



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

ΕΕΕΠ

Επιτροπή Εποπτείας
και Ελέγχου Παιγνίων
ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΗ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΗ ΑΡΧΗ

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ ΜΕΣΩ ΤΟΥ
ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

ΑΘΗΝΑ, ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2019

Περιεχόμενα

Κεφάλαιο 1 Γενικές διατάξεις	12
Άρθρο 1 Ορισμοί.....	12
Άρθρο 2 Πεδίο εφαρμογής.....	17
Κεφάλαιο 2 Απαιτήσεις Πλατφόρμας Τυχερών Παιγνίων	18
Άρθρο 3 Ηλεκτρονικός Λογαριασμός Παίκτη	18
3.1 Γενικές απαιτήσεις.....	18
3.2 Επαλήθευση ταυτότητας Παίκτη	18
3.3 Προστασία Προσωπικών Δεδομένων.....	19
3.4 Τοπικά Αποθηκευμένες Πληροφορίες (Cookies).....	19
3.5 Δημιουργία Λογαριασμού Παίκτη.....	19
3.5.1 Όροι και Προϋποθέσεις.....	19
3.5.2 Ενεργοποίηση ηλεκτρονικού λογαριασμού παίκτη	20
Άρθρο 4 Λειτουργία Ηλεκτρονικού Λογαριασμού Παίκτη.....	20
4.1 Παικτική Συνεδρία	20
4.2 Έναρξη Παικτικής Συνεδρίας	21
4.3 Αυτοεπιβαλλόμενη Συνεδρία Αδράνειας Παίκτη.....	21
4.4 Αυτόματος Εντοπισμός Αδράνειας Συνεδρίας Παίκτη.....	22
4.5 Τέλος Συνεδρίας Παίκτη.....	22
4.6 Ανενεργοί Λογαριασμοί (Inactive Accounts).....	23
4.7 Διασφάλιση Κεφαλαίων Παικτών.....	23
4.8 Φορολογία.....	24
4.9 Αρχείο Συναλλαγών.....	24
Άρθρο 5 Υπεύθυνο Παιχνίδι	25
5.1 Πληροφορίες.....	25
5.2 Αυτοεπιβαλλόμενα Όρια	25
5.3 Όρια επιβαλλόμενα από το σύστημα (Ε.Ε.Ε.Π./Παρόχου (operator))	25
5.4 Αυτό-αποκλεισμός.....	25
5.5 Αποκλεισμός επιβαλλόμενος από το σύστημα (Ε.Ε.Ε.Π./Πάροχος (operator)).....	26
5.6 Υπηρεσία αυτοαποκλεισμού παικτών.....	26
Άρθρο 6 Καταγγελίες/Αναφορές/Παράπονα Παικτών	27
6.1 Υποβολή - Διαχείριση καταγγελιών/αναφορών/παραπόνων.....	27
Άρθρο 7 Πρόγραμμα ελέγχου.....	27
7.1 Επαλήθευση Προγράμματος ελέγχου.....	27
7.2 Τροποποίηση Δεδομένων.....	28

7.3 Ρολόι συστήματος.....	28
7.3.1 Χαρακτηριστικό συγχρονισμού	28
Άρθρο 8 Λογισμικό Χρήστη (ClientSoftware)	29
8.1 Γενική δήλωση.....	29
8.2 Απαιτήσεις λογισμικού Χρήστη (Client).	29
8.3 Αλληλεπιδράσεις Λογισμικού Χρήστη με Εξυπηρετητή (Client-Server).....	29
8.4 Επαλήθευση Λογισμικού (software verification).	29
8.5 Επαλήθευση Συμβατότητας (Compatibility Verification).....	30
8.6 Περιεχόμενο (Content).	30
8.7 Επικοινωνίες (Communications).....	30
Άρθρο 9 Απενεργοποίηση / Ενεργοποίηση Τυχερών Παιγνίων (Gaming).....	31
9.1 Γενική δήλωση.....	31
9.2 Τρέχον παιχνίδι.....	31
Άρθρο 10 Ημιτελή Παίγνια (Incomplete Games)	32
10.1 Ημιτελή Παίγνια (Incomplete Games).....	32
10.2 Ολοκλήρωση ημιτελών παιγνίων.	32
10.3 Ακύρωση ημιτελών παιγνίων.	33
Άρθρο 11 Τερματισμός και Επανάκτηση (Shutdown and Recovery)	33
11.1 Γενική δήλωση.....	33
Άρθρο 12 Δυσλειτουργία (malfunction).....	34
Άρθρο 13 Geolocation (Γεωγραφική Τοποθεσία)	34
Άρθρο 14 Εμπορική επικοινωνία.....	34
Άρθρο 15 Προγράμματα Επιβράβευσης Παικτών.....	35
15.1 Γενική δήλωση.....	35
15.2 Γνωστοποίηση στους Παίκτες Προσφορών Προώθησης (promotion) και μπόνους επιβράβευσης.....	35
Άρθρο 16 Σύστημα Αναφορών (Reporting).....	35
16.1 Απαιτήσεις γενικών αναφορών (general reporting requirements).....	35
16.2 Αναφορά Συνεδρίας Παίκτη (Player Session Report).....	36
16.3 Αναφορά Απόδοσης Τυχερών Παιγνίων (Gaming Performance Report).....	37
16.4 Αναφορά Εσόδων από Τυχρά Παίγνια (Gaming Performance Report).....	37
16.5 Αναφορά Ρυθμίσεων Διαμόρφωσης Προοδευτικού Τζάκποτ (Progressive Jack pot Configuration Report).....	37
16.6 Αναφορά κερδών προοδευτικού Τζάκποτ (Progressive Jackpot Won Report).....	38
16.7 Αναφορά Σημαντικών Γεγονότων (Significant Event Report).....	39
16.8 Αναφορά Κοινοποίησης Αλλαγών (Change Notification Report).....	39

16.9 Αναφορές εξαιρέσεων (Exclusions Report).....	40
16.10 Αναφορά ρύθμισης υπολοίπου του λογαριασμού (Account Balance Adjustment Report).	40
16.11 Συνοπτική Αναφορά Λογαριασμού Προώθητικής Προσφοράς (Promotional Account Summary Report).	40
16.12 Αναφορά εσόδων Παρόχου (operator) (Revenue Report).....	41
16.13 Αναφορά αξιοπιστίας Παρόχου (operator) (Liability Report).	41
16.14 Συνοπτική Αναφορά Μπόνους (Promotion/Bonus Report).	41
16.15 Αναφορά επερχομενων γεγονότων.....	42
16.16 Αναφορά Τουρνουά.....	42
Κεφάλαιο 3 Απαιτήσεις του Παιγνίου (Game Requirements).....	43
Άρθρο 17 Απαιτήσεις του Παιγνίου	43
17.1 Εισαγωγή.....	43
17.2 Διεπαφή παίκτη (Player Interface)	43
17.2.1 Διεπαφή του παίκτη (Player Interface).....	43
17.2.2 Κύκλος παιγνίου (game cycle).	43
17.3 Γενικές απαιτήσεις παιγνίων (General Game Requirements).....	44
17.3.1 Πληροφορίες για το παίγνιο.....	44
17.3.2 Πληροφορίες που θα εμφανίζονται.	47
17.3.3 Αναγκαστικό Παιχνίδι. (Forced Game Play).....	47
17.3.4 Δικαιοσύνη παιγνίου (game fairness).	48
17.3.5 Επιστροφή στον παίκτη (Return to Player).....	48
17.3.6 Πιθανότητες (Odds).	48
17.3.7 Αποτέλεσμα του παιγνίου (Game Outcome).	48
17.3.8 Προσομοίωση φυσικών συσκευών (simulation of physical devices).	49
17.3.9 Παίγνια Διανοητικών Δεξιοτήτων (Games of Mental Skill)	50
17.3.10 Παίγνια Σωματικής Ικανότητας (Games of Physical Skill).....	50
17.3.11 Παίγνια Εξαρτόμενα από το χρόνο (Games with Time Dependencies)	50
17.4 Χαρακτηριστικά Παιγνίου / Μπόνους (Game / Bonus Features).....	50
17.4.1 Χαρακτηριστικά Παιγνίου / Μπόνους (Game / Bonus Features).....	50
17.4.2 Χαρακτηριστικό τζόγου (GambleFeature).	52
17.5 Απαιτήσεις Διομότιμης Επικοινωνίας (P2P)	52
17.5.1 Peer to Peer (P2P).	53
17.5.2 Παίκτες δημιουργημένοι από ηλεκτρονικό υπολογιστή (computerized players).	53
17.5.3 Διαγωνισμοί/Τουρνουά (Contests/Tournaments).	54
17.6 Ανάκληση Παιγνίου (Game Recall).....	55
17.6.1 Αναμέτρηση παίκτη με Ιστορία (Player facing History).....	55

17.6.2 Back-end Ιστορικότητα (Back-end History).....	55
Κεφάλαιο 4 Απαιτήσεις Ασφαλείας Πληροφοριακού Συστήματος.....	56
Άρθρο 18 Πολιτική Ασφαλείας Πληροφοριών	56
18.1 Γενικές απαιτήσεις.....	56
18.2 Ασφαλείς Χώροι.....	56
18.3 Ασφάλεια Εξοπλισμού	56
18.4 Πολιτική προστασίας από ανθρώπινη παρέμβαση	56
18.5 Υπηρεσίες τρίτων μερών	57
18.6 Διαχείριση Περιστατικών.....	57
18.7 Διαχείριση μέσων (assets)	57
18.8 Διαδικασίες ελέγχου αλλαγής (change control).....	58
18.9 Κύκλος ζωής ανάπτυξης λογισμικού	58
18.10 Επιβεβαίωση ταυτότητας	59
18.11 Ανάπτυξη, δοκιμή, υποστήριξη και συντήρηση λογισμικού	59
18.12 Ασφάλεια κώδικα	59
18.13 Προστασία αντιγραφής.	60
Άρθρο 19 Τεχνικοί Έλεγχοι	60
19.1 Απαιτήσεις Υπηρεσίας Domain Name (Domain Name Service (DNS) Requirements)	60
19.2 Απαιτήσεις Αυτο-παρακολούθησης	60
19.3 Προστασία από επιθέσεις	60
19.4 Διαχείριση ασφάλειας δικτύου	61
19.5 Έλεγχοι πρόσβασης δικτύου-Διαβαθμισμένη Πρόσβαση.....	61
19.6 Έλεγχοι πρόσβασης λειτουργικού συστήματος	62
19.7 Κρυπτογραφικοί έλεγχοι.....	63
19.8 Διαχείριση κλειδιών κρυπτογράφησης	64
19.9 Κακόβουλος (malicious) και κινητός (mobile) κώδικας.....	64
19.10 Παρακολούθηση (monitoring).....	65
19.11 Διαχείριση ασφάλειας επικοινωνιών	65
19.12 Τείχη προστασίας (Firewalls)	67
19.13 Απαιτήσεις απομακρυσμένης πρόσβασης	68
19.14 Αντίγραφα Ασφαλείας (Backup).....	68
Άρθρο 20 Επιχειρηματική Συνέχεια και Ανάκαμψη από Καταστροφή (BUSINESS CONTINUITY ΚΑΙ DISASTER RECOVERY).....	68
Κεφάλαιο 5 Στοιχηματισμός Γεγονότων (EVENT WAGERING).....	70
Άρθρο 21 Στοιχηματισμός Γεγονότων (Event Wagering).	70
21.1 Γενικές απαιτήσεις.....	70

21.2 Απαιτήσεις στοιχηματισμού (wagering requirements)	70
21.2.1 Πληροφορίες στοιχηματισμού (wagering information)	70
21.2.2 Τοποθέτηση στοιχημάτων (Placing Wagers)	71
21.2.3 Μαζική τοποθέτηση στοιχημάτων (Bulk placement of wagers)	71
21.2.4 Ακυρώσεις.....	71
21.2.5 Κλείσιμο Γεγονότος/λήξη στοιχηματικού γεγονότος (Event/Market Close).....	72
21.2.6 Ζωντανό στοιχείμα (In-running betting).....	72
21.3 Αποτελέσματα	72
21.3.1 Δημοσίευση Αποτελεσμάτων (Posting results)	72
21.3.2 Εισαγωγή Αποτελεσμάτων	73
21.3.3 Εμφάνιση αποτελεσμάτων	73
21.4 Κέρδη (Winnings)	74
21.4.1 Πληρωμή κερδών.....	74
21.4.2 Στρογγυλοποίηση (Rounding).....	74
21.4.3 Επιλογές Απόσυρσης (Withdrawn Selections)	74
21.4.4 Μатаιωμένα γεγονότα (Abandoned Events)	75
21.5 Στοιχήματα Καθορισμένης Απόδοσης (Fixed Odds Wagers).....	75
21.5.1 Γενική δήλωση	75
21.5.2 Στοιχήματα.....	75
21.5.3 Περιορισμός Ευθύνης (Limitation of liability)	75
21.5.4 Τροποποίηση Πληρωμής Βραβείου (Prize payout modification).....	76
21.5.5 Αναπροσαρμογές σε στοιχήματα καθορισμένης απόδοσης (Adjustments to Fixed Prize Payouts)	76
21.6 Αμοιβαίου Τύπου Στοιχήματα	76
21.6.1 Γενική δήλωση	76
21.6.2. Προμήθεια (Commission)	76
21.6.3. Μερισίματα (Dividends)	76
21.6.4 Στοιχήματα.....	77
21.7 Συστήματα Εξωτερικού Στοιχήματος (External Wagering Systems)	78
21.7.1 Γενική δήλωση	78
21.7.2 Επικοινωνίες (communications)	78
21.7.3 Πληροφορίες.....	78
21.7.4 Στοιχήματα (Wagers)	79
21.7.5. Αποτελέσματα	79
21.7.6 Επανεκκίνηση και επαναφορά (restart and recovery)	79
21.8 Ιστορικό και Καταγραφές-Αρχειοθετήσεις Στοιχημάτων (Wager History and Logs)	80

21.8.1 Ιστορικό Στοιχήματος (Wager History)	80
21.8.2 Καταγραφές- Αρχαιοθετήσεις (Logs)	80
Κεφάλαιο 6 Απαιτήσεις παιγνίων με Ζωντανό Γκρουπιέρη/Εντολοδόχου	82
Άρθρο 22 Απαιτήσεις παιγνίων με Ζωντανό Γκρουπιέρη	82
22.1 Γενικές απαιτήσεις	82
22.1.1 Ορισμός	82
22.1.2 Πληροφορίες που θα εμφανίζονται	82
22.1.3 Ημιτελή παίγνια (Incomplete Games)	82
22.1.4 Κοινοποίηση νίκης (Win notification)	83
22.1.5 Απαιτήσεις εφαρμογή παίκτη (Player Application Requirements)	83
22.2 Στοιχήμα μέσω Διεπαφής Διαδικτύου (Betting by Internet Interface)	83
22.2.1 Γενική δήλωση	83
22.2.2 Δικαιοσύνη παιγνίου (game fairness)	83
22.3 Στοιχήμα μέσω εντολοδόχου του παίκτη (Betting by proxy player)	84
22.3.1 Γενική δήλωση	84
22.3.2 Εντολοδόχοι Πράκτορες (Proxy Agents)	84
22.3.3 Πάροχοι αιθουσών τυχερών παιγνίων τύπου “junket” (Junket Operatots)	85
22.3.4 Εντολοδόχοι παικτών που παρέχονται από Studio (Studio provided proxy players)	85
22.3.5 Εντολοδόχοι παικτών που παρέχονται από Πρακτορεία (Agency provided proxy players)	85
22.3.6 Μάρκες πονταρίσματος (chips) εντολοδόχου παίκτη (Proxy player chips)	85
22.3.7 Τοποθετώντας στοιχήματα (placing wagers)	85
22.3.8 Κέρδη Εντολοδόχου Παικτών (Proxy players winnings)	86
22.3.9 Τερματισμός διάθεσης μαρκών στοιχηματισμού (chips) σε συνεδρία παίκτη. (End of player session disposition of chips)	86
22.4 Συσκευές Αυτόματης Αναγνώρισης (Automated Recognition Devices)	86
22.4.1 Γενική δήλωση	86
22.4.2 Χειροκίνητη λειτουργία παράκαμψης (Manual override)	86
22.5 Εξυπηρετητής Ελέγχου ταυτόχρονης μετάδοσης (Simulcast Control Server)	87
22.5.1 Γενικές Πληροφορίες	87
22.5.2 Καταγραφή πληροφοριών	87
22.6 Απαιτήσεις λειτουργικότητας (Operational Requirements)	88
22.6.1 Η ισοδυναμία σήματος (Equivalency of signal)	88
22.6.2 Σύστημα Αναφορών (Reporting)	88
22.7 Απαιτήσεις Studio Ζωντανού Γκρουπιέρη	88
22.7.1 Περιβάλλον του Studio Ζωντανού Γκρουπιέρη	88
22.7.2 Σταθερός Εξοπλισμός Τυχερών Παιγνίων (Fixed Gaming Equipment)	89

22.7.3 Αναλώσιμος Εξοπλισμός παιχνίτων (Consumable gaming equipment).	90
22.7.4 Στελέχωση (Staffing).	90
22.7.5 Διαδικασίες –Λειτουργίες Τυχερών Παιγνίτων (Gaming Operations).	91
Άρθρο 23 Απαιτήσεις Ηλεκτρονικών Συσκευών Ανακατέματος και Διανομής Τραπουλόχαρτων	92
23.1 Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών	92
23.1.1 Γενική Απαίτηση	92
23.1.2 Εφαρμοσμένες Δοκιμές	93
23.1.3 Παρασκηνακή Δραστηριότητα ΓΤΑ	93
23.1.4 Παραγωγή φύτρων ΓΤΑ	93
23.1.5 Κλιμακωτοί Αλγόριθμοι	93
23.2 Μη μεταβλητή μνήμη(NV) Απαιτήσεις μνήμης	94
23.2.1 Γενική απαίτηση	94
23.2.2 Συντήρηση	94
23.2.3 Ολοκληρωμένοι έλεγχοι	94
23.2.4 Μη επανορθούμενη μνήμη NV	94
23.2.5 Μη κρίσιμος χώρος στη μνήμη	94
23.3 Απαιτήσεις συσκευής αποθήκευσης προγράμματος	94
23.3.1 Γενική απαίτηση	94
23.3.2 Μη κρίσιμος χώρος στη συσκευή αποθήκευσης προγράμματος	95
23.4 Απαιτήσεις προγράμματος ελέγχου	95
23.4.1 Γενική απαίτηση	95
23.4.2 Μέθοδος επικύρωσης	95
23.4.3 Αποτυχία επικύρωσης	95
23.4.4 Ανεξάρτητη επαλήθευση του προγράμματος ελέγχου	95
23.5 Πρωτόκολλο επικοινωνίας	96
23.5.1 Γενική απαίτηση	96
23.5.2 Οθόνη αποτελεσμάτων παιχνιδιών	96
23.5.3 Προστασία των πληροφοριών ασφαλείας	96
23.6 Συνθήκες σφάλματος	96
23.6.1 Γενική απαίτηση	96
23.7 Διακοπή και Επαναλειτουργία Προγράμματος	96
23.7.1 Διακοπή (Interruption)	96
23.7.2 Αποκατάσταση της τροφοδοσίας	96
23.7.3 Ταυτόχρονη είσοδος δεδομένων	97
23.7.4 Επαναφορά	97
23.8 Κάλυμμα ανοικτό/κλειστό	97

23.8.1	Κάλυμμα ανοικτό	97
23.9	Απαιτήσεις υλικού	97
23.9.1	Αναγνώριση συσκευής.....	97
23.9.2	Πρότυπο ακεραιότητας	97
23.9.3	Σήμανση πιστοποίησης.....	98
23.10	Λειτουργικότητα συσκευής	98
23.10.1	Λειτουργικότητα μηχανής ανακατέματος τραπουλόχαρτων	98
23.10.2	Λειτουργικότητα του διανομέα τραπουλόχαρτων (Shoe)	99
23.10.3	Αναγνώριση φύλλων.....	99
23.10.4	Μετρητής φύλλων	99
23.10.5	Σχηματισμός μοιράσματος χεριού (Hand Formation).....	99
23.10.6	Ιστορικό του παιχνιδιού.....	100
23.10.7	Πολλαπλό παιχνίδι.....	100
Άρθρο 24	Απαιτήσεις Μέσων και Υλικών Διεξαγωγής Επιτραπέζιων Παιγνίων	100
24.1	Τραπέζια παιγνίων	100
24.1.1	Γενική απαίτηση.....	100
24.1.2	Κουτιά φύλαξης	100
24.1.2.1	Γενική απαίτηση	100
24.2	Τσόχες τραπεζιών	101
24.2.1	Γενική απαίτηση.....	101
24.3	Μπίλιες ρουλεττών	101
24.3.1	Γενική απαίτηση.....	101
24.4	Μάρκες και Πλάκες.....	101
24.4.1	Γενική απαίτηση.....	101
24.5	Ζάρια	101
24.5.1	Γενική απαίτηση.....	101
24.6.	Τράπουλες	102
24.6.1.	Γενική απαίτηση.....	102
24.7	Τροχοί ρουλεττών	102
24.7.1	Γενική απαίτηση.....	102
24.7.2	Τύποι.....	102
24.7.3	Δομή.....	102
24.7.4	Λειτουργία	103
24.7.5	Ισορροπία.....	103
24.7.6	Ασφάλεια	103
Κεφάλαιο 7	Απαιτήσεις του ενδιάμεσου συστήματος ελέγχου για το διαδικτυακό παιχνίδι	104

Εισαγωγή	104
Άρθρο 25 Γενική Αρχιτεκτονική	104
25.1 Τοπολογία του συστήματος.....	104
25.2 Προέλευση δεδομένων (data capture).....	106
25.2.1 Μορφή των δεδομένων	106
25.2.2 Μέγιστη καθυστέρηση	107
25.2.3 Χωροθέτηση υποσυστήματος data capture	107
25.3 Κλείδωμα των δεδομένων (data sealing)	107
25.3.1 Διαδικασία κλειδώματος των δεδομένων.....	107
25.3.1.1 Batching – Πακέτα δεδομένων	107
25.3.1.2 Chaining	108
25.3.1.3 Ψηφιακή υπογραφή δεδομένων.....	109
25.3.1.4 Συμπίεση και Κρυπτογράφηση δεδομένων	109
25.3.1.5 Χρονοσήμανση δεδομένων	110
25.3.2 Διασύνδεση του υποσυστήματος data sealing με το Safe	110
25.3.3 Χωροθέτηση υποσυστήματος data sealing	110
25.4 Αποθήκευση των δεδομένων	111
25.4.1 Τεχνικές προδιαγραφές διάταξης ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων	111
25.4.2 Χωροθέτηση διάταξης ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων.....	112
25.4.3 Διαχωρισμός των δεδομένων.....	112
25.4.4 Μορφή αποθηκευμένων δεδομένων στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης	112
25.4.5 Δομή και ονοματολογία πακέτων δεδομένων στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης	113
25.4.6 Διαθεσιμότητα παροχής υπηρεσιών.....	114
25.4.7 Διατήρηση των δεδομένων	115
25.4.8 Αντίγραφα ασφαλείας.....	115
25.4.9 Εγκατάσταση πειραματικού λογαριασμού παιχνιδιού για την Αρχή	116
25.4.10 Διόρθωση δεδομένων / Ακύρωση εγγραφής.....	116
25.4.11 Κατ' απαίτηση αποστολή δεδομένων	116
25.5 Πύλη ελέγχου σε πραγματικό χρόνο (Gateway)	117
25.6 Διαχείριση της πρόσβασης στα δεδομένα και λοιπές υποχρεώσεις Κατόχου Άδειας	117
25.6.1 Μέθοδοι και διαχείριση της πρόσβασης στα δεδομένα.....	117
25.6.2 Διαθεσιμότητα της πρόσβασης στα δεδομένα	117
25.6.3 Συμπληρωματικοί τρόποι πρόσβασης στα δεδομένα.....	118
25.6.4 Φυσική πρόσβαση στο ενδιάμεσο σύστημα ελέγχου και στην πύλη Gateway.....	118
25.6.5 Συντήρηση της διάταξης ασφαλούς αποθήκευσης (Safe) από τον Κάτοχο Άδειας	118
25.6.6 Έκτακτα περιστατικά της διάταξης ασφαλούς αποθήκευσης (Safe)	119

25.6.7 Υπεύθυνοι επικοινωνίας Κατόχου Άδειας για τεχνικά θέματα.....	119
25.7 Μοντέλα δεδομένων	120
25.7.1 Μοντέλα δεδομένων	120
25.7.2 Μοντέλο δεδομένων για το αρχείο ελέγχου xml	120
25.7.2.1 Ονοματολογία xml αρχείου	120
25.7.2.2 Σχηματική περιγραφή μοντέλου δεδομένων xsd	120
25.7.2.3 Αναλυτική περιγραφή μοντέλου δεδομένων xsd.....	120
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8 Ασφάλεια Υποδομών IT	126
Άρθρο 26 Ασφάλεια Συστημάτων και Υποσυστημάτων διεξαγωγής παιγνίων μέσω διαδικτύου	126
26.1 Προδιαγραφές ασφάλειας και λειτουργίας των data centers φιλοξενίας συστημάτων/υποσυστημάτων	127
26.2 Δομή Τεχνικής Έκθεσης Ασφάλειας Συστημάτων και Υποσυστημάτων.....	127

Κεφάλαιο 1 Γενικές διατάξεις

Άρθρο 1 Ορισμοί

Για τους σκοπούς της απόφασης αυτής οι παρακάτω λέξεις ή φράσεις έχουν την έννοια που ακολουθεί:

Απόδοση Στοιχήματος ή Απόδοση: Το χρηματικό ποσό που λαμβάνει ο Παίκτης ανά Βασική Μονάδα Στοιχηματισμού και αποτελεί πολλαπλάσιο της Βασικής Μονάδας Στοιχηματισμού.

Απομακρυσμένος εξυπηρετητής παιχνιδιού (Remote Game Server (RGS)) είναι οι συσκευές υλικού (hardware) και το λογισμικό (software) του Συστήματος Τυχερών Παιγνίων με αλληλεπίδραση που παρέχει κοινά χαρακτηριστικά για όλα τα παίγνια που προσφέρονται, αποτελεί διαφορετικό σύστημα από την πλατφόρμα τυχερών παιγνίων και παρέχει τη λειτουργικότητα της πλατφόρμας τυχερών παιγνίων. Ο εγκεκριμένος φορέας λειτουργίας ενός απομακρυσμένου εξυπηρετητή παιχνιδιού εξασφαλίζει την απευθείας επικοινωνία του εξυπηρετητή με τη πλατφόρμα τυχερών παιγνίων, ενώ μπορούν να τεθούν σε λειτουργία περισσότεροι του ενός απομακρυσμένοι εξυπηρετητές παιγνίων.

Ατομική Κάρτα Παίκτη: Μοναδική κάρτα που εκδίδεται για κάθε Παίκτη από τον Παρόχου (operator) και είναι απαραίτητη για τη συμμετοχή του στο Στοιχήμα μέσω διαδικτύου.

Βασική Μονάδα Στοιχηματισμού: Το ελάχιστο χρηματικό ποσό που πρέπει να καταβάλλει ο Παίκτης για τη Συμμετοχή του ανά συγκεκριμένο Τύπο Στοιχήματος.

Δελτίο Συμμετοχής ή Δελτίο: Το υλικό ή ηλεκτρονικό μέσο, στο οποίο καταγράφονται η Συμμετοχή του Παίκτη, πληροφορίες για τον Τύπο ή την Ειδικότερη Μορφή Στοιχήματος και τα Ιπποδρομιακά Γεγονότα, στα οποία αναφέρεται η Συμμετοχή.

Δεξαμενή Αποταμίευσης (Seed Pool) : Το χρηματικό ποσό των Συμμετοχών που συγκεντρώνεται προοδευτικά, με παρακράτηση μέρους των Συμμετοχών ή/και της προμήθειας του Παρόχου (operator) και διατίθεται για την ενίσχυση των Αποδόσεων, καθώς επίσης και για τη διοργάνωση τζάκποτ (jackpot), σύμφωνα με τον Ειδικό Κανονισμό.

Διαβαθμισμένη Πρόσβαση: Είναι το επίπεδο πρόσβασης που έχει οριστεί από τον Φ.Ε. στους χρήστες, όπως αποτυπώνεται στον σχετικό έγγραφο που έχει υποβληθεί στην Ε.Ε.Ε.Π..

Διαβαθμισμένοι Χρήστες: Είναι οι χρήστες που έχουν πρόσβαση στο λειτουργικό σύστημα (operating system) του Διαχειριστή/ΠΣ με βάση τη Διαβαθμισμένη Πρόσβαση.

Ευαίσθητα δεδομένα (Sensitive data) είναι τα δεδομένα τα οποία, αν λαμβάνονται από ένα τρίτο μέρος, μπορεί να χρησιμοποιηθούν για να επηρεάσουν την έκβαση του παιχνιδιού ή τους λογαριασμούς των παικτών.

Έλεγχος έκδοσης (Version Control) είναι η μέθοδος με την οποία μια εξελισσόμενη εγκεκριμένη πλατφόρμα τυχερών παιγνίων επαληθεύεται ότι λειτουργεί σε εγκεκριμένη κατάσταση.

Ηλεκτρονικός Λογαριασμός Παίκτη (ΗΛ Παίκτη): Είναι ο μοναδικός λογαριασμός που τηρείται για κάθε Παίκτη από το Παρόχου (operator) προκειμένου αυτός να μπορεί να συμμετάσχει στα

τυχερά παίγνια που διεξάγονται μέσω διαδικτύου. Στο λογαριασμό Παίκτη περιέχεται, κατ' ελάχιστο, πληροφορία για τα χρηματικά ποσά συμμετοχής και τα κέρδη από Παίγνια, τις οικονομικές κινήσεις που συνδέονται με αυτά, καθώς επίσης και το υπόλοιπο των διαθέσιμων χρηματικών ποσών του Παίκτη και ενέχει θέση Ατομικής Κάρτας Παίκτη (ΑΚΠ).

Ιστότοπος: Ο επίσημος διαδικτυακός τόπος που χρησιμοποιεί ο Πάροχος (operator) για διεξαγωγή τυχερών παιγνίων μέσω διαδικτύου.

Ισχύον εύρος ζώνης (Effective bandwidth) είναι ο όγκος των δεδομένων που πραγματικά μπορούν να μεταφερθούν σε ένα δίκτυο ανά μονάδα χρόνου. Το ισχύον εύρος ζώνης (effective bandwidth) μέσω του Διαδικτύου (Internet) είναι συνήθως σημαντικά χαμηλότερο από το εύρος ζώνης (bandwidth) οποιασδήποτε από τις συνδέσεις που το συνιστούν (of any of the constituent links).

Κανονισμός: Η με αριθμό (B) απόφαση ρύθμισης θεμάτων Κανονισμού Παιγνίων της ΕΕΕΠ με τίτλο «Ρύθμιση Θεμάτων Διεξαγωγής και Ελέγχου Τυχερών Παιγνίων που διεξάγονται μέσω διαδικτύου» όπως εκάστοτε ισχύει.

Κρίσιμο στοιχείο (Critical Component) είναι κάθε υπο-σύστημα του οποίου η αστοχία ή έκπτωση των προδιαγραφών του μπορεί να οδηγήσει σε απώλεια των δικαιωμάτων αναπαραγωγής παιγνίων (player entitlements), απώλεια κρατικών εσόδων ή μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση σε δεδομένα που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία εκθέσεων αναφορών για την αρχή με τη σχετική δικαιοδοσία (jurisdiction).

Λογισμικό Χρήστη (Client Software) είναι το λογισμικό που έχει εγκατασταθεί σε μια συσκευή αναπαραγωγής παιγνίων του παίκτη που διευκολύνει την επικοινωνία μεταξύ του παραθύρου τυχερών παιγνίων του παίκτη με την πλατφόρμα τυχερών παιγνίων. Παραδείγματα Λογισμικού Χρήστη αποτελούν εφαρμογές που χρησιμοποιούν τις τεχνολογίες html, flash, mobile applications κλπ.

Παίκτης: Το φυσικό πρόσωπο, το οποίο συμμετέχει νόμιμα στη διεξαγωγή ενός ή περισσότερων Τύπων Στοιχήματος.

Πάροχος (operator) είναι το Ελληνικό Δημόσιο ή κάθε πρόσωπο στο οποίο έχει νόμιμα παραχωρηθεί το δικαίωμα διεξαγωγής τυχερών παιγνίων μέσω διαδικτύου.

Πιστοποίηση Συμμόρφωσης είναι η διαπίστευση που παρέχεται από ανεξάρτητο εξειδικευμένο εργαστήριο ή οργανισμό πιστοποίησης που διαθέτει διαπίστευση σύμφωνα με τα ισχύοντα, Ευρωπαϊκά ή/και διεθνή, πρότυπα από την Ανώνυμη Εταιρεία Εθνικό Σύστημα Διαπίστευσης (Ε.ΣΥ.Δ. Α.Ε.) ή από φορείς διαπίστευσης άλλων χωρών, με τους οποίους η Ε.ΣΥ.Δ Α.Ε. έχει υπογράψει συμφωνία αμοιβαίας αναγνώρισης. Η διαπίστευση καλύπτει το πεδίο των Τεχνικών Προδιαγραφών και της απόφασης της Ε.Ε.Ε.Π. με τίτλο «Ρύθμιση Θεμάτων Διεξαγωγής και Ελέγχου Τυχερών Παιγνίων που διεξάγονται μέσω διαδικτύου».

Πλατφόρμα Τυχερών Παιγνίων (Gaming Platform) είναι οι συσκευές υλικού (hardware) και το λογισμικό (software) του Συστήματος Τυχερών Παιγνίων με αλληλεπίδραση που παρέχει κοινά χαρακτηριστικά για όλα τα παίγνια που προσφέρονται και το οποίο αποτελεί την κύρια

διασύνδεση με το σύστημα τυχερών παιγνίων τόσο για τον παίκτη όσο και για τον πάροχο (operator). Η πλατφόρμα τυχερών παιγνίων παρέχει στον παίκτη τα μέσα για να καταχωρήσει ένα νέο λογαριασμό, να συνδεθεί/αποσυνδεθεί στο λογαριασμό του, να τροποποιήσει τα στοιχεία του λογαριασμού του, να καταθέσει και να αποσύρει κεφάλαια στον λογαριασμό του, να αιτηθεί για δηλώσεις των δραστηριοτήτων/εκθέσεων αναφορών του λογαριασμού του. Επιπροσθέτως, όλες οι ιστοσελίδες που εμφανίζονται στον παίκτη και οι οποίες σχετίζονται με τυχερά παίγνια που προσφέρονται από την πλατφόρμα τυχερών παιγνίων, αλλά δεν είναι οθόνες-παράθυρα του παιγνίου, θεωρούνται τμήμα της πλατφόρμας παιγνίων. Η πλατφόρμα τυχερών παιγνίων παρέχει στον πάροχο (operator) τα μέσα για να επανεξετάσει τους λογαριασμούς των παικτών, να ενεργοποιήσει/απενεργοποιήσει παίγνια, να δημιουργήσει αναφορές διαφόρων παιγνίων, να δημιουργήσει αναφορές χρηματοπιστωτικών συναλλαγών των λογαριασμών, να εισάγει τα αποτελέσματα των παιγνίων για στοιχήματα αθλητικών γεγονότων, να ενεργοποιήσει/απενεργοποιήσει λογαριασμούς παικτών, και να ρυθμίσει τυχόν ρυθμιζόμενες παραμέτρους.

Πληροφοριακό Σύστημα (ΠΣ): είναι το πληροφορικό σύστημα του άρθρου 30 του νόμου 4002/2011 (Α 180).

Ποσοστό Αύξησης (Increment Rate) είναι η αναλογία των συνεισφορών που αυξάνουν το προοδευτικό τζάκποτ (σε σύγκριση με τη χρηματοδότηση της τιμής εκκίνησης).

Παίγνιο Πολλαπλών Σταδίων (Multi-stage Game) είναι ένα παίγνιο με ένα ή περισσότερα ενδιάμεσα βήματα που απαιτούν ο παίκτης να εισαγάγει κάτι προκειμένου να προχωρήσει. Το ποκερ (poker) και το Blackjack είναι δύο παραδείγματα παιγνίων πολλαπλών σταδίων.

Ποσοστό επιστροφής στον παίκτη (RTP%) (Percentage Return to Player (%RTP)) είναι το αναμενόμενο ποσοστό των στοιχημάτων που ένα συγκεκριμένο παίγνιο θα επιστρέψει στον παίκτη μακροπρόθεσμα. Το %RTP μπορεί να υπολογιστεί είτε μέσω μιας θεωρητικής προσέγγισης, είτε σε συνθήκες προσομοίωσης. Η μέθοδος που χρησιμοποιείται για τον υπολογισμό εξαρτάται από τον τύπο του παιγνίου.

Περίοδος (Period) είναι ο ελάχιστος αριθμός τιμών που απαιτούνται έτσι ώστε να υπάρχει μία ακολουθία τιμών που θα επαναλαμβάνεται για πάντα. Για παράδειγμα, εάν μια γεννήτρια τυχαίων αριθμών (random number generator RNG) παράγει την ακόλουθη αλληλουχία τιμών επ' άπειρον, {1,3,1,3,1,3, ...}, η περίοδος αυτής της αλληλουχίας των τιμών θα είναι 2, δεδομένου ότι κάθε φορά που παράγεται ένα 1 ακολουθείται από ένα 3, το οποίο με τη σειρά του ακολουθείται από ένα 1, κ.λπ.

Προοδευτικό Τζάκποτ (Progressive Jackpot) είναι ένα αυξανόμενο βραβείο που βασίζεται σε μια λειτουργία του συνόλου των πιστώσεων που έχουν πονταριστεί ή κερδηθεί. Αυτό περιλαμβάνει βραβεία που απονέμονται βάσει κριτηρίων άλλων εκτός από την απόκτηση νικηφόρου αποτελέσματος στο παιχνίδι, όπως το "Τζάκποτ Μυστήριο". Ωστόσο, σε αυτό δεν περιλαμβάνονται μη παραμετροποιήσιμα, αυξανόμενα βραβεία που προκύπτουν από χαρακτηριστικά bonus (bonus features), τα οποία αποτελούν μέρος του πίνακα πληρωμών (paytable) του παιγνίου (Θεωρητική% RTP).

Προτεινόμενος Παίκτης (Proposition Player) είναι ένας παίκτης που έχει προσληφθεί για να συμμετάσχει σε ένα παιχνίδι και στοιχηματίζει προσωπικά κεφάλαια.

Πρωτόκολλο (Protocol) είναι ένα σύνολο κανόνων συμφωνημένων και από τα δυο επικοινωνούντα μέρη και εξυπηρετούν την μεταξύ τους ανταλλαγή πληροφοριών.

Συμμετοχή: Συμμετοχή είναι το χρηματικό ποσό με το οποίο ο Παίκτης συμμετέχει στη διεξαγωγή ενός Τύπου Στοιχήματος. Η Συμμετοχή είναι ακέραιο πολλαπλάσιο της Βασικής Μονάδας Στοιχηματισμού.

Συνεισφορές (Contributions) είναι η μέθοδος οικονομικών με την οποία χρηματοδοτούνται τα progressive pools.

Συσκευή του παίκτη (Player Device) είναι η συσκευή που μετατρέπει τις επικοινωνίες από την πλατφόρμα τυχερών παιγνίων σε μια ανθρώπινα αναγνωρίσιμη μορφή, και μετατρέπει τις ανθρώπινες αποφάσεις σε μορφή επικοινωνίας κατανοητή από την πλατφόρμα τυχερών παιγνίων. Παραδείγματα συσκευών αναπαραγωγής είναι: προσωπικοί υπολογιστές, κινητά τηλέφωνα, ταμπλέτες, κ.λπ.

Σύστημα παίκτη (Player System) είναι το σύστημα το οποίο αποτελείται από τη συσκευή αναπαραγωγής παιγνίων του παίκτη (player device), το λογισμικό του χρήστη (client software) και όλα τα άλλα στοιχεία που συνθέτουν το σύνολο της οντότητας που επικοινωνεί με την πλατφόρμα τυχερών παιγνίων. Αυτό περιλαμβάνει μνήμη cache προσωπικού υπολογιστή, cookies, κ.λπ.

Σύστημα Διανομής Κερδών: Το σύνολο των συσχετιζόμενων στοιχείων, βάση των οποίων καθορίζεται ο τρόπος υπολογισμού των διανεμόμενων κερδών και η Απόδοση κάθε Ειδικότερης Μορφής Στοιχήματος και το οποίο καταρτίζεται από το Παρόχου (operator).

Σύστημα Διαχείρισης Δελτίων: Αποτελεί μέρος του Διαχειριστή που επιτρέπει την πώληση/εξαργύρωση των δελτίων συμμετοχής.

Σύστημα Τυχερών Παιγνίων με αλληλεπίδραση (Interactive Gaming System (IGS)) είναι οι συσκευές υλικού (hardware), το λογισμικό (software), το λογισμικό προγραμματισμού των συσκευών υλικού (firmware), η τεχνολογία των επικοινωνιών και λοιπός εξοπλισμός που επιτρέπει σε έναν παίκτη να ποντάρει ή να στοιχηματίσει (bet or wager) μέσω του Διαδικτύου (internet) ή μέσω ενός παρόμοια κατανεμημένου περιβάλλοντος δικτύωσης, και ο αντίστοιχος εξοπλισμός που σχετίζεται με τον καθορισμό αποτελεσμάτων των παιγνίων, η οθόνη του παιγνίου και τα αποτελέσματα των παιγνίων, και άλλες παρόμοιες πληροφορίες που είναι αναγκαίες για τη διευκόλυνση της αναπαραγωγής του παιγνίου. Ο όρος δεν περιλαμβάνει εξοπλισμό ηλεκτρονικών υπολογιστών ή τεχνολογία επικοινωνιών που χρησιμοποιείται από έναν παίκτη για να αποκτήσει πρόσβαση στο Σύστημα Τυχερών Παιγνίων με αλληλεπίδραση.

Σχεδίαση είναι οποιαδήποτε γραφική και ακουστική πληροφορία που αναπαράγεται με τη μορφή παρουσίασης/απεικόνισης στην τερματική συσκευή του παίκτη.

Υπεύθυνο Παιχνίδι (Responsible Gambling) είναι το σύνολο των ρυθμίσεων και οδηγιών της Ε.Ε.Ε.Π. που έχουν στόχο τον περιορισμό των αρνητικών επιπτώσεων στους Παίκτες από τη συμμετοχή σε τυχερά παίγνια.

Χρησιμοποίηση Σύνδεσης (Link utilization) είναι το ποσοστό του χρόνου ενεργοποίησης ενός συνδέσμου επικοινωνίας για τη μετάδοση δεδομένων.

Χαρτογράφηση (Mapping) είναι η διαδικασία με την οποία αντιστοιχίζεται ένα σύμβολο ή μία αξία σε έναν αριθμό μιας κλίμακας αριθμών, που να μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να ισχύουν στο τρέχον παίγνιο (π.χ. ο αριθμός 51 μπορεί να αντιστοιχίζεται σε (Άσος μπαστούνι - Ace Of Spades).

Ψηφιακό Πιστοποιητικό (Digital Certificate) είναι ένα ηλεκτρονικό αρχείο που χρησιμοποιείται για να πιστοποιήσει την ιδιοκτησία ενός δημόσιου κλειδιού. Το πιστοποιητικό περιλαμβάνει πληροφορίες σχετικά με το κλειδί, στοιχεία του κατόχου και μια ψηφιακή υπογραφή της οντότητας που έχει πιστοποιήσει το περιεχόμενο του αρχείου. Αν η υπογραφή είναι έγκυρη τότε το λογισμικό που χρησιμοποιεί το πιστοποιητικό εμπιστεύεται τον εκδότη και μπορεί να χρησιμοποιήσει το κλειδί για να επικοινωνήσει με ασφάλεια με την οντότητα του πιστοποιητικού.

Advanced Encryption Standard (AES256): Πρότυπο κρυπτογράφησης δεδομένων.

Batching: Τα δεδομένα εισάγονται στο Safe με τη μορφή πακέτων δεδομένων (batch). Κάθε πακέτο δεδομένων αποτελείται από επιμέρους εγγραφές.

Chaining: Προκειμένου να εξασφαλιστεί ο μέγιστος βαθμός ασφάλειας στην αποθήκευση και διατήρηση των δεδομένων στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων, χρησιμοποιούνται τεχνικές σύνδεσης των διαδοχικών πακέτων δεδομένων (chaining), πριν αυτά αποθηκευτούν οριστικά σε αυτή.

Domain Name System είναι η παγκόσμια κατανεμημένη βάση δεδομένων στο Διαδίκτυο που (μεταξύ άλλων) ρυθμίζει την ονοματοδοσία στο Διαδίκτυο.

electronic IDentification, Authentication and trust Services (eIDAS): Κανονισμός της Ευρωπαϊκής Ένωσης σχετικά με την ηλεκτρονική ταυτοποίηση και τις υπηρεσίες εμπιστοσύνης για τις ηλεκτρονικές συναλλαγές στην εσωτερική αγορά.

Gateway: Η πύλη ελέγχου σε πραγματικό χρόνο, μέσω της οποίας όλη η κίνηση που αφορά το διαδικτυακό παιχνίδι κατευθύνεται στην κεντρική πλατφόρμα του παρόχου.

Λέξεις ή φράσεις για τις οποίες δεν δίδεται ειδικός ορισμός στην παρούσα απόφαση έχουν την έννοια που περιγράφεται στον Κανονισμό.

ISO 27001: Το ISO 27001 είναι το πρότυπο που καθορίζει τις απαιτήσεις για ένα Σύστημα Διαχείρισης της Ασφάλειας των Πληροφοριών, με σκοπό την εξασφάλιση ότι η επιχείρηση έχει καθορίσει και εφαρμόζει επαρκείς και κατάλληλους ελέγχους που σχετίζονται με την εμπιστευτικότητα, ακεραιότητα και διαθεσιμότητα της πληροφορίας, ώστε να προστατεύονται επαρκώς οι πληροφορίες και τα δεδομένα των «ενδιαφερόμενων μερών».

RSA2048: Ο RSA είναι ένας κρυπταλγόριθμος ασύμμετρου κλειδιού.

Shill είναι ο παίκτης που έχει προσληφθεί για να συμμετάσχει σε ένα παιχνίδι και στοιχηματίζει κεφάλαια της μπάνκας (wagers funds on behalf of the house).

Startup value είναι η αρχική τιμή τζακ ποτ (δεν περιλαμβάνει τις τιμές από μέτρα υπερχείλισης (overflow meters)).

Safe: Διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων, η οποία υποδέχεται, με προκαθορισμένη συχνότητα, τα δεδομένα των παρόχων. Η διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης, φέρει διεθνή πιστοποίηση και εξασφαλίζει την ορθή, ασφαλή και απρόσκοπτη αποθήκευση των δεδομένων που αφορούν το παιχνίδι, μην επιτρέποντας την αλλαγή των δεδομένων που αποθηκεύονται σε αυτό, τόσο από τον πάροχο, όσο και από την Αρχή.

Timestamp είναι μια καταγραφή-εγγραφή (record) της τρέχουσας ημερομηνίας και ώρας της πλατφόρμας παιχνιδιών, η οποία προστίθεται σε ένα μήνυμα τη στιγμή που δημιουργείται.

XML Schema Definition (XSD) file: Η πληροφορία που περιέχεται στο αρχείο XML διέπεται από ορισμένους κανόνες και περιορισμούς, οι οποίοι περιγράφονται στο αρχείο XSD (μοντέλο δεδομένων).

XML (eXtensible Markup Language): Η γλώσσα XML αποτελεί σήμερα ένα ευρέως διαδεδομένο και ανοικτό πρότυπο για την περιγραφή και ανταλλαγή δεδομένων. Η XML έχει αναπτυχθεί και συντηρείται από το W3C (World Wide Web Consortium).

X.509: Το X.509 είναι ένα διεθνές πρότυπο που καθορίζει τον τρόπο λειτουργίας των Υποδομών Δημοσίου Κλειδιού (Public Key Infrastructure/PKI). Προδιαγράφει τις μορφές διάθεσης της σχετικής πληροφορίας (κλειδιά, πιστοποιητικά, λίστες ανάκλησης), καθώς και τους αλγορίθμους επαλήθευσης του κύρους ενός πιστοποιητικού.

XML Advanced Electronic Signatures (XAdES): Ένα διεθνώς διαδεδομένο πρότυπο που χρησιμοποιείται για την ψηφιακή υπογραφή αρχείων τύπου XML, ενώ ενσωματώνει επιπλέον χαρακτηριστικά ασφάλειας, όπως χρονοσημάνσεις και πληροφορίες ανάκλησης πιστοποιητικών.

Άρθρο 2 Πεδίο εφαρμογής

2.1 Με την παρούσα απόφαση καθορίζονται οι Τεχνικές Προδιαγραφές που πρέπει να πληρούν, το Πληροφοριακό Σύστημα και κάθε είδους μηχανήματα, συσκευές, στοιχεία εξοπλισμού, εφαρμογές λογισμικού ή συστήματα (Προϊόντα), καθώς και σχετικοί χώροι, που συνδέονται με τη διεξαγωγή τυχερών παιχνιδιών μέσω διαδικτύου.

Κεφάλαιο 2 Απαιτήσεις Πλατφόρμας Τυχερών Παιγνίων

Άρθρο 3 Ηλεκτρονικός Λογαριασμός Παίκτη

3.1 Γενικές απαιτήσεις

Το ΠΣ χορηγεί και τηρεί μοναδικό Ηλεκτρονικό Λογαριασμό Παίκτη για κάθε Παίκτη για να συμμετέχει σε τυχερό παίγνιο μέσω διαδικτύου. Ο λογαριασμός αυτός περιέχει πληροφορίες, μεταξύ άλλων, τα χρηματικά ποσά συμμετοχής και τα κέρδη από Παίγνια, τις λογιστικές κινήσεις που συνδέονται με αυτά, καθώς επίσης και το υπόλοιπο των διαθέσιμων χρηματικών ποσών του Παίκτη και συνιστά έκδοση Ατομικής Κάρτας Παίκτη.

3.2 Επαλήθευση ταυτότητας Παίκτη

Το ΠΣ εφαρμόζει διαδικασίες για την επαλήθευση ταυτότητας Παίκτη και διαθέτει Πιστοποίηση Συμμόρφωσης, σύμφωνα με τις κείμενες διατάξεις περί εφαρμογής μέτρων για την καταπολέμηση της νομιμοποίησης εσόδων από εγκληματικές δραστηριότητες και της χρηματοδότησης της τρομοκρατίας από τα Υπόχρεα Πρόσωπα, στην αγορά υπηρεσιών τυχερών παιγνίων. Τα στοιχεία επαλήθευσης του Παίκτη τηρούνται ηλεκτρονικά (On-line) με ασφαλή τρόπο. Το ΠΣ τηρεί πληροφορίες για τις δραστηριότητες του κάθε Παίκτη, έτσι ώστε αν η ηλικία ενός Παίκτη αποκαλυφθεί ότι είναι μικρότερη της νόμιμης, η Ε.Ε.Ε.Π. θα έχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες.

Η επαλήθευση του παίκτη πρέπει να πιστοποιεί το ονοματεπώνυμο, τη φυσική διεύθυνση, την ηλικία και την εθνικότητα του ατόμου κατ' ελάχιστον, όπως και οτιδήποτε άλλο απαιτείται από την Αρχή. Πρέπει, επίσης, να επιβεβαιώνει ότι ο παίκτης δεν βρίσκεται σε κανέναν κατάλογο αποκλεισμού από τον Παρόχο (operator) ή την Αρχή.

Οι λεπτομέρειες επαλήθευσης του παίκτη πρέπει να τηρούνται με ασφάλεια.

Δύνανται να χρησιμοποιούνται τρίτοι για την επαλήθευση της ηλικίας ή / και της ταυτότητας των παικτών, σύμφωνα με τον Κανονισμό εφαρμογής μέτρων για την καταπολέμηση της νομιμοποίησης εσόδων από εγκληματικές δραστηριότητες και της χρηματοδότησης της τρομοκρατίας από τα Υπόχρεα Πρόσωπα, στην αγορά υπηρεσιών τυχερών παιγνίων, τις Οδηγίες της Αρχής.

Ο Πάροχος (operator) πρέπει να έχει τεκμηριωμένη δημόσια πολιτική για το χειρισμό των παικτών που σχετίζονται με παράνομες δραστηριότητες, συμπεριλαμβάνοντας, αλλά δίχως να περιορίζεται, στα εξής:

α. Διατήρηση πληροφοριών σχετικά με τη δραστηριότητα του κάθε παίκτη, έτσι ώστε ο Πάροχος (operator) ή/και η Αρχή να έχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για την ανάληψη κατάλληλης δράσης, εάν εντοπιστεί δόλια δραστηριότητα.

β. Αναστολή λογαριασμού παίκτη, εφόσον ανακαλυφθεί ότι σχετίζεται με παράνομες δραστηριότητες και

γ. Επεξεργασία των καταθέσεων, των στοιχημάτων και των κερδών του παίκτη που σχετίζονται με παράνομες δραστηριότητες.

3.3 Προστασία Προσωπικών Δεδομένων.

Κατά τη διαδικασία εγγραφής, ο Παίκτης υποχρεούται σε αποδοχή της πολιτικής απορρήτου, σύμφωνα με τις κείμενες διατάξεις. Η πολιτική απορρήτου περιγράφει τις ελάχιστες πληροφορίες που απαιτείται να συλλεχθούν, το σκοπό της συλλογής αυτών των πληροφοριών, καθώς και τις προϋποθέσεις υπό τις οποίες μπορούν να γνωστοποιηθούν οι πληροφορίες και ειδικότερα:

α) Πληροφορίες που ελήφθησαν κατά την εγγραφή Παίκτη ή τη δημιουργία του λογαριασμού του δεν πρέπει να παραβιάζουν την πολιτική προστασίας προσωπικών δεδομένων.

β) Πληροφορίες σχετικά με την τρέχουσα κατάσταση των λογαριασμών παικτών πρέπει να είναι εμπιστευτικές, εκτός εάν η ανακοίνωση των εν λόγω πληροφοριών απαιτείται από το νόμο.

γ) Όλες οι πληροφορίες παικτών πρέπει να εξαλείφονται (erased) με ασφάλεια (δηλαδή όχι μόνο να διαγράφονται) από κάθε συσκευή αποθήκευσης προτού αυτές παροπλιστούν. Εάν η εξάλειψη των πληροφοριών δεν είναι δυνατή, η συσκευή αποθήκευσης πρέπει να καταστραφεί.

δ) Η πολιτική προστασίας προσωπικών δεδομένων πρέπει να αναρτηθεί στην πλατφόρμα τυχερών παιγνίων και να είναι εύκολα προσβάσιμη στον παίκτη.

3.4 Τοπικά Αποθηκευμένες Πληροφορίες (Cookies).

Τα cookies που χρησιμοποιούνται δεν περιέχουν κακόβουλο λογισμικό. Όπου γίνεται χρήση cookies, ο Παίκτης πρέπει να ενημερώνεται για τη χρήση τους κατά τη διάρκεια της εγγραφής (registration). Όταν τα cookies είναι υποχρεωτικά για την εκτέλεση του παιχνιδιού (game play), το παιχνίδι (game play) δεν εκτελείται (ως εφαρμογή), εάν η συσκευή του Παίκτη (player device) δεν έχει αποδεχτεί τα cookies.

3.5 Δημιουργία Λογαριασμού Παίκτη.

3.5.1 Όροι και Προϋποθέσεις.

Κατά τη διαδικασία εγγραφής, ο παίκτης πρέπει να συμφωνήσει με τους ισχύοντες όρους και προϋποθέσεις παροχής υπηρεσιών.

α) Οι όροι και οι προϋποθέσεις πρέπει να προσδιορίζουν το τι θα συμβεί σε στοιχήματα σε ημιτελή (incomplete) παίγνια, που τοποθετήθηκαν αλλά παραμένουν χωρίς αποτέλεσμα.

β) Οι όροι και οι προϋποθέσεις της διεξαγωγής του παιχνιδιού (game play) πρέπει να καθορίζουν με σαφήνεια τους κανόνες σύμφωνα με τους οποίους γίνεται η διαχείριση κάθε ανεπανόρθωτης δυσλειτουργίας των συσκευών υλικού (hardware) ή του λογισμικού (software) των τυχερών παιγνίων ακόμα και αν αυτή η διαδικασία έχει ως αποτέλεσμα την ακύρωση πληρωμών ή παιγνίων.

γ) Οι όροι και οι προϋποθέσεις θα πρέπει να αναφέρουν ότι μόνο οι παίκτες που έχουν νόμιμη άδεια (legally permitted) από την αντίστοιχη Αρχή με τη σχετική δικαιοδοσία μπορούν να συμμετέχουν σε τυχερά παίγνια.

δ) Οι όροι και οι προϋποθέσεις πρέπει να περιγράφουν τη μέθοδο με την οποία οι παίκτες θα ενημερώνονται για αναβαθμίσεις (updates). Ανάλογα με την περίπτωση, αναθεωρημένοι όροι και προϋποθέσεις πρέπει να επισημαίνονται ειδικά στον παίκτη.

3.5.2 Ενεργοποίηση ηλεκτρονικού λογαριασμού παίκτη

Μετά την επαλήθευση των στοιχείων ταυτότητας και εφόσον ο παίκτης δεν είναι εγγεγραμμένος σε καμία από τις λίστες αποκλεισμού, η εγγραφή του λογαριασμού του παίκτη είναι πλήρης και ο λογαριασμός του μπορεί να γίνει ενεργός (active), με την προϋπόθεση ότι έχει ενημερωθεί για όλες τις απαραίτητες πολιτικές απορρήτου και έχει αποδεχτεί τον Κανονισμό, τους όρους και τις προϋποθέσεις συμμετοχής.

α) Κάθε ενεργός λογαριασμός παίκτη πρέπει να έχει ένα μοναδικό αναγνωριστικό για να είναι δυνατός ο εντοπισμός συγκεκριμένου παίκτη και των στοιχείων του λογαριασμού του.

β) Κάθε παίκτης πρέπει να επιτρέπεται να έχει μόνο ένα ενεργό λογαριασμό.

γ) Ο παίκτης αποκτά πρόσβαση στο λογαριασμό παίκτη του χρησιμοποιώντας ένα όνομα χρήστη (ή παρόμοιο) και έναν κωδικό πρόσβασης ή ένα ασφαλές εναλλακτικό μέσο για να πραγματοποιηθεί ο έλεγχος ταυτότητας και να συνδεθεί.

Οι μέθοδοι ελέγχου της γνησιότητας υπόκεινται στη διακριτική ευχέρεια της Αρχής ανάλογα με τις ανάγκες.

Η απαίτηση δεν απαγορεύει την επιλογή για περισσότερες από μία μεθόδους πιστοποίησης που είναι διαθέσιμες για έναν παίκτη που έχει πρόσβαση στο λογαριασμό του.

δ) Σε περίπτωση που ένας παίκτης έχει ξεχάσει το όνομα χρήστη και / ή τον κωδικό πρόσβασής του, πρέπει να χρησιμοποιείται διαδικασία πιστοποίησης για την ανάκτηση του ονόματος χρήστη /επαναφορά του κωδικού πρόσβασης. Όλες οι διαδικασίες για την αντιμετώπιση χαμένων ονομάτων χρήστη ή κωδικών πρόσβασης πρέπει να γνωστοποιούνται με σαφήνεια στον παίκτη και να είναι επαρκώς ασφαλείς.

ε) Το Σύστημα στοιχηματισμού (Event Wagering System) πρέπει να επιτρέπει στους παίκτες να αλλάζουν τους κωδικούς πρόσβασής τους και να τους υπενθυμίζει σε τακτική βάση τουλάχιστον βμηνη την αλλαγή κωδικών.

στ) Μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια διαδικασία επαλήθευσης πολλαπλών παραγόντων προκειμένου οι παίκτες να προβούν σε αλλαγές πληροφοριών εγγραφής ή / και λογαριασμού που χρησιμοποιούνται για χρηματοπιστωτικές συναλλαγές.

ζ) Το σύστημα στοιχηματισμού συμβάντων πρέπει να υποστηρίζει έναν μηχανισμό που επιτρέπει τον αποκλεισμό ενός λογαριασμού σε περίπτωση που εντοπιστεί ύποπτη δραστηριότητα (π.χ. πάρα πολλές αποτυχημένες προσπάθειες σύνδεσης). Απαιτείται η εφαρμογή διαδικασίας επαλήθευσης πολλαπλών παραγόντων προκειμένου να ενεργοποιηθεί ο λογαριασμός σε περίπτωση κλειδώματος.

Άρθρο 4 Λειτουργία Ηλεκτρονικού Λογαριασμού Παίκτη

4.1 Παικτική Συνεδρία

Παικτική Συνεδρία είναι το χρονικό διάστημα που μεσολαβεί από τη στιγμή που ο Παίκτης συνδέεται (logs into) στο ΠΣ, μέχρι τη στιγμή που ο ίδιος αποσυνδέεται από αυτό (logs out) ή τον

αποσυνδέει το ίδιο το ΠΣ. Όταν ένα σύστημα παρέχει πρόσβαση σε πολλά Παίγνια, ο Παίκτης μπορεί να παίξει περισσότερα από ένα Παίγνια κατά τη διάρκεια μιας συνεδρίας.

4.2 Έναρξη Παικτικής Συνεδρίας

4.2.1 Προκειμένου ο Παίκτης να ξεκινήσει μια συνεδρία χρησιμοποιεί μοναδικό ηλεκτρονικό αναγνωριστικό (username) και κωδικό πρόσβασης (password).

4.2.2 Το ΠΣ προτρέπει τον Παίκτη και του υπενθυμίζει σε τακτική βάση την χρησιμότητα της αλλαγής των κωδικών του.

4.2.3 Σε περίπτωση που ο Παίκτης ξεχάσει τον κωδικό πρόσβασης του, η πλατφόρμα τυχερών παιγνίων παρέχει μια ασφαλή διαδικασία για την εκ νέου ταυτοποίηση του Παίκτη και την ανάκτηση και / ή επανέκδοση του κωδικού πρόσβασης. Όλες οι διαδικασίες για την αντιμετώπιση απώλειας ονόματος χρήστη Παίκτη ή κωδικού πρόσβασης, πρέπει να περιγράφονται με σαφήνεια στον Παίκτη και να είναι ασφαλείς.

4.2.4 Όταν ένας Παίκτης συνδέεται (logs in) στο ΠΣ, εμφανίζονται οι πληροφορίες σχετικά με την τελευταία φορά που συνδέθηκε σε αυτό.

4.2.5 Κάθε συνεδρία Παίκτη έχει ένα μοναδικό αναγνωριστικό που αποδίδεται από το ΠΣ, προκειμένου να διακρίνονται όλες οι συνεδρίες του.

4.2.6 Το ΠΣ εφαρμόζει μηχανισμούς που ανιχνεύουν μη εξουσιοδοτημένη χρήση του λογαριασμού Παίκτη, όπως η παρατήρηση της τελευταίας σύνδεσης (log in) στο πεδίο «Εμφάνιση ώρας» (Time Display), της διεύθυνσης IP κατά την τελευταία σύνδεση (log in) και δυνατότητα αντιπαραβολής των χρεώσεων των πιστωτικών καρτών σε σχέση με τις ήδη γνωστές καταθέσεις.

4.3 Αυτοεπιβαλλόμενη Συνεδρία Αδράνειας Παίκτη.

Κατά τη διάρκεια διεξαγωγής ενός παιγνίου μέσω διομότιμης επικοινωνίας, το λογισμικό πρέπει να επιτρέπει στο χρήστη να ορίσει κατάσταση «προσωρινής απουσίας» («Away from computer»), η οποία θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί εάν ο παίκτης χρειαστεί να απομακρυνθεί από τον υπολογιστή για μικρό χρονικό διάστημα. Αυτή η λειτουργία πρέπει να περιγράφεται πλήρως στις οθόνες βοήθειας ή στους ισχύοντες όρους και προϋποθέσεις.

α) Η κατάσταση «προσωρινής απουσίας» («Away from computer») δεν πρέπει να επιτρέπει τη διεξαγωγή του παιγνίου από τον παίκτη, και επίσης να έχει σαν αποτέλεσμα την παράλειψη της σειράς του παίκτη κατά τη διάρκεια κάθε γύρου του παιγνίου που λαμβάνει χώρα για όσο διάστημα ο χρήστης παραμένει στη συγκεκριμένη κατάσταση

β) Αν ο παίκτης καθορίσει την κατάστασή του ως κατάσταση «προσωρινής απουσίας» («Away from computer») κατά τη διάρκεια της διεξαγωγής ενός γύρου παιγνίου, θα χάσει αυτόματα το δικαίωμα να παίξει στο συγκεκριμένο γύρο (π.χ. για ένα γύρο του πόκερ, το λογισμικό θα πρέπει αυτόματα να τον θέσει σε κατάσταση «πάω πάσο» «fold the player's hand» κατά τη διάρκεια του επόμενου γύρου των στοιχημάτων), υπό την προϋπόθεση ότι απαιτούνται επιπλέον στοιχήματα ή αποφάσεις του παίκτη προκειμένου να ολοκληρωθεί το παιχνίδι.

γ) Εάν ο παίκτης εκτελέσει οποιοδήποτε δράση κρίσιμη για την εξέλιξη του παιχνιδιού ενώ βρίσκεται σε κατάσταση «προσωρινής απουσίας» (Away) (π.χ. επιλέγοντας ένα ποσό για να

ποντάρει, κλπ), η κατάσταση «προσωρινής απουσίας» (Away) θα πρέπει να απομακρυνθεί και ο παίκτης θα πρέπει να συμμετάσχει στον επόμενο γύρο του παιχνιδιού. Μη σημαντικές για την εξέλιξη του παιχνιδιού δράσεις, όπως η πρόσβαση στο μενού βοήθεια από το παράθυρο του παιχνιδιού, δεν απαιτούν την απομάκρυνση της κατάστασης «προσωρινής απουσίας» (Away).

δ) Εάν δεν έχει αναληφθεί καμία δράση από τον παίκτη εντός της προθεσμίας που καθορίζεται στις οθόνες βοήθειας ή / και τους όρους και τις προϋποθέσεις, η κατάσταση του παίκτη θα πρέπει να αλλάξει αυτόματα σε κατάσταση «προσωρινής απουσίας» (Away).

ε) Εάν ο παίκτης είναι σε κατάσταση «προσωρινής απουσίας» (Away) για πάνω από 30 λεπτά ή για χρονικό διάστημα που ορίζεται από το ρυθμιστικό φορέα, αποβάλλεται αυτόματα από το τραπέζι τυχερών παιχνιδιών (table) στο οποίο συμμετέχει εκείνη τη στιγμή.

4.4 Αυτόματος Εντοπισμός Αδράνειας Συνεδρίας Παίκτη.

Τα Συστήματα Τυχερών Παιχνιδιών με αλληλεπίδραση πρέπει να χρησιμοποιούν ένα μηχανισμό ο οποίος να ανιχνεύει την αδράνεια μιας συνεδρίας (session-inactivity) και να την τερματίζει, όταν αυτό είναι εφικτό.

α) Εάν η πλατφόρμα παιχνιδιών δεν λάβει μια απάντηση από τη συσκευή του παίκτη για 30 λεπτά ή για ένα χρονικό διάστημα που καθορίζεται από τη ρυθμιστική αρχή, θα πρέπει να στείλει εντολή λήξης χρονικού ορίου λόγω αδράνειας του χρήστη και να τερματίσει τη συνεδρία.

β) Εάν μια συνεδρία τερματίζεται με εντολή λήξης χρονικού ορίου λόγω αδράνειας του χρήστη, η συσκευή του παίκτη πρέπει να εμφανίσει στον παίκτη μήνυμα σχετικό με τον τερματισμό της συνεδρίας με τον εξυπηρετητή (server session termination) (δηλαδή: λήξη χρονικού ορίου λόγω αδράνειας του χρήστη) κατά την επόμενη προσπάθεια χρήσης της πλατφόρμας τυχερών παιχνιδιών από τον παίκτη.

γ) Σε αυτή την περίπτωση κανένα παιχνίδι δεν πρέπει να επιτρέπεται έως ότου δημιουργηθεί νέα συνεδρία μεταξύ της πλατφόρμας τυχερών παιχνιδιών και της συσκευής του παίκτη.

4.5 Τέλος Συνεδρίας Παίκτη.

Μια συνεδρία παίκτη τελειώνει όταν:

α) Ο παίκτης ενημερώνει την πλατφόρμα τυχερών παιχνιδιών ότι η συνεδρία έχει τελειώσει [π.χ. «αποσυνδεθεί» (logs out)].

β) Λήξει το χρονικό όριο λόγω αδράνειας του χρήστη

γ) Η πλατφόρμα τυχερών παιχνιδιών τερματίζει τη συνεδρία.

i) Σε περίπτωση που η πλατφόρμα παιχνιδιών τερματίζει μια συνεδρία, μια εγγραφή πρέπει να καταγραφεί σε ένα αρχείο ελέγχου (audit file) με το λόγο τερματισμού και

ii) Η πλατφόρμα τυχερών παιχνιδιών πρέπει να προσπαθήσει να στείλει μήνυμα τερματισμού της συνεδρίας προς την συσκευή του παίκτη κάθε φορά που μια συνεδρία τερματίζεται από την πλατφόρμα τυχερών παιχνιδιών.

4.6 Ανενεργοί Λογαριασμοί (Inactive Accounts).

4.6.1 Ένας λογαριασμός θεωρείται ότι είναι ανενεργός, εάν ο Παίκτης δεν έχει εισέλθει στο λογαριασμό του για χρονικό διάστημα, το οποίο καθορίζεται από τη ρυθμιστική αρχή.

4.6.2 Το ΠΣ διαθέτει μηχανισμό για την προστασία ανενεργών λογαριασμών, οι οποίοι διαθέτουν χρηματικά ποσά, από μη εξουσιοδοτημένες αλλαγές ή αφαίρεση κεφαλαίων.

4.6.3 Ο Φ.Ε. προβλέπει και εφαρμόζει διαδικασία για τη διαχείριση αζήτητων κεφαλαίων από ανενεργούς λογαριασμούς, η οποία καταγράφεται σε ειδικό εγχειρίδιο.

4.7 Διασφάλιση Κεφαλαίων Παικτών

Για τη διασφάλιση (maintenance) των κεφαλαίων των Παικτών το ΠΣ εξασφαλίζει ότι:

α) Οι λογαριασμοί των Παικτών είναι ασφαλείς (secured) από μη έγκυρη πρόσβαση ή ενημέρωση (update),

β) Όλες οι συναλλαγές διατηρούνται σε ένα αρχείο καταγραφής-αρχαιοθέτησης (audit log),

γ) Κατάθεση σε λογαριασμό Παίκτη, που πραγματοποιήθηκε μέσω συναλλαγής με πιστωτική κάρτα ή με άλλες μεθόδους που μπορούν να παράγουν πιστωτικό ίχνος (audit trail), δεν πρέπει να είναι άμεσα διαθέσιμη για στοιχηματισμό. Ο στοιχηματισμός αυτός επιτρέπεται μόνο αφού το χρηματοπιστωτικό ίδρυμα του παρόχου (issuer) λάβει τα κεφάλαια ή αφού το χρηματοπιστωτικό ίδρυμα του παρόχου παράσχει έναν αριθμό έγκρισης (authorization number), υποδεικνύοντας ότι τα κεφάλαια έχουν εγκριθεί. Ο αριθμός της έγκρισης (authorization number) πρέπει να διατηρείται σε ένα αρχείο καταγραφής ελέγχου (audit log),

δ) Πριν από τη δυνατότητα απόσυρσης κεφαλαίων που τηρούνται από το ΠΣ πραγματοποιείται ταυτοποίηση του παίκτη, με την εισαγωγή κάποιου κωδικού ή με άλλες εγκεκριμένες μεθόδους ασφαλείας από την Ε.Ε.Ε.Π.,

ε) Ανενεργοί λογαριασμοί που έχουν χρηματικά ποσά στο ΠΣ προστατεύονται από την παράνομη πρόσβαση σε αυτούς ή την παράνομη αφαίρεση κεφαλαίων,

στ) Όλες οι συναλλαγές που αφορούν χρηματικά ποσά θεωρούνται σημαντικές πληροφορίες και ανακτώνται από το ΠΣ σε περίπτωση αποτυχίας λειτουργίας του συστήματος,

ζ) Οι πληρωμές από ένα λογαριασμό καταβάλλονται (συμπεριλαμβανομένης της μεταφοράς κεφαλαίων) απευθείας στο όνομα του Παίκτη ή επιτρέπεται η είσπραξή τους από τον ίδιο, σύμφωνα με τις κείμενες διατάξεις,

η) Μετά από αίτημα του Παίκτη αποστέλλονται αναφορές της κατάστασης λογαριασμού στην καταχωρημένη ηλεκτρονική ή ταχυδρομική διεύθυνση του, για το χρονικό διάστημα που θα καθορίσει ο ίδιος. Οι αναφορές περιλαμβάνουν επαρκείς πληροφορίες, ώστε να επιτρέπεται στον Παίκτη να αντιπαραβάλλει αυτές τις αναφορές με τα δικά του αρχεία

θ) Το ΠΣ εφαρμόζει ασφαλείς διαδικασίες όσον αφορά τις μεταβολές των λογαριασμών των παικτών και του πιστωτικού ίχνους (audit trail) τους. Οι παραπάνω διαδικασίες υπόκεινται σε αυστηρό έλεγχο.

ι) Δεν είναι δυνατή η μεταφορά πιστώσεων μεταξύ λογαριασμών χρηστών.

4.8 Φορολογία.

Το ΠΣ έχει διαδικασία που ανιχνεύει όλα τα φορολογούμενα κέρδη και παρέχει τις αναγκαίες πληροφορίες, σύμφωνα με τις απαιτήσεις της φορολογικής Αρχής.

4.9 Αρχείο Συναλλαγών.

Ο Πάροχος (operator) πρέπει να είναι σε θέση να παρέχει αρχείο καταγραφής συναλλαγών ή το ιστορικό του λογαριασμού παικτών κατόπιν αιτήματος. Οι παρεχόμενες πληροφορίες πρέπει να περιλαμβάνουν επαρκείς πληροφορίες που επιτρέπουν στον παίκτη να διασταυρώσει τα οικονομικά στοιχεία. Οι πληροφορίες που πρέπει να παρέχονται πρέπει να περιλαμβάνουν, τουλάχιστον, στοιχεία σχετικά με τους ακόλουθους τύπους συναλλαγών:

α) Χρηματοοικονομικές συναλλαγές (χρονοσήμανση):

- i. Καταθέσεις στο λογαριασμό παίκτη.
- ii. Αναλήψεις από το λογαριασμό παίκτη.
- iii. Τα διαφημιστικά ή μπόνους που προστίθενται / αφαιρούνται από το λογαριασμό παίκτη (εκτός των πιστωτικών μονάδων που κερδίζονται σε πονταρίσματα).
- iv. Μη αυτόματες προσαρμογές ή τροποποιήσεις του λογαριασμού παίκτη (π.χ. λόγω επιστροφών χρημάτων).

β) Συναλλαγές στοιχηματισμού:

- i. Η ημερομηνία και η ώρα που τοποθετήθηκε το στοίχημα.
- ii. Η ημερομηνία και η ώρα έναρξης του γεγονότος ή αναμένεται να συμβεί για τα μελλοντικά συμβάντα (εάν είναι γνωστά).
- iii. Η ημερομηνία και η ώρα επιβεβαίωσης των αποτελεσμάτων (κενή έως επιβεβαίωση).
- iv. Οποιοσδήποτε επιλογές παίκτη που συμμετέχουν στο στοίχημα, συμπεριλαμβανομένης της επιλογής στοιχημάτων, τύπος στοίχηματος και τα χαρακτηριστικά και οι τυχόν ειδικές προϋποθέσεις που ισχύουν για το στοίχημα.
- v. Τα αποτελέσματα του στοιχήματος (κενό μέχρι επιβεβαίωση).
- vi. Συνολικό ποσό πονταρίσματος, συμπεριλαμβανομένων τυχόν διαφημιστικών / bonus πιστώσεων (εάν ισχύει).
- vii. Συνολικό ποσό που κέρδισε, συμπεριλαμβανομένων τυχόν διαφημιστικών / bonus πιστώσεων (εάν ισχύει).
- viii. Προμήθειες ή τα τέλη που έχουν εισπραχθεί (εάν ισχύει) και
- ix. Την ημερομηνία και την ώρα που το στοίχημα νίκης καταβλήθηκε στον παίκτη.

Άρθρο 5 Υπεύθυνο Παιχνίδι

5.1 Πληροφορίες

Ο Πάροχος (operator) διασφαλίζει ότι οι πληροφορίες του Υπεύθυνου Παιχνιδιού είναι προσβάσιμες από όλες τις σελίδες του Ιστοτόπου ή/και κάθε διαδικτυακού Σημείου.

5.2 Αυτοεπιβαλλόμενα Όρια.

Ο Φ.Ε. παρέχει στους Παίκτες μέσω του ΠΣ απλό μηχανισμό για την επιβολή αυτο-περιορισμών, σύμφωνα με τις κείμενες διατάξεις. Το ΠΣ διασφαλίζει ότι:

α) όλα τα οριζόμενα όρια αυτοπεριορισμού καταχωρούνται και εφαρμόζονται ορθά, με πληρότητα και άμεσα ή κατά τη χρονική στιγμή που ορίζεται από τον Παίκτη (δηλαδή κατά την επόμενη σύνδεση, την επόμενη ημέρα, κ.λ.π.).

β) οι αυτό-περιορισμοί που τίθενται από τον Παίκτη δεν καταστρατηγούν περιορισμούς που επιβάλλονται από το σύστημα ή έρχονται σε αντίθεση με τους κανόνες του παιχνιδιού

γ) η εφαρμογή αυστηρότερων για τον Παίκτη περιορισμών έχει άμεση ισχύ. Εφαρμογή ευνοϊκότερων για τον Παίκτη περιορισμών ισχύει μετά την παρέλευση μίας τουλάχιστον εβδομάδας.

δ) οι αυτο-περιορισμοί δεν πρέπει να επηρεάζονται από εσωτερικές αλλαγές κατάστασης, όπως εντολές αυτο-αποκλεισμού και ανακλήσεις αυτο-αποκλεισμού.

5.3 Όρια επιβαλλόμενα από το σύστημα (Ε.Ε.Ε.Π./Παρόχου (operator))

5.3.1 Το ΠΣ πρέπει να είναι σε θέση να εφαρμόσει τα όρια Παίκτη που επιβάλλονται από την Ε.Ε.Ε.Π. ή/και τον Παρόχου (operator). Ο Παίκτης ενημερώνεται εκ των προτέρων για επιβαλλόμενα από το σύστημα όρια και για τις ημερομηνίες έναρξης ισχύος τους. Μόλις ανανεωθούν τα επιβαλλόμενα από το σύστημα όρια πρέπει να είναι σε απόλυτη συμφωνία με αυτά που έχουν επικοινωνηθεί στον Παίκτη.

5.3.2 Με την παραλαβή κάθε αιτήματος περιορισμού από το σύστημα, το ΠΣ πρέπει να διασφαλίσει ότι όλα τα καθοριζόμενα από το αίτημα όρια έχουν εφαρμοστεί σωστά αμέσως ή κατά τη χρονική στιγμή που έχει αναφερθεί σαφώς στον Παίκτη (δηλαδή κατά την επόμενη σύνδεση, την επόμενη ημέρα, κ.λ.π.).

5.3.3 Στις περιπτώσεις όπου οι τιμές των ορίων που έχουν επιβληθεί από το σύστημα (π.χ. κατάθεση, στοιχήματος, απώλειας (loss), διάρκειας συνεδρίας παίκτη) είναι μεγαλύτερες από τις τιμές των ορίων που έχουν αυτό-επιβληθεί από τον Παίκτη, οι αυτο-επιβληθείσες τιμές πρέπει να έχουν προτεραιότητα.

5.3.4 Οι περιορισμοί που επιβάλλονται από το σύστημα δεν πρέπει να υπονομεύονται από εσωτερικές αλλαγές κατάστασης, όπως εντολές για αυτο-αποκλεισμό και ανακλήσεις αυτο-αποκλεισμού.

5.4 Αυτό-αποκλεισμός

Ο Φ.Ε. παρέχει στον Παίκτη μέσω του ΠΣ απλό μηχανισμό για την επιβολή αυτο-αποκλεισμού, σύμφωνα με τις αρχές του Υπεύθυνου Παιχνιδιού. Το ΠΣ διασφαλίζει ότι:

α) Ο Παίκτης έχει τη δυνατότητα να αυτο-αποκλειστεί προσωρινά για ένα ορισμένο χρονικό διάστημα ή επ' αόριστον.

β) Σε περίπτωση προσωρινού αυτο-αποκλεισμού:

i) Νέα στοιχήματα ή καταθέσεις του Παίκτη δεν γίνονται δεκτά, μέχρι τη λήξη του προσωρινού αυτο-αποκλεισμού,

ii) Κατά την διάρκεια της προσωρινής περιόδου αυτο-αποκλεισμού, ο παίκτης επιτρέπεται να αποσύρει μέρος ή ολόκληρο το υπόλοιπο του λογαριασμού του μέσω της κονσόλας διαχείρισης του λογαριασμού, υπό την προϋπόθεση ότι το ΠΣ ενημερωθεί ότι τα κεφάλαια έχουν εκκαθαριστεί.

γ) Σε περίπτωση επ' αορίστου αυτο-αποκλεισμού:

i) Νέα στοιχήματα ή καταθέσεις του Παίκτη δεν γίνονται δεκτά, μέχρι την ανάκληση της αυτό-εξαίρεσης

ii) Ο Παίκτης πληρώνεται στο ακέραιο για το υπόλοιπο του λογαριασμού του, υπό την προϋπόθεση ότι το ΠΣ έχει ενημερωθεί ότι τα κεφάλαια έχουν εκκαθαριστεί.

iii) Συνιστάται η ύπαρξη μηχανισμού που θα δίνει στους Παίκτες τη δυνατότητα ακύρωσης της εντολής αυτο-αποκλεισμού, σύμφωνα με τις κείμενες διατάξεις.

5.5 Αποκλεισμός επιβαλλόμενος από το σύστημα (Ε.Ε.Ε.Π./Πάροχος (operator))

Ο αποκλεισμός του Παίκτη από την Αρχή ή/και τον Φ.Ε πραγματοποιείται σύμφωνα με τις κείμενες διατάξεις. Σε αυτήν την περίπτωση το ΠΣ διαθέτει μηχανισμό που:

α) Στέλνει κοινοποίηση στον Παίκτη με ενημέρωση για την κατάσταση του αποκλεισμού και γενικές οδηγίες για την επίλυση του θέματος,

β) Νέα στοιχήματα ή καταθέσεις του Παίκτη δεν γίνονται δεκτά, μέχρι την ανάκληση του αποκλεισμού,

γ) Κατά τη διάρκεια της περιόδου αποκλεισμού, ο παίκτης δεν πρέπει να εμποδίζεται από το να αποσύρει μέρος ή ολόκληρο το υπόλοιπο του λογαριασμού του, υπό την προϋπόθεση ότι το ΠΣ έχει ενημερωθεί ότι τα κεφάλαια έχουν εκκαθαριστεί και ότι ο/οι λόγο(οι) του αποκλεισμού δεν απαγορεύει(ουν) την απόσυρση κεφαλαίου.

5.6 Υπηρεσία αυτοαποκλεισμού παικτών

Οι λειτουργίες που διασφαλίζονται από την παρούσα υπηρεσία είναι οι ακόλουθες:

α) Ειδοποιήσεις αυτοαποκλεισμού παικτών

β) Οι φορείς εκμετάλλευσης οφείλουν να αποστείλουν στην Αρχή, εντός διαστήματος που δε θα υπερβαίνει τις 24 ώρες από την παραλαβή του αιτήματος, τα δεδομένα των παικτών των οποίων ζητείται ο αυτοαποκλεισμός ή των οποίων τροποποιείται ή ανακαλείται προηγούμενο αίτημα αυτοαποκλεισμού.

γ) Ενημερώσεις για τροποποιήσεις που αφορούν αυτοαποκλεισθέντες παίκτες θα αποστέλλονται σε όλους τους φορείς εκμετάλλευσης σε πραγματικό χρόνο.

δ) Οι φορείς εκμετάλλευσης οφείλουν να εγγυούνται τη δέουσα απάντηση παραλαβής των ειδοποιήσεων που αναφέρονται στο προηγούμενο σημείο και να προβαίνουν στη λήψη της τελευταίας εκδοχής του καταλόγου των αυτοαποκλειόμενων παικτών.

ε) Λήψη της τελευταίας εκδοχής του καταλόγου των αυτοαποκλειόμενων παικτών μέσω web service της ΕΕΕΠ αν υπάρχει.

στ) Ο Πάροχος (operator) οφείλει να προβαίνει στη μεταφόρτωση (download) της τελευταίας εκδοχής του καταλόγου αυτοαποκλειόμενων παικτών.

Άρθρο 6 Καταγγελίες/Αναφορές/Παράπονα Παικτών

6.1 Υποβολή - Διαχείριση καταγγελιών/αναφορών/παραπόνων

6.1.1 Το ΠΣ διαθέτει διαδικασία υποβολής καταγγελιών/αναφορών/παραπόνων και επιτρέπει στον Παίκτη την κοινοποίηση αυτών στην Ε.Ε.Ε.Π..

6.1.2 Πληροφορίες επικοινωνίας για επίλυση διενέξεων είναι άμεσα προσβάσιμες στον Παίκτη μέσω της διεπαφής Παίκτη (accessible within the Player Interface).

6.1.3 Το ΠΣ διασφαλίζει ότι οι Παίκτες δύνανται να εκφράζουν καταγγελίες, αναφορές και παράπονα καθ' όλη τη διάρκεια του εικοσιτετραώρου, όλες τις ημέρες της εβδομάδας (24/7).

6.1.4 Το αρχείο καταγραφής καταγγελιών, αναφορών και παραπόνων καθώς και της σχετικής αλληλογραφίας τηρείται ηλεκτρονικά για χρονικό διάστημα που ορίζεται από την Ε.Ε.Ε.Π..

Άρθρο 7 Πρόγραμμα ελέγχου

7.1 Επαλήθευση Προγράμματος ελέγχου.

Τα Συστήματα Τυχερών Παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να πιστοποιούν ότι όλα τα μέρη του προγράμματος ελέγχου που περιέχονται στο Σύστημα Τυχερών Παιγνίων με αλληλεπίδραση είναι αυθεντικά αντίγραφα των εγκεκριμένων κατασκευαστικών μερών του Συστήματος Τυχερών Παιγνίων με αλληλεπίδραση. Η διαδικασία αυτή πρέπει να γίνεται αυτόματα κατά την εγκατάσταση και τουλάχιστον κάθε 24 ώρες καθώς και ύστερα από τέτοια απαίτηση, κάνοντας χρήση εγκεκριμένης, από το ρυθμιστικό φορέα, μεθόδου.

α) Ο μηχανισμός αυθεντικοποίησης πρέπει να χρησιμοποιεί έναν αλγόριθμο κατακερματισμού (hashing algorithm) που παράγει ένα αρχείο μεγέθους τουλάχιστον 128bits.

γ) Ένα σύστημα καταγραφής ή αναφορών πρέπει να τηρείται και να είναι προσβάσιμο για χρονικό διάστημα 90 ημερών, στο οποίο να παρουσιάζονται αναλυτικά τα αποτελέσματα της επαλήθευσης ταυτότητας για κάθε στοιχείο ελέγχου.

δ) Η αυθεντικοποίηση του προγράμματος ελέγχου πρέπει να περιλαμβάνει όλα τα μέρη του προγράμματος ελέγχου, τα οποία μπορεί να επηρεάσουν την έκβαση του παιγνίου ή απαιτούμενες λειτουργίες του συστήματος. Στα μέρη του προγράμματος ελέγχου περιλαμβάνονται, μεταξύ άλλων, εκτελέσιμα προγράμματα (executables), βιβλιοθήκες,

ρυθμίσεις (configurations) του παιχνιδιού ή του συστήματος, τα αρχεία του λειτουργικού συστήματος, μέρη που ελέγχουν το απαιτούμενο σύστημα αναφορών, και τα στοιχεία της βάσης δεδομένων που επηρεάζουν το αποτέλεσμα του παιχνιδιού ή τις απαιτούμενες λειτουργίες του συστήματος.

ε) Εάν ένα μέρος προγράμματος ελέγχου θεωρηθεί μη έγκυρο (invalid), τότε το σύστημα τυχερών παιχνιδιών με αλληλεπίδραση πρέπει να εμποδίσει την εκτέλεσή του ή να το απενεργοποιήσει, και πρέπει να σταματά αυτόματα οποιαδήποτε λειτουργία αφορά τα τυχερά παιχνίδια η οποία σχετίζεται με το εν λόγω μέρος.

στ) Κάθε μέρος προγράμματος ελέγχου του συστήματος τυχερών παιχνιδιών με αλληλεπίδραση πρέπει να έχει μια μέθοδο για να ελέγχεται και να πιστοποιείται μέσω μιας ανεξάρτητης διαδικασίας επαλήθευσης από τρίτους. Αυτή η διαδικασία επαλήθευσης δεν θα περιλαμβάνει οποιαδήποτε διαδικασία ή λογισμικό ασφάλειας στο πλαίσιο του συστήματος τυχερών παιχνιδιών με αλληλεπίδραση. Το εργαστήριο δοκιμών (test laboratory), πριν από την έγκριση του συστήματος, θα πρέπει να εγκρίνει τη μέθοδο ελέγχου ακεραιότητας (integrity check method).

7.2 Τροποποίηση Δεδομένων.

Το σύστημα τυχερών παιχνιδιών με αλληλεπίδραση δεν πρέπει να επιτρέπει την αλλοίωση λογιστικών στοιχείων, αναφορών-εκθέσεων ή σημαντικών δεδομένων σχετικά με συμβάντα χωρίς την εποπτεία ελέγχων πρόσβασης. Σε περίπτωση που οποιαδήποτε δεδομένα αλλάξουν, οι ακόλουθες πληροφορίες πρέπει να τεκμηριώνονται ή να καταχωρούνται:

α) το στοιχείο δεδομένου που αλλοιώθηκε

β) η τιμή του στοιχείου δεδομένου πριν από την αλλοίωση

γ) η τιμή του στοιχείου δεδομένου μετά την αλλοίωση

δ) Η ημερομηνία και ώρα αλλοίωσης

ε) Το προσωπικό που πραγματοποίησε την αλλοίωση [(όνομα χρήστη (user login))].

7.3 Ρολόι συστήματος

Το ΠΣ πρέπει να διατηρεί ένα εσωτερικό ρολόι που αναπαριστά την τρέχουσα τοπική ώρα (μορφή 24 ωρών - η οποία γίνεται κατανοητή με τη μορφή τοπικής ημερομηνίας/ώρας) και ημερομηνία που πρέπει να χρησιμοποιείται για την παροχή των παρακάτω:

α) Χρονική σήμανση των σημαντικών συμβάντων,

β) Ρολόι αναφοράς για τις αναφορές, και

γ) Χρονική σήμανση των αλλαγών παραμετροποίησης.

7.3.1 Χαρακτηριστικό συγχρονισμού

Σε περίπτωση υποστήριξης πολλαπλών ρολογιών, το ΠΣ πρέπει να διαθέτει λειτουργία ενημέρωσης των εν λόγω ρολογιών στα στοιχεία του ΠΣ καθώς θα μπορούσαν να προκύψουν αντικρουόμενες πληροφορίες.

Άρθρο 8 Λογισμικό Χρήστη (ClientSoftware)

8.1 Γενική δήλωση.

Το λογισμικό του χρήστη (client software) είναι οποιοδήποτε λογισμικό το οποίο μπορεί να ληφθεί (downloaded) ή να εγκατασταθεί στη συσκευή του παίκτη.

8.2 Απαιτήσεις λογισμικού Χρήστη (Client).

Το λογισμικό του χρήστη (client software) και η συσκευή του παίκτη πρέπει:

α) Να μην περιέχει τη λογική που χρησιμοποιείται για να παραχθεί το αποτέλεσμα του κάθε παιχνίσιου

β) να μην είναι σε θέση να διεξάγει δραστηριότητες τυχερών παιχνιδιών, εάν αποσυνδεθεί από το σύστημα τυχερών παιχνιδιών με αλληλεπίδραση

γ) να μην χρησιμοποιείται για την αποθήκευση ευαίσθητων δεδομένων ή πληροφοριών που απαιτούνται από το σύστημα τυχερών παιχνιδιών με αλληλεπίδραση.

8.3 Αλληλεπιδράσεις Λογισμικού Χρήστη με Εξυπηρετητή (Client-Server).

Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για το Λογισμικό Χρήστη και τις αλληλεπιδράσεις του με τον εξυπηρετητή (server) κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

α) Το Λογισμικό Χρήστη δεν πρέπει να αλλοιώνει καθορισμένους, από τους χρήστες, κανόνες του τείχους προστασίας (client specified firewall rules) για να ανοίξει θύρες (ports) που έχουν αποκλειστεί από το τείχος προστασίας της συσκευής ή το λογισμικό αυτής (firewall).

β) Το Λογισμικό Χρήστη δε θα πρέπει να έχει πρόσβαση σε θύρες (port) (είτε αυτόματα, είτε προτρέποντας το χρήστη να έχει πρόσβαση χειροκίνητα (manually)), οι οποίες δεν είναι απαραίτητες για την επικοινωνία μεταξύ του χρήστη (μέσω της συσκευής παίκτη) και του εξυπηρετητή.

γ) Οι παίκτες δεν πρέπει να είναι σε θέση να χρησιμοποιούν το Λογισμικό Χρήστη για τη μεταφορά δεδομένων μεταξύ τους, εκτός εάν πρόκειται για λειτουργίες συνομιλίας (π.χ. κείμενο, φωνή, βίντεο, κλπ ...) και εγκεκριμένα αρχεία (π.χ. εικόνες προφίλ χρηστών, φωτογραφίες, κ.λπ.).

δ) Εάν το Λογισμικό Χρήστη περιλαμβάνει πρόσθετη λειτουργία, μη-σχετιζόμενη με το παιχνίδι, αυτή η πρόσθετη λειτουργία δεν πρέπει να αλλοιώνει την ακεραιότητα του παιχνιδιού με οποιοδήποτε τρόπο.

8.4 Επαλήθευση Λογισμικού (software verification).

Τα συστήματα τυχερών παιχνιδιών με αλληλεπίδραση πρέπει να χρησιμοποιούν ένα μηχανισμό ο οποίος να διασφαλίζει ότι όλα τα κρίσιμα μέρη που περιέχονται στο λογισμικό του χρήστη, το οποίο είναι εγκατεστημένο στη συσκευή παίκτη και χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με το σύστημα τυχερών παιχνιδιών με αλληλεπίδραση, επαληθεύονται-πιστοποιούνται, κατά την έναρξη οποιασδήποτε συνεδρίας παίκτη χρησιμοποιώντας κάποια εγκεκριμένη μέθοδο από τη ρυθμιστική αρχή. Συνιστάται η επαλήθευση-πιστοποίηση του Λογισμικού Χρήστη σε προκαθορισμένα χρονικά διαστήματα, όπως θα ορίσει η ρυθμιστική αρχή, κατά τη διάρκεια μιας ενεργής συνεδρίας παίκτη. Τα κρίσιμα μέρη του λογισμικού χρήστη μπορεί να περιλαμβάνουν μεταξύ άλλων τους κανόνες του παιχνιδιού, πληροφορίες πίνακα πληρωμών (pay table), στοιχεία

που ελέγχουν τις επικοινωνίες με το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση, ή άλλα μέρη που απαιτούνται για να διασφαλιστεί η ορθή λειτουργία του. Το σύστημα πρέπει να έχει τη δυνατότητα να απενεργοποιήσει το Λογισμικό Χρήστη μετά από αποτυχημένη επαλήθευση-πιστοποίησή του.

Ως **plug-in**, ορίζεται ένα σύστημα συστατικών κάποιου λογισμικού που προσθέτει ιδιαίτερες δυνατότητες σε ένα μεγαλύτερο λογισμικό. Τα plug-in χρησιμοποιούνται ιδιαίτερα σε φυλλομετρητές για την προβολή video, την ανίχνευση ιών, και την επίδειξη νέων τύπων αρχείων. Πολύ γνωστά παραδείγματα plug-in είναι το Adobe Flash Player και το QuickTime. Τα plug-in είναι εξειδικευμένες μορφές αυτού που αποκαλείται add-on ή πρόσθετο και περιλαμβάνει επεκτάσεις ή οπτικά θέματα.

8.5 Επαλήθευση Συμβατότητας (Compatibility Verification).

Κατά τη διάρκεια κάθε εγκατάστασης ή αρχικοποίησης-προετοιμασίας (initialization) και πριν από την επιβεβαίωση έναρξης μιας συνεδρίας παίκτη, το λογισμικό χρήστη, το οποίο χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση, πρέπει να ανιχνεύσει τυχόν ασυμβατότητες ή περιορισμούς των πόρων στο σύστημα του παίκτη οι οποίες θα εμποδίσουν τη σωστή λειτουργία του Λογισμικού Χρήστη. Εάν ανιχνευθούν ασυμβατότητες ή περιορισμοί πόρων, τότε το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει:

α) να ενημερώσει τον παίκτη για κάθε ασυμβατότητα ή/και περιορισμό των πόρων που εμποδίζει τη λειτουργία (π.χ. τον τύπο και έκδοση του του προγράμματος περιήγησης (browser), την έκδοση του προσθετου λογισμικού, κ.λπ.).

β) να μην επιτρέπει δραστηριότητες τυχερών παιγνίων όταν υπάρχει κάποια ασυμβατότητα ή/και περιορισμός πόρων.

8.6 Περιεχόμενο (Content).

Το Λογισμικό Χρήστη που χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με το Σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση δεν πρέπει να περιέχει καμία λειτουργικότητα η οποία να θεωρείται κακόβουλου χαρακτήρα από τη ρυθμιστική αρχή. Αυτό περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, μη εξουσιοδοτημένη εξαγωγή και μεταφορά αρχείων, μη εξουσιοδοτημένες τροποποιήσεις του συστήματος του παίκτη, και χρήση κακόβουλου λογισμικού (malware).

8.7 Επικοινωνίες (Communications).

Οι επικοινωνίες μεταξύ των μερών του συστήματος τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση, του συστήματος του παίκτη και του Λογισμικού Χρήστη, οι οποίες διεξάγονται μέσω δημόσιων δικτύων πρέπει να είναι ασφαλείς (secure) χρησιμοποιώντας μέσα-μεθόδους-διαδικασίες εγκεκριμένες από το ρυθμιστικό φορέα. Προσωπικά στοιχεία, ευαίσθητα δεδομένα του λογαριασμού, τα στοιχήματα, τα αποτελέσματα, οικονομικά στοιχεία, και πληροφορίες της συνεδρίας του παίκτη πρέπει πάντα να προστατεύονται σε κάθε δημόσιο δίκτυο.

Άρθρο 9 Απενεργοποίηση / Ενεργοποίηση Τυχερών Παιγνίων (Gaming)

9.1 Γενική δήλωση.

Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για την απενεργοποίηση και την εκ νέου ενεργοποίηση στοιχηματισμού στο σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση:

- α) Το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να απενεργοποιήσει ή να ενεργοποιήσει κάθε στοιχηματισμό με σχετική εντολή (on command)
- β) Το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να απενεργοποιήσει ή να ενεργοποιήσει συγκεκριμένα τυχερά παίγνια με σχετική εντολή (on command)
- γ) Το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να απενεργοποιήσει ή να ενεργοποιήσει συγκεκριμένες συνεδρίες παίκτη με σχετική εντολή (on command).

δ) Όταν ο στοιχηματισμός απενεργοποιηθεί ή ενεργοποιηθεί στο σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση, τότε πρέπει να γίνει μια καταχώρηση σε ένα αρχείο καταγραφής ελέγχου (audit log) που να περιλαμβάνει το λόγο ενεργοποίησης ή απενεργοποίησης.

9.2 Τρέχον παιχνίδι.

Όταν ένα τυχερό παίγνιο ή μια δραστηριότητα τυχερών παιγνίων (gaming activity) απενεργοποιείται:

α) Το παιχνίδι δεν πρέπει να είναι προσβάσιμο σε έναν παίκτη μετά την ολοκλήρωση του τρέχοντος γύρου.

β) Ο παίκτης θα πρέπει να έχει το δικαίωμα να λήξει το παιχνίδι ενώ αυτό παίζεται (δηλαδή γύροι μπόνους (bonus rounds), διπλασιασμός/ρίσκο (double up/gamble) και άλλα χαρακτηριστικά του παιγνίου που σχετίζονται με το αρχικό στοίχημα του παιγνίου θα πρέπει να ολοκληρωθούν πλήρως).

γ) Εάν έχουν τοποθετηθεί στοιχήματα σε εκκρεμή γεγονότα σε πραγματικό χρόνο:

i) Οι όροι και προϋποθέσεις πρέπει να καθορίζουν με σαφήνεια τι συμβαίνει με τα στοιχήματα, αν η δραστηριότητα του παιγνίου παραμένει απενεργοποιημένη ενώ το γεγονός σε πραγματικό χρόνο έχει ολοκληρωθεί, και το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να επιστρέψει όλα τα στοιχήματα σε παίκτες, ή να προχωρήσει σε διακανονισμό όλων των στοιχημάτων, ανάλογα με την περίπτωση.

ii) Οι όροι και οι προϋποθέσεις πρέπει να καθορίζουν με σαφήνεια τι συμβαίνει με τα στοιχήματα, αν η δραστηριότητα του τυχερού παιγνίου πρόκειται να επανα-ενεργοποιηθεί πριν από την ολοκλήρωση του αντίστοιχου γεγονότος σε πραγματικό χρόνο, και το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να επιστρέψει όλα τα στοιχήματα σε παίκτες, ή να αφήσει όλα τα στοιχήματα ενεργά, ανάλογα με την περίπτωση.

Άρθρο 10 Ημιτελή Παίγνια (Incomplete Games)

10.1 Ημιτελή Παίγνια (Incomplete Games).

Ένα παιχνίδι είναι ημιτελές όταν το αποτέλεσμα του παιχνιδιού παραμένει άγνωστο (unresolved) ή ο παίκτης δεν μπορεί να δει ξεκάθαρα το αποτέλεσμα. Ημιτελή παίγνια μπορεί να προκύψουν από:

- α) απώλεια της επικοινωνίας μεταξύ της πλατφόρμας τυχερών παιχνιδιών και της συσκευής του παίκτη
- β) επανεκκίνηση της πλατφόρμας παιχνιδιού) επανεκκίνηση ή δυσλειτουργία της συσκευής του παίκτη
- δ) αντικανονικό τερματισμό του λογισμικού χρήστη (client software)
- ε) εντολή (command) απενεργοποίησης παιχνιδιού από την πλατφόρμα τυχερών παιχνιδιών κατά τη διάρκεια διεξαγωγής παιχνιδιού.

10.2 Ολοκλήρωση ημιτελών παιχνιδιών.

Το Σύστημα Τυχερών Παιχνιδιών με Αλληλεπίδραση παρέχει στους παίκτες μηχανισμό για να ολοκληρώσουν ένα ημιτελές παιχνίδι. Ένα ημιτελές παιχνίδι πρέπει να ολοκληρωθεί προτού επιτραπεί σε ένα παίκτη να συμμετάσχει σε άλλη παρτίδα από το ίδιο παιχνίδι.

α) Αν παίκτης έχει ένα ημιτελές παιχνίδι, το σύστημα τυχερών παιχνιδιών με αλληλεπίδραση θα εμφανίζει το ημιτελές παιχνίδι προς ολοκλήρωση κατά την επανασύνδεση ή κάθε φορά που μια νέα συνεδρία παίκτη ενεργοποιείται.

i) Όταν δεν απαιτείται η συμβολή του παίκτη (player input) προκειμένου να ολοκληρωθεί το παιχνίδι, πρέπει να εμφανίζεται το τελικό αποτέλεσμα, όπως καθορίζεται από το σύστημα τυχερών παιχνιδιών με αλληλεπίδραση και τους κανόνες του παιχνιδιού, και ο λογαριασμός του παίκτη πρέπει να επικαιροποιείται αναλόγως.

ii) Για παίγνια ενός παίκτη πολλαπλών σταδίων (single-player, multi-stage games), όπου απαιτείται η συμβολή του παίκτη προκειμένου να ολοκληρωθεί το παιχνίδι, το παιχνίδι πρέπει να πηγαίνει τον παίκτη στην κατάσταση που είχε το παιχνίδι αμέσως πριν από τη διακοπή και να επιτρέψει στον παίκτη να ολοκληρώσει το παιχνίδι.

Σημείωση: Η προσθήκη ενός προαιρετικού μόνου ή χαρακτηριστικού (feature), όπως ο διπλασιασμός (double-up) ή ρίσκο (gamble) δεν μετατρέπουν ένα παιχνίδι σε παιχνίδι πολλαπλών σταδίων (multi-stage).

iii) Για παίγνια πολλαπλών παικτών (multi-player games), το παιχνίδι πρέπει να εμφανίζει το τελικό αποτέλεσμα, όπως προσδιορίζεται σύμφωνα με τους κανόνες του παιχνιδιού και/ή τους όρους και τις προϋποθέσεις, και ο λογαριασμός του παίκτη πρέπει να επικαιροποιείται αναλόγως.

β) Στοιχήματα που σχετίζονται με ημιτελή παιχνίδια που μπορούν να συνεχιστούν, πρέπει να διατηρούνται (held) από το σύστημα τυχερών παιχνιδιών με αλληλεπίδραση μέχρι να ολοκληρωθεί

το παιχνίδι. Οι λογαριασμοί των παικτών πρέπει να εμφανίζουν τυχόν κεφάλαια που διατηρούνται σε ημιτελή παίγνια.

10.3 Ακύρωση ημιτελών παιγνίων.

Στοιχήματα που σχετίζονται με ημιτελή παιχνίδια που μπορεί να συνεχισθούν, αλλά παραμένουν χωρίς αποτέλεσμα για χρονικό διάστημα, το οποίο θα καθοριστεί από τη ρυθμιστική αρχή, μπορεί να ακυρωθούν και τα στοιχήματα να καταπέσουν ή να επιστραφούν στον παίκτη με την προϋπόθεση ότι:

α) Οι κανόνες του παιγνίου ή/και οι όροι και προϋποθέσεις πρέπει να καθορίζουν με σαφήνεια πώς θα αντιμετωπιστούν τα στοιχήματα όταν το παίγνιο παραμείνει χωρίς αποτέλεσμα πέραν της καθορισμένης χρονικής περιόδου και το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να μπορεί να επιστρέψει ή να άρει τη δυνατότητα επιστροφής των στοιχημάτων (forfeit), ανάλογα με την περίπτωση.

β) Σε περίπτωση που ένα παιχνίδι δεν μπορεί να συνεχιστεί λόγω μιας δράσης του συστήματος τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση, όλα τα στοιχήματα πρέπει να επιστραφούν στους παίκτες αυτού του παιγνίου.

Άρθρο 11 Τερματισμός και Επανάκτηση (Shutdown and Recovery)

11.1 Γενική δήλωση.

Το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να έχει τις εξής δυνατότητες τερματισμού και επανάκτησης:

α) Η πλατφόρμα τυχερών παιγνίων πρέπει να είναι σε θέση να εκτελέσει μη βίαιο τερματισμό (graceful shutdown), και να επιτρέψει αυτόματη επανεκκίνηση μετά την ολοκλήρωση τουλάχιστον των ακόλουθων διαδικασιών:

i) Ολοκλήρωση με επιτυχία ρουτινών προγραμμάτων επανάληψης (program resumption routines), συμπεριλαμβανομένων των αυτο-δοκιμών (self-tests)

ii) Όλα τα κρίσιμα μέρη του προγράμματος ελέγχου της πλατφόρμας παιγνίων να έχουν αυθεντικοποιηθεί-πιστοποιηθεί χρησιμοποιώντας μια εγκεκριμένη μέθοδο. iii) Ολοκλήρωση και αυθεντικοποίηση της επικοινωνίας μεταξύ όλων των απαραίτητων μερών για τη λειτουργία της πλατφόρμας παιγνίων.

β) Το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να εντοπίσει και να χειριστεί κατάλληλα την περίπτωση που συμβούν κύριες επανεκκινήσεις σε άλλα απομακρυσμένα μέρη παιγνίων που επηρεάζουν την έκβαση του παιγνίου, το ποσό κέρδους (win amount) ή τις αναφορές (reporting).

γ) Το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να έχει τη δυνατότητα να προβεί σε επαναφορά του συστήματος από το τελευταίο αντίγραφο ασφαλείας (back up).

δ) Το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να ανακτήσει όλες τις κρίσιμες πληροφορίες από τη χρονική στιγμή της τελευταίας δημιουργίας αντιγράφων

ασφαλείας (back up) έως το χρονικό σημείο κατά το οποίο υπήρξε δυσλειτουργία ή συνέβη επανεκκίνηση.

Άρθρο 12 Δυσλειτουργία (malfunction)

Η πλατφόρμα τυχερών παιγνίων πρέπει:

α) να μην επηρεάζεται περαιτέρω από δυσλειτουργίες των συσκευών των παικτών πέραν του να κινήσει τις διαδικασίες για τα ημιτελή παίγνια, σύμφωνα με τις απαιτήσεις των ημιτελών παιγνίων.

β) να περιλαμβάνει ένα μηχανισμό για να ακυρώνει στοιχήματα και πληρωμές σε περίπτωση δυσλειτουργίας (malfunction) της πλατφόρμας τυχερών παιγνίων όταν μια πλήρης επανάκτηση (recovery) δεν είναι δυνατή.

Άρθρο 13 Geolocation (Γεωγραφική Τοποθεσία)

Το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση και/ή το σύστημα του παίκτη (player system) πρέπει να είναι σε θέση να ανιχνεύουν τη φυσική θέση ενός εξουσιοδοτημένου παίκτη που προσπαθεί να αποκτήσει πρόσβαση στην υπηρεσία, και δεν πρέπει να επιτρέπουν το στοιχηματισμό, όταν ο παίκτης είναι σε μια περιοχή όπου απαγορεύεται αυτό το είδος του παιγνίου.

Άρθρο 14 Εμπορική επικοινωνία

Υλικό διαφήμισης ή μάρκετινγκ, εντός του συστήματος τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση, που με οποιονδήποτε τρόπο μεταδίδεται στον παίκτη, δεν πρέπει:

α) να αποτελείται από απρεπή ή προσβλητικά γραφικά ή/και ήχο, όπως καθορίζεται από το ρυθμιστικό φορέα.

β) να επισκιάζει την περιοχή του παιχνιδιού ή να εμποδίζει ένα παιχνίδι σε εξέλιξη.

γ) να περιέχει περιεχόμενο που έρχεται σε αντίθεση με τους κανόνες του παιγνίου ή τους όρους και τις προϋποθέσεις της ιστοσελίδας.

δ) να στοχεύει ειδικά σε παίκτες που έχουν αποκλειστεί από το παιχνίδι.

Οι Φορείς Εκμετάλλευσης οφείλουν να συμμορφώνονται με τις διατάξεις του Κανονισμού Παιγνίων και τις αποφάσεις της Ε.Ε.Ε.Π. που ρυθμίζουν θέματα Εμπορικής Επικοινωνίας Τυχερών Παιγνίων.

Απαγορεύεται η με οποιονδήποτε τρόπο αξιοποίηση των στοιχείων επικοινωνίας που έχουν χρησιμοποιηθεί για την έκδοση Ατομικής Κάρτας Παίκτη, για λόγους Εμπορικής Επικοινωνίας, χωρίς τη συναίνεση του Παίκτη.

Η Ε.Ε.Ε.Π. μπορεί να επιβάλλει την άμεση διακοπή οποιασδήποτε ενέργειας Εμπορικής Επικοινωνίας, η οποία αντίκειται στις κείμενες διατάξεις και στον Κανονισμό.

Άρθρο 15 Προγράμματα Επιβράβευσης Παικτών

15.1 Γενική δήλωση.

Αν το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση υποστηρίζει προγράμματα επιβράβευσης παικτών πρέπει να εφαρμόζονται οι ακόλουθες αρχές:

α) Η χρήση των δεδομένων παρακολούθησης του ίχνους (tracking) των παικτών δεν πρέπει να παραβιάζει την πολιτική προστασίας προσωπικών δεδομένων.

β) Η εξαργύρωση των πόντων του προγράμματος επιβράβευσης παικτών πρέπει να είναι μια ασφαλής συναλλαγή που χρεώνει αυτόματα το υπόλοιπο των πόντων με την αξία του βραβείου που εξαγοράζεται.

γ) Όλες οι συναλλαγές της βάσης δεδομένων του προγράμματος επιβράβευσης παικτών πρέπει να διαχωρίζονται από το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση.

δ) Εάν το πρόγραμμα επιβράβευσης παικτών παρέχεται από εξωτερικό πάροχο υπηρεσιών, το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να επικοινωνεί με ασφάλεια με την εν λόγω υπηρεσία.

15.2 Γνωστοποίηση στους Παίκτες Προσφορών Προώθησης (promotion) και μπόνους επιβράβευσης.

Για να αποφευχθούν διαφωνίες και σύγχυση, οι ακόλουθες γνωστοποιήσεις πρέπει να γίνουν στον παίκτη για οποιαδήποτε προσφορά προώθησης (promotion) ή/και μπόνους επιβράβευσης:

α) Οι όροι και προϋποθέσεις που διέπουν κάθε διαθέσιμο χαρακτηριστικό (feature) προώθησης (promotion) ή/και μπόνους επιβράβευσης στο σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι εύκολα προσβάσιμες στους παίκτες.

β) Οι όροι και οι προϋποθέσεις θα πρέπει να είναι σαφείς και ξεκάθαροι, ιδίως όταν τα μπόνους ή οι προσφορές προορίζονται για ορισμένα μόνο τραπέζια (tables) ή παίγνια που δε συμμετέχουν σε τουρνουά (non-tournament), ή όταν συντρέχουν άλλες ειδικές συνθήκες.

γ) Όλα τα μπόνους και οι προσφορές προώθησης (promotions) πρέπει να συμμορφώνονται με την ισχύουσα νομοθεσία και τους κανονισμούς.

Άρθρο 16 Σύστημα Αναφορών (Reporting)

16.1 Απαιτήσεις γενικών αναφορών (general reporting requirements).

Έγγραφη τεκμηρίωση, παραγόμενη από το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση, θα είναι διαθέσιμη μετά από απαίτηση και για το χρονικό διάστημα που ορίζεται για κάθε απαιτούμενη έκθεση. Όλες οι απαιτούμενες εκθέσεις πρέπει να παράγονται από το σύστημα, ακόμα και αν στην καθορισμένη χρονική περίοδο δεν υπάρχουν καταγεγραμμένα στοιχεία. Η

αναφορά που παράγεται πρέπει να περιλαμβάνει όλες τις απαιτούμενες πληροφορίες και να περιλαμβάνει ένδειξη "Καμία Ενέργεια" ή παρόμοιο μήνυμα, εάν δεν υπάρχουν δεδομένα για την καθορισμένη χρονική περίοδο που αναφέρεται. Τα συστήματα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να παρέχουν ένα μηχανισμό εξαγωγής δεδομένων, που παρήχθησαν για κάθε αναφορά, σε μια αποδεκτή μορφή (δηλαδή PDF, CSV, κ.λπ.), όπως ορίζεται από τη ρυθμιστική αρχή με στόχο την ανάλυση των δεδομένων και τον έλεγχο / επαλήθευση. Το σύστημα πρέπει να διατηρεί τα δεδομένα των αναφορών (report data) για χρονική περίοδο, όπως αυτή ορίζεται από την Αρχή. Το ρολόι του συστήματος τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να χρησιμοποιείται για όλες τις περιπτώσεις που απαιτείται χρονοσήμανση (time stamping).

16.2 Αναφορά Συνεδρίας Παίκτη (Player Session Report).

Τα συστήματα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να παρέχουν αναφορά συνεδρίας παίκτη (ή με παρόμοιο όνομα αναφορά) μετά από απαίτηση (on demand). Η αναφορά αυτή πρέπει να περιλαμβάνει τις ακόλουθες πληροφορίες κατ' ελάχιστον:

- α) Μοναδικό αναγνωριστικό συνεδρίας παίκτη (Player Session ID).
- β) Μοναδικό αναγνωριστικό παίκτη (Player ID).
- γ) Ώρα έναρξης συνεδρίας.
- δ) Ώρα τέλους συνεδρίας.
- ε) Πληροφορίες γεωγραφικής τοποθεσίας (geolocation) (προσδιορισμού γεωγραφικής θέσης ατόμου ή συσκευής μέσω του Διαδικτύου (Internet)), εάν υπάρχουν.
- στ) Ποσό που στοιχηματίστηκε (wagered) κατά τη διάρκεια συνεδρίας (Συνολικά και ανά συναλλαγή).
- ζ) Ποσό που κερδήθηκε κατά τη διάρκεια συνεδρίας (Συνολικά και ανά συναλλαγή).
- η) Πόντοι από προσφορές προώθησης (promotional credits) που ελήφθησαν κατά τη διάρκεια συνεδρίας (Συνολικά και ανά συναλλαγή).
- θ) Πόντοι από προσφορές προώθησης (promotional credits) που στοιχηματίστηκαν (wagered) κατά τη διάρκεια συνεδρίας (Συνολικά και ανά συναλλαγή).
- ι) Κεφάλαια που κατατέθηκαν σε λογαριασμό εξουσιοδοτημένου παίκτη κατά τη διάρκεια συνεδρίας (Συνολικά και ανά συναλλαγή).
- ια) Κεφάλαια που αποσύρθηκαν από λογαριασμό εξουσιοδοτημένου παίκτη κατά τη διάρκεια συνεδρίας (Συνολικά και ανά συναλλαγή).
- ιβ) Το λόγο τερματισμού της συνεδρίας.
- ιγ) Υπόλοιπο λογαριασμού τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση κατά την έναρξη της συνεδρίας.
- ιδ) Υπόλοιπο λογαριασμού τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση στη λήξη της συνεδρίας.
- ιε) Κεφάλαια που παραμένουν σε ημιτελή παίγνια (Συνολικά και ανά συναλλαγή).

16.3 Αναφορά Απόδοσης Τυχερών Παιγνίων (Gaming Performance Report).

Τα συστήματα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να παρέχουν αναφορά απόδοσης τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση (ή παρόμοιο όνομα αναφοράς) μετά από απαίτηση (on demand) για τη διάρκεια της συγκεκριμένης χρονικής περιόδου της αναφοράς και κατ' ελάχιστο για συγκεκριμένα χρονικά διαστήματα όπως του μήνα μέχρι σήμερα (ΜΜΣ- Month To Date-MTD), έτους μέχρι σήμερα (ΕΜΣ-Year To Date-YTD) , και από την έναρξη λειτουργίας του συστήματος μέχρι σήμερα (ΛΜΣ- Life To Date- LTD) για κάθε παιχνίδι ξεχωριστά).

Η αναφορά πρέπει να περιλαμβάνει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες:

- α) Χρονική περίοδος που επιλέχθηκε.
- β) Μοναδικό αναγνωριστικό παιχνιδιού (Game ID).
- γ) Σύνολο που πονταρίστηκε (Total wagered).
- δ) Συνολικό ποσό που κερδήθηκε.
- ε) Συνολικό ποσό που συνεισέφερε στο progressive pool, εάν εφαρμόζεται.
- στ) Συνολικό ποσό που επιστρέφεται.
- ζ) Συνολικά κεφάλαια που παραμένουν σε ημιτελή παίγνια.

16.4 Αναφορά Εσόδων από Τυχερά Παίγνια (Gaming Performance Report).

Τα συστήματα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να υποβάλουν αναφορά εσόδων από τυχερά παίγνια με αλληλεπίδραση (ή παρόμοιο όνομα αναφοράς) μετά από αίτημα (on demand) για τη διάρκεια της συγκεκριμένης χρονικής περιόδου της αναφοράς και κατ'ελάχιστο για συγκεκριμένα χρονικά διαστήματα όπως του μήνα μέχρι σήμερα (ΜΜΣ- Month To Date-MTD), έτους μέχρι σήμερα (ΕΜΣ-Year To Date-YTD) , και από την έναρξη λειτουργίας του συστήματος μέχρι σήμερα (ΛΜΣ- Life To Date- LTD). Η αναφορά πρέπει να περιλαμβάνει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες:

- α) Το συνολικό ποσό των καταθέσεων που δεν προέρχεται από προωθητικές προσφορές που υπάρχουν σε λογαριασμούς παικτών που διατηρούνται στην ιστοσελίδα.
- β) Το συνολικό ποσό των αποσύρσεων που δεν προέρχεται από προωθητικές προσφορές σε λογαριασμούς παικτών που διατηρούνται στην ιστοσελίδα.
- γ) Το συνολικό τρέχον ποσό όλων των κεφαλαίων που δεν προέρχεται από προωθητικές προσφορές σε λογαριασμούς παικτών που διατηρούνται στην ιστοσελίδα.

16.5 Αναφορά Ρυθμίσεων Διαμόρφωσης Προοδευτικού Τζάκποτ (Progressive Jack pot Configuration Report).

Τα συστήματα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να παρέχουν μια αναφορά ρυθμίσεων διαμόρφωσης προοδευτικού τζακποτ (ή παρόμοιο όνομα αναφοράς) μετά από αίτημα (on demand) για κάθε τέτοια παρτίδα στην ιστοσελίδα, κατά τη διάρκεια της συγκεκριμένης χρονικής περιόδου της αναφοράς. Η αναφορά πρέπει να περιλαμβάνει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες:

- α) Ονομασία της προοδευτικής παρτίδας.
- β) Ημερομηνία και ώρα κατά την οποία η προοδευτική παρτίδα τίθεται σε λειτουργία.
- γ) Τις παραμέτρους συνεισφοράς (ποσό ανά ημέρα, το ποσοστό του ελάχιστου στοιχηματισμού (pot), κ.λπ.) για όλες τις παρτίδες, πρωτεύουσες ή δευτερεύουσες, συμπεριλαμβανομένης οποιασδήποτε εκτροπής ποσού.
- δ) Μοναδικό αναγνωριστικό πίνακα πληρωμών (paytable) κάθε παιχνιδιού που συμμετέχει (participating game).
- ε) Το συνολικό ποσό των επιλέξιμων στοιχημάτων σε προοδευτικά τζάκποτ.
- στ) Συνολικό ποσό των κερδών των προοδευτικά τζάκποτ.
- ζ) Οι συνολικές συνεισφορές τζακ ποτ που κερδήθηκαν.
- η) Αρχική αξία jackpot (Jackpot start-up) ή άλλες πηγές(seeds), μη χρηματοδοτούμενες από συνεισφορές.
- θ) Τρέχον ποσό για κάθε βραβείο τζάκποτ που προσφέρεται στη συγκεκριμένη παρτίδα τζακπότ.
- ι) Η τρέχουσα αξία των συνεισφορών Τζάκποτ που εκτρέπονται-αλλάζουν σκοπό (Current value of Jackpot contributions diverted).
- ια) Ημερομηνία και ώρα απόσυρσης (retired) του jackpot.
- ιβ) Όριο(ποσό) προοδευτικού jackpot, εάν υπάρχει
- ιγ) Ποσό που υπερβαίνει το όριο, εφόσον συντρέχει περίπτωση.

16.6 Αναφορά κερδών προοδευτικού Τζάκποτ (Progressive Jackpot Won Report).

Τα συστήματα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να παρέχουν μια αναφορά κερδών προοδευτικού τζακποτ (ή παρόμοιο όνομα αναφοράς) μετά από απαίτηση (on demand) για κάθε προοδευτική παρτίδα στην ιστοσελίδα κατά τη διάρκεια της συγκεκριμένης χρονικής περιόδου της αναφοράς. Η αναφορά πρέπει να περιλαμβάνει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες:

- α) Ονομασία της προοδευτικής παρτίδας.
- β) Μοναδικό αναγνωριστικό πίνακα πληρωμών (paytable) του παιγνίου.
- γ) Μοναδικό αναγνωριστικό συνεδρίας παίκτη (player session id).
- δ) Μοναδικό αναγνωριστικό παίκτη (player id).
- ε) Αναγνωριστικό κύκλου παιγνίων (game cycle id).
- στ) Ημερομηνία και ώρα βραβείου προοδευτικού jackpot.
- ζ) Επίπεδο που έχει φτάσει το προοδευτικό Τζάκποτ (Progressive jackpot level hit)
- η) Ποσό του προοδευτικού jackpot.

θ) το αναγνωριστικό (user id) και το όνομα του υπαλλήλου που επεξεργάζεται τη νίκη εάν υπάρχει.

ι) το αναγνωριστικό (user id) και το όνομα του προϊσταμένου που βεβαιώνει τη νίκη εάν υπάρχει.

16.7 Αναφορά Σημαντικών Γεγονότων (Significant Event Report).

Τα συστήματα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να παρέχουν μια αναφορά σημαντικών γεγονότων (ή παρόμοιο όνομα αναφοράς). Η αναφορά πρέπει να περιλαμβάνει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες:

α) Επαναλαμβανόμενες αποτυχημένες προσπάθειες σύνδεσης στο σύστημα.

β) Σημαντικές περιόδους μη διαθεσιμότητας του συστήματος τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση ή μη διαθεσιμότητας οποιοδήποτε κρίσιμου μέρους του (π.χ., αδυναμία εκτέλεσης συναλλαγής).

γ) Μεγάλα κέρδη, πάνω από το ποσό που καθορίζεται από την αρχή με αρμοδιότητα αδειοδότησης.

δ) Μεγάλες μεταφορές κεφαλαίων (μεμονωμένα και συνολικά πάνω σε καθορισμένη χρονική περίοδο) καθ' υπέρβαση της αξίας που καθορίζεται από την αρχή με αρμοδιότητα αδειοδότησης.

ε) Κενά, παρακάμψεις και διορθώσεις του συστήματος (system voids, overrides and corrections).

στ) Υποχρεωτική απενεργοποίηση εξουσιοδοτημένου παίκτη.

ζ) Κάθε άλλη δραστηριότητα που απαιτεί την παρέμβαση των εργαζομένων και συμβαίνει εκτός του κανονικού πεδίου εφαρμογής της λειτουργίας του συστήματος.

η) Άλλα σημαντικά ή ασυνήθιστα γεγονότα.

16.8 Αναφορά Κοινοποίησης Αλλαγών (Change Notification Report).

Τα συστήματα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να παρέχουν μια αναφορά κοινοποίησης αλλαγών (ή παρόμοιο όνομα αναφοράς) για όλες τις αλλαγές στο σύστημα, διαμορφώσεις ρυθμίσεων ή παραμέτρους στο παιχνίδι ή σε γεγονότα. Οι πάροχοι (operators) πρέπει να υποβάλουν αναφορά σύγκρισης μεταξύ των προηγούμενων ρυθμίσεων και των νέων ρυθμίσεων σχετικά με το παιχνίδι ή το γεγονός (event). Η αναφορά πρέπει να περιλαμβάνει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες:

α) Διαδρομή ελέγχου των πληροφοριών που έχουν αλλάξει/τροποποιηθεί από λογαριασμούς διαχειριστή (administrator accounts).

β) Αλλαγές σε ημερομηνία / ώρα στον κύριο εξυπηρετητή παροχής ώρας. (master time server).

γ) Αλλαγές που έγιναν σε παραμέτρους παιχνιδιού.

δ) Ταυτότητα του υπαλλήλου που έκανε αλλαγές στις παραμέτρους του παιχνιδιού (π.χ., κανόνες του παιχνιδιού, χρονοδιαγράμματα πληρωμών, ποσοστό γκανιότα- ποσοστό rake, κ.λπ.).

Rake είναι η κλιμακωτή προμήθεια που λαμβάνεται από μία χαρτοπαικτική λέσχη που λειτουργεί ένα παιχνίδι πόκερ.

16.9 Αναφορές εξαιρέσεων (Exclusions Report).

Το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να παρέχει αναφορές εξαιρεμένων παικτών (ή παρόμοιο όνομα αναφοράς) για όλους τους παίκτες που εξαιρούνται από το να συμμετέχουν σε τυχερά παίγνια και/ή από το να εγγράφονται σε αυτά, ανεξάρτητα από το αν αποκλείονται από μόνοι τους, από τον Πάροχο (operator), ή από το ρυθμιστικό φορέα. Η αναφορά πρέπει να περιλαμβάνει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες:

- α) Μοναδικό αναγνωριστικό του παίκτη (Player ID).
- β) Τύπος εξαίρεσης (μόνιμος, αυτό-εξαίρεση, κ.λπ.).
- γ) Ημερομηνία έναρξης εξαίρεσης.
- δ) Ημερομηνία λήξης εξαίρεσης.
- ε) Λόγος εξαίρεσης.
- στ) Πόσες φορές ο παίκτης έχει εξαιρεθεί (κατά το χρόνο της αναφοράς).

16.10 Αναφορά ρύθμισης υπολοίπου του λογαριασμού (Account Balance Adjustment Report).

Το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να είναι σε θέση να παρέχει αναφορά ρύθμισης υπολοίπου λογαριασμών τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση (ή παρόμοιο όνομα αναφοράς) μετά από απαίτηση (on demand) για τις ρυθμίσεις κάθε ημέρας ανά εγκεκριμένο αναγνωριστικό ID παίκτη. Η αναφορά πρέπει να περιλαμβάνει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες:

- α) Όνομα και αριθμό λογαριασμού εξουσιοδοτημένου παίκτη.
- β) Ημερομηνία και ώρα ρύθμισης του υπολοίπου του λογαριασμού (account balance adjustment).
- γ) Μοναδικός αριθμός συναλλαγής.
- δ) Αναγνωριστικό (user id) και όνομα του υπαλλήλου που χειρίζεται τη συναλλαγή ρύθμισης του υπολοίπου του λογαριασμού, εάν εφαρμόζεται.
- στ) Ποσό ρύθμισης του υπολοίπου του λογαριασμού (Amount of account balance adjustment).
- ζ) Υπόλοιπο λογαριασμού πριν τη ρύθμιση.
- η) Υπόλοιπο λογαριασμού μετά τη ρύθμιση.
- θ) Τύπος ρύθμισης λογαριασμού.
- ι) Αιτία/περιγραφή της ρύθμισης του υπολοίπου του λογαριασμού.

16.11 Συνοπτική Αναφορά Λογαριασμού Προώθητικής Προσφοράς (Promotional Account Summary Report).

Το σύστημα τυχερών παιγνίων πρέπει να είναι σε θέση να παρέχει συνοπτική αναφορά λογαριασμού προωθητικής προσφοράς (ή παρόμοιο όνομα αναφοράς) μετά από απαίτηση (on demand) για οποιαδήποτε προωθητική προσφορά (promotion) ή/και μπόνους επιβράβευσης παίκτη που είναι εξαγοράσιμη έναντι μετρητών, έναντι χρηματικής πίστωσης παιχνιδιού ή έναντι εμπορευμάτων. Η αναφορά πρέπει να περιλαμβάνει τις ακόλουθες πληροφορίες τουλάχιστον:

- α) Αρχικό ποσό τύπου προωθητικής προσφοράς (Beginning balance for promotion type).
- β) Συνολικό ποσό των βραβείων ανά τύπο προωθητικής προσφοράς.
- γ) Συνολικό ποσό που χρησιμοποιείται ανά τύπο προωθητικής προσφοράς.
- δ) Συνολικό ποσό που έληξε ανά τύπο προωθητικής προσφοράς.
- ε) Συνολικό ποσό ρύθμισης ανά τύπο προωθητικής προσφοράς.
- στ) Τελικό ποσό ανά τύπο προωθητικής προσφοράς.

16.12 Αναφορά εσόδων Παρόχου (operator) (Revenue Report).

Το σύστημα στοιχηματισμού ν πρέπει να είναι σε θέση να δημιουργεί Αναφορά εσόδων του Φορέα Εκμετάλλευσης (ή παρόμοια αναφορά), η οποία θα χρησιμοποιηθεί για πληροφορίες σχετικά με τη φορολογία. Η έκθεση πρέπει να περιέχει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες για κάθε στοιχίμα-γεγονός και για κάθε αγορά στο πλαίσιο αυτού του γεγονότος:

- α) Η ημερομηνία και η ώρα έναρξης και λήξης κάθε συμβάντος.
- β) Το Συνολικό ποσό στοιχημάτων που εισπράχθηκαν.
- γ) Το Συνολικό ποσό των κερδών που καταβάλλονται στους παίκτες.
- δ) Το συνολικό ποσό των στοιχημάτων ακυρώθηκε.
- ε) Η προμήθεια και οι φόροι που εισπράχθηκαν.
- στ) Τα αναγνωριστικά γεγονότων και αγορών.
- ζ) Η Κατάσταση συμβάντος (σε εξέλιξη, ολοκλήρωση, επιβεβαίωση κ.λπ.).

16.13 Αναφορά αξιοπιστίας Παρόχου (operator) (Liability Report).

Το σύστημα στοιχηματισμού ν πρέπει να είναι σε θέση να παρέχει Αναφορά Αξιοπιστίας (ή παρόμοια αναφορά). Η έκθεση πρέπει να περιέχει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες:

- α) Το Συνολικό ποσό που τηρεί ο Πάροχος (operator) για τους λογαριασμούς παικτών (αν ισχύει).
- β) Το Συνολικό ποσό στοιχημάτων που τοποθετούνται σε μελλοντικά γεγονότα.
- γ) Το Συνολικό ποσό των κερδών που οφείλονται αλλά δεν καταβλήθηκαν (αδιάθετα) από τον Παρόχο (operator).

16.14 Συνοπτική Αναφορά Μπόνους (Promotion/Bonus Report).

Το σύστημα στοιχηματισμού πρέπει να είναι σε θέση να παρέχει συνοπτική αναφορά μπόνους (ή παρόμοια αναφορά) για τυχόν μπόνους που μπορούν να εξαργυρωθούν ως μετρητά, πιστώσεις πονταρίσματος ή εμπορεύματα. Η έκθεση πρέπει να περιέχει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες για κάθε προσφορά / μπόνους:

- α) Το Αρχικό ισοσύζιο (Beginning Balance) μπόνους.
- β) Το Συνολικό ποσό μπόνους που εκδόθηκαν.
- γ) Το Συνολικό ποσό μπόνους που εξαργυρώθηκαν.

δ) Το συνολικό ποσό των προσφορών / μπόνους έχει λήξει.

ε) Το Συνολικό ποσό προσαυξήσεων μπόνους.

στ) Το Τελικό υπόλοιπο (Ending Balance) μπόνους.

16.15 Αναφορά επερχομενων γεγονότων.

Το σύστημα στοιχηματισμού πρέπει να είναι σε θέση να παρέχει αναφορά επερχόμενων γεγονότων (ή παρόμοια αναφορά). Η Αναφορά πρέπει να περιέχει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες για την ημέρα παιχνιδιού:

α) Στοιχήματα που έχουν τοποθετηθεί πριν από την ημέρα παιχνιδιού για τα γεγονότα (συνολικά και ανά στοίχημα).

β) Στοιχήματα που τοποθετούνται στην ημέρα παιχνιδιού για τα γεγονότα (συνολικά και ανά στοίχημα).

γ) Στοιχήματα που τοποθετούνται πριν από την ημέρα του παιχνιδιού για γεγονότα που συμβαίνουν την ίδια ημέρα (συνολικά και κατά το στοίχημα).

δ) Στοιχήματα που έχουν τεθεί στην ημέρα τυχερού παιχνιδιού για γεγονότα που συμβαίνουν την ίδια ημέρα (συνολικά και κατά το στοίχημα).

ε) Στοιχήματα που ακυρώθηκαν την ημέρα τυχερών παιχνιδιών (συνολικά και κατά το στοίχημα).

στ) Αναγνωριστικά γεγονότων και αγορών.

16.16 Αναφορά Τουρνουά.

Το σύστημα στοιχηματισμού που υποστηρίζει τουρνουά πρέπει να είναι σε θέση να παρέχουν Αναφορά Τουρνουά (ή παρόμοια αναφορά) για κάθε τουρνουά. Η αναφορά πρέπει να περιέχει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες:

α) Όνομα του διαγωνισμού / τουρνουά.

β) Η ημερομηνία και η ώρα που έγινε ή θα λάβει χώρα ο διαγωνισμός / τουρνουά (εάν είναι γνωστός).

γ) Μοναδικό αναγνωριστικό παίκτη και όνομα κάθε εγγεγραμμένου παίκτη, ποσό καταβληθέντος εισιτηρίου, και ημερομηνία πληρωμής.

δ) Μοναδικό αναγνωριστικό παίκτη και όνομα κάθε παίκτη που κέρδισε, ποσό που καταβλήθηκε και η καταβληθείσα ημερομηνία.

ε) Συνολικό ποσό εισπρακτέων εισπράξεων, συμπεριλαμβανομένων τυχόν bonus πιστώσεων (εάν εφαρμόζεται).

στ) Συνολικό ποσό των κερδών που καταβάλλονται στους παίκτες, συμπεριλαμβανομένων τυχόν διαφημιστικών / bonus πιστώσεων (εάν υπάρχουν).

ζ) η Προμήθεια ή/και οι φόροι που έχουν εισπραχθεί (εάν ισχύει).

η) Κατάσταση διαγωνισμού / τουρνουά (σε εξέλιξη, ολοκλήρωση κ.λπ.).

Κεφάλαιο 3 Απαιτήσεις του Παιγνίου (Game Requirements)

Άρθρο 17 Απαιτήσεις του Παιγνίου

17.1 Εισαγωγή

Αυτό το τμήμα του εγγράφου περιγράφει τις τεχνικές απαιτήσεις των κανόνων διεξαγωγής του παιγνίου και των αντίστοιχων διεπαφών του παίκτη (player interfaces).

17.2 Διεπαφή παίκτη (Player Interface)

17.2.1 Διεπαφή του παίκτη (Player Interface)

ορίζεται η διεπαφή μέσα στο Λογισμικό του χρήστη (client software) με την οποία ο παίκτης αλληλοεπιδρά, και η οποία συχνά αναφέρεται ως «παράθυρο τυχερών παιγνίων». Η διεπαφή του παίκτη πρέπει να πληροί τα ακόλουθα:

α) Κάθε αλλαγή μεγέθους ή επικάλυψη του παράθυρου παιγνίου του παίκτη (player interface) πρέπει να σχεδιαστούν με ακρίβεια ώστε μετά την αλλαγή να απεικονίζονται ορθά η αναθεωρημένη οθόνη και τα σημεία επαφής / κλικ.

β) Οι λειτουργίες όλων των σημείων επαφής / κλικ που αναπαρίστανται στο παράθυρο παιγνίου (player interface) πρέπει να δεικνύονται με σαφήνεια στην περιοχή του σημείου της επαφής/κλικ ή/και στο πλαίσιο των κανόνων του παιγνίου. Δεν πρέπει να υπάρχουν κρυμμένα ή χωρίς έγγραφη τεκμηρίωση σημεία επαφής/κλικ ή εντολές μέσω πληκτρολογίου σε οποιοδήποτε σημείο του παράθυρο παιγνίου του παίκτη (player interface).

17.2.2 Κύκλος παιγνίου (game cycle).

Ένας κύκλος παιγνίου αποτελείται από όλες τις δραστηριότητες και τις επικοινωνίες κατά τη διάρκεια ενός παιγνίου. Όταν πολλαπλά παίγνια είναι προσβάσιμα από μενού επιλογής παιγνίων (game lobby), οι παίκτες μπορούν να παίξουν πάνω από ένα κύκλο παιγνίου τη φορά σε διαφορετικά παράθυρα παιγνίου

α) έναρξη κύκλου παιγνίου:

- i) Εφόσον ο λογαριασμός του παίκτη έχει επαρκή κεφάλαια.
- ii) Αφού ο παίκτης έχει ορίσει το ποσό της πίστωσης που θα στοιχηματίσει σε αυτό το παιχνίδι.
- iii) Αφού ο παίκτης πατήσει το κουμπί "play" (ή παρόμοιο σημείο εισόδου στο παιχνίδι).

β) Τα ακόλουθα στοιχεία του παιγνίου θεωρούνται μέρη ενός κύκλου παιγνίου:

- i) Παίγνια που ενεργοποιούν ένα δωρεάν χαρακτηριστικό παιγνίου (free game feature) και τυχόν μεταγενέστερα δωρεάν παίγνια.
- ii) Χαρακτηριστικό Μπόνους «Δεύτερη οθόνη» ("Second screen" bonus feature).
- iii) Παίγνια με επιλογή παίκτη (π.χ., Draw Poker ή Blackjack).
- iv) Παίγνια όπου οι κανόνες επιτρέπουν στοιχηματισμό (wagering) επιπλέον πιστώσεων (π.χ., Blackjack insurance ή το δεύτερο μέρος του Keno).
- v) δευτερεύοντα χαρακτηριστικά παιγνίου (π.χ., διπλασιασμός/ρίσκο [double-up / Gamble]).

γ) Ένα παίγνιο θεωρείται ολοκληρωμένο όταν τελείται η τελική μεταφορά στον μετρητή μονάδων πίστωσης του παίκτη ή όταν χαθούν όλες οι μονάδες πίστωσης που στοιχηματίστηκαν.

17.3 Γενικές απαιτήσεις παιχνιδιών (General Game Requirements)

17.3.1 Πληροφορίες για το παίγνιο.

Οι ακόλουθες απαιτήσεις εφαρμόζονται στις πληροφορίες παιχνιδιού, στη σχεδίαση, στους πίνακες πληρωμών (paytables) και στις οθόνες βοήθειας και περιλαμβάνουν όλες τις γραπτές, με γραφικά και ηχητικές πληροφορίες που παρέχονται στον παίκτη, είτε απευθείας από το παράθυρο του παιχνιδιού (game interface), είτε από ιστοσελίδα προσβάσιμη στον παίκτη, μέσω υπερσυνδέσμου (hyperlink) που βρίσκεται σε περίοπτη θέση στο παράθυρο του παιχνιδιού.

α) Οι οδηγίες χρήσης του παιχνιδιού και της συσκευής πρέπει να αναφέρονται με σαφήνεια και δεν πρέπει να είναι παραπλανητικές ή άδικες για τον παίκτη.

β) Όλες οι δηλώσεις και τα γραφικά στις πληροφορίες του παιχνιδιού, η σχεδίαση, οι πίνακες πληρωμών (paytables) και οι οθόνες βοήθειας πρέπει να είναι ακριβείς και όχι παραπλανητικές.

γ) Όλοι οι κανόνες του παιχνιδιού και οι πληροφορίες του πίνακα πληρωμών (paytable) πρέπει να είναι άμεσα διαθέσιμοι στον παίκτη, στο παράθυρο του παιχνιδιού του παίκτη (player interface) ή να είναι προσβάσιμα μέσω υπερσυνδέσμου (hyperlink) στο παράθυρο του παιχνιδιού του παίκτη (player interface), χωρίς να χρειάζονται καταθέσεις ή στοιχηματισμός κεφαλαίων.

δ) Όλοι οι κανόνες του παιχνιδιού και οι πληροφορίες του πίνακα πληρωμών (paytable) πρέπει να είναι επαρκείς για να εξηγήσουν το σύνολο των ισχυόντων κανόνων και πώς να συμμετέχει ο παίκτης σε όλα τα στάδια του παιχνιδιού.

ε) Οι πληροφορίες του πίνακα πληρωμών (paytable information) πρέπει να περιλαμβάνουν όλες τις πιθανές εκβάσεις νίκης (winning outcomes), τα μοτίβα (patterns), τις βαθμολογίες (rankings) και τους συνδυασμούς και τις αντίστοιχες πληρωμές τους, με μια καθορισμένη αξία/νόμισμα (designated denomination/currency). Όλες οι εμφανιζόμενες πληρωμές πρέπει να είναι θεωρητικά εφικτές.

στ) Πρέπει να υπάρχουν επαρκείς πληροφορίες σχετικά με οποιαδήποτε ρύθμιση πληρωμής βραβείου όπως τέλη, προμήθειες, κλιμακωτές προμήθειες κλπ, που λαμβάνονται από το διοργανωτή (house).

ζ) Σε περίπτωση που η σχεδίαση περιέχει οδηγίες για το παιχνίδι οι οποίες καθορίζουν ένα μέγιστο κέρδος, τότε θα είναι δυνατόν να κερδηθεί αυτό το ποσό από ένα και μόνο παιχνίδι (συμπεριλαμβανομένων των χαρακτηριστικών (features) ή άλλων επιλογών του παιχνιδιού).

η) Η σχεδίαση πρέπει να περιέχει το θεωρητικό ποσοστό επιστροφής στον παίκτη (% RTP) και πρέπει να εξηγείται πλήρως ο τρόπος προσδιορισμού του (δηλαδή ελάχιστο, μέγιστο, μέσο όρο, κλπ) και ως εκ τούτου ο τρόπος υλοποίησης (δηλαδή απαιτήσεις στοιχημάτων). Για παίγνια δεξιοτήτων (skills), το % RTP που εμφανίζεται πρέπει να είναι θεωρητικό και πρέπει να βασίζεται σε στρατηγική που εμπεριέχεται στους κανόνες του παιχνιδιού ή σε μια βέλτιστη στρατηγική που μπορεί να εξαχθεί από τους κανόνες του παιχνιδιού. Για παίγνια που προσφέρουν στοιχήματα μόνους και προϋποθέτουν την ύπαρξη ενός βασικού στοιχήματος παιχνιδιού (base game bet), το

ελάχιστο θεωρητικό % RTP των επιπλέον στοιχημάτων πρέπει να λαμβάνει υπόψη το γεγονός ότι πρέπει να πονταριστεί ένα βασικό στοιχείο παιχνιδιού (base game bet).

θ) Εάν η σχεδίαση διαφημίζει το πραγματικό %RTP, ο αριθμός των παιχνιδιών που σχετίζονται με τον υπολογισμό αυτό πρέπει να διαφημίζονται μαζί με την περίοδο κατά την οποία τα παιχνίδια αυτά έλαβαν χώρα.

ι) Εάν προσφέρονται τυχαία/μυστηρίου (random/mystery) βραβεία, η μέγιστη τιμή που μπορεί να ληφθεί από αυτά πρέπει να αναφέρεται. Εάν η τιμή αυτή εξαρτάται από πιστώσεις που έχουν πονταριστεί ή οποιουδήποτε άλλους παράγοντες, αυτό πρέπει να αναφέρεται.

ια) Πολλαπλά κέρδη (multiple wins).

Η σχεδίαση θα πρέπει να αναφέρει με σαφήνεια τους κανόνες για τις πληρωμές των βραβείων, όπου υπάρχει πιθανότητα πολλαπλών νικών.

- i) μια περιγραφή του τι μοτίβα (patterns) θα πληρώνονται, όταν μια γραμμή πληρωμής (pay line) έχει περισσότερα από ένα ξεχωριστά μοτίβα που κερδίζουν (winning patterns).
- ii) Στην περίπτωση που το παιχνίδι υποστηρίζει πολλαπλές γραμμές πληρωμής (pay lines), η σχεδίαση θα πρέπει να εμφανίζει ένα μήνυμα που να δηλώνει οποιεσδήποτε νίκες σε διαφορετικές γραμμές πληρωμής προστίθενται, ή κάτι αντίστοιχο.
- iii) Σε περίπτωση που το παιχνίδι υποστηρίζει διασκορπισμό (scatter), η σχεδίαση πρέπει να εμφανίζει ένα μήνυμα που να δηλώνει ότι τα κέρδη του παιχνιδιού scatter προστίθενται σε κέρδη των γραμμών πληρωμής (pay lines), ή κάτι αντίστοιχο, αν αυτός είναι ο κανόνας του παιχνιδιού.
- iv) Η σχεδίαση θα πρέπει να ανακοινώνει με σαφήνεια την αντιμετώπιση των νικηφόρων παιχνιδιών scatter που συμπίπτουν (coinciding) σε σχέση με άλλες πιθανές νίκες scatter. Για παράδειγμα η σχεδίαση πρέπει να αναφέρει εάν συνδυασμοί συμβόλων scatter πληρώνουν όλα τα πιθανά βραβεία ή μόνο το υψηλότερο βραβείο.
- v) Η σχεδίαση θα πρέπει να ανακοινώνει με σαφήνεια την αντιμετώπιση των αποτελεσμάτων του παιχνιδιού που συμπίπτουν (coinciding), δηλαδή κέντα φλος (straight flush) μπορεί να είναι ένα φλος και κέντα, τρία κόκκινα 7άρια μπορεί να είναι οποιαδήποτε τρία 7άρια).

ιβ) Επιπλέον γραμμές (extra lines).

Αν είναι δυνατός ο στοιχηματισμός σε πολλαπλές γραμμές και δεν είναι προφανές ποιες θέσεις τροχών (reel positions) είναι μέρος της κάθε μίας από τις πιθανές γραμμές, τότε οι πρόσθετες γραμμές θα πρέπει να εμφανίζονται με σαφήνεια στη σχεδίαση, και να φέρουν την κατάλληλη επισήμανση. Οι πρόσθετες γραμμές θα πρέπει είτε να φαίνονται στη σχεδίαση ή να είναι διαθέσιμες για προβολή σε μια οθόνη βοήθειας ή να εμφανίζονται μόνιμα σε όλες τις οθόνες του παιχνιδιού σε μια θέση ξεχωριστή από τους πραγματικούς τροχούς (actual reels).

ιγ) Πολλαπλασιαστές (multipliers).

Όπου εμφανίζονται οδηγίες πολλαπλασιαστική στη σχεδίαση, δεν θα πρέπει να υπάρχει καμία πιθανή σύγχυση ως προς το αν ισχύει ο πολλαπλασιαστικός.

ιδ) Σύμβολα/Αντικείμενα (symbols/objects).

Όλα τα σύμβολα/αντικείμενα παιχνιδιών πρέπει να εμφανίζονται ευκρινώς στον παίκτη και να μην είναι παραπλανητικά καθ' οιονδήποτε τρόπο. Τα σύμβολα του παιχνιδιού και αντικείμενα θα πρέπει να διατηρούν το σχήμα σε όλη τη σχεδίαση, εκτός από την περίπτωση που βρίσκεται σε κίνηση κάποια εικόνα.

ιε) Αναπληρωτές/Μπαλαντέρ (Substitutes/Wilds).

Η σχεδίαση θα πρέπει να δηλώνει με σαφήνεια ποια σύμβολα/αντικείμενα μπορούν να λειτουργήσουν ως αναπληρωτές ή μπαλαντέρ (substitutes/wilds) και σε ποιους νικηφόρους συνδυασμούς είναι δυνατόν να εφαρμοστούν.

ιστ) Παίγνια τύπου scatter. Η σχεδίαση πρέπει να αναφέρει με σαφήνεια ποια σύμβολα / αντικείμενα μπορεί να ενεργούν ως scatter και σε ποιους νικηφόρους συνδυασμούς είναι δυνατόν να εφαρμοστεί το scatter.

ιζ) Επερχόμενες νίκες (Upcoming Wins). Το παιχνίδι δεν πρέπει να διαφημίζει επερχόμενες νίκες (upcoming wins), για παράδειγμα «σύντομα πληρωμή επι 3 (3 times pay coming soon)», εκτός αν η διαφήμιση είναι ακριβής και μαθηματικά αποδεδειγμένη ή αν ο παίκτης έχει διαφημίσει άμεσα την τρέχουσα πρόοδο σε εκείνη τη νίκη (δηλαδή έχει συλλέξει 2 από 4 μάρκες -tokens).

ιη) Παίγνια καρτών (card games). Οι απαιτήσεις για τα παίγνια που απεικονίζουν χαρτιά που προέρχονται από μια τράπουλα (drawn from a deck) είναι οι εξής:

- i) τα παίγνια που χρησιμοποιούν πολλαπλές τράπουλες (multiple decks of cards), πρέπει να αναφέρουν με σαφήνεια τον αριθμό των χαρτιών (cards) και των τραπουλών που παίζουν (card decks in play)
- ii) Τα χαρτιά, από τη στιγμή που αφαιρούνται από την τράπουλα (deck) δεν πρέπει να επιστρέφονται σε αυτήν, εκτός εάν προβλέπεται από τους κανόνες του παιχνιδιού που απεικονίζεται
- iii) Η τράπουλα (deck) δεν πρέπει να ξανακατεύεται, εκτός εάν προβλέπεται από τους κανόνες του παιχνιδιού που απεικονίζεται.

ιθ) Παίγνια πολλαπλών στοιχημάτων (multi-wager games). Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για παίγνια πολλαπλών στοιχημάτων (multi-wager games):

- i) Κάθε επιμέρους στοιχείο που πρόκειται να τοποθετηθεί πρέπει να υποδεικνύεται με σαφήνεια, έτσι ώστε ο παίκτης να μην έχει καμία αμφιβολία ως προς τα στοιχήματα που έχουν γίνει και τις πιστωτικές μονάδες ανά στοιχείο.
- ii) Κάθε κερδηθέν βραβείο πρέπει να εμφανίζεται στον παίκτη με τρόπο που να συσχετίζεται με σαφήνεια το βραβείο με το αντίστοιχο στοιχείο. Όπου υπάρχουν νίκες που συνδέονται με πολλαπλά στοιχήματα, κάθε νικηφόρο στοιχείο μπορεί να υποδεικνύεται με τη σειρά.

κ) Οι πληροφορίες παιγνίου, η σχεδίαση, οι πίνακες πληρωμών (paytables) και οι οθόνες βοήθειας δεν θα πρέπει να είναι άσεμνες ή προσβλητικές με οποιοδήποτε τρόπο ή μορφή, όπως καθορίζεται από το ρυθμιστικό φορέα.

17.3.2 Πληροφορίες που θα εμφανίζονται.

Οι ακόλουθες πληροφορίες παιγνίου πρέπει να είναι ευδιάκριτες ή εύκολα προσβάσιμες στον παίκτη ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια μιας συνεδρίας παίκτη:

α) Το όνομα του παιγνίου που παίζεται.

β) Περιορισμοί στη διεξαγωγή ή στον στοιχηματισμό, όπως τυχόν όρια διάρκειας διεξαγωγής παιγνίου (play), μέγιστες τιμές νίκης, κ.λπ..

γ) το υπόλοιπο του λογαριασμού της τρέχουσας συνεδρίας του παίκτη.

δ) Το τρέχον ποσό στοιχήματος. Αυτό αναφέρεται μόνο στη φάση του παιγνίου όπου ο παίκτης μπορεί να προσθέσει ή να βάλει επιπλέον στοιχήματα.

ε) Τρέχουσα τοποθέτηση όλων των στοιχημάτων (π.χ. αριθμοί Ρουλέτας, Blackjack insurance, κ.λπ.).

στ) Η ονομαστική αξία (denomination of the bet) του στοιχήματος.

ζ) Το ποσό που κέρδισε στο τελευταίο ολοκληρωμένο παιχνίδι (μέχρι το επόμενο παιχνίδι να ξεκινήσει ή να τροποποιηθούν οι επιλογές στοιχημάτων).

η) Οι επιλογές του παίκτη (π.χ., ποσό στοιχήματος, γραμμές που παίζονται) στο τελευταίο ολοκληρωμένο παιχνίδι (μέχρι το επόμενο παιχνίδι να ξεκινήσει ή να τροποποιηθούν οι επιλογές στοιχημάτων).

ι) Οι αρχικές επιλογές του παίκτη πρέπει να περιγράφονται (π.χ. η επιλογή ενός δρομέα σε μια ιπποδρομία θα πρέπει να προσδιορίσει το όνομα, τον αριθμό και την αναμενόμενη πληρωμή). Οι επιλογές του παίκτη, εφόσον το παιχνίδι έχει αρχίσει, θα πρέπει να φαίνονται καθαρά στην οθόνη (cards held, hit, split, keno αριθμοί κ.λπ.).

ι) Το νικητήριο ποσό για κάθε ξεχωριστό στοιχείο και το συνολικό ποσό που κερδήθηκε θα εμφανίζονται στην οθόνη.

17.3.3 Αναγκαστικό Παιχνίδι. (Forced Game Play)

α) Ο παίκτης δεν πρέπει να αναγκάζεται να παίξει ένα παιχνίδι απλά με το να επιλέξει το παιχνίδι.

β) Δεν θα πρέπει να είναι δυνατόν ο παίκτης να ξεκινήσει νέο παιχνίδι στο ίδιο παράθυρο παιγνίου προτού να έχουν επικαιροποιηθεί όλοι οι σχετικοί μετρητές στο σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση και όλες οι σχετικές συνδέσεις και το υπόλοιπο του λογαριασμού της συνεδρίας του παίκτη, ή εάν είναι εφαρμόσιμο, να έχει επικαιροποιηθεί το συνολικό υπόλοιπο του λογαριασμού του παίκτη.

γ) Αν έχει ενσωματωθεί λειτουργία αυτόματης αναπαραγωγής παιγνίου (auto play mode), πρέπει να υπάρχει η δυνατότητα απενεργοποίησης αυτής τη λειτουργίας ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

17.3.4 Δικαιοσύνη παιγνίου (game fairness).

Τα παίγνια δεν πρέπει είναι σχεδιασμένα για να δίνουν ψεύτικες προσδοκίες καλύτερων αποδόσεων παρουσιάζοντας με λανθασμένο τρόπο περιστατικά ή γεγονότα (events).

α) Σε παίγνια που είναι σχεδιασμένα να δίνουν στον παίκτη την αίσθηση ότι έχει τον έλεγχο του αποτελέσματος του παιγνίου μέσω των ικανοτήτων του (player skill), ενώ στην πραγματικότητα δεν ισχύει κάτι τέτοιο (δηλαδή: το αποτέλεσμα του παιγνίου είναι τυχαίο) πρέπει να αναφέρεται πλήρως αυτή η συμπεριφορά του παιγνίου στις οθόνες βοήθειας.

β) Το τελικό αποτέλεσμα του κάθε παιγνίου θα πρέπει να εμφανίζεται για επαρκές χρονικό διάστημα ώστε να επιτρέπει σε έναν παίκτη να ελέγξει και να πιστοποιήσει την έκβαση του παιγνίου.

17.3.5 Επιστροφή στον παίκτη (Return to Player).

Οι ρυθμιστικοί φορείς θα καθορίσουν την πολιτική σχετικά με ποσοστιαία όρια θεωρητικής επιστροφής. Επιπλέον, θα καθοριστούν απαιτήσεις οι οποίες θα ορίζουν πώς πρέπει να υπολογίζονται τα ποσοστά αυτά. Το εργαστήριο δοκιμών (testing laboratory) θα διεξάγει μια ανεξάρτητη αξιολόγηση σε σχέση με αυτές τις απαιτήσεις και τις πολιτικές.

17.3.6 Πιθανότητες (Odds).

Οι ρυθμιστικοί φορείς θα καθορίσουν την πολιτική σχετικά με τις πιθανότητες επιβράβευσης. Το εργαστήριο δοκιμών (testing laboratory) θα διεξάγει μια ανεξάρτητη αξιολόγηση σε σχέση με αυτές τις πολιτικές.

17.3.7 Αποτέλεσμα του παιγνίου (Game Outcome).

Όλες οι κρίσιμες λειτουργίες, συμπεριλαμβανομένης της παραγωγής του αποτελέσματος του κάθε παιγνίου (και την επιστροφή στον παίκτη) πρέπει να παράγονται από την πλατφόρμα τυχερών παιγνίων και να είναι ανεξάρτητα από τη συσκευή του παίκτη.

α) το αποτέλεσμα του παιγνίου δεν πρέπει να επηρεάζεται από το εύρος ζώνης, τη χρησιμοποίηση σύνδεσης (link utilization), το ποσοστό σφάλματος (bit error rate) ή άλλο χαρακτηριστικό του καναλιού επικοινωνίας μεταξύ της πλατφόρμας τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση και της συσκευής του παίκτη.

β) Ο προσδιορισμός γεγονότων τύχης (events of chance) που έχουν ως αποτέλεσμα ένα χρηματικό ποσό δεν πρέπει να επηρεάζονται ή να ελέγχονται από οτιδήποτε άλλο εκτός από αριθμητικές τιμές που προκύπτουν με τον ενδεδειγμένο τρόπο από την πιστοποιημένη γεννήτρια τυχαίων αριθμών (RNG- Random Number Generator), όπου υπάρχει, και σε συνδυασμό με τους κανόνες του παιγνίου.

γ) Κάθε πιθανή μετάθεση ή ένωση στοιχείων παιγνίου που παράγει αποτελέσματα κέρδους ή απώλειας πρέπει να είναι διαθέσιμα για τυχαία επιλογή κατά την έναρξη του κάθε παιχνιδιού, εκτός αν δηλώνεται διαφορετικά από το παιχνίδι.

δ) Από τη στιγμή που επιλέγονται τα σύμβολα του παιγνίου ή που καθορίζονται τα αποτελέσματα των παιγνίων, θα πρέπει αυτά να χρησιμοποιηθούν αμέσως, σύμφωνα με τις οδηγίες των

κανόνων του παιχνιδιού (δηλαδή: δεν πρέπει να απορρίπτονται λόγω της προσαρμοστικής συμπεριφοράς του παιχνιδιού).

ε) Σε περίπτωση που το παιχνίδι προϋποθέτει εκ των προτέρων μια ακολουθία ή χαρτογράφηση των συμβόλων ή των αποτελεσμάτων (π.χ. η θέση των κρυφών αντικειμένων μέσα σε ένα λαβύρινθο), δεν θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί νέα ακολουθία ή χαρτογράφηση εκ νέου, εκτός από τις περιπτώσεις που προβλέπεται κάτι τέτοιο στους κανόνες του παιχνιδιού.

στ) Μετά την επιλογή του αποτελέσματος του παιχνιδιού, το παιχνίδι δεν θα κάνει μια διαφορετική δεύτερη επιλογή, η οποία να επηρεάζει το αποτέλεσμα που εμφανίζεται στον παίκτη. Για παράδειγμα, η γεννήτρια τυχαίων αριθμών (RNG – Random Number Generator) επιλέγει αποτέλεσμα «ήττας» για ένα παίγνιο. Το παίγνιο δεν θα πρέπει να το αντικαταστήσει με ένα συγκεκριμένο τύπο «ήττας». Αυτό θα εξαλείψει την πιθανότητα προσομοίωσης ενός αποτελέσματος «παρ'ολίγον ήττας» όπου οι πιθανότητες του συμβόλου που θα επιφέρει το μεγάλο βραβείο που βρίσκεται στη γραμμή πληρωμής (payline) είναι περιορισμένες, αλλά εμφανίζονται συχνά πάνω ή κάτω από τη γραμμή πληρωμής (payline).

ζ) Εκτός αν προβλέπεται διαφορετικά από τους κανόνες του παιχνιδιού, τα γεγονότα τύχης (events of chance) στα παίγνια πρέπει να είναι ανεξάρτητα και να μην συσχετίζονται με άλλα γεγονότα μέσα στο παιχνίδι ή με γεγονότα σε προηγούμενα παίγνια.

η) Για κάποιους τύπους παιχνιδιών (όπως τα παίγνια με περιστρεφόμενους τροχούς (spinning reel games), εκτός αν γνωστοποιείται στον παίκτη διαφορετικά, η μαθηματική πιθανότητα ενός συμβόλου να εμφανίζεται σε μια θέση για οποιοδήποτε αποτέλεσμα παιχνιδιού θα πρέπει να είναι σταθερή.

17.3.8 Προσομοίωση φυσικών συσκευών (simulation of physical devices).

Όταν ένα παιχνίδι αναπαριστά ή υπονοείται ότι περιλαμβάνει προσομοίωση πραγματικής συσκευής (π.χ. την περιστροφή των τροχών (spinning of wheels), ζάρια (rolling of dices), ρίψη κερμάτων, το μοίρασμα των καρτών, κλπ), η συμπεριφορά της προσομοίωσης πρέπει να ακολουθεί την αναμενόμενη συμπεριφορά της πραγματικής συσκευής, εκτός εάν δηλώνεται διαφορετικά στους κανόνες του παιχνιδιού. Δηλαδή:

α) Για τα παίγνια που κάνουν προσομοίωση της πραγματικής ζωής, η οπτική αναπαράσταση της προσομοίωσης πρέπει να αντιστοιχεί στα χαρακτηριστικά της πραγματικής συσκευής.

β) Η πιθανότητα κάθε γεγονότος στην προσομοίωση που επηρεάζει το αποτέλεσμα του παιχνιδιού πρέπει να είναι ισοδύναμη με την αντίστοιχη πιθανότητα της πραγματικής συσκευής. Για παράδειγμα, οι πιθανότητες να φέρει κάποιο συγκεκριμένο αριθμό στη Ρουλέτα όπου υπάρχει ένα μηδέν (0) και ένα διπλό μηδέν (00) στον τροχό, πρέπει να είναι 1 στα 38. Οι πιθανότητες να τραβηχτεί μια συγκεκριμένη κάρτα ή κάρτες στο πόκερ θα πρέπει να είναι οι ίδιες με τις πιθανότητες στο κανονικό (live) παιχνίδι.

γ) Στην περίπτωση που το παιχνίδι προσομοιώνει πολλαπλές πραγματικές συσκευές οι οποίες θα έπρεπε κανονικά να αναμένεται να είναι ανεξάρτητες η μια από την άλλη, η κάθε προσομοίωση θα πρέπει να είναι ανεξάρτητη από τις άλλες προσομοιώσεις.

δ) Στην περίπτωση που το παιχνίδι προσομοιώνει πραγματικές συσκευές που δεν έχουν μνήμη των προηγούμενων γεγονότων (events), η συμπεριφορά των προσομοιώσεων πρέπει να είναι ανεξάρτητη προηγούμενης συμπεριφοράς, έτσι ώστε να είναι μη-προσαρμόσιμες και μη-προβλέψιμες στην πράξη.

17.3.9 Παίγνια Διανοητικών Δεξιοτήτων (Games of Mental Skill)

α) Η επιστροφή στον παίκτη (player return) για μια βέλτιστη στρατηγική, με βάση τις διαθέσιμες πληροφορίες στους κανόνες του παιχνιδιού, δεν πρέπει να είναι μικρότερη από το υπολογισθέν %RTP που εμφανίζεται στον παίκτη.

β) Κάθε συμβουλή στρατηγικής ή αυτόματης αναμονής (automatic holds), πρέπει να είναι δίκαια, μη παραπλανητική, και να μην αντιπροσωπεύει μια κακή επιλογή, και να εξασφαλίζει ότι το ελάχιστο % RTP πληροίται όταν ακολουθείται (is met when followed).

γ) Ο παίκτης πρέπει να είναι σε θέση να παρακάμψει την αυτόματη αναμονή (automatic hold) ή την προτεινόμενη στρατηγική.

17.3.10 Παίγνια Σωματικής Ικανότητας (Games of Physical Skill)

α) τα αποτελέσματα των παιχνιδιών μπορεί να καθορίζονται από τη σωματική ικανότητα, αν επιτρέπεται από τον ρυθμιστικό φορέα.

β) Για τα παίγνια όπου το % RTP εξαρτάται από τη σωματική ικανότητα του παίκτη, οι πληροφορίες του παιχνιδιού πρέπει να ενημερώνουν με σαφήνεια ότι υπάρχει πλεονέκτημα βάσει της σωματικής ικανότητας του παίκτη και να προσδιορίζουν το εφαρμοστέο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού.

γ) πληροφορίες που να εξηγούν τη βασισμένη στη σωματική ικανότητα λειτουργικότητα πρέπει να αναγράφονται ευκρινώς και να περιλαμβάνουν την πληροφορία ότι υπάρχει πλεονέκτημα βάσει της σωματικής ικανότητας του παίκτη.

17.3.11 Παίγνια Εξαρτόμενα από το χρόνο (Games with Time Dependencies)

α) Για παίγνια όπου το αποτέλεσμα επηρεάζεται από το χρόνο απόκρισης σε ένα γεγονός παιχνιδιού, η πλατφόρμα τυχερών παιχνιδιών πρέπει να προσφέρει το παιχνίδι αφού ενημερώσει τον παίκτη για κάθε μειονέκτημα που συνδέεται με το κανάλι επικοινωνίας. Παίγνια που είναι από τη φύση τους άδικο δεν θα πρέπει να εγκρίνονται.

β) Οι κανόνες πρέπει να περιγράψουν με σαφήνεια τη διαδικασία σε περίπτωση που ο παίκτης αποσυνδεθεί από το εξυπηρετητή δικτύου (network server) κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού αυτού του είδους (π.χ. διακοπή σύνδεσης στο internet, βλάβη στον υπολογιστή (PC crash), κ.λπ.).

17.4 Χαρακτηριστικά Παιχνιδιού / Μπόνους (Game / Bonus Features)

17.4.1 Χαρακτηριστικά Παιχνιδιού / Μπόνους (Game / Bonus Features).

Αυτή η ενότητα αναφέρεται σε παίγνια όπου ένα ή περισσότερα χαρακτηριστικά / βραβεία μπόνους μπορούν να καταβληθούν στον παίκτη. Σε γενικές γραμμές, τα μπόνους βραβεία απονέμονται ως αποτέλεσμα κάποιας δεύτερης (ή μεταγενέστερης) οθόνης κινουμένων εικόνων, και εκτός αν διαφημίζονται διαφορετικά στον παίκτη, το παιχνίδι μπόνους θα πρέπει να είναι

μέρος του θεωρητικού RTP του συνολικού πίνακα πληρωμών (paytable). Για τα παίγνια που υποστηρίζουν μπόνους, η σχεδίαση θα πρέπει να καλύπτει τα ακόλουθα θέματα:

α) Το παίγνιο πρέπει να επιδεικνύει εμφανώς στον παίκτη ποιοι κανόνες του παιγνίου εφαρμόζονται στην τρέχουσα κατάσταση του παιγνίου. Αυτοί οι κανόνες θα πρέπει να τίθενται στη διάθεση του παίκτη πριν από την έναρξη του παιγνίου μπόνους και όχι κατά τη διάρκεια αυτού

β) Το παιχνίδι πρέπει να επιδεικνύει εμφανώς στον παίκτη το εύρος του ποσού πιθανής νίκης, το εύρος του πολλαπλασιαστή, κλπ που μπορεί να κερδιθούν από το παιχνίδι μπόνους.

γ) Για μπόνους τα οποία δεν εμφανίζονται τυχαία κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, πρέπει να εμφανίζονται επαρκείς πληροφορίες στον παίκτη οι οποίες να δείχνουν την τρέχουσα κατάσταση η οποία οδηγεί στην ενεργοποίηση του επόμενου μπόνους.

δ) Αν το παιχνίδι απαιτεί τη λήψη διαφόρων γεγονότων / συμβόλων (events / symbols), το πλήθος τους που απαιτείται για να προκληθεί το μπόνους πρέπει να αναφέρεται μαζί με τον πλήθος των συμβάντων / σύμβολων που έχουν συλλεχθεί σε οποιοδήποτε σημείο.

ε) Κατά περίπτωση, το παιχνίδι θα εμφανίζει κανόνες για τις περιπτώσεις όπου δεν συσσωρεύεται το σωστό πλήθος γεγονότων / σύμβολων, τα οποία όμως απαιτούνται για την ενεργοποίηση του μπόνους [όπως όταν επιτευχθεί το μέγιστο όριο κουπονιού (token)].

στ) Αν η συσσώρευση κουπονιών (tokens) μπορεί να οδηγήσει σε δωρεάν παίγνια, πρέπει να εμφανίζεται ο αριθμός των πιθανών γραμμών και πιστώσεων ανά γραμμή που πρόκειται να πονταριστούν κατά τη διάρκεια των δωρεάν παιγνίων.

ζ) Αν η ακολουθία μπόνους αποτελείται από περισσότερα από ένα χαρακτηριστικά παίγνια (feature game), θα πρέπει να εμφανίζεται ο αριθμός των παιγνίων που απομένουν για την ακολουθία μπόνους.

η) Το παιχνίδι δεν πρέπει να προσαρμόζει την πιθανότητα ενός μπόνους, με βάση την ιστορικότητα των βραβείων που λαμβάνονται στα προηγούμενα παίγνια (π.χ. τα παίγνια δεν πρέπει να προσαρμόζουν τη θεωρητική επιστροφή τους στον παίκτη (adapt their theoretical return) βασιζόμενα σε προηγούμενες πληρωμές).

θ) Εάν ενεργοποιείται το μπόνους ενός παιγνίου μετά τη συγκέντρωση ορισμένου αριθμού γεγονότων/συμβόλων (events/symbols) ή συνδυασμού γεγονότων/συμβόλων διαφορετικής φύσεως σε πολλαπλά παίγνια, η πιθανότητα απόκτησης νέων ίδιων γεγονότων / συμβόλων (events/symbols) δεν θα επιδεινώνεται καθώς εξελίσσεται το παιχνίδι (π.χ., για όμοια γεγονότα/σύμβολα, τα τελευταία γεγονότα/σύμβολα που απαιτούνται δεν θα πρέπει να είναι πιο δύσκολο να αποκτηθούν από προηγούμενα γεγονότα / σύμβολα (events/symbols) αυτού του είδους).

ι) Εάν ένα παιχνίδι επιτρέπει στον παίκτη να κρατήσει σταματημένο(hold) έναν ή περισσότερους τροχούς (reels)/ κάρτες/ σύμβολα για μια ή περισσότερες περιστροφές (respins)/τραβήγματα (draws), οι κρατημένοι και οι μη-κρατημένοι (held and non-held) τροχοί (reels)/κάρτες/σύμβολα

πρέπει να αναγράφονται ευκρινώς στην οθόνη, και η μέθοδος για την αλλαγή «κρατήματος» (method for changing holds) να εμφανίζεται με σαφήνεια στον παίκτη.

ια) Εάν παρέχεται ένα χαρακτηριστικό μπόνους (bonus feature) στο οποίο ο παίκτης πρέπει να ποντάρει επιπλέον πιστώσεις, θα πρέπει να παρέχεται στον παίκτη μια επιλογή για το αν θα μπει στο μπόνους παιχνίδι ή όχι. Ένας παίκτης που δεν επιλέγει να μπει στο μπόνους παιχνίδι πρέπει να οδηγηθεί στο βασικό παιχνίδι σε κατάσταση μετά το πέρας του βασικού παιχνιδιού που οδήγησε στο μπόνους. Ένας παίκτης που επιλέγει να μπει στο μπόνους αλλά δεν διαθέτει επαρκή πιστωτικό υπόλοιπο για να συνεχίσει μπορεί:

- i) να χρησιμοποιήσει τα προσωρινά κέρδη από το βασικό παιχνίδι ή προηγούμενων σταδίων, εάν επιτρέπεται από τους κανόνες του παιχνιδιού.
- ii) να εξουσιοδοτήσει τη μεταφορά περισσότερων κεφαλαίων στο λογαριασμό του
- iii) να εκτελέσει ένα συνδυασμό των ανωτέρω i και ii, εάν επιτρέπεται από τους κανόνες του παιχνιδιού.

17.4.2 Χαρακτηριστικό τζόγου (GambleFeature).

Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για παίγνια τα οποία προσφέρουν κάποιο είδος γνωρισμάτων (χαρακτηριστικών) τζόγου (αυτά τα παίγνια μπορούν επίσης να χρησιμοποιούν όρους όπως Double-Up, Triple-Up ή Take-or-Risk.). Ο παίκτης πρέπει να έχει τη δυνατότητα επιλογής εάν θέλει ή όχι να συμμετάσχει. Εκτός αν διαφημίζονται αλλιώς στον παίκτη, τα χαρακτηριστικά τζόγου (gamble feature) θα πρέπει να έχουν ένα θεωρητικό RTP 100% και δεν θα πρέπει να επηρεάζουν το θεωρητικό RTP του συνολικού πίνακα πληρωμής (paytable). Για τέτοια παίγνια η σχεδίαση πρέπει να καλύπτει τα εξής:

- α) Το όριο βραβείου (αν υπάρχει) και το μέγιστο αριθμό των διαθέσιμων πονταρισμάτων.
- β) Όταν το χαρακτηριστικό τζόγου (gamble feature) διακοπεί πριν φτάσει στο μέγιστο αριθμό των διαθέσιμων πονταρισμάτων, ο λόγος πρέπει να αναφέρεται με σαφήνεια.
- γ) Τυχόν ασυνήθιστες συνθήκες του παιχνιδιού κατά τη διάρκεια της οποίας το χαρακτηριστικό τζόγου (gamble feature) δεν είναι διαθέσιμο, πρέπει να διευκρινίζονται.
- δ) Αν ένα χαρακτηριστικό τζόγου (gamble feature) προσφέρει επιλογή πολλαπλασιαστών, πρέπει να είναι διευκρινίζεται στον παίκτη το εύρος (range) των επιλογών και των πληρωμών.
- ε) τη στιγμή που επιλέξει ο παίκτης ένα πολλαπλασιαστή, θα πρέπει να αναφέρεται σαφώς στην οθόνη ποιος πολλαπλασιαστής έχει επιλεγεί.

17.5 Απαιτήσεις Διομότιμης Επικοινωνίας (P2P)

Τα **Bots** είναι ένα είδος τεχνητής νοημοσύνης, το οποίο μπορεί να βοηθήσει ένα παίκτη να μάθει το περιβάλλον του παιχνιδιού και τους κανόνες του παιχνιδιού, καθώς και να τον βοηθήσει να εξασκηθεί στο παιχνίδι πριν πάει σε απευθείας σύνδεση για να ανταγωνιστεί με άλλους παίκτες (κανονικούς ανθρώπους) σε ένα περιβάλλον με πολλούς παίκτες. Μερικοί παίκτες προτιμούν να παίζουν αποκλειστικά με bots και όχι με ανθρώπινους αντιπάλους, είτε γιατί έχουν αργή σύνδεση ίντερνετ είτε για να αποφύγουν παίκτες που «κλέβουν».

17.5.1 Peer to Peer (P2P).

Χώροι παιγνίων Διομότιμης Επικοινωνίας P2P (P2P game rooms) είναι οι χώροι που προσφέρουν στους παίκτες την ευκαιρία να παίξουν τυχερά παίγνια και να τζογάρουν από κοινού ή εναντίον του άλλου. Σε αυτούς τους χώρους, ο πάροχος (operator) συνήθως δεν εμπλέκεται με το τυχερό παίγνιο ως ένα μέρος του παιγνίου (π.χ. μπάνκα του παιγνίου (house banked gaming), αλλά συνήθως παρέχει την υπηρεσία τυχερών παιγνίων ή το χώρο για χρήση από τους παίκτες του, και παίρνει μια προμήθεια (rake), αμοιβή (fee), ή ποσοστό για την παροχή υπηρεσίας. Τα συστήματα που προσφέρουν P2P παίγνια πρέπει να πραγματοποιούν τα κάτωθι επιπρόσθετα στους παραπάνω ισχύοντες κανόνες παιγνίου, εκτός αν ορίζεται διαφορετικά:

α) Να παρέχουν ένα μηχανισμό που ανιχνεύει και αποτρέπει συμπαιγνία παικτών, τεχνητό λογισμικό παίκτη (artificial player software), μη δίκαιη παροχή πλεονεκτημάτων σε παίκτες (unfair advantages), και την ικανότητα να επηρεάσει κάποιος την έκβαση ενός παιγνίου ή τουρνουά.

β) Να παρέχει προειδοποιήσεις σχετικά με το πώς οι εικονικοί παίκτες μπορεί να επηρεάσουν το παιχνίδι, έτσι ώστε οι παίκτες να μπορούν να πάρουν μια τεκμηριωμένη απόφαση για το αν θα συμμετάσχουν και να παρέχει βήματα για την αναφορά εικαζόμενης χρήσης εικονικού παίκτη από παίκτη.

γ) Να αποτρέπει εξουσιοδοτημένους παίκτες από το να καταλαμβάνουν περισσότερες από μία θέση σε κάθε μεμονωμένο τραπέζι (table).

δ) Να παρέχει σε εξουσιοδοτημένους παίκτες τη δυνατότητα να συμμετάσχουν σε ένα τραπέζι (table), όπου όλοι οι εξουσιοδοτημένοι παίκτες έχουν επιλεγεί τυχαία.

ε) Να ενημερώνει τους εξουσιοδοτημένους παίκτες για το χρονικό διάστημα που ο κάθε παίκτης κάθεται σε ένα συγκεκριμένο τραπέζι (table).

στ) Να αναφέρει σαφώς σε όλους τους εξουσιοδοτημένους παίκτες στο τραπέζι αν κάποιοι παίκτες παίζουν με χρήματα της μπάνκας (house money - skills) ή είναι προτεινόμενοι παίκτες (proposition players).

ζ) Δεν πρέπει να χρησιμοποιεί τεχνητό λογισμικό παίκτη (artificial player software) το οποίο να ενεργεί ως εξουσιοδοτημένος παίκτης, εκτός από τις περιπτώσεις δωρεάν παιγνίων (free play) ή σε λειτουργία εκπαίδευσης στο παίγνιο (training modes).

Shill: Ένας παίκτης που έχει προσληφθεί για να συμμετάσχει σε ένα παιχνίδι και στοιχηματίζει κεφάλαια της μπάνκας (wagers funds on behalf of the house).

Προτεινόμενος Παίκτης (Proposition Player) - Ένας παίκτης που έχει προσληφθεί για να συμμετάσχει σε ένα παιχνίδι και στοιχηματίζει προσωπικά κεφάλαια.

17.5.2 Παίκτες δημιουργημένοι από ηλεκτρονικό υπολογιστή (computerized players).

Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για τη χρήση παικτών δημιουργημένων από ηλεκτρονικό υπολογιστή (computerized players) που χρησιμοποιούνται σε δωρεάν παίγνια (free play) ή σε λειτουργία εκπαίδευσης στο παίγνιο (training modes).

α) Το λογισμικό μπορεί να κάνει χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης (AI Artificial Intelligence), προκειμένου να χρησιμοποιηθεί στο παιχνίδι για επίδειξη, δωρεάν παίγνια, ή εκπαίδευση.

β) Η χρήση του λογισμικού της Τεχνητής Νοημοσύνης (AI Artificial Intelligence) πρέπει να εξηγείται με σαφήνεια στα μενού βοήθειας.

γ) Όλοι οι, δημιουργημένοι από ηλεκτρονικό υπολογιστή, παίκτες (computerized players) πρέπει να δηλώνονται ευκρινώς έτσι ώστε οι παίκτες να γνωρίζουν ποιοι παίκτες δεν είναι κανονικοί άνθρωποι.

17.5.3 Διαγωνισμοί/Τουρνουά (Contests/Tournaments).

Οργανωμένο γεγονός (event) που επιτρέπει σε ένα παίκτη είτε να αγοράσει είτε να του απονεμηθεί η ευκαιρία να συμμετάσχει σε ανταγωνιστικό παιχνίδι εναντίον άλλων παικτών μπορεί να επιτρέπεται, δεδομένου ότι τηρούνται οι ακόλουθοι κανόνες.

α) Κατά τη διάρκεια ενεργοποίησης συμμετοχής σε παιχνίδι τουρνουά, κανένα παίγνιο δεν πρέπει να δεχθεί πραγματικά χρήματα από οποιαδήποτε πηγή, ούτε να πληρώσει πραγματικά χρήματα, αλλά θα πρέπει να χρησιμοποιεί τις ειδικές πιστώσεις, τους ειδικούς πόντους (points) ή τις ειδικές μάρκες (chips) του τουρνουά, τα οποία δεν θα έχουν καμία αξία σε μετρητά.

β) οι κανόνες του διαγωνισμού/τουρνουά τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση είναι διαθέσιμοι σε εξουσιοδοτημένους παίκτες μέσω της ιστοσελίδας διεξαγωγής. Οι κανόνες πρέπει να περιλαμβάνουν τουλάχιστον:

i) Όλους τους όρους, τους οποίους οι εγγεγραμμένοι παίκτες πρέπει να πληρούν ως προϋποθέσεις για την είσοδο και την περεταίρω συμμετοχή στο διαγωνισμό/τουρνουά (contest/tournament).

ii) Οποιοσδήποτε όρους αφορούν καθυστερήσεις άφιξης ή πλήρη μη-εμφάνιση (no-shows) τουρνουά και πώς αντιμετωπίζεται η αγορά αρχικής εισόδου στο ποκερ (auto-blinding posting) ή/και αγορά αρχικής εισόδου (initial entry purchase) σε άλλα παίγνια.

iii) Συγκεκριμένες πληροφορίες σχετικά με οποιοδήποτε ενιαίο διαγωνισμό/τουρνουά, συμπεριλαμβανομένου του ποσού των χρημάτων που διατίθενται στο έπαθλο (prize pool).

iv) Η κατανομή των πόρων με βάση συγκεκριμένα αποτελέσματα.

v) Το όνομα του οργανισμού (ή των ατόμων), που διεξήγαγε το διαγωνισμό/τουρνουά για λογαριασμό του, ή σε συνεργασία με τον πάροχο (operator), κατά περίπτωση.

γ) Τα αποτελέσματα κάθε διαγωνισμού/τουρνουά, θα πρέπει να διατίθενται στην ιστοσελίδα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση προκειμένου να επανεξετασθούν από τους συμμετέχοντες. Μετά την ανάρτησή τους στην ιστοσελίδα, τα αποτελέσματα του κάθε διαγωνισμού/τουρνουά πρέπει να είναι διαθέσιμα κατόπιν αιτήματος. Η καταγραφή περιλαμβάνει τα ακόλουθα:

i) Όνομα του γεγονότος.

ii) Ημερομηνία (-ες) του γεγονότος.

iii) Συνολικός αριθμός των εγγραφών.

iv) Ποσό των τελών εισόδου (entry fees).

v) Συνολικό έπαθλο prize pool.

vi) Ποσό που καταβλήθηκε για κάθε νικηφόρα κατηγορία.

Σημείωση: Για δωρεάν διαγωνισμούς/τουρνουά (δηλαδή, ο εξουσιοδοτημένος παίκτης δεν πληρώνει τέλος εισόδου (entry fee)), όλες οι πληροφορίες που απαιτούνται από τα παραπάνω πρέπει να καταγράφονται, εκτός από τον αριθμό των συμμετοχών, το ποσό των τελών εισόδου και το συνολικό έπαθλο prize pool.

17.6 Ανάκληση Παιγνίου (Game Recall)

17.6.1 Αναμέτρηση παίκτη με Ιστορία (Player facing History).

Πρέπει να παρέχεται η δυνατότητα «επανάληψης τελευταίου παιχνιδιού» (replay last game), είτε ως αναθέσπιση είτε με περιγραφή (by description). Η επανάληψη πρέπει να αναφέρει με σαφήνεια ότι πρόκειται για επανάληψη ολόκληρου του προηγούμενου κύκλου του παιχνιδιού, και πρέπει να παρέχει τις ακόλουθες πληροφορίες (τουλάχιστον):

α) ημερομηνία και ώρα έναρξης και/ή λήξης του παιχνιδιού.

β) Η οθόνη που συνδέεται με την τελική έκβαση του παιχνιδιού, είτε γραφικά είτε μέσω ενός σαφούς μηνύματος κειμένου.

γ) Σύνολο χρηματικών ποσών/πιστώσεων των παικτών στην αρχή ή/και στο τέλος του παιχνιδιού

δ) Συνολικό ποσό στοιχήματος.

ε) Σύνολο χρηματικών ποσών/πιστώσεων που κερδήθηκαν για το βραβείο (συμπεριλαμβανομένου προοδευτικό τζάκποτ [Progressive Jackpots]).

στ) Τα αποτελέσματα των επιλογών του παίκτη που εμπλέκονται στην έκβαση του παιχνιδιού.

ζ) Τα αποτελέσματα των τυχόν ενδιάμεσων φάσεων του παιχνιδιού, όπως τζογαρίσματα ή χαρακτηριστικά παίγνια (feature games).

η) Ποσό βραβείων που λήφθηκε από προωθητικές προσφορές (promotional) (αν ισχύει).

17.6.2 Back-end Ιστορικότητα (Back-end History).

Για κάθε μεμονωμένο παιχνίδι που παίζεται, οι ακόλουθες πληροφορίες, εκτός από τα παραπάνω απαιτούμενα στοιχεία, πρέπει να καταγράφονται, να συντηρούνται και να επιδεικνύονται από το σύστημα τυχερών παιχνιδιών με αλληλεπίδραση:

α) Μοναδικό αναγνωριστικό παίκτη (player id).

β) Συνεισφορές σε κληρώσεις προοδευτικού τζάκποτ, αν υπάρχει.

γ) την κατάσταση του παιχνιδιού (σε εξέλιξη, ολοκληρώθηκε, κ.λπ.).

δ) Τον πίνακα αριθμών (table number), αν υπάρχει, στον οποίο παίχτηκε το παίγνιο.

ε) Ο πίνακας πληρωμών (paytable) που χρησιμοποιήθηκε.

στ) το αναγνωριστικό του παιχνιδιού και την έκδοση.

Κεφάλαιο 4 Απαιτήσεις Ασφαλείας Πληροφοριακού Συστήματος

Άρθρο 18 Πολιτική Ασφαλείας Πληροφοριών

18.1 Γενικές απαιτήσεις

Η πολιτική ασφάλειας πληροφοριών ορίζεται με απόφαση του Φ.Ε. ή του οργάνου/ προσώπου που τον εκπροσωπεί νόμιμα, δημοσιεύεται και κοινοποιείται στην Ε.Ε.Ε.Π., στο σύνολο των εμπλεκόμενων εξωτερικών φορέων και στους υπαλλήλους του. Η πολιτική ασφάλειας πληροφοριών πληροί τις ακόλουθες απαιτήσεις:

α) υποβάλλεται σε αναθεώρηση ανά τακτά χρονικά διαστήματα και έκτακτα κάθε φορά που πραγματοποιούνται σημαντικές αλλαγές σε αυτή, ώστε να διασφαλίζεται αδιάλειπτα η πληρότητα και αποτελεσματικότητά της.

β) καθορίζει τα καθήκοντα του προσωπικού του Φ.Ε. και των εμπλεκόμενων εξωτερικών φορέων για τη λειτουργία και τη συντήρηση των συστημάτων.

18.2 Ασφαλείς Χώροι

α) Οι εγκαταστάσεις στις οποίες βρίσκονται τα πληροφορικά συστήματα και τα σχετικά συστήματα επικοινωνιών παρέχουν φυσική προστασία από πυρκαγιά, πλημμύρα, τυφώνα, σεισμού και άλλων φυσικών ή ανθρωπογενών καταστροφών.

β) Οι εγκαταστάσεις στις οποίες βρίσκονται τα συστήματα επεξεργασίας πληροφοριών διαθέτουν περιμέτρους ασφάλειας (εμπόδια, όπως π.χ. τοίχοι, εισοδοί ελεγχόμενες μέσω κάρτας ή στελεχωμένα γραφεία υποδοχής).

γ) Οι ασφαλείς χώροι προστατεύονται μέσω κατάλληλων ελέγχων εισόδου, διασφαλίζοντας ότι η εφαρμόζεται η Διαβαθμισμένη Πρόσβαση.

δ) Κάθε πρόσβαση καταγράφεται και τηρείται σε αρχείο.

ε) Οι ασφαλείς χώροι διαθέτουν σύστημα ανίχνευσης εισβολών (intrusion detection system) και καταγράφονται οι προσπάθειες τυχόν μη εξουσιοδοτημένης πρόσβασης (logged).

18.3 Ασφάλεια Εξοπλισμού

α) Ο εξοπλισμός τοποθετείται σε ασφαλή χώρο σύμφωνα με την παρούσα.

β) Ο εξοπλισμός τροφοδοτείται με αδιάληπτη και επαρκή παροχή ρεύματος (primary power). Ο εξοπλισμός προστατεύεται από τυχόν διακοπές ρεύματος και άλλου είδους διαταραχές που ενδέχεται να προκληθούν λόγω σφαλμάτων στις υποστηρικτικές εφαρμογές/εγκαταστάσεις.

γ) Τα καλώδια ισχύος ή τηλεπικοινωνιών που μεταφέρουν δεδομένα ή υποστηρίζουν τις υπηρεσίες πληροφοριών προστατεύονται από τυχόν υποκλοπή ή βλάβη.

δ) Ο εξοπλισμός προστατεύεται από μεταβολές θερμοκρασίας που ενδέχεται να επηρεάσουν την ορθή και αδιάλειπτη λειτουργία του.

18.4 Πολιτική προστασίας από ανθρώπινη παρέμβαση

α) Ο Φ.Ε. εκπαιδεύει τους υπαλλήλους του και, κατά περίπτωση, τους υπεργολάβους/αναδόχους (contractors) και τους τρίτους χρήστες επί των πολιτικών και των διαδικασιών με βάση τη

Διαβαθμισμένη Πρόσβαση.

β) Ο Φ.Ε. εφαρμόζει ειδικά τεκμηριωμένη πολιτική ελέγχου για κάθε είδους πρόσβαση στα συστήματα, η οποία επανεξετάζεται σε τακτικά ή/και έκτακτα διαστήματα.

Γ) Η Διαβαθμισμένη Πρόσβαση των υπαλλήλων, των υπεργολάβων/αναδόχων και τρίτων χρηστών, στις πληροφορίες και τις εγκαταστάσεις επεξεργασίας των πληροφοριών αίρεται μετά τη λήξη της απασχόλησης, του συμβολαίου ή της σύμβασής τους, ή προσαρμόζεται στην εκάστοτε αλλαγή.

18.5 Υπηρεσίες τρίτων μερών

α) Οι συμφωνίες με τρίτα μέρη, συμπεριλαμβανομένης της πρόσβασης, επεξεργασίας, κοινοποίησης ή διαχείρισης των πληροφοριών ή των εγκαταστάσεων επεξεργασίας των πληροφοριών, ή η προσθήκη προϊόντων ή υπηρεσιών στις εγκαταστάσεις επεξεργασίας πληροφοριών του Φ.Ε. πρέπει να πληρούν το σύνολο των σχετικών απαιτήσεων ασφάλειας.

β) Οι υπηρεσίες και οι αναφορές που παρέχονται από τρίτα μέρη τελούν υπό παρακολούθηση, έλεγχο και αναθεώρηση σε τακτικά, κατ' ελάχιστο σε ετήσια βάση, ή/και έκτακτα διαστήματα.

γ) Ο Φ.Ε. κατά τη διαχείριση της παροχής υπηρεσιών και τυχόν αλλαγών αυτών, συμπεριλαμβανομένης της διαχείρισης και της βελτίωσης των υπάρχοντων πολιτικών ασφάλειας πληροφοριών, διαδικασιών και ελέγχων, λαμβάνει υπόψη το βαθμό σπουδαιότητας των επιχειρησιακών συστημάτων και των εμπλεκόμενων διαδικασιών, καθώς και την επαναξιολόγηση των κινδύνων.

18.6 Διαχείριση Περιστατικών

Ο Φ.Ε. σχεδιάζει και εφαρμόζει σχέδια και διαδικασίες για την αντιμετώπιση τυχόν περιστατικών ασφάλειας προκειμένου να εξασφαλιστεί η άμεση, αποτελεσματική και συντονισμένη απόκριση σε αυτά.

18.7 Διαχείριση μέσων (assets)

τα οποία περιέχουν, επεξεργάζονται ή επικοινωνούν ελεγχόμενη πληροφορία, συμπεριλαμβανομένων και εκείνων που περιλαμβάνουν το λειτουργικό περιβάλλον του συστήματος τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση ή / και των συστατικών του:

α) χρεώνονται και ορίζεται για αυτά υπόλογος σύμφωνα με την πολιτική ασφαλείας των πληροφοριών.

β) καταρτίζεται απογραφή, η οποία θα συντηρείται, για όλα τα μέσα (assets) που κατέχουν ελεγχόμενα είδη.

β) ταξινομούνται βάση της κρισιμότητάς τους, της ευαισθησίας τους, και της αξίας.

γ) Κάθε μέσο θα έχει ένα καθορισμένο "ιδιοκτήτη" (υπόλογο) (designated owner), ο οποίος θα είναι υπεύθυνος να διασφαλίζει ότι οι πληροφορίες και τα στοιχεία της απογραφής είναι κατάλληλα ταξινομημένα, και να καθορίζει και περιοδικά να επανεξετάζει τους περιορισμούς πρόσβασης και τις ταξινομήσεις.

δ) Προβλέπονται και εφαρμόζονται διαδικασίες διαχείρισης των αφαιρούμενων μέσων.

ε) Όλα τα μέσα αποθήκευσης υποβάλλονται σε έλεγχο για την ασφαλή χρήση τους και τη διασφάλιση της ασφαλούς διαγραφής των ευαίσθητων δεδομένων.

στ) Τα μέσα αποθήκευσης καταστρέφονται με τρόπο που διασφαλίζει τη μη διαρροή του περιεχομένου τους, όταν διακόπτεται οριστικά η χρήση τους και σύμφωνα με τις προβλεπόμενες διαδικασίες.

ζ) Προβλέπονται και εφαρμόζονται διαδικασίες διαχείρισης και αποθήκευσης πληροφοριών ώστε να προστατεύονται από τυχόν μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση και χρήση και σύμφωνα με τη Διαβαθμισμένη Πρόσβαση.

η) Η τεκμηρίωση του πληροφοριακού συστήματος προστατεύεται από τυχόν μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση και σύμφωνα με τη Διαβαθμισμένη Πρόσβαση.

18.8 Διαδικασίες ελέγχου αλλαγής (change control)

Οι διαδικασίες ελέγχου αλλαγής των προγραμμάτων διασφαλίζουν την εφαρμογή εκδόσεων των προγραμμάτων που είναι εγκεκριμένες και δοκιμασμένες στο παραγωγικό πληροφορικό σύστημα. Οι έλεγχοι αλλαγών του παραγωγικού συστήματος περιλαμβάνουν τα εξής:

α) Κατάλληλη μέθοδο ή μηχανισμό ελέγχου της έκδοσης λογισμικού για το σύνολο των στοιχείων λογισμικού.

β) Λεπτομέρειες σχετικά με την αιτία της αλλαγής.

γ) Λεπτομέρειες σχετικά με το πρόσωπο που πραγματοποιεί την αλλαγή.

δ) Πλήρη αντίγραφα ασφαλείας προηγούμενων εκδόσεων του λογισμικού.

18.9 Κύκλος ζωής ανάπτυξης λογισμικού

18.9.1 Οι ενημερώσεις κώδικα (patches) και οι λοιπές ενημερώσεις (updates) είναι δοκιμασμένες σε περιβάλλον πανομοιότυπα παραμετροποιημένο με το ΠΣ. Σε περίπτωση αδυναμίας έγκαιρης πραγματοποίησης διεξοδικής δοκιμής των ενημερώσεων κώδικα, εφαρμόζονται διαδικασίες διαχείρισης κινδύνου, απομονώνοντας ή αφαιρώντας το μη δοκιμασμένο κώδικα.

18.9.2 Προβλέπεται και εφαρμόζεται ειδική πολιτική για τις διαδικασίες αλλαγών έκτακτης ανάγκης (emergency change procedures), τύπων (migration) καθώς και διαχωρισμού των καθηκόντων περί αυτών και επικαιροποίησης των τεχνικών εγγράφων.

18.9.3 Το προσωπικό που θα ασχολείται με την ανάπτυξη λογισμικού δε θα πρέπει να έχει πρόσβαση στην προώθηση αλλαγών κώδικα στο περιβάλλον παραγωγής.

18.9.4 Πρέπει να υπάρχει τεκμηριωμένη μέθοδος επιβεβαίωσης ότι το λογισμικό δοκιμής (test software) δεν έχει αναπτυχθεί στο περιβάλλον παραγωγής (is not deployed to the production environment).

18.9.5 Για να αποτραπεί διαρροή των προσωπικών πληροφοριών αναγνώρισης, πρέπει να υπάρχει τεκμηριωμένη μέθοδος για να διασφαλιστεί ότι τα αρχικά δεδομένα μηχανής στο παραγωγικό περιβάλλον (raw production data) δεν χρησιμοποιούνται στις δοκιμές (testing).

18.10 Επιβεβαίωση ταυτότητας

Το ΠΣ επιβεβαιώνει την ταυτότητα, με ασφαλή μέθοδο, κάθε φυσικού προσώπου (χειριστές υπολογιστών κ.λπ.) και υπολογιστικού συστήματος που συνδέεται με αυτό.

18.11 Ανάπτυξη, δοκιμή, υποστήριξη και συντήρηση λογισμικού

Το λογισμικό που εγκαθίσταται σε πολλαπλές πλατφόρμες φέρει σε κάθε μία τον ίδιο κωδικό έκδοσης.

18.12 Ασφάλεια κώδικα

- 1) Λογισμικό κλειστού κώδικα. Ο κώδικας προστατεύεται από εξωτερικές παρεμβάσεις.
- 2) Λογισμικό ανοικτού κώδικα. Εάν το λογισμικό υποβάλλεται ως έργο ανοικτού κώδικα:
 - i. Η ομάδα ανάπτυξης του λογισμικού λαμβάνει έγκυρη άδεια προγραμματισμού ανοικτού κώδικα, προκειμένου να ταξινομηθεί στην κατηγορία υποβολών ανοικτού κώδικα.
 - ii. Εφαρμόζεται διαδικασία, η οποία εξασφαλίζει ότι δεν παραβιάζεται η αποκτηθείσα άδεια λογισμικού ανοικτού κώδικα και αποτρέπει τυχόν δημοσίευση των τροποποιήσεων κώδικα από τα ίδια τα άτομα που προέβησαν σε αυτές και οι οποίες μπορεί να έχουν ως αποτέλεσμα τη μεταβολή του επιπέδου ασφάλειας και ακεραιότητας του λογισμικού και του ΠΣ.
 - iii. Το ΠΣ ανιχνεύει τυχόν τροποποιήσεις κώδικα που πραγματοποιήθηκαν από τον τελικό χρήστη και αποτρέπει την εκτέλεση του λογισμικού, στην περίπτωση που οι εν λόγω τροποποιήσεις μπορούν να μεταβάλλουν την ακεραιότητα του Παιγνίου και/ή του ΠΣ.
- 3) Δυνατότητες παραμετροποίησης μέσω αλλαγών του κώδικα: Εφόσον επιτρέπεται η παραμετροποίηση του τοπικά εγκατεστημένου λογισμικού (client software), πληρούνται οι παρακάτω απαιτήσεις:
 - i. Το Παιγνίο που είναι εγκατεστημένο στο τερματικό (game client) δύναται να επιτρέπει την παραμετροποίηση από τον Παικτή. Ωστόσο, εάν η παραμετροποίηση εφαρμόζεται μέσω αλλαγών του κώδικα, ο κώδικας αποτελείται αποκλειστικά από γλώσσες σήμανσης (markup languages).
 - ii. Απαγορεύεται η χρήση οποιασδήποτε γλώσσας προγραμματισμού για το συγκεκριμένο σκοπό, η οποία μπορεί να εκτελέσει εντολές σε επίπεδο πληροφοριακού συστήματος εποπτείας και ελέγχου.

Τυχόν πακέτα θεμάτων με δυνατότητα δημόσιας εγκατάστασης φιλοξενούνται και παρακολουθούνται από το ΠΣ καθώς και όλα τα θέματα που φορτώνονται επαληθεύονται, ώστε να διασφαλίζεται ότι δεν περιέχουν προγράμματα εκμετάλλευσης ευπαθών ατόμων ή κακόβουλο λογισμικό.

Το σύστημα ασφαλείας με τα στοιχεία καταγραφής δεδομένων (capturing), σφράγισης (sealing) και εξυπηρετητή αποθήκευσης που πληροί τις προδιαγραφές θα πρέπει να διαθέτει Πιστοποίηση κατά ISO 27001.

18.13 Προστασία αντιγραφής.

Η προστασία αντιγραφής για την αποτροπή της μη εξουσιοδοτημένης αλληλεπικάλυψης ή τροποποίησης του λογισμικού πρέπει να πληροί τουλάχιστον τα εξής:

- α) Η μέθοδος προστασίας από την αντιγραφή είναι πλήρως τεκμηριωμένη και παρέχεται στο ανεξάρτητο εργαστηριακό εργαστήριο, προκειμένου να εξακριβωθεί ότι οι προστατευτικές εργασίες έχουν περιγραφεί ή
- β) Το πρόγραμμα ή το στοιχείο που εμπλέκεται στην επιβολή της προστασίας αντιγραφής μπορεί να επαληθευτεί μεμονωμένα με τη μεθοδολογία που έχει εγκριθεί από την Αρχή.

Άρθρο 19 Τεχνικοί Έλεγχοι

19.1 Απαιτήσεις Υπηρεσίας Domain Name (Domain Name Service (DNS) Requirements)

α) Ο πρωτεύων εξυπηρετητής (primary server) που χρησιμοποιείται για να επιλύσει ερωτήματα DNS (DNS queries) σε σχέση με το ΠΣ, βρίσκεται σε ασφαλή χώρο (secure data center).

β) Κάθε είδους πρόσβαση, επιτόπια και απομακρυσμένη, με ή χωρίς φυσική παρουσία (logical and physical), στον πρωτεύοντα εξυπηρετητή DNS (primary DNS server) πραγματοποιείται με βάση τη Διαβαθμισμένη Πρόσβαση.

γ) Διατίθεται τουλάχιστον ένας δευτερεύων εξυπηρετητής (secondary server) που επιλύει ερωτήματα DNS (DNS queries). Οι δευτερεύοντες εξυπηρετητές βρίσκονται εγκατεστημένοι σε διακριτό, διαφορετικό χώρο από αυτόν στον οποίο βρίσκεται εγκατεστημένος ο πρωτεύων εξυπηρετητής (primary server).

δ) Οι μεταφορές ζώνης (zone transfers) μεταξύ του πρωτεύοντα και των δευτερευόντων διακομιστών πραγματοποιούνται τουλάχιστον κάθε 24ώρες.

ε) Οι μεταφορές ζώνης (zone transfers) σε μη εξουσιοδοτημένους διακομιστές «φιλοξενίας» (arbitrary hosts) απορρίπτονται.

19.2 Απαιτήσεις Αυτο-παρακολούθησης

α) Το ΠΣ εφαρμόζει αυτό-παρακολούθηση στα σημαντικά στοιχεία (π.χ. κεντρικοί υπολογιστές, συσκευές δικτύου, τείχη προστασίας, σύνδεσμοι σε τρίτα μέρη κ.λπ.).

β) Τα σημαντικά στοιχεία που αποτυγχάνουν στις δοκιμές αυτο-παρακολούθησης τίθενται αμέσως εκτός λειτουργίας. Το στοιχείο δεν τίθεται εκ νέου σε λειτουργία μέχρι να αποδειχθεί επαρκώς ότι το σφάλμα έχει διευθετηθεί.

19.3 Προστασία από επιθέσεις

1) Για την προστασία του ΠΣ από επιθέσεις, που βασίζονται στην αναπαραγωγή αυθεντικών ή μη αυθεντικών μηνυμάτων (π.χ. επίθεση κατανεμημένης άρνησης υπηρεσίας – DDoS attack), λαμβάνονται οι απαραίτητες προφυλάξεις.

2) Το λογισμικό έχει τη δυνατότητα να ανιχνεύει ή/και να προλαμβάνει τις επιθέσεις τύπου ενδιάμεσης οντότητας (man-in-the-middle), χωρίς να παραβιάζεται το απόρρητο του τελικού χρήστη.

- 3) Σε περίπτωση υποψίας επίθεσης τύπου ενδιάμεσης οντότητας (man-in-the-middle), το σύνολο των επικοινωνιών μεταξύ του ύποπτου Παίκτη και του εξυπηρετητή διακόπτεται με την εμφάνιση ενός μηνύματος, το οποίο θα εξηγεί την αιτία τερματισμού της επικοινωνίας.
- 4) Μετά τον τερματισμό της επικοινωνίας Παίκτη-εξυπηρετητή, πρέπει να ακολουθούνται τα κατάλληλα βήματα προκειμένου να διαπιστωθεί κατά πόσο ο Παίκτης πραγματοποιούσε ή όχι επίθεση τύπου ενδιάμεσης οντότητας (man-in-the-middle). Εάν διαπιστωθεί ότι πραγματοποιήθηκε απόπειρα επίθεσης οντότητας, πραγματοποιούνται οι κατάλληλες ενέργειες ως προς την απάτη.
- 5) Διασφαλίζεται ότι τα δεδομένα που φυλάσσονται στο σύστημα ή μεταφέρονται μέσω αυτού, δεν πρόκειται να μολυνθούν από τυχόν ιούς (viruses), δούρειους ίππους (Trojan Horses), ιούς τύπου worm ή άλλου είδους κακόβουλο λογισμικό.
- 6) Το ΠΣ υποβάλλεται σε δοκιμή παρεϊσδυσης (penetration testing) κατ' ελάχιστο μία φορά ανά εξάμηνο.

19.4 Διαχείριση ασφάλειας δικτύου

- 1) Τα δίκτυα υπόκεινται σε επαρκείς διαδικασίες διαχείρισης και ελέγχου, ώστε να προστατεύονται από τυχόν απειλές και να διασφαλίζουν την ασφάλεια των συστημάτων και των εφαρμογών που χρησιμοποιεί το σύστημα, συμπεριλαμβανομένων των μεταφερόμενων πληροφοριών.
- 2) Τα στοιχεία δικτύου υποβάλλονται σε σάρωση εσωτερικών ευπαθειών κατ' ελάχιστο μία φορά ανά εξάμηνο.
- 3) Τα χαρακτηριστικά ασφάλειας, τα επίπεδα συντήρησης και οι απαιτήσεις διαχείρισης του συνόλου των υπηρεσιών δικτύου επιβεβαιώνονται και περιλαμβάνονται σε όλες τις συμβάσεις υπηρεσιών δικτύου, ανεξάρτητα από το εάν οι εν λόγω υπηρεσίες παρέχονται εκ των έσω ή από άλλη εταιρία.
- 4) Η αποτυχία ενός μεμονωμένου στοιχείου δε θα πρέπει να οδηγεί σε άρνηση υπηρεσίας (denial of service)
- 5) Κάθε εξυπηρετητής (server instance) στο cloud και σε εικονικά περιβάλλοντα θα πρέπει να εκτελεί μόνο μια λειτουργία. Εναλλακτικοί ισοδύναμοι ασφαλείς μηχανισμοί θα τίθενται σε διαβούλευση καθώς η τεχνολογία εξελίσσεται.
- 6) Σε εικονικά περιβάλλοντα, πλεονάζων αριθμός διακομιστών (server instances) δεν μπορούν να «τρέξουν» λειτουργούν κάτω από τον ίδιο φυσικό εξυπηρετητή (hypervisor).
- 7) Stateless πρωτόκολλα (π.χ. UDP) δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται για ευαίσθητα δεδομένα χωρίς stateful μεταφορές.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν και το HTTP είναι τεχνικά stateless, εάν τρέχει σε TCP που είναι stateful, τότε επιτρέπεται.

19.5 Έλεγχοι πρόσβασης δικτύου-Διαβαθμισμένη Πρόσβαση

- 1) Με βάση τις επιχειρησιακές απαιτήσεις και τις απαιτήσεις ασφάλειας ως προς την

πρόσβαση καθιερώνεται, τεκμηριώνεται και υποβάλλεται σε αναθεώρηση η πολιτική Διαβαθμισμένης Πρόσβασης.

- 2) Ο Φ.Ε. εφαρμόζει μέθοδο εγγραφής και διαγραφής χρηστών για την παροχή και την άρση πρόσβασης στο σύνολο των πληροφορικών συστημάτων και των πληροφοριών.
- 3) Ο καταμερισμός των δικαιωμάτων χρήστη περιορίζεται και ελέγχεται με βάση τις επιχειρησιακές απαιτήσεις.
- 4) Η χρήση γενικών λογαριασμών (generic accounts) είναι περιορισμένη, και οι λόγοι για τη χρήση τους είναι καταγεγραμμένοι στη πολιτική ασφαλείας.
- 5) Ο Φ.Ε. ελέγχει τα δικαιώματα πρόσβασης των χρηστών ανά τακτά χρονικά διαστήματα μέσω ορισμένης διαδικασίας.
- 6) Οι χρήστες έχουν πρόσβαση μόνο στις υπηρεσίες για τις οποίες διαθέτουν συγκεκριμένη εξουσιοδότηση.
- 7) Οι κωδικοί πρόσβασης υποβάλλονται σε έλεγχο μέσω ορισμένης διαδικασίας διαχείρισης.
- 8) Η επιλογή κωδικών πρόσβασης συμφωνεί με τις ορθές πρακτικές ασφαλείας.
- 9) Ο εξοπλισμός προστατεύεται επαρκώς και αποσυνδέει αυτόματα το χρήστη μετά από ένα προκαθορισμένο χρονικό διάστημα.
- 10) Χρησιμοποιούνται κατάλληλες μέθοδοι επιβεβαίωσης ταυτότητας για τον έλεγχο της πρόσβασης από απομακρυσμένους χρήστες.
- 11) Η αυτόματη αναγνώριση εξοπλισμού εκλαμβάνεται ως μέσο επιβεβαίωσης της ταυτότητας των συνδέσεων από συγκεκριμένες τοποθεσίες και εξοπλισμούς.
- 12) Υποβάλλεται σε έλεγχο η φυσική και λογική πρόσβαση στις θύρες διάγνωσης και παραμετροποίησης.
- 13) Οι ομάδες υπηρεσιών πληροφόρησης, χρηστών και πληροφορικών συστημάτων διαχωρίζονται σε δίκτυα.
- 14) Σχετικά με τα κοινόχρηστα δίκτυα, ειδικά εκείνα που εκτείνονται πέραν των ορίων του Φ.Ε., η δυνατότητα σύνδεσης των χρηστών στο δίκτυο είναι περιορισμένη, σύμφωνα με την Διαβαθμισμένη Πρόσβαση και τις απαιτήσεις των εφαρμογών του.
- 15) Τα δίκτυα υποβάλλονται σε ελέγχους δρομολόγησης, ώστε να διασφαλίζεται ότι οι συνδέσεις υπολογιστών και η ροή πληροφοριών δεν παραβιάζουν την πολιτική ελέγχου πρόσβασης των εφαρμογών.

19.6 Έλεγχοι πρόσβασης λειτουργικού συστήματος

- 1) Η πρόσβαση στα λειτουργικά συστήματα ελέγχεται από μια ασφαλή διαδικασία σύνδεσης.
- 2) Όλοι οι χρήστες διαθέτουν ένα μοναδικό αναγνωριστικό (ταυτότητα χρήστη) για αποκλειστικά προσωπική χρήση, ενώ πρέπει να επιλεγεί μια κατάλληλη μέθοδος επιβεβαίωσης

ταυτότητας για την τεκμηρίωση της ταυτότητας του εκάστοτε χρήστη.

- 3) Τα συστήματα διαχείρισης κωδικών πρόσβασης είναι διαδραστικά και διασφαλίζουν την παραγωγή ισχυρών κωδικών πρόσβασης.
- 4) Η χρήση βοηθητικών προγραμμάτων, τα οποία ενδέχεται να έχουν τη δυνατότητα να παρακάμπτουν τους ελέγχους συστήματος και εφαρμογής, περιορίζεται και υποβάλλεται σε διεξοδικούς ελέγχους.
- 5) Οι ανενεργές συνεδρίες τερματίζονται μετά από 30 λεπτά αδράνειας το ανώτερο.
- 6) Εφαρμόζονται περιορισμοί στους χρόνους σύνδεσης για την παροχή πρόσθετης ασφάλειας στις εφαρμογές υψηλού κινδύνου.
- 7) Η πρόσβαση των χρηστών και του προσωπικού υποστήριξης στις λειτουργίες του πληροφοριακού συστήματος και του συστήματος εφαρμογών είναι περιορισμένη, σύμφωνα με την καθορισμένη πολιτική πρόσβασης.
- 8) Τα ευαίσθητα συστήματα διαθέτουν αποκλειστικό (απομονωμένο) υπολογιστικό περιβάλλον.
- 9) Υιοθετούνται κατάλληλα μέτρα ασφάλειας για την προστασία από κινδύνους χρήσης κινητών υπολογιστικών εγκαταστάσεων και εγκαταστάσεων επικοινωνίας.
- 10) Για εργασίες που γίνονται από απόσταση (telecommuting activities) θεσπίζονται και εφαρμόζονται επιχειρησιακά σχέδια και διαδικασίες με τις οποίες διασφαλίζεται η ασφάλεια του τελικού σημείου (end point).

19.7 Κρυπτογραφικοί έλεγχοι

Θεσπίζεται και εφαρμόζεται μια πολιτική περί της χρήσης κρυπτογραφικών ελέγχων για την προστασία των πληροφοριών.

- 1) Τα ευαίσθητα δεδομένα που μεταφέρονται μέσω των γραμμών επικοινωνίας κρυπτογραφούνται. Παραδείγματα δεδομένων που ενδέχεται να χρειάζονται κρυπτογράφηση είναι τα PIN και οι κωδικοί πρόσβασης, οι αριθμοί λογαριασμού (συμπεριλαμβανομένων των αριθμών καρτών) και τα στοιχεία τους, τα κλειδιά κρυπτογράφησης, τα στοιχεία ταυτότητας των παικτών, οι μεταφορές κεφαλαίων από και προς τους λογαριασμούς παικτών, οι αλλαγές των στοιχείων λογαριασμού (π.χ. αλλαγή διεύθυνσης, αλλαγή πιστωτικής κάρτας, αλλαγής ονόματος κ.λπ.) και δεδομένα διεξαγωγής του παιχνιδιού (π.χ. παρτίδες που διεξήχθησαν, ποσά που στοιχηματίστηκαν, ποσά που κερδήθηκαν κ.λπ.).
- 2) Για τα μη κρυπτογραφημένα δεδομένα που υποβάλλονται σε επιβεβαίωση ταυτότητας, χρησιμοποιείται μέθοδος επιβεβαίωσης ταυτότητας μηνύματος.
- 3) Τα ευαίσθητα δεδομένα κρυπτογραφούνται από άκρη σε άκρη (end-to-end basis), και δεν εμφανίζονται σε οποιοδήποτε LAN ή WAN σε μη κρυπτογραφημένη μορφή. Αυτό αφορά και τα ευαίσθητα δεδομένα που μεταδίδονται μεταξύ υπολογιστών του ΠΣ εντός των εγκαταστάσεων

του Φ.Ε.

- 4) Για τα ευαίσθητα δεδομένα που μεταδίδονται μεταξύ υπολογιστών του ΠΣ σε δίκτυο μεταγωγής (switched network) στο πλαίσιο ενός μόνο ασφαλούς κέντρου δεδομένων, δεν απαιτείται κρυπτογράφηση.
- 5) Για τα ευαίσθητα δεδομένα που μεταδίδονται μεταξύ υπολογιστών του ΠΣ που βρίσκονται σε ξεχωριστά ασφαλή κέντρα δεδομένων, δεν απαιτείται κρυπτογράφηση, εφόσον η διαδρομή επικοινωνιών είναι ασφαλής από φυσικής απόψεως και αποκλείει την πρόσβαση μη εξουσιοδοτημένων ατόμων.
- 6) Το σύνολο των επικοινωνιών μεταξύ των τερματικών του Φ.Ε. και του ΠΣ υποβάλλεται σε αυστηρή επιβεβαίωση ταυτότητας και κρυπτογραφείται με ιδιαίτερα ασφαλείς μεθόδους κατά τη μετάδοση εκτός των αντίστοιχων ασφαλών κέντρων δεδομένων.
- 7) Η επιβεβαίωση ταυτότητας διατίθεται μέσω πρωτοκόλλου Secure Socket Link (SSL) και πιστοποιητικού ασφάλειας που προέρχεται από Οργανισμό Πιστοποίησης.
- 8) Οι αλγόριθμοι κρυπτογράφησης είναι αποδεδειγμένα ασφαλείς έναντι κρυπταναλυτικών επιθέσεων.
- 9) Ο Φ.Ε. διαθέτει εγκεκριμένες διαδικασίες που ακολουθούνται μετά από αναφορές αδυναμιών των αλγόριθμων κρυπτογράφησης που χρησιμοποιούνται σε οποιοδήποτε μέρος του ΠΣ (συμπεριλαμβανομένων ενδεικτικά, αλλά όχι περιοριστικά, των ΓΤΑ, των τειχών προστασίας, των συστημάτων επιβεβαίωσης ταυτότητας και του λειτουργικού του πληροφοριακού συστήματος εποπτείας και ελέγχου). Εφόσον εντοπισθούν αδυναμίες, οι αλλαγές στους αλγόριθμους κρυπτογράφησης εφαρμόζονται άμεσα. Σε περίπτωση αδυναμίας πραγματοποίησης αλλαγών γίνεται αντικατάσταση του αλγόριθμου.

19.8 Διαχείριση κλειδιών κρυπτογράφησης

- 1) Το ελάχιστο εύρος (μέγεθος) των κλειδιών κρυπτογράφησης ισοδυναμεί με 128 bit για τους συμμετρικούς αλγόριθμους (symmetric algorithms) και με 1024 bit για τα δημόσια κλειδιά (public keys).
- 2) Εφαρμόζεται ασφαλής μέθοδος για την αλλαγή του συνόλου των κλειδιών κρυπτογράφησης. Για την κρυπτογράφηση του επόμενου συνόλου κλειδιών απαιτείται η χρήση διαφορετικού από το προηγούμενο σύνολο κλειδιών. Ένα παράδειγμα αποδεκτής μεθόδου αλλαγής των κλειδιών αποτελεί η χρήση τεχνικών κρυπτογράφησης δημόσιων κλειδιών για τη μεταφορά νέων συνόλων κλειδιών.
- 3) Εφαρμόζεται ασφαλής μέθοδος αποθήκευσης των κλειδιών κρυπτογράφησης. Τα κλειδιά κρυπτογράφησης δεν αποθηκεύονται χωρίς να έχει γίνει εκ των προτέρων κρυπτογράφησή τους μέσω διαφορετικής μεθόδου κρυπτογράφησης ή/και μέσω διαφορετικών κλειδιών κρυπτογράφησης.

19.9 Κακόβουλος (malicious) και κινητός (mobile) κώδικας

- 1) Εφαρμόζονται έλεγχοι ανίχνευσης, πρόληψης και επαναφοράς για την προστασία από τυχόν κακόβουλο κώδικα, καθώς και κατάλληλες διαδικασίες για τη σχετική ενημέρωση και

εγρήγορση των χρηστών.

2) Εάν επιτρέπεται η χρήση κινητού κώδικα, διασφαλίζεται μέσω της παραμετροποίησης ότι ο εξουσιοδοτημένος κινητός κώδικας λειτουργεί σύμφωνα με μια σαφώς προσδιορισμένη πολιτική ασφάλειας, ενώ πρέπει να απαγορεύεται η εκτέλεση οποιουδήποτε μη εξουσιοδοτημένου κινητού κώδικα.

19.10 Παρακολούθηση (monitoring)

1) Δημιουργούνται αρχεία καταγραφής των ενεργειών χρήστη, των αποκλεισμών και των συμβάντων σχετικά με την ασφάλεια των πληροφοριών, τα οποία διατηρούνται για το προβλεπόμενο χρονικό διάστημα, με σκοπό τη διευκόλυνση μελλοντικών διερευνήσεων και την παρακολούθηση του ελέγχου πρόσβασης.

2) Κάθε τροποποίηση, προσπάθεια τροποποίησης, πρόσβαση ανάγνωσης ή άλλου είδους αλλαγή ή πρόσβαση σε οποιαδήποτε εγγραφή, αρχείο ελέγχου ή αρχείο καταγραφής, γίνεται αντιληπτή από το ΠΣ μέσω ελέγχου της έκδοσης ή χρονικής σήμανσης του αρχείου. Διατίθεται η δυνατότητα προβολής των στοιχείων του χρήστη που άνοιξε ή άλλαξε κάποιο αρχείο καταγραφής, καθώς και η χρονική στιγμή τέλεσης της ενέργειας.

3) Προβλέπονται και εφαρμόζονται διαδικασίες παρακολούθησης της χρήσης των εγκαταστάσεων επεξεργασίας πληροφοριών, ενώ τα αποτελέσματα των ενεργειών παρακολούθησης υποβάλλονται σε αναθεώρηση σε τριμηνιαία βάση ή σύμφωνα με τις οδηγίες της Αρχής.

4) Οι πληροφορίες προστατεύονται έναντι παραποίησης και τυχόν μη εξουσιοδοτημένης πρόσβασης.

5) Οι ενέργειες του Υπεύθυνου Διαχείρισης (system administrator) και του Εξουσιοδοτημένου Χρήστη (system operator) καταγράφονται.

6) Τυχόν σφάλματα καταγράφονται, αναλύονται και διευθετούνται μέσω κατάλληλων ενεργειών.

7) Τα ρολόγια όλων των σχετικών συστημάτων επεξεργασίας πληροφοριών του Παρόχου (operator) ή ενός τομέα ασφάλειας συγχρονίζονται με κάποια καθορισμένη πηγή της ακριβούς ώρας.

8) Συσκευές δικτύου (network appliances) με περιορισμένο χώρο αποθήκευσης (limited onboard storage) θα πρέπει να απενεργοποιήσουν κάθε επικοινωνία αν το αρχείο καταγραφής ελέγχου γεμίσει ή να μεταβιβάσουν καταγραφές σε ένα εξυπηρετητή που θα χρησιμοποιείται για αυτή ακριβώς τη λειτουργία (dedicated server log).

19.11 Διαχείριση ασφάλειας επικοινωνιών

1) Εφαρμόζεται επιβεβαίωση ταυτότητας μηνύματος για τους σημαντικούς τύπους μηνυμάτων, όπως π.χ. η μετάδοση κωδικών πρόσβασης/PIN, με σκοπό την επαλήθευση της σωστής λήψης του μηνύματος από το κεντρικό σύστημα ή το σχετικό εξοπλισμό. Επιτρέπεται η

χρήση πρωτοκόλλων που δε διορθώνουν τα σφάλματα ή δεν αποστέλλουν εκ νέου τα εσφαλμένα πακέτα (π.χ. UDP), υπό την προϋπόθεση ότι δεν αποστέλλονται σημαντικά δεδομένα ή πληροφορίες κατ' αυτόν τον τρόπο.

2) Σε περίπτωση που ανιχνεύεται ότι έχει γίνει ακούσια επισύναψη πρόσθετων δεδομένων (όπως π.χ. κάποιος ιός τύπου worm) στα ληφθέντα δεδομένα, απαγορεύεται η εισχώρηση του εξωγενούς κώδικα χαρακτήρων στο ΠΣ.

3) Όλα τα πρωτόκολλα χρησιμοποιούν τεχνικές επικοινωνίας, οι οποίες διαθέτουν τους κατάλληλους μηχανισμούς ανίχνευσης σφαλμάτων και/ή επαναφοράς και συμμορφώνονται με τους ακόλουθους κανόνες:

i. Το πρωτόκολλο υψηλού επιπέδου εφαρμόζει τεχνικές (π.χ. αναγνώριση από άκρη σε άκρη – end to end) που θα αποτρέπουν την απώλεια μηνυμάτων, ακόμη και σε περίπτωση επανεκκίνησης κάποιου εκ των τερματικών/άκρων.

ii. Οι εν λόγω τεχνικές δεν οδηγούν σε πλήρη διακοπή όλων των διαδικασιών του ΠΣ ή οποιουδήποτε μηχανήματος κατά το διάστημα αναμονής της εν λόγω αναγνώρισης.

4) Το πρωτόκολλο ανώτερου επιπέδου εφαρμόζει τεχνικές (π.χ. αριθμοί μετάδοσης) αναγνώρισης και απόρριψης των επαναλαμβανόμενων μηνυμάτων, ακόμη και σε περίπτωση επανεκκίνησης κάποιου εκ των τερματικών/άκρων.

5) Αυτές οι απαιτήσεις δεν ισχύουν για τα μη ασφαλή μηνύματα, όπως τα μηνύματα ευρυεκπομπής (broadcast messages).

6) Όλες οι λειτουργίες του πρωτοκόλλου ορίζονται σαφώς στην τεκμηρίωσή του.

7) Οι ακόλουθοι κανόνες ισχύουν για τις χρονικές σημάσεις (timestamps) στα πρωτόκολλα υψηλού επιπέδου και περιλαμβάνουν προβλέψεις εισαγωγής:

i. τοπικής χρονικής σήμανσης από το σύστημα μετάδοσης σε όλα τα μηνύματα που αποστέλλει. Αυτή η χρονική σήμανση θα συμβάλλει στην αναγνώριση περιπτώσεων δυσλειτουργίας του εξοπλισμού, που αφορά διαφυγή υλισμικού ή λογισμικού.

ii. τοπικής χρονικής σήμανσης από το σύστημα μετάδοσης τη στιγμή λήψης του τελευταίου έγκυρου μηνύματος υψηλού επιπέδου.

8) Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για τη διεπαφή πρωτοκόλλων υψηλού επιπέδου με πρωτόκολλα κατώτερου επιπέδου:

i. Δεν ισχύουν περιορισμοί ως προς τον αριθμό των χαρακτήρων που μπορούν να περιλαμβάνουν τα μηνύματα, τα οποία ανταλλάσσονται μεταξύ των ανώτερων και των κατώτερων επιπέδων.

ii. Οι διεπαφές μεταξύ των πρωτοκόλλων υψηλού επιπέδου και των πρωτοκόλλων χαμηλού επιπέδου πρέπει να εξυπηρετούν μηνύματα ποικίλου μεγέθους, συμπεριλαμβανομένων όσων υπερβαίνουν το τυπικό μέγεθος προσωρινής αποθήκευσης (standard buffer size) του κατώτατου επιπέδου.

- iii. Εφαρμόζεται μέθοδος ελέγχου ροής για την αποφυγή πιθανής απώλειας εξαιρετικά σημαντικών μηνυμάτων.

19.12 Τείχη προστασίας (Firewalls)

1) Όλες οι συνδέσεις με τους κεντρικούς υπολογιστές του ΠΣ στο ασφαλές κέντρο δεδομένων διέρχονται από ένα τουλάχιστον εγκεκριμένο τείχος προστασίας σε επίπεδο εφαρμογής. Το ίδιο ισχύει και για τις συνδέσεις με τους κεντρικούς υπολογιστές που δεν αφορούν το πληροφορικό σύστημα και χρησιμοποιούνται από τον Φ.Ε. Ο όρος «συνδέσεις» χρησιμοποιείται υπό ευρεία έννοια και περιλαμβάνει τους τύπους μεταφοράς δεδομένων UDP και TCP.

2) Η επιλογή τείχους προστασίας επηρεάζεται από το πρωτόκολλο χαμηλού επιπέδου που χρησιμοποιείται από την εφαρμογή (π.χ. ορισμένα τείχη προστασίας δεν δύνανται να λαμβάνουν έξυπνες αποφάσεις ως προς τις ροές UDP). Η μείωση της αποτελεσματικότητας του τείχους προστασίας του επιπέδου εφαρμογής σε φίλτρο πακέτων (packet filter) δεν θα επιτρέπεται εξαιτίας απλώς μόνο μιας λανθασμένης επιλογής συνδυασμού τείχους προστασίας/πρωτοκόλλου χαμηλού επιπέδου.

3) Οι συσκευές που ανήκουν στον ίδιο τομέα μετάδοσης (broadcast domain) με τους κεντρικούς υπολογιστές του ΠΣ δεν τοποθετούνται σε εγκαταστάσεις που επιτρέπουν τη δημιουργία εναλλακτικής διαδρομής δικτύου, η οποία παρακάμπτει το τείχος προστασίας. Ορισμένα ενδεικτικά παραδείγματα απαγορευμένων εγκαταστάσεων είναι τα εξής:

- i. Η/Υ χειριστή με μόντεμ τηλεφώνου.
- ii. Η/Υ χειριστή με σύνδεση στο VLAN του πληροφοριακού συστήματος εποπτείας και ελέγχου, καθώς και σύνδεση στο εταιρικό VLAN.

4) Το τείχος προστασίας αποτελεί ξεχωριστή συσκευή υλισμικού με τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- i. Μόνο οι εφαρμογές που σχετίζονται με το τείχος προστασίας μπορούν να είναι εγκατεστημένες στο τείχος προστασίας.
- ii. Μόνο ένας περιορισμένος αριθμός λογαριασμών μπορεί να υπάρχει στο τείχος προστασίας.

5) Όλα τα πακέτα δεδομένων που κατευθύνονται προς το τείχος προστασίας απορρίπτονται σε περίπτωση που φτάσουν σε διεπαφές με δίκτυα τα οποία βρίσκονται εκτός της περιβάλλουσας γραμμής βάσης (baseline envelope). Στόχος είναι ο περιορισμός της πρόσβασης στο τείχος προστασίας μόνο σε εξουσιοδοτημένους σταθμούς εργασίας εντός της περιβάλλουσας γραμμής βάσης.

6) Το τείχος προστασίας απορρίπτει όλες τις συνδέσεις, εκτός από εκείνες που έχουν εγκριθεί.

7) Το τείχος προστασίας τηρεί ένα αρχείο καταγραφής ελέγχου όλων των αλλαγών των παραμέτρων, οι οποίες επηρεάζουν το είδος των συνδέσεων που επιτρέπονται μέσω του τείχους προστασίας.

- 8) Το τείχος προστασίας τηρεί ένα αρχείο καταγραφής ελέγχου όλων των επιτυχημένων και αποτυχημένων προσπαθειών σύνδεσης μέσω αυτού.
- 9) Το τείχος προστασίας διακόπτει το σύνολο των επικοινωνιών σε περίπτωση πλήρωσης του αρχείου καταγραφής ελέγχου.
- 10) Το τείχος προστασίας απορρίπτει όλα τα μηνύματα που λαμβάνονται σε κάποια διεπαφή, εάν το επίμαχο μήνυμα προορίζεται για συσκευή η οποία είναι συνδεδεμένη σε άλλη διεπαφή.
- 11) Ο Φ.Ε. προβλέπει και εφαρμόζει διαδικασίες που ακολουθούνται μετά από αναφορές περιστατικών ασφάλειας για τη διασφάλιση ενημέρωσης των τειχών προστασίας σύμφωνα με τις συμβουλευτικές συστάσεις που εκδίδονται κατόπιν τέτοιων περιστατικών και
- 12) Τα δίκτυα της ασφαλούς πλευράς του τείχους προστασίας χρησιμοποιούν αριθμούς ιδιωτικού δικτύου RFC1918. Οι εν λόγω αριθμοί μεταφράζονται σε αριθμούς δημόσιου δικτύου για μετάδοση μέσω Internet.

19.13 Απαιτήσεις απομακρυσμένης πρόσβασης

Εάν υποστηρίζεται, μπορεί να χρησιμοποιείται μέθοδος απομακρυσμένης πρόσβασης μέσω επιβεβαίωσης κωδικού χρήστη στο ΠΣ, εφόσον πληρούνται οι πιο κάτω προϋποθέσεις:

- 1) Διατήρηση αρχείου καταγραφής δραστηριοτήτων που να έχει τη δυνατότητα να απεικονίζει το όνομα του χρήστη, την ώρα και την ημερομηνία πραγματοποίησης της σύνδεσης, τη διάρκεια σύνδεσης και τη δραστηριότητα κατά τη διάρκεια της σύνδεσης,
- 2) Δεν επιτρέπεται η μη εξουσιοδοτημένη απομακρυσμένη λειτουργία διαχείρισης χρήστη (προσθήκη χρηστών, αλλαγή δικαιωμάτων κ.λπ.),
- 3) Δεν επιτρέπεται η μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση στις βάσεις δεδομένων, εκτός από την ανάκτηση πληροφοριών χρησιμοποιώντας τις υφιστάμενες λειτουργίες,
- 4) Δεν επιτρέπεται η μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση στο λειτουργικό σύστημα, και
- 5) Εάν η απομακρυσμένη πρόσβαση θα γίνεται σε συνεχόμενη βάση, τότε για την προστασία της πρόσβασης, θα πρέπει να εγκατασταθεί ένα φίλτρο του δικτύου (Τοίχος προστασίας – Firewall).

19.14 Αντίγραφα Ασφαλείας (Backup).

Αντίγραφα ασφαλείας των πληροφοριών και του λογισμικού θα πρέπει να λαμβάνονται και ελέγχονται τακτικά, σύμφωνα με την πολιτική δημιουργίας αντιγράφων ασφαλείας.

Άρθρο 20 Επιχειρηματική Συνέχεια και Ανάκαμψη από Καταστροφή (BUSINESS CONTINUITY ΚΑΙ DISASTER RECOVERY).

Ο Πάροχος (operator) προβλέπει και εφαρμόζει διαδικασίες ανάκτησης της λειτουργίας του ΠΣ στην περίπτωση που το παραγωγικό σύστημα τεθεί εκτός λειτουργίας, οι οποίες περιλαμβάνουν κατ'ελάχιστο:

α) τη μέθοδο αποθήκευσης δεδομένων των στοιχείων των λογαριασμών των παικτών προκειμένου να ελαχιστοποιηθεί η απώλεια στην περίπτωση που το παραγωγικό σύστημα τεθεί εκτός λειτουργίας. Εάν χρησιμοποιείται ασύγχρονη δημιουργία αντιγράφων (asynchronous replication), η μέθοδος ανάκτησης των δεδομένων πρέπει να περιγράφεται ή η πιθανή απώλεια δεδομένων πρέπει να τεκμηριώνεται εγγράφως,

β) τις συνθήκες κάτω από τις οποίες εφαρμόζεται,

γ) τη δημιουργία ενός χώρου-εγκατάστασης ανάκαμψης από καταστροφές, ο οποίος βρίσκεται σε άλλη γεωγραφική τοποθεσία από τον χώρο παραγωγής,

δ) τα τεχνικά μέτρα που απαιτούνται για την αποκατάσταση της λειτουργικότητας του ΠΣ στο χώρο ανάκαμψης και,

ε) τις ειδικές διαδικασίες που απαιτούνται για την επαναφορά λειτουργιών διαχείρισης, μετά την ενεργοποίηση της ανακτημένης πλατφόρμας, για ένα εύρος σεναρίων κατάλληλων για το πλαίσιο λειτουργίας του συστήματος.

Κεφάλαιο 5 Στοιχηματισμός Γεγονότων (EVENT WAGERING)

Άρθρο 21 Στοιχηματισμός Γεγονότων (Event Wagering).

21.1 Γενικές απαιτήσεις

Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν μόνο για στοιχήματα σε αθλήματα, διαγωνισμούς και αγώνες όπου ο παίκτης τοποθετεί τα στοιχήματα για τα γεγονότα ή τις αγορές (markets) που πρόκειται να συμβούν στο μέλλον και των οποίων τα αποτελέσματα καθορίζονται από γεγονότα ανεξάρτητα από το σύστημα. Οι προδιαγραφές του παρόντος τμήματος είναι γενικής φύσεως και δεν αναφέρονται σε συγκεκριμένα είδη σπορ, διαγωνισμούς, αγώνες, ή στοιχήματα. Η πρόθεση είναι να καλύψει τα σπορ, διαγωνισμούς, αγώνες και τύπους στοιχηματισμού που είναι γνωστά και τα οποία επιτρέπονται από το νόμο και να παράσχει το πλαίσιο για τους μελλοντικούς τύπους στοιχηματισμού.

Το σύστημα στοιχηματισμού πρέπει να μπορεί να αναστείλει τα ακόλουθα:

- α) Όλα τα στοιχήματα.
- β) Μεμονωμένα γεγονότα.
- γ) Μεμονωμένες αγορές.
- δ) Μεμονωμένες συσκευές στοιχηματισμού (εάν υπάρχουν).
- ε) Σύνδεση μεμονωμένων παικτών (αν υπάρχει).

Όταν αναστέλλονται τα στοιχήματα για ένα ενεργό γεγονός, πρέπει να γίνει μια καταχώρηση σε ένα αρχείο καταγραφής ελέγχου που περιλαμβάνει το λόγο της αναστολής.

21.2 Απαιτήσεις στοιχηματισμού (wagering requirements)

21.2.1 Πληροφορίες στοιχηματισμού (wagering information).

Οι ακόλουθες ενότητες περιγράφουν τις πληροφορίες που πρέπει να τίθενται στη διάθεση του παίκτη για γεγονότα/αγορές (και συναφή είδη στοιχήματος) που διατίθενται στο σύστημα τυχερών παιχνίμων με αλληλεπίδραση, καθώς και τις μεθόδους για την τοποθέτηση ενός στοιχήματος:

- α) Ένας κατάλογος, ή ισοδύναμη παρουσίαση, όλων των διαθέσιμων τύπων στοιχήματος πρέπει να τίθεται στη διάθεση του παίκτη.
- β) Ο παίκτης πρέπει να είναι σε θέση να βλέπει τις περιγραφές των τύπων στοιχήματος πριν από την τοποθέτηση ενός στοιχήματος (π.χ. μέσω υπερσυνδέσμου (hotlink) σε μια οθόνη βοήθειας / κανόνων).
- γ) Η περιγραφή του κάθε τύπου στοιχηματισμού θα πρέπει να περιλαμβάνει όλες τις διαθέσιμες επιλογές στοιχημάτων για αυτόν τον τύπο.
- δ) Ένας κατάλογος, ή ισοδύναμη παρουσίαση, όλων των ενεργών γεγονότων/αγορών πρέπει να τίθενται στη διάθεση του παίκτη.

21.2.2 Τοποθέτηση στοιχημάτων (Placing Wagers)

α) Κανένα ποσό στοιχήματος δε μπορεί να είναι μεγαλύτερο από το τρέχον υπόλοιπο στο λογαριασμό του παίκτη

β) Η μέθοδος τοποθέτησης στοιχήματος πρέπει να είναι απλή (straightforward), με όλες τις επιλογές (συμπεριλαμβανομένης της σειράς τοποθέτησής τους, ανάλογα με την περίπτωση) να είναι προφανείς σε ένα τυπικό «απλό» παίκτη (typical player).

γ) Όταν το στοίχημα περιλαμβάνει συνδυαστικά γεγονότα/αγορές (combining events/markets) (π.χ.: Διπλά/Τριπλά στοιχήματα (Doubles/Trebles bets)), αυτές οι ομαδοποιήσεις (groupings) πρέπει να είναι προφανείς στον παίκτη, δεδομένου του συνδυασμού των πληροφοριών στη σελίδα στοιχημάτων και στην οθόνη βοήθειας/κανόνων.

δ) Πρέπει να υπάρχει σαφής κοινοποίηση ότι το στοίχημα έχει γίνει αποδεκτό από το σύστημα και τα στοιχεία του πραγματικού στοιχήματος που έγινε αποδεκτό πρέπει να παρέχονται στον παίκτη από τη στιγμή που το εν λόγω στοίχημα έγινε αποδεκτό (π.χ. εμφανίζεται ως ένα κουπόνι στοιχήματος (betting ticket) με λεπτομέρειες για το στοίχημα, σε συνδυασμό με γενικές πληροφορίες στοιχήματος που παρουσιάζονται στην οθόνη βοήθειας/κανόνων)

ε) Εάν μια προσπάθεια στοιχήματος απορριφθεί (εξ ολοκλήρου ή εν μέρει) από την πλατφόρμα τυχερών παιγνίων, ο παίκτης πρέπει να ενημερώνεται για το λόγο(-ους) της απόρριψης.

στ) Το υπόλοιπο του λογαριασμού του παίκτη πρέπει να χρεωθεί με το ποσό του στοιχήματος όταν λαμβάνεται γνωστοποίηση της αποδοχής του στοιχήματος από το σύστημα.

ζ) Η επιβεβαίωση στοιχήματος θα πρέπει να περιλαμβάνει το ποσό του στοιχήματος που έγινε αποδεκτό από το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση.

21.2.3 Μαζική τοποθέτηση στοιχημάτων (Bulk placement of wagers).

Αυτή η ενότητα αναφέρεται σε στοιχήματα που μπορούν να τοποθετηθούν μαζικά.

α) Ειδοποίηση αποδοχής ή απόρριψης ενός στοιχήματος μπορεί να γίνει μέσω ενός αρχείου καταγραφής-αρχειοθέτησης (log file).

β) Εάν η ροή των στοιχημάτων διακοπεί για οποιονδήποτε λόγο, θα πρέπει να υπάρχει επιλογή στη διάθεση του παίκτη που να προσδιορίζει το σημείο στη ροή των στοιχημάτων στο οποίο έγινε η διακοπή.

γ) Το υπόλοιπο του λογαριασμού θα πρέπει να χρεώνεται με το ποσό του στοιχήματος όταν γνωστοποιείται από το σύστημα η αποδοχή για κάθε στοίχημα.

δ) Κανένα στοίχημα στη ροή στοιχημάτων δε μπορεί να είναι μεγαλύτερο από το τρέχον εναπομείναν υπόλοιπο του λογαριασμού. Αν επιχειρείται ένα τέτοιο στοίχημα, θα πρέπει να σταματά ολόκληρη η ροή στοιχημάτων.

21.2.4 Ακυρώσεις.

α) Πρέπει να υπάρχει η δυνατότητα προσπάθειας ακύρωσης οποιουδήποτε από τα τρέχοντα στοιχήματα, εξαιρουμένων του ζωντανού στοιχήματος (in running betting).

β) Η μέθοδος εκτέλεσης της ακύρωσης πρέπει να είναι να είναι απλή (straightforward).

- γ) Πρέπει να παρέχεται η δυνατότητα ακύρωσης μέσω του μηχανισμού αναζήτησης.
- δ) Το υπόλοιπο του λογαριασμού του παίκτη πρέπει να ενημερώνεται/επικαιροποιείται (updated) για τις επιτυχείς ακυρώσεις με το ποσό του στοιχήματος που ακυρώνεται.
- ε) Η ακύρωση δεν πρέπει να επιτρέπεται από τη στιγμή που το πρώτο μέρος του αποτελέσματος του γεγονότος γνωστοποιείται.
- στ) Ο παίκτης πρέπει να έχει πρόσβαση σε οποιονδήποτε κανονισμό σχετικό με την απαγόρευση των ακυρώσεων π.χ. μετά από μια ορισμένη χρονική περίοδο.

21.2.5 Κλείσιμο Γεγονότος/λήξη στοιχηματικού γεγονότος (Event/Market Close).

α) Το σύστημα πρέπει να εφαρμόσει ένα αυτόματο κλείσιμο στοιχηματισμού γεγονότος όταν φτάσει η προγραμματισμένη ώρα για το γεγονός.

Σημειώστε ότι αυτό δεν αποκλείει την εφαρμογή σε τρέχον στοίχημα.

β) Μπορεί να υπάρχει χειροκίνητη παράκαμψη (manual override) στο αυτόματο κλείσιμο βάσει χρόνου.

γ) Οι παίκτες σε μια συνεδρία παίκτη πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να δουν πότε ένα γεγονός ή μια αγορά είναι κλειστή (με την αμέσως επόμενη αλληλεπίδραση του παίκτη με την ιστοσελίδα, η οποία προκαλεί ανανέωση στις πληροφορίες που εμφανίζονται στην οθόνη).

δ) Δεν είναι δυνατός ο στοιχηματισμός σε κλειστά γεγονότα ή αγορές. Η απαίτηση αυτή δεν αποκλείει την εφαρμογή της σε ζωντανό στοίχημα.

στ) Είναι δυνατόν να ανοίξει εκ νέου ένα γεγονός ή μια αγορά, όταν το επιτρέψουν οι συνθήκες. Οι παίκτες πρέπει να είναι σε θέση να δουν πότε ένα γεγονός ή μια αγορά ανοίγει εκ νέου (με την αμέσως επόμενη αλληλεπίδραση του παίκτη με την ιστοσελίδα, η οποία προκαλεί ανανέωση στις πληροφορίες που εμφανίζονται στην οθόνη).

21.2.6 Ζωντανό στοίχημα (In-running betting).

Η οθόνη βοήθειας κανόνων ή/και οι όροι και προϋποθέσεις για την ιστοσελίδα πρέπει να περιέχουν μια εξήγηση στον παίκτη για τις καθυστερήσεις του συστήματος που εφαρμόζονται για την άμβλυνση των επιπτώσεων των παικτών που έχουν πιο επικαιροποιημένες πληροφορίες ή ταχύτερες συνδέσεις στο Διαδίκτυο.

21.3 Αποτελέσματα

21.3.1 Δημοσίευση Αποτελεσμάτων (Posting results)

α) Το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να ενημερώνει τον παίκτη για τον τρόπο με τον οποίο λαμβάνονται και δημοσιεύονται αξιόπιστα επίσημα αποτελέσματα για αθλήματα / διαγωνισμούς / αγώνες.

β) Το σύστημα αλληλεπίδρασης του παιγνίου πρέπει να ενημερώνει με σαφήνεια τον παίκτη για τα μέσα με τα οποία θα καθορίζεται ένα νικηφόρο στοίχημα.

γ) Οι διαθέσιμοι στον παίκτη κανόνες πρέπει να αναφέρουν με σαφήνεια το τι πρόκειται να συμβεί όταν υπάρχει η δυνατότητα σε πολλαπλά γεγονότα/αγορές να μοιράζονται το ίδιο αποτέλεσμα σε περίπτωση νίκης [π.χ. ισοπαλία (dead heat)].

δ) Οι διαθέσιμοι στον παίκτη κανόνες πρέπει να περιγράφουν με σαφήνεια την κατάσταση νικητήριων αποτελεσμάτων που τέθηκαν για αθλήματα / διαγωνισμούς / αγώνες, τα οποία όμως δεν είχαν προσφερθεί για στοιχηματισμό.

ε) Οι διαθέσιμοι στον παίκτη κανόνες πρέπει να αναφέρουν με σαφήνεια το τι πρόκειται να συμβεί όταν μόνο ένα μέρος του αθλήματος / διαγωνισμού / αγώνα αποσύρεται, καλύπτοντας θέματα όπως:

i) Περιπτώσεις όπου όλα τα στοιχήματα σε τμήμα του αθλήματος / διαγωνισμού / αγώνα χάνονται όταν αυτό το τμήμα αποσυρθεί,

ii) Περιπτώσεις όπου όλα τα στοιχήματα σε τμήμα του αθλήματος / διαγωνισμού / αγώνα επιστρέφονται (refunded) όταν αυτό το τμήμα αποσυρθεί

iii) Διαχείριση του αποσυρθέντος τμήματος του αθλήματος / διαγωνισμού / αγώνα για στοιχήματα που αφορούν πολλαπλά γεγονότα/αγορές (π.χ. parlays).

στ) Εάν ένα άθλημα / διαγωνισμός / αγώνας ματαιωθεί για οποιοδήποτε λόγο, τότε όλα τα στοιχήματα που αφορούν αποκλειστικά και μόνο γεγονότα / αγορές που συνδέονται με το άθλημα / διαγωνισμό / αγορά πρέπει να επιστραφούν στο ακέραιο.

ζ) Τύποι στοιχήματος που περιλαμβάνουν πολλαπλά γεγονότα/αγορές (π.χ. parlays) πρέπει να αντιμετωπίζονται με τη λογική ότι κάθε επιλογή για το συγκεκριμένο σκέλος γεγονότος/αγοράς που ματαιώθηκε είναι ένα νικηφόρο στοίχημα (προκειμένου να επιτραπεί στο στοίχημα parlay να παραμείνει ενεργό), αλλά με 1.00 απόδοση (with a 1.00 payout) (δηλαδή: δεν υπάρχει κέρδος για τον παίκτη), η οποία με τη σειρά της προκαλεί την αντίστοιχη αναπροσαρμογή της πιθανή πληρωμής για το συνολικό στοίχημα parlay (overall parlay wager).

21.3.2 Εισαγωγή Αποτελεσμάτων

α) Τα αποτελέσματα δεν μπορούν να εισαχθούν σε ένα γεγονός/αγορά, εκτός αν το γεγονός/αγορά είναι κλειστό. Αυτό δεν αποκλείει το ξεκαθάρισμα (settling) των γεγονότων/αγορών σε οποιοδήποτε άθλημα/διαγωνισμό/ αγώνα πριν αυτό ολοκληρωθεί και βγει αποτέλεσμα.

β) Η εισαγωγή αποτελεσμάτων πρέπει να περιλαμβάνει την καταχώρηση όλων των πληροφοριών που μπορούν να επηρεάσουν την έκβαση όλων των τύπων στοιχήματος που προσφέρονται για το συγκεκριμένο γεγονός/αγορά, ανεξάρτητα από το αν αυτά τα στοιχήματα έχουν τοποθετηθεί στην πραγματικότητα ή όχι.

γ) Τα αποτελέσματα μπορεί να αλλάξουν, αλλά όχι μετά την επιβεβαίωσή τους, εκτός από την περίπτωση νέου διακανονισμού.

21.3.3 Εμφάνιση αποτελεσμάτων

α) Γίνεται αποδεκτό ότι το σύστημα αναπόφευκτα, έως έναν εύλογο βαθμό, θα υπόκειται σε καθυστέρηση επιβεβαίωσης αποτελεσμάτων και καθυστέρηση συγχρονισμού όσον αφορά στην ενημέρωση των πληροφοριών που εμφανίζονται στην οθόνη του παίκτη, και είναι πιθανό ότι οι πληροφορίες αυτές θα ενημερώνονται μόνο στην επόμενη αλληλεπίδραση του παίκτη με την ιστοσελίδα, η οποία προκαλεί την ανανέωση των πληροφοριών που εμφανίζονται στην οθόνη.

β) Οι παίκτες σε μια συνεδρία παίκτη πρέπει να είναι σε θέση να δουν τα αποτελέσματα, όταν ένα γεγονός/αγορά είναι κλειστό.

γ) Ο παίκτης πρέπει να είναι σε θέση να δει τα αποτελέσματα οποιασδήποτε γεγονότος/αγορά που έχει αποφασισθεί-ολοκληρωθεί (decided), από τη στιγμή που τα αποτελέσματα έχουν επιβεβαιωθεί.

δ) Οι παίκτες πρέπει να είναι σε θέση να δουν οποιαδήποτε αλλαγή των αποτελεσμάτων.

ε) Όταν τα επιμέρους ποσά του στοιχήματος συγκεντρώνονται σε μέρη, ο παίκτης πρέπει να είναι σε θέση να δει τα μερίσματα όλων των στοιχημάτων που έχουν αποφασισθεί-ολοκληρωθεί (decided), από τη στιγμή που τα αποτελέσματα έχουν επιβεβαιωθεί.

21.4 Κέρδη (Winnings)

21.4.1 Πληρωμή κερδών.

Τα νικηφόρα στοιχήματα (winning wagers) πρέπει να πιστώνονται απευθείας στον λογαριασμό του παίκτη, όταν τα αποτελέσματα του γεγονότος/αγοράς καταχωρηθούν, επιβεβαιωθούν και τακτοποιηθούν (entered, confirmed and settled). Αν ο παίκτης δεν είναι σε ενεργή συνεδρία παίκτη, όταν τα αποτελέσματα καταχωρούνται και επιβεβαιώνονται, είναι αποδεκτό να μεταφέρονται τα κέρδη, την επόμενη φορά που θα εισέλθει στο λογαριασμό π.χ. στην επόμενη συνεδρία παίκτη ή στο επόμενο αίτημα απόσυρσης (χρηματικού ποσού) από λογαριασμό.

21.4.2 Στρογγυλοποίηση (Rounding).

Όταν ο υπολογισμός των πληρωμών μπορεί να περιλαμβάνει στρογγυλοποίηση, πληροφορίες για το πώς θα διαχειρίζεται το σύστημα αυτές τις περιπτώσεις, πρέπει να παρέχονται στον παίκτη μέσω της οθόνης βοήθειας/κανόνων, οι οποίοι θα πρέπει να καθορίζουν σαφώς τι πρόκειται να συμβεί:

α) Το επίπεδο στρογγυλοποίησης (π.χ. 5 λεπτά) θα πρέπει να συζητηθεί

β) Η στρογγυλοποίηση προς τα πάνω, προς τα κάτω (περικοπής), ή η αληθινή στρογγυλοποίηση, θα πρέπει να συζητηθούν

γ) Η μέτρηση της στρογγυλοποίησης ποσών πρέπει να πραγματοποιείται σύμφωνα με τις σχετικές οδηγίες. (metering of rounding amounts)

21.4.3 Επιλογές Απόσυρσης (Withdrawn Selections).

Οι διαθέσιμοι στον παίκτη κανόνες πρέπει να αναφέρουν με σαφήνεια το τι πρόκειται να συμβεί όταν μόνο ένα μέρος του αθλήματος/ διαγωνισμού/αγώνα αποσύρεται, καλύπτοντας θέματα όπως:

α) περιστάσεις όπου όλα τα στοιχήματα σε αυτό το τμήμα του αθλήματος/διαγωνισμού/αγώνα χάνονται, όταν αυτό αποσύρεται

β) περιστάσεις όπου όλα τα στοιχήματα σε αυτό το τμήμα του αθλήματος/διαγωνισμού/αγώνα επιστρέφονται, όταν αυτό αποσύρεται

γ) διαχείριση του αποσυρθέντος τμήματος του αθλήματος/διαγωνισμού/αγώνα για στοιχήματα που αφορούν πολλαπλά γεγονότα/αγορές (π.χ. parlays)

δ) διαχείριση επιλογών που έχουν επαναφερθεί - ειδικά αν προσφέρονται επιλογές πεδίου "Field"

21.4.4 Ματαιωμένα γεγονότα (Abandoned Events).

α) Εάν ένα άθλημα/διαγωνισμός/αγορά ματαιωθεί για οποιοδήποτε λόγο, τότε όλα τα στοιχήματα που αφορούν αποκλειστικά και μόνο γεγονότα/αγορές που σχετίζονται με αυτό, πρέπει να επιστραφούν στο ακέραιο.

β) Τύποι στοιχήματος που περιλαμβάνουν πολλαπλά γεγονότα/αγορές (π.χ. parlays) πρέπει να αντιμετωπίζονται με τη λογική ότι κάθε επιλογή για το συγκεκριμένο σκέλος γεγονότος/αγοράς που ματαιώθηκε είναι ένα νικηφόρο στοιχείο με απόδοση 1 (προκειμένου να επιτραπεί στο στοιχείο parlay να παραμείνει ενεργό).

21.5 Στοιχήματα Καθορισμένης Απόδοσης (Fixed Odds Wagers)

21.5.1 Γενική δήλωση.

Αυτή η ενότητα αφορά τις ειδικές απαιτήσεις για τους τύπους στοιχημάτων, όπου η πληρωμή πρέπει να είναι καθορισμένη (fixed) κατά την τοποθέτηση του στοιχήματος. Οι παίκτες πρέπει να είναι σε θέση να έχουν πρόσβαση σε όλες τις τρέχουσες αποδόσεις (odds) /πληρωμές για όλα τα διαθέσιμα γεγονότα / αγορές ανά πάσα στιγμή. Εκτός από τις γενικές απαιτήσεις ισχύουν οι ακόλουθες απαιτήσεις:

21.5.2 Στοιχήματα

α) Εάν το στοιχείο θα μπορούσε να αφορά περισσότερα από ένα πίνακα βραβείων (prize table), το σύστημα πρέπει να αποθηκεύει και η επιβεβαίωση πρέπει να αναφέρει σε ποιο πίνακα βραβείων (prize table) εφαρμόζεται-αναφέρεται.

β) Εάν το στοιχείο περιλαμβάνει τύπους στοιχήματος, όπου ο πίνακας βραβείων (prize table) μπορεί να αλλάξει δυναμικά, το σύστημα πρέπει να αποθηκεύει και η επιβεβαίωση πρέπει να αναφέρει την πληρωμή(ες) πίνακα βραβείων (π.χ. αποδόσεις (odds)) που θα ισχύουν για αυτό το στοιχείο σε περίπτωση που είναι νικηφόρο.

21.5.3 Περιορισμός Ευθύνης (Limitation of liability).

Οι διαθέσιμοι στον παίκτη κανόνες πρέπει να δηλώνουν με σαφήνεια περιπτώσεις όπου η δυνητική ευθύνη μπορεί να μειωθεί για μελλοντικά γεγονότα/αγορές με οποιονδήποτε τρόπο, όπως:

α) Κατ' αναλογίαν (Prorating) - μείωση των μεγάλων νικητών σε ένα γεγονός/αγορά, όταν η συνολική ευθύνη πληρωμής είναι μεγάλη

β) τα όρια ευθύνης (liability limits)- Τα στοιχήματα απορρίπτονται αυτόματα εάν η ευθύνη για ένα γεγονός/αγορά υπερβεί ένα προκαθορισμένο όριο

γ) Μερική αποδοχή στοιχήματος/ μερική απόρριψη στοιχήματος - οποιεσδήποτε περιστάσεις κατά τις οποίες ένα στοιχείο απορρίπτεται εν μέρει ή πλήρως. Αυτό συνήθως ακολουθείται από μια μεταβολή των αποδόσεων / πληρωμών (odds/payouts).

21.5.4 Τροποποίηση Πληρωμής Βραβείου (Prize payout modification)

α) Οι κανόνες που τίθενται στη διάθεση του παίκτη πρέπει να αναφέρουν με σαφήνεια περιπτώσεις, κατά τις οποίες επιτρέπεται να τροποποιηθούν δυναμικά οι αποδόσεις/πληρωμές (odds/payouts) σε ένα γεγονός/αγορά.

β) Οι παίκτες πρέπει να μπορούν να δουν τις αλλαγές στις αποδόσεις / πληρωμές (odds/payouts).

γ) Μετέπειτα πρόσβαση (subsequent access) σε αποδόσεις /πληρωμές (odds/payouts), για παράδειγμα: μέσω ενός υπερσυνδέσμου , πρέπει να απεικονίζει τις τρέχουσες τιμές.

δ) Γίνεται αποδεκτό ότι το σύστημα αναπόφευκτα, έως ένα βαθμό, θα υπόκειται σε καθυστέρηση επιβεβαίωσης αποτελεσμάτων και καθυστέρηση συγχρονισμού όσον αφορά στην ενημέρωση των πληροφοριών που εμφανίζονται στην οθόνη του παίκτη, και είναι πιθανό ότι οι πληροφορίες αυτές θα ενημερώνονται μόνο στην επόμενη αλληλεπίδραση του παίκτη με την ιστοσελίδα, η οποία προκαλεί την ανανέωση των πληροφοριών που εμφανίζονται στην οθόνη. Προκειμένου να διασφαλιστεί η δικαιοσύνη, το σύστημα πρέπει να προσδιορίσει καταστάσεις όπου ο παίκτης έχει τοποθετήσει ένα στοιχείο για το οποίο οι σχετικές αποδόσεις /πληρωμές (odds/payouts) έχουν αλλάξει (αλλά ακόμη δεν έχουν ανανεωθεί στην οθόνη του παίκτη), και να ειδοποιεί τον παίκτη αναλόγως καθώς και να ζητά επιβεβαίωση του στοιχήματος λαμβάνοντας υπόψη τις νέες αποδόσεις /πληρωμές (odds/payouts).

21.5.5 Αναπροσαρμογές σε στοιχήματα καθορισμένης απόδοσης (Adjustments to Fixed Prize Payouts).

Οι κανόνες που τέθηκαν στη διάθεση του παίκτη πρέπει να αναφέρουν με σαφήνεια τις περιπτώσεις, όταν οι αποδόσεις/πληρωμές (odds/payouts) πρέπει να αναπροσαρμοστούν, όπως:

α) Πολλαπλά αποτελέσματα νίκης (π.χ. ισοπαλίας [dead heats])

β) Επιλογές απόσυρσης για τις οποίες τα στοιχήματα επιστρέφονται

γ) Μатаιωμένα σκέλη του parlays (Abandoned legs of parlays)

δ) Κατ' αναλογίαν (Prorating).

21.6 Αμοιβαίου Τύπου Στοιχήματα

21.6.1 Γενική δήλωση

Αυτή η ενότητα αφορά ειδικές απαιτήσεις για τους τύπους στοιχημάτων, όπου τα επιμέρους στοιχήματα συγκεντρώνονται σε κληρώσεις. Όταν τα αποτελέσματα του γεγονότος κάθε κλήρωσης διαιρούνται με το συνολικό ποσό στοιχηματισμού των νικηφόρων επιλογών για να σχηματίσει το μοναδικό ποσό πληρωμής για αυτό τον τύπο στοιχήματος.

21.6.2. Προμήθεια (Commission).

Το ύψος της προμήθειας για κάθε τύπο στοιχήματος πρέπει να εμφανίζεται πλήρως στη σχεδίαση.

21.6.3. Μερίσματα (Dividends).

Οι κανόνες για τον υπολογισμό του μερίσματος πρέπει να εγκριθούν από την αρχή με τη σχετική δικαιοδοσία. Θέματα που πρέπει να επιλυθούν είναι τα εξής:

- α) Μαθηματικός Τύπος Μερίσματος (Divident formula).
- β) Διαχείριση των αποσυρόμενων επιλογών. (Handling of withdrawn selections).
- γ) Διαχείριση πολλαπλών νικητών σε τύπο στοιχήματος μέσω ισοπαλίας (dead heats), ματαιωμένων γεγονότων κ.λπ.
- δ) Διαχείριση αναβληθέντων γεγονότων.
- ε) Η διαχείριση των περιστάσεων όπου δεν υπάρχουν νικητές της κλήρωσης, πρέπει να εγκριθεί από την αρχή με τη σχετική δικαιοδοσία. Θέματα που θα αναφέρονται είναι τα εξής:
 - i) τα επίπεδα countback
 - ii) προοδευτικά Τζάκποτ
 - iii) τις επιστροφές της κλήρωσης (με ή χωρίς την προμήθεια που αφαιρείται)
- στ) Η αντιμετώπιση των ελάχιστων κερδών των νικητών, τον υπολογισμό άλλων μερισμάτων και πιθανών επιδοτήσεων της κλήρωσης. (possible pool subsidies)
- ζ) Η αντιμετώπιση των στοιχημάτων πεδίου στην περίπτωση που συμβούν αλλαγές στην κατάσταση του καθεστώτος ανάκλησης των επιλογών π.χ. αποκατάσταση επιλογής.

21.6.4 Στοιχήματα

- α) Ο παίκτης πρέπει να είναι σε θέση να δει επικαιροποιημένες πληροφορίες για αναμενόμενες αποδόσεις /πληρωμές (odds/payouts) για απλές κληρώσεις πονταρίσματος.
- β) Ο παίκτης πρέπει να είναι σε θέση να δει επικαιροποιημένες αξίες του συνόλου των επενδύσεων για όλες τις απλές κληρώσεις pool πονταρίσματος (wagering pools).
- γ) Γίνεται αποδεκτό ότι το σύστημα αναπόφευκτα, έως ένα βαθμό, θα υπόκειται σε καθυστέρηση επιβεβαίωσης αποτελεσμάτων και καθυστέρηση συγχρονισμού όσον αφορά στην ενημέρωση των πληροφοριών που εμφανίζονται στην οθόνη του παίκτη, και είναι πιθανό ότι οι πληροφορίες αυτές θα ενημερώνονται μόνο στην επόμενη αλληλεπίδραση του παίκτη με την ιστοσελίδα, η οποία προκαλεί την ανανέωση των πληροφοριών που εμφανίζονται στην οθόνη. Προκειμένου να διασφαλιστεί η δικαιοσύνη, το σύστημα πρέπει να προσδιορίσει καταστάσεις όπου ο παίκτης έχει τοποθετήσει ένα στοιχείο για το οποίο οι σχετικές αποδόσεις /πληρωμές (odds/payouts) έχουν αλλάξει (αλλά ακόμη δεν έχουν ανανεωθεί στην οθόνη του παίκτη), και ειδοποιεί τον παίκτη αναλόγως και ζητά επιβεβαίωση του στοιχήματος λαμβάνοντας υπόψη τις νέες αποδόσεις /πληρωμές (odds/payouts).
- δ) Για πολύπλοκες pool κληρώσεις στοιχηματισμού (wagering pools), γίνεται αποδεκτό ότι μπορεί να υπάρχουν περιορισμοί στην σε πραγματικό χρόνο ακρίβεια των εκτιμήσεων των διανεμόμενων κερδών, που εμφανίζονται στον παίκτη.
- ε) Ο παίκτης πρέπει να είναι σε θέση να δει τα αποτελέσματα όλων των γεγονότων που έχουν αποφασισθεί (decided) συμπεριλαμβανομένων και εκείνων που δεν έχουν επιβεβαιωθεί.
- στ) Ο παίκτης πρέπει να είναι σε θέση να δει τα μερίσματα όλων των ειδών στοιχήματος που έχουν αποφασισθεί (decided), συμπεριλαμβανομένων εκείνων που δεν έχουν επιβεβαιωθεί.

ζ) Ο παίκτης πρέπει να είναι σε θέση να δει τις επιλογές απόσυρσης (χρηματικού ποσού – withdrawn selections) για όλα τα γεγονότα.

21.7 Συστήματα Εξωτερικού Στοιχήματος (External Wagering Systems)

21.7.1 Γενική δήλωση

Αυτή η ενότητα αναφέρεται στις απαιτήσεις για τους τύπους γεγονότων όπου τα στοιχήματα που τοποθετούνται μέσω του Συστήματος Τυχερών Παιγνίων με αλληλεπίδραση προωθούνται σε ένα εξωτερικό σύστημα στοιχηματισμού το οποίο ελέγχει το στοιχηματισμό, επεξεργάζεται τα αποτελέσματα και καθορίζει τα νικηφόρα στοιχήματα. Ένα παράδειγμα θα μπορούσε να είναι η διασύνδεση του συστήματος τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση με ένα σύστημα totalisator.

21.7.2 Επικοινωνίες (communications).

Η επικοινωνία με ένα εξωτερικό σύστημα πονταρίσματος πρέπει να πληροί τις απαιτήσεις του σημείου τεχνικοί έλεγχοι.

α) Ο ενδιαφερόμενος πάροχος (operator) πρέπει να αιτιολογήσει την ασφάλεια που σχετίζεται με όλες τις επικοινωνίες μέσω μιας επίσημης ανάλυσης κινδύνου (formal risk analysis).

β) Όλες οι επικοινωνίες πρέπει να καταγράφονται σε ένα αρχείο καταγραφής-αρχειοθέτησης (log), σύμφωνα με τις απαιτήσεις των αρχείων καταγραφής συναλλαγών.

21.7.3 Πληροφορίες

α) Εάν το εξωτερικό σύστημα στοιχηματισμού παρέχει υπηρεσίες για στοιχήματα αμοιβαίου τύπου (pari-mutuel wagering facilities) στο σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση, θα πρέπει να διαβιβάζει (pass) περιοδικά εκτιμήσεις τρεχόντων μερισμάτων των ενεργών κληρώσεων στο σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση. Προειδοποιήσεις (Cautionary notes) πρέπει να συνοδεύουν τις εν λόγω εκτιμήσεις.

β) Εάν το εξωτερικό σύστημα στοιχηματισμού παρέχει υπηρεσίες προοδευτικού τζάκποτ (progressive jackpot facilities) στο σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση, θα πρέπει περιοδικά να διαβιβάζει (pass) τα τρέχοντα ποσά προοδευτικού τζάκποτ στο σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση. Προειδοποιήσεις (Cautionary notes) πρέπει να συνοδεύουν τέτοιες προβλέψεις (ειδικά αν οι ακυρώσεις επιτρέπονται).

γ) Εάν το εξωτερικό σύστημα στοιχηματισμού παρέχει υπηρεσίες στοιχηματισμού σταθερής απόδοσης (fixed price wagering facilities) στο σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση, όπου ο πίνακας αποδόσεων/βραβείου (odds/prize) μπορεί να αλλάξει δυναμικά, θα πρέπει να διαβιβάζει (pass) τις τρέχουσες αποδόσεις (odds) στο σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση οποτεδήποτε αλλάξουν.

δ) Το εξωτερικό σύστημα στοιχηματισμού πρέπει να διαβιβάζει (pass) πληροφορίες σχετικά με αλλαγή της κατάστασης γεγονότος στο Σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση κάθε φορά που συμβαίνει η αλλαγή, συμπεριλαμβανομένων:

- i) απόσυρση/επαναφορά επιλογών
- ii) αλλαγή ώρας έναρξης του γεγονότος

- iii) άνοιγμα/κλείσιμο γεγονότος
- iv) εισαγωγή/τροποποίηση αποτελεσμάτων
- v) επιβεβαίωση αποτελεσμάτων
- vi) ματαίωση γεγονότος

21.7.4 Στοιχήματα (Wagers)

α) Στοιχήματα που τίθενται στο Σύστημα Τυχερών Παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να λάβουν σαφή απόδειξη της αποδοχής, της μερικής αποδοχής (και λεπτομέρειες) ή της απόρριψης από το εξωτερικό σύστημα στοιχηματισμού.

β) Αν το κόστος του στοιχήματος καθορίζεται από το εξωτερικό σύστημα, θα πρέπει να υπάρξει μια ακολουθία θετικής επιβεβαίωσης η οποία να επιτρέψει στον παίκτη να αποδεχθεί το κόστος του στοιχήματος και το Σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση να πιστοποιήσει ότι υπάρχουν αρκετά κεφάλαια στον λογαριασμό του παίκτη για την κάλυψη του κόστους. Αυτή η δραστηριότητα πρέπει να ασκείται από το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πριν από μια προσφορά σε ένα εξωτερικό σύστημα πονταρίσματος.

γ) Το υπόλοιπο του λογαριασμού θα πρέπει να χρεώνεται με ένα ποσό που ισούται με την προσφορά (και το κόστος) για το εξωτερικό σύστημα στοιχηματισμού. Τα κεφάλαια παραμένουν ως «εκκρεμής» (pending) συναλλαγή με καταγεγραμμένες τις λεπτομέρειες της προσφοράς στο εξωτερικό σύστημα στοιχηματισμού καταγεγραμμένα-αρχειοθετημένα (logged) (σύμφωνα με τις απαιτήσεις καταγραφής συναλλαγών) . Με την παραλαβή της επιβεβαίωσης (η οποία θα καταγραφεί) από το εξωτερικό σύστημα στοιχηματισμού θα πραγματοποιηθούν κατάλληλες προσαρμογές στους «εκκρεμείς» (pending) λογαριασμούς και στους λογαριασμούς παικτών (αν είναι απαραίτητη η επιστροφή ποσού (refund) λόγω μερικής αποδοχής ή λόγω απόρριψης της προσφοράς).

δ) αιτήσεις ακύρωσης από το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να λαμβάνουν σαφή απόδειξη της αποδοχής ή απόρριψης από το εξωτερικό σύστημα στοιχηματισμού.

ε) Το υπόλοιπο του λογαριασμού δεν πρέπει να πιστώνεται από το σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση μέχρι τη λήψη της τελικής επιβεβαίωσης από το εξωτερικό σύστημα στοιχηματισμού συμπεριλαμβανομένου και του ποσού ακύρωσης.

21.7.5. Αποτελέσματα.

Όταν τα αποτελέσματα καταχωρούνται και επιβεβαιώνονται στο εξωτερικό σύστημα στοιχηματισμού, κάθε νικηφόρο στοιχείο που έχει τοποθετηθεί από το Σύστημα Τυχερών Παιγνίων με αλληλεπίδραση πρέπει να μεταφέρεται σε αυτό μαζί με το ποσό της νίκης. Οι λογαριασμοί των παικτών πρέπει να ενημερωθούν-επικαιροποιηθούν (updated) με τα κέρδη.

21.7.6 Επανεκκίνηση και επαναφορά (restart and recovery).

Η διαδικασία όλων των δραστηριοτήτων στοιχηματισμού μεταξύ των δύο συστημάτων δεν πρέπει να επηρεάζονται δυσμενώς από επανεκκίνηση/επαναφορά οποιουδήποτε από τα συστήματα

(π.χ. συναλλαγές στοιχημάτων δεν πρέπει να χαθούν ή να διπλοεγγραφούν λόγω της επαναφοράς του ενός ή του άλλου συστήματος).

21.8 Ιστορικό και Καταγραφές-Αρχειοθετήσεις Στοιχημάτων (Wager History and Logs)

21.8.1 Ιστορικό Στοιχήματος (Wager History).

Για τα παίγνια που περιλαμβάνουν στοιχήματα για ένα μελλοντικό γεγονός, όπως με αθλητικά στοιχήματα ή περιοδική κλήρωση τυχερού παιγνίου, πρέπει να παρέχεται ένα "Ιστορικό Στοιχήματος" (Wager History). Το ιστορικό θα πρέπει να αναφέρει με σαφήνεια ότι πρόκειται για το ιστορικό προηγούμενων στοιχημάτων, και πρέπει να παρέχει τις ακόλουθες πληροφορίες (κατ'ελάχιστον):

- α) η ημερομηνία και η ώρα τοποθέτησης του στοιχήματος
- β) Η περιγραφή της τελικής έκβασης του παιγνίου για την οποία έγινε το στοίχημα, είτε με γραφικά είτε μέσω ενός σαφούς μηνύματος κειμένου.
- γ) Το συνολικό ποσό/πιστώσεις των παικτών με την τοποθέτηση του στοιχήματος.
- δ) Το συνολικό ποσό/πιστώσεις των παικτών με την διευθέτηση του στοιχήματος.
- ε) Συνολικό ποσό που στοιχηματίστηκε, συμπεριλαμβανομένων τυχόν πολλαπλασιαστών
- στ) Το συνολικό ποσό/πιστώσεις που κέρδισε για το στοίχημα (συμπεριλαμβανομένου του Προοδευτικού Τζάκποτ).
- ζ) Τυχόν επιλογές του παίκτη που εμπλέκονται στο στοίχημα
- η) Αποτελέσματα τυχόν ενδιάμεσων φάσεων του στοιχήματος.

21.8.2 Καταγραφές- Αρχειοθετήσεις (Logs).

Όλες οι συναλλαγές στοιχηματισμού γεγονότων μεγάλης σπουδαιότητας πρέπει να είναι καταγεγραμμένες στο σύστημα τυχερών παιγνίων με αλληλεπίδραση. Η απόφαση για το τι συνιστά συναλλαγές μεγάλης σπουδαιότητας θα πρέπει να παρθεί για κάθε περίπτωση ξεχωριστά και, ως ελάχιστο, θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη:

- α) Όλες οι επικοινωνίες συμπεριλαμβανομένων προσφορών για την τοποθέτηση, τροποποίηση-επιδιόρθωση (amend) ή ακύρωση ενός στοιχήματος που έβαλε ο παίκτης και πριν η προσφορά γίνεται αποδεκτή.
- β) Αποδοχή στοιχηματισμού (sells), απορρίψεις (συμπεριλαμβανομένου του λόγου απόρριψης) και ακυρώσεις.
- γ) Νίκες που προστίθενται στους λογαριασμούς παικτών.
- δ) Αλλαγή των αποδόσεων/πληρωμών (odds/payouts), προμηθειών, ποσοστών, ή άλλων επιλογών πληρωμής (μη συμπεριλαμβανομένων των δυναμικών αποδόσεων/ρυθμίσεων πληρωμών [not including dynamic odds/payouts setting])
- ε) Αλλαγή καθεστώτος γεγονότος/αγοράς:
 - i) Έναρξη/ διακοπή στοιχηματισμού.

- ii) Εισαγωγή/τροποποιήσεις/επιβεβαίωση αποτελεσμάτων.
- iii) Απόσυρση/επανατοποθέτηση (withdrawal/reinstatements) των τύπων στοιχήματος στο πλαίσιο του γεγονότος/αγοράς.
- iv) Ματαιωμένα γεγονότα/αγορές.
- v) Τροποποίηση/παράκαμψη της ώρας έναρξης (start times).

Κεφάλαιο 6 Απαιτήσεις παιγνίων με Ζωντανό Γκρουπιέρη/Εντολοδόχο

Άρθρο 22 Απαιτήσεις παιγνίων με Ζωντανό Γκρουπιέρη

Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν όπου λαμβάνει χώρα στοιχηματισμός μέσω Διαδικτύου (internet) ή/και ανθρώπινης παρουσίας ως εντολοδόχου (human proxy) για λογαριασμό ενός ή περισσοτέρων πραγματικών παικτών που διαμένουν σε διαφορετική τοποθεσία από το περιβάλλον του παιγνίου. Η όλη διαδικασία είναι ορατή από όλους τους απομακρυσμένους παίκτες σε πραγματικό χρόνο μέσω απομακρυσμένου ήχου και βίντεο (audio and video feed).

22.1 Γενικές απαιτήσεις

22.1.1 Ορισμός.

Τα παίγνια με ζωντανό γκρουπιέρη Live Dealer ή με εντολοδόχο του παίκτη (proxy players) με χρήση διαδικτύου (internet) περιορίζονται σε επιτραπέζια παίγνια (table games) που διεξάγονται από ένα πραγματικό γκρουπιέρη dealer με τη χρήση πραγματικού εξοπλισμού παιγνίων με βίντεο και ήχο που αποστέλλεται σε όλους τους απομακρυσμένους παίκτες μαζί με οδηγίες με τη χρήση streaming, narrowcast, broadcast ή άλλη τεχνολογία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά, «παίκτης» θα νοείται ο απομακρυσμένος παίκτης. Ο παρών (εγγύς) παίκτης θα συμβολίζεται ως «εντολοδόχος του παίκτη» (proxy player).

22.1.2 Πληροφορίες που θα εμφανίζονται.

Πρέπει να παρέχονται πληροφορίες στον απομακρυσμένο παίκτη σε πραγματικό χρόνο και πρέπει να περιλαμβάνουν όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού που είναι διαθέσιμα και στο ισοδύναμο του online επιτραπέζιου παγνίου. Οι πληροφορίες αυτές περιλαμβάνουν:

- α) Ημερομηνία και ώρα
- β) Τον αριθμό του τραπεζιού και τη θέση του (table number and location) γ) Ελάχιστα και μέγιστα στοιχήματα του τραπεζιού (table minimum and maximum wagers)
- δ) Αριθμός των τραπουλών decks που χρησιμοποιούνται, κατά περίπτωση.
- ε) Το ποσό που ποντάρεται.
- στ) Το αποτέλεσμα του παιγνίου.
- ζ) Vigorish ποσό, αν ισχύει.
- η) αποδόσεις πληρωμών (payout odds), ανάλογα με την περίπτωση.
- θ) Ποσά που κερδήθηκαν ή χάθηκαν.

22.1.3 Ημιτελή παίγνια (Incomplete Games).

Σε περίπτωση που ένας απομακρυσμένος παίκτης για οποιονδήποτε λόγο δεν ολοκληρώνει μια ενέργεια που απαιτείται ώστε το παιχνίδι να συνεχιστεί εντός του προβλεπόμενου χρόνου:

- α) Το σύστημα ή ο εντολοδόχος (proxy) θα πρέπει να ολοκληρώσουν το παιχνίδι για λογαριασμό του παίκτη.

β) Το παίγνιο πρέπει να ολοκληρωθεί χρησιμοποιώντας τη βέλτιστη στρατηγική για το συγκεκριμένο παίγνιο.

γ) Ο παίκτης δεν πρέπει να ξαναμπεί στη συγκεκριμένη εκτέλεση (instance) ενός παιγνίου όπου το σύστημα ή ο εντολοδόχος του παίκτη έχει αναλάβει να ολοκληρώσει το παιχνίδι για λογαριασμό του παίκτη.

δ) Τυχόν κέρδη που προκύπτουν από το παιχνίδι θα πρέπει να πιστώνονται στο λογαριασμό του παίκτη.

ε) Τυχόν ζημιές που προκύπτουν από το παιχνίδι παρακρατούνται σύμφωνα με τους κανόνες του παιγνίου.

στ) Τα αποτελέσματα του παιγνίου θα πρέπει να είναι στη διάθεση του παίκτη και πρέπει να γίνεται αναφορά σε ποιες αποφάσεις ελήφθησαν από το σύστημα ή από τον εντολοδόχο (proxy) για λογαριασμό του παίκτη.

ζ) Οι άλλοι παίκτες στο παιχνίδι θα πρέπει έχουν τη δυνατότητα να ολοκληρώσουν τα δικά τους παίγνια (εκτός αν δεν μπορούν ή αν δεν θέλουν να συμμετάσχουν όταν είναι η σειρά τους [do not take their turn]).

22.1.4 Κοινοποίηση νίκης (Win notification).

Σε περίπτωση που ο παίκτης που κερδίζει χρησιμοποιεί διεπαφή διαδικτύου Internet/πύλη (gateway), θα πρέπει να ενημερώνεται για τη νίκη απ' ευθείας μέσω του λογαριασμού παίκτη, συμπεριλαμβανομένου και του ποσού που κέρδισε, εν ευθέτω χρόνο, μετά την ολοκλήρωση του παιγνίου.

22.1.5 Απαιτήσεις εφαρμογή παίκτη (Player Application Requirements).

Οι εφαρμογές του παίκτη θα πρέπει να διαθέτουν επαρκείς πόρους για να πληρούν τις ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος, όπως ορίζονται από το σύστημα ζωντανού γκρουπιέρη και, όπως διαφημίζεται στον απομακρυσμένο παίκτη.

22.2 Στοίχημα μέσω Διεπαφής Διαδικτύου (Betting by Internet Interface)

22.2.1 Γενική δήλωση.

Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν μόνο για παίγνια ζωντανού γκρουπιέρη live dealer μέσω διεπαφής διαδικτύου (internet) ή για παίγνια που χρησιμοποιούν αποτελεσματικά διεπαφή διαδικτύου ή πύλη (gateway) σε ένα υπάρχον παραδοσιακό/land-based παιχνίδι που ήδη λειτουργεί σε ζωντανό περιβάλλον (Live environment).

22.2.2 Δικαιοσύνη παιγνίου (game fairness).

Οι ακόλουθες πληροφορίες πρέπει να είναι άμεσα διαθέσιμες μέσω της διεπαφής διαδικτύου του παιγνίου (internet interface) ή της πύλης (gateway) καθ' όλη τη διάρκεια της συνεδρίας του παίκτη ανάλογα με την περίπτωση:

α) επαρκείς πληροφορίες ώστε να προσδιοριστεί το συγκεκριμένο παιχνίδι που έχει επιλεγεί.

β) η εξέλιξη του παιγνίου και οι κανόνες πληρωμής (payout rules) δεν θα πρέπει να βασίζονται στον ήχο για τη μεταφορά του νόηματός τους.

γ) Όλες οι επιβαρύνσεις που επιβάλλονται στον παίκτη, όπως τέλη, και vigorish.

δ) Οι κανόνες που περιγράφουν τις διαδικασίες χειρισμού διακοπών λειτουργίας (interruptions) ενός παιχνιδιού, οι οποίες προκαλούνται λόγω ασυνέχειας της ροής δεδομένων, της εικόνας και του ήχου από τον εξυπηρετητή του δικτύου (network server) κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού (π.χ. διακοπή σύνδεσης στο internet ή δυσλειτουργία του τερματικού στοιχηματισμού).

ε) Οι παίκτες πρέπει να ενημερώνονται σε κάθε ευκαιρία στοιχηματισμού κατά τη «ζωντανή» (live) παρακολούθηση ενός γεγονότος (π.χ. ποντάροντας στο παιχνίδι) ότι αυτή, η «ζωντανή» μετάδοση, μπορεί να υπόκειται σε καθυστερήσεις ή διακοπές λειτουργίας. Όταν μια καθυστέρηση είναι εμφανής ή δημιουργείται από το σύστημα, το μέγεθος της καθυστέρησης θα πρέπει να γνωστοποιείται στον παίκτη.

στ) Οι κανόνες, η σχεδίαση και η λειτουργικότητα του παιχνιδιού, τα οποία τίθενται στη διάθεση του παίκτη χρησιμοποιώντας διεπαφή διαδικτύου/πύλη, δεν πρέπει να περιλαμβάνουν λιγότερα στοιχεία από αυτά που διατίθενται στον παίκτη που χρησιμοποιεί το παραδοσιακό/land-based παιχνίδι κατά περίπτωση.

ζ) Παίκτες που συμμετέχουν στο παιχνίδι (ή τοποθετούν ένα στοιχείο, σε περίπτωση στοιχηματισμού σε ένα μελλοντικό γεγονός) χρησιμοποιώντας την διεπαφή διαδικτύου/πύλης, πρέπει να έχουν τις ίδιες πιθανότητες νίκης ή ήττας με τους παίκτες που χρησιμοποιούν το παραδοσιακό/land-based παιχνίδι.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τίποτα στο παρόν κείμενο δεν πρέπει να αποκλείει το ενδεχόμενο εφαρμογής προωθητικών ενεργειών (promotions) σε παιχνίδια στα οποία ο παίκτης συνδέεται μέσω διεπαφής Διαδικτύου/Πύλης (Internet/Gateway) ή πρόκειται για παραδοσιακά/land-based παιχνίδια.

22.3 Στοιχείο μέσω εντολοδόχου του παίκτη (Betting by proxy player)

22.3.1 Γενική δήλωση.

Ο εντολοδόχος (proxy player) πρέπει να εξασφαλίζει ότι τα χαρτιά των παικτών θα παραμείνουν κρυφά (private). Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με τη σωστή τοποθέτηση του εξοπλισμού μαγνητοσκόπησης video (hole camera, rocket camera). Μάρκες και νικηφόρα στοιχήματα πρέπει να τηρούνται από τον εντολοδόχο του παίκτη (proxy player) μέχρι τη στιγμή που ο απομακρυσμένος παίκτης αποφασίσει τον τερματισμό της συνεδρίας.

22.3.2 Εντολοδόχοι Πράκτορες (Proxy Agents).

Η Αρχή (Jurisdiction) μπορεί να χορηγήσει άδεια σε "εντολοδόχους πράκτορες" (proxy agents) οι οποίοι εγγυώνται οποιαδήποτε πίστωση χρησιμοποιηθεί για την αγορά μαρκών στοιχηματισμού (chips) που χρησιμοποιούνται στα στοιχήματα με εντολοδόχο (proxy betting).

Junket (gaming): Αίθουσες με τραπέζια τυχερών παιχνιδιών χωρητικότητας 20-40 παικτών, των οποίων η χωρητικότητα και τα όρια αλλάζουν καθημερινά. Οι αίθουσες αυτές συχνά ενοικιάζονται σε ιδιώτες πωλητές που διοργανώνουν τις ομάδες περιοδείας μέσα από αυτά και δίνουν ένα μέρος των εσόδων στο καζίνο.

22.3.3 Πάροχοι αιθουσών τυχερών παιγνίων τύπου “junket” (Junket Operatots).

Ένας ακόμη μηχανισμός θα ήταν η χρησιμοποίηση αδειοδοτημένων-πιστοποιημένων παρόχων (operators) αιθουσών τυχερών παιγνίων τύπου “junket”, οι οποίοι διοργανώνουν εξ αποστάσεως γεγονότα τυχερών παιγνίων και αγοράζουν εκ των προτέρων τις μάρκες πονταρίσματος (chips) που χρησιμοποιούνται στα στοιχήματα με εντολοδόχο. Οι Φορείς εκμετάλλευσης τύπου “junket” δεν πρέπει να παρέχουν εντολοδόχους για τους παίκτες, αλλά θα πρέπει να στηρίζονται σε Εντολοδόχους Πράκτορες από Πρακτορείο «Proxy Agents» ή σε εντολοδόχους των παικτών από Στούντιο. Για τους τύπους «junkets» είτε το Πρακτορείο είτε το Studio θα παρέχει ένα μηχανισμό για θέματα που αφορούν τις μάρκες πονταρίσματος (chips) του εντολοδόχου του παίκτη.

22.3.4 Εντολοδόχοι παικτών που παρέχονται από Studio (Studio provided proxy players).

Οι Εντολοδόχοι παικτών που παρέχονται από Studio (Studio provided proxy players) πρέπει να λάβουν αδειοδότηση-πιστοποίηση από τον ρυθμιστικό φορέα και να δεσμεύονται με σχέση με το στούντιο (bonded by the studio). Το Studio θα πρέπει να παρέχει ένα μηχανισμό με τον οποίο ο παίκτης να μπορεί να επιλέξει έναν εντολοδόχο. Το Studio θα παρέχει ένα μηχανισμό για θέματα που αφορούν τις μάρκες πονταρίσματος (chips) του εντολοδόχου του παίκτη.

22.3.5 Εντολοδόχοι παικτών που παρέχονται από Πρακτορεία (Agency provided proxy players).

Πρακτορεία (agencies) είναι δυνατόν να παρέχουν εντολοδόχους στους παίκτες. Αυτοί οι εντολοδόχοι πρέπει να λάβουν αδειοδότηση-πιστοποίηση από τον ρυθμιστικό φορέα και να δεσμεύονται με σχέση με το στούντιο (bonded by the studio). Το πρακτορείο (agency) θα παρέχει ένα μηχανισμό για θέματα που αφορούν τις μάρκες πονταρίσματος (chips) του εντολοδόχου του παίκτη.

22.3.6 Μάρκες πονταρίσματος (chips) εντολοδόχου παίκτη (Proxy player chips).

Οι μάρκες πονταρίσματος (chips) που χρησιμοποιούνται θα είναι ευδιάκριτα διαφορετικές από εκείνες που χρησιμοποιούνται για τα συμβατικά στοιχήματα. Αυτές οι μάρκες πονταρίσματος (chips) δεν θα έχουν καμία αξία αν δεν χρησιμοποιούνται σε περιβάλλον στοιχηματισμού με εντολοδόχο (proxy betting environment).

α) Ο εντολοδόχος υποχρεούται να δηλώνει την αξία των μαρκών (chips) τη στιγμή που ο εντολοδόχος που στοιχηματίζει (proxy bettor) εγκαθιστά πρώτη σύνδεση (establishes connection) με τον παίκτη καθώς και σε οποιαδήποτε άλλη στιγμή, μετά από αίτημα του παίκτη, καθώς και πριν από τον τερματισμό σύνδεσης από τον παίκτη.

β) Οι μάρκες (chips) που χρησιμοποιούνται πρέπει να είναι μοναδικές για κάθε ονομαστική αξία που εκπροσωπούν και η ονομαστική αξία τους πρέπει να είναι ευδιάκριτη σε κάθε μάρκα (chip).

γ) Εάν χρησιμοποιούνται μάρκες (chips), οι μάρκες όλων των πιθανών ονομαστικών αξιών θα πρέπει να εμφανίζονται (σύμφωνα με την ονομαστική αξία του παιγνίου (as per the game denomination)), έτσι ώστε μη διαθεσιμότητα των μαρκών μικρότερης ονομαστικής αξίας δεν θα αναγκάσει τους παίκτες να ποντάρουν περισσότερα.

22.3.7 Τοποθετώντας στοιχήματα (placing wagers).

Το περιεχόμενο του στοιχήματος του παίκτη θα πρέπει να κοινοποιείται και να συνομολογείται από τον απομακρυσμένο παίκτη πριν την επιβεβαίωση του στοιχήματος. Πρέπει να υπάρχει μια

σαφής κοινοποίηση ότι το στοίχημα έχει γίνει αποδεκτό από τον γκρουπιέρη. Εάν η προσπάθεια στοιχηματισμού απορριφθεί (συνολικά ή εν μέρει) από τον γκρουπιέρη, ο παίκτης θα πρέπει να ενημερώνεται για τον λόγο(-ους) της απόρριψης.

22.3.8 Κέρδη Εντολοδόχου Παικτών (Proxy players winnings).

Τα νικηφόρα στοιχήματα πρέπει να διατηρούνται από τον εντολοδόχο του παίκτη μέχρι τη στιγμή που ο απομακρυσμένος παίκτης καθορίσει τον τερματισμό της συνεδρίας.

23.3.9 Τερματισμός διάθεσης μαρκών στοιχηματισμού (chips) σε συνεδρία παίκτη. (End of player session disposition of chips)

α) Για εντολοδόχους που παρέχονται από στούντιο (studio provided players), το στούντιο θα παρέχει ένα μηχανισμό για θέματα που αφορούν τις μάρκες πονταρίσματος (chips) του εντολοδόχου του παίκτη, που απέμειναν.

β) Για εντολοδόχους που παρέχονται από πρακτορείο (agency provided players), το πρακτορείο θα παρέχει ένα μηχανισμό για θέματα που αφορούν τις μάρκες πονταρίσματος (chips) του εντολοδόχου του παίκτη, που απέμειναν.

γ) Για τύπου “junkets”, είτε το πρακτορείο (agency) είτε το στούντιο θα παρέχει ένα μηχανισμό για θέματα που αφορούν τις μάρκες πονταρίσματος (chips) του εντολοδόχου του παίκτη, που απέμειναν.

22.4 Συσκευές Αυτόματης Αναγνώρισης (Automated Recognition Devices)

22.4.1 Γενική δήλωση.

Τα σύμβολα του παιγνίου που εφαρμόζονται σε παίγνια με ζωντανό γκρουπιέρη είναι δυνατόν να καταχωρούνται αυτόματα από συσκευές αυτόματης αναγνώρισης. Τα σύμβολα του παιγνίου που εφαρμόζονται σε παίγνια με ζωντανό γκρουπιέρη θα πρέπει να αναφέρονται (reported) στο σύστημα στοιχηματισμού. Οι κανόνες για παίγνια με ζωντανό γκρουπιέρη θα προγραμματίζονται στο σύστημα στοιχηματισμού. Κάθε εξοπλισμός που χρησιμοποιείται για τη σάρωση ή με άλλο τρόπο διάκριση καρτών πρέπει να ελέγχεται για την αξιοπιστία του και όλα τα αναλώσιμα που θα χρησιμοποιηθούν πρέπει να ελέγχονται για ελαττώματα πριν από την επεξεργασία, προκειμένου να αποφευχθεί διατάραξη της λειτουργίας του παιχνιδιού. Πρέπει να τηρηθεί αρχείο καταγραφής-αρχειοθέτησης (logs) όλων των δοκιμών (tests).

22.4.2 Χειροκίνητη λειτουργία παράκαμψης (Manual override).

Οι συσκευές αυτόματης αναγνώρισης που χρησιμοποιούνται για αναγνώρισης και εγγραφή (registration) πρέπει να είναι εφοδιασμένες με μια χειροκίνητη λειτουργία παράκαμψης η οποία να επιτρέπει διορθώσεις σε περίπτωση λανθασμένου αποτελέσματος (όταν ο εξοπλισμός ανίχνευσης προβαίνει σε εσφαλμένη ανάγνωση της κάρτας, της θέσης της μπάλας, κλπ). Ο συμμετέχων θα πρέπει να ενημερώνεται ότι η χειροκίνητη λειτουργία παράκαμψης είναι ενεργή. Κάθε φορά που ενεργοποιείται η χειροκίνητη λειτουργία παράκαμψης, η διαδικασία παρακολούθησης του ίχνους (tracking) πρέπει να είναι ενεργοποιημένη για να καταστεί δυνατή η περαιτέρω εξέταση.

22.5 Εξυπηρετητής Ελέγχου ταυτόχρονης μετάδοσης (Simulcast Control Server)

22.5.1 Γενικές Πληροφορίες.

Τα παίγνια για απομακρυσμένους παίκτες πρέπει να χρησιμοποιούν έναν εξυπηρετητή ελέγχου ταυτόχρονης μετάδοσης (simulcast control server) με σκοπό την καταγραφή όλης της δραστηριότητας στοιχηματισμού και των αποτελεσμάτων των παιχνιδιών. Αυτός ο εξυπηρετητής (server) θα πρέπει να:

- α) παρέχει στον απομακρυσμένο παίκτη οπτική πρόσβαση σε πραγματικό χρόνο στο ζωντανό παιχνίδι που παίζεται,
- β) εμποδίζει την πρόσβαση στο αποτέλεσμα στοιχηματισμού πριν από την οριστικοποίηση ενός στοιχήματος,
- γ) καταγράφει εγκεκριμένα-πιστοποιημένα από τον γκρουπιέρη αποτελέσματα παιγνίων πριν από την ανάρτηση,
- δ) να είναι εξοπλισμένο με ένα μηχανισμό ακύρωσης (void) αποτελεσμάτων παιγνίων, αν είναι απαραίτητο.

22.5.2 Καταγραφή πληροφοριών.

Οι καταγραφές των παιγνίων (game logs) πρέπει να διατηρούνται και τα γεγονότα παιγνίων (game events) να συνδυαστούν με στατιστικά στοιχεία, τα οποία να μπορούν να αναλυθούν για τις τάσεις που αφορούν την απόδοση (performance) του παιγνίου, το προσωπικό ή/και τοποθεσίες στην περιοχή των τυχερών παιγνίων. Τα studio ζωντανού γκρουπιέρη μπορούν να χρησιμοποιούν τη δική τους κάμερα παρακολούθησης και να προωθούν το βίντεο σε ένα δικό τους εξυπηρετητή βίντεο, ή μπορεί να υπάρχει ένα ξεχωριστό δίκτυο για βίντεο. Πρέπει να γίνεται συνεχής καταγραφή όλων των παιγνίων, έτσι ώστε:

- α) η ημερομηνία και η ώρα κάθε παιχνιδιού να μπορεί να προσδιοριστεί με ακρίβεια ενός δευτερολέπτου σε σχέση με το ρολόι που χρησιμοποιείται από το σύστημα.
- β) Να μπορεί να προσδιοριστεί η σειρά των παιγνίων που συσχετίζονται μεταξύ τους (relative to each other).
- γ) Να μπορεί να προσδιοριστεί κάθε στοίχημα, νίκη, ήττα, απόφαση παίκτη και δράση του γκρουπιέρη.
- δ) Όλα τα γεγονότα παιγνίων (game events) να είναι σαφώς αναγνωρίσιμα και διακριτά.
- ε) Να μπορεί να προσδιοριστεί η αλληλουχία των γεγονότων σε κάθε παίγνιο (game instance).
- στ) Όλες οι κάρτες και τα αποτελέσματα των παιγνίων πρέπει να είναι σαφώς ορατά, μαζί με ένα ξεχωριστό εικονίδιο που να απεικονίζει το αντίστοιχο αποτέλεσμα στην οθόνη του παίκτη.
- ζ) Η καταγραφή πρέπει να είναι κατάλληλη προκειμένου να μπορεί να αποδειχθεί αν οι κανόνες του παιγνίου τηρούνται και να εντοπιστούν αποκλίσεις.

η) Ο Πάροχος (operator) (operator) να μπορεί να επιθεωρήσει-επανεξετάσει (review) την καταγραφή του video (recording), σε περίπτωση διαφωνίας μεταξύ ενός γκρουπιέρη dealer και ενός παίκτη.

θ) Η ρυθμιστική αρχή μπορεί να επιθεωρήσει-επανεξετάσει (review) την καταγραφή του video (recording), σε περίπτωση που ο παίκτης δεν είναι ικανοποιημένος με την επιθεώρηση-επανεξέταση (review) από τον Παρόχο (operator) (operator).

ι) Η καταγραφή του video πρέπει να διατηρηθεί για τουλάχιστον 48 ώρες ή όσο απαιτείται από την Ρυθμιστική Αρχή.

22.6 Απαιτήσεις λειτουργικότητας (Operational Requirements)

22.6.1 Η ισοδυναμία σήματος (Equivalency of signal)

α) Οι παίκτες πρέπει να έχουν ισοδύναμη ποιότητα βίντεο/ήχου από το σύστημα ζωντανού γκρουπιέρη. Πρέπει να υπάρχουν διαδικασίες για να μετρήσουν και να επιβεβαιώσουν αυτή την ισοδυναμία κατά την έναρξη της επικοινωνίας, την επανασύνδεση λόγω διακοπής σήματος ή εκ νέου κίνησης της διαδικασίας όταν το σήμα αποκόπηκε.

β) Οι συσκευές των παικτών πρέπει να έχουν επαρκείς πόρους για να καλύπτουν τις ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος, όπως αυτές ορίζονται από το σύστημα ζωντανού γκρουπιέρη.

γ) Πρέπει να συσταθεί και να επιβληθεί μια ελάχιστη απαίτηση σήματος σύνδεσης για την αίτηση σύνδεσης των παικτών, και να ενημερωθούν οι παίκτες σχετικά με αυτή.

22.6.2 Σύστημα Αναφορών (Reporting).

Αναθεωρήσεις αποτελεσμάτων εσωτερικών στατιστικών πρέπει να διεξάγονται τακτικά για να παρακολουθείται η απόδοση του παιγνίου και τα ποσοστά πληρωμών, και τον εντοπισμό παρατυπιών και διακυμάνσεων. Οι πολιτικές και οι διαδικασίες για τη διεξαγωγή αναθεωρήσεων αποτελεσμάτων, και οι διαδικασίες έρευνας που πρέπει να αναληφθούν σε περίπτωση που εντοπίζονται υλικές διαφοροποιήσεις, πρέπει να τεκμηριώνονται εγγράφως. Θα πρέπει να εφαρμοστούν διαδικασίες για την ολοκλήρωση εκθέσεων αναφορών των λειτουργιών των τυχερών παιγνίων. Οι εκθέσεις αναφορών των τυχερών παιγνίων θα πρέπει να περιλαμβάνουν:

α) έκθεση παραβίασης διαδικασίας (procedure violation report)

β) έκθεση γεγονότος (incident report)

γ) έκθεση του υπαλλήλου σε καζίνο, ο οποίος είναι υπεύθυνος για τα τραπέζια τυχερών παιγνίων (pit boss)

22.7 Απαιτήσεις Studio Ζωντανού Γκρουπιέρη

22.7.1 Περιβάλλον του Studio Ζωντανού Γκρουπιέρη

Τα παίγνια με ζωντανό γκρουπιέρη πρέπει να πληρούν όλες τις ισχύουσες απαιτήσεις του παιγνίου που περιγράφονται σε άλλο σημείο στην παρούσα. Για να διατηρηθεί η ακεραιότητα της διαδικασίας προσδιορισμού των αποτελεσμάτων των παιγνίων, οι πάροχοι ζωντανού

γκρουπιέρη (live dealing providers) υπόκεινται σε πρόσθετο έλεγχο επαλήθευσης των studio ζωντανού γκρουπιέρη. Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για studio ζωντανού γκρουπιέρη:

α) Η πολιτική ασφάλειας με φυσική παρουσία (the physical security policy) και οι διαδικασίες ασφαλείας θα πρέπει να επανεξετάζονται σε τακτά χρονικά διαστήματα για να διασφαλιστεί ότι οι κίνδυνοι επισημαίνονται, εξομαλύνονται (mitigated) και λαμβάνονται υπόψη (underwritten) στα σχέδια έκτακτης ανάγκης.

β) Περίμετροι ασφαλείας (εμπόδια όπως τοίχοι, θύρες εισόδου ελεγχόμενες με κάρτα ή επανδρωμένα γραφεία υποδοχής) πρέπει να χρησιμοποιούνται για την προστασία των εγκαταστάσεων και των λειτουργιών της διαδικασίας ζωντανού γκρουπιέρη,

γ) Φυσική προστασία έναντι ζημιών από πυρκαγιά, πλημμύρα, σεισμό, τυφώνα, και άλλων φυσικών ή ανθρωπογενών καταστροφών πρέπει να σχεδιάζονται και να εφαρμόζονται.

δ) Ασφαλείς περιοχές θα πρέπει να προστατεύονται από κατάλληλους ελέγχους εισόδου για να διασφαλίζεται ότι επιτρέπεται η πρόσβαση μόνο σε εξουσιοδοτημένο προσωπικό.

ε) Σημεία πρόσβασης (access points), όπως χώροι παράδοσης και φόρτωσης, και άλλα σημεία όπου μη εξουσιοδοτημένα άτομα μπορούν να εισέρχονται, θα πρέπει να ελέγχονται και, αν είναι δυνατόν, να είναι απομονωμένα από περιοχές διεξαγωγής τυχερών παιγνίων για να αποφευχθεί η μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση σε αυτές.

στ) Η πραγματική έκταση των περιοχών διεξαγωγής τυχερών παιγνίων πρέπει να καθορίζεται και να υπάρχουν κατάλληλοι έλεγχοι φυσικής παρουσίας.

ζ) Οι διακομιστές (servers) τυχερών παιγνίων και ο εξοπλισμός επικοινωνιών πρέπει να τοποθετούνται ή να προστατεύονται ώστε να μειωθούν οι κίνδυνοι από περιβαλλοντικές απειλές και κινδύνους, καθώς και πιθανότητες για μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση.

η) Οι διακομιστές (servers) τυχερών παιγνίων και ο εξοπλισμός θα πρέπει να προστατεύεται από διακοπές ρεύματος και άλλες διαταραχές που προκαλούνται από αδυναμία λειτουργίας των υποστηρικτικών υπηρεσιών. (failures in supporting utilities)

θ) Οι υπολογιστές και ο εξοπλισμός επικοινωνιών πρέπει να συντηρείται σωστά για να διασφαλιστεί η συνεχής διαθεσιμότητα και ακεραιότητά του.

ι) Όλα τα στοιχεία εξοπλισμού που περιέχουν μέσα αποθήκευσης πρέπει να ελέγχονται για να διασφαλιστεί ότι όλα τα ευαίσθητα δεδομένα και τα αδειοδοτημένα λογισμικά έχουν αφαιρεθεί πριν από την διάθεση (disposal)

ια) Πρέπει να υπάρχουν πολιτικές και διαδικασίες προκειμένου να καταστεί δυνατή η κατάλληλη απάντηση σε κάθε ζήτημα ασφάλειας του υπολογιστή ή των επικοινωνιών.

22.7.2 Σταθερός Εξοπλισμός Τυχερών Παιγνίων (Fixed Gaming Equipment)

α) Ο εξοπλισμός τυχερών παιγνίων που χρησιμοποιείται στις διαδικασίες-λειτουργίες τυχερών παιγνίων ζωντανού γκρουπιέρη (live dealer gaming operations) πρέπει να πληροί τα ελάχιστα πρότυπα, όπως αυτά καθορίζονται από το ρυθμιστικό φορέα.

β) Ο εξοπλισμός τυχερών παιγνίων θα πρέπει να εγκατασταθεί σύμφωνα με ένα καθορισμένο σχέδιο και θα πρέπει να τηρούνται στοιχεία-καταγραφές όλου του εγκατεστημένου εξοπλισμού.

γ) Ο εξοπλισμός τυχερών παιγνίων θα πρέπει να επιθεωρείται και να καθαρίζεται σε τακτά χρονικά διαστήματα για να διασφαλιστεί ότι είναι απαλλαγμένος από ελαττώματα ή μηχανισμούς που θα μπορούσαν να επηρεάσουν τη δίκαιη έκβαση του παιγνίου.

δ) Παρωχημένης τεχνολογίας εξοπλισμός τυχερών παιγνίων πρέπει να καταστραφεί κατά τρόπο που να εξασφαλίζει ότι η συσκευή και τα δεδομένα που αποθηκεύονται στη συσκευή, δεν είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν.

22.7.3 Αναλώσιμος Εξοπλισμός παιγνίων (Consumable gaming equipment).

α) Αναλώσιμα που χρησιμοποιούνται στις διαδικασίες-λειτουργίες τυχερών παιγνίων ζωντανού γκρουπιέρη (live dealer gaming operations) θα πρέπει να πληρούν τις ελάχιστες απαιτήσεις, όπως αυτές καθορίζονται από το ρυθμιστικό φορέα.

β) Πρέπει να εφαρμοστούν διαδικασίες για την παρακολούθηση της απογραφής των αναλωσίμων από την παραλαβή, την αποθήκευση, την εγκατάσταση, τη χρήση, την απόσυρση (retirement) έως και την καταστροφή. Όλα τα αναλώσιμα πρέπει να έχουν αρχείο καταγραφής του ίχνους τους που να δείχνει τα άτομα του προσωπικού που είχαν πρόσβαση στα αναλώσιμα σε κάθε δεδομένη στιγμή για κάθε συγκεκριμένη λειτουργία.

γ) Περιοδικές και αιφνίδιες επιθεωρήσεις θα πρέπει να πραγματοποιούνται επί των αναλωσίμων κατά τη χρήση, από την έξοδό τους από την αποθήκη έως την απόσυρση τους (retirement).

δ) Χρησιμοποιημένα αναλώσιμα πρέπει να καταστραφούν κατά τρόπο που να αποτρέπει την ακούσια επαναχρησιμοποίηση τους στο παιχνίδι και που τα καθιστά μόνιμα σε μη λειτουργική κατάσταση.

22.7.4 Στελέχωση (Staffing).

α) Θα πρέπει να υπάρχουν διαδικασίες οι οποίες να εκτελούν ελέγχους ιστορικού-πρότερου βίου και συγγενικού, φιλικού περιβάλλοντος (background checks) για το νεοπροσλαμβανόμενο προσωπικό.

β) Το προσωπικό πρέπει να υποβάλλεται σε εκπαίδευση ώστε να είναι επαρκώς εκπαιδευμένο στις διαδικασίες του παιγνίου που θα χρησιμοποιήσει.

γ) Το προσωπικό πρέπει να εκπαιδευτεί και να του υπενθυμίζεται τακτικά, κάθε φυσική συμπεριφορά που απαγορεύεται.

δ) Πολιτικές και διαδικασίες που αφορούν βάρδιες, μοτίβα-τρόπους αλλαγής βάρδιας και διάθεση προσωπικού πρέπει να τεκμηριώνονται εγγράφως.

ε) Η τήρηση της έγγραφης τεκμηρίωσης πρέπει να είναι ισχυρή, επιτρέποντας τον έλεγχο στα αρχεία του προσωπικού και επιτρέποντας την διενέργεια ερευνών όταν τα μέλη του προσωπικού έχουν άμεση εμπλοκή ή όπου η παρουσία τους σε ένα συγκεκριμένο τόπο ή/και χρόνου, είναι ζωτικής σημασίας για την κατανόηση μιας αλυσίδας γεγονότων.

στ) Οι διαδικασίες για την απόλυση του προσωπικού πρέπει να τεκμηριώνονται εγγράφως.

ζ) Ένας επόπτης προσωπικού θα πρέπει πάντα να είναι παρών κατά τη διενέργεια τυχερών παιγνίων.

θ) Αρχείο καταγραφής προσωπικού πρέπει να διατηρείται για κάθε τραπέζι (table).

22.7.5 Διαδικασίες –Λειτουργίες Τυχερών Παιγνίων (Gaming Operations).

α) Πρέπει να υπάρχουν ξεχωριστές διαδικασίες για κάθε παιχνίδι και τα νέα παίγνια πρέπει να έχουν έτοιμες τις διαδικασίες τους πριν προσφερθούν στους παίκτες.

β) Σαφείς διαδικασίες σχετικά με αφύσικα γεγονότα (anomalous events) που μπορούν να συμβούν κατά τη διάρκεια διαδικασιών- λειτουργιών της ζωντανής λειτουργίας (live dealing) πρέπει να τεκμηριώνονται εγγράφως και να είναι κατανοητές από το προσωπικό. Οι τεκμηριωμένες διαδικασίες θα πρέπει να καλύπτουν, κατ' ελάχιστον:

- i) την εσφαλμένη ανίχνευση κάρτας από αυτόματο εξοπλισμό
- ii) Κάρτες που αποσύρθηκαν (dropped cards)
- iii) Misdeals
- iv) Re-spins
- v) Ακυρωμένο-ματαιωμένο παιχνίδι (aborted game)
- vi) Κλείσιμο τραπεζιού.

γ) Θα πρέπει να υπάρχουν συνεπείς (consistent) διαδικασίες ανακατέματος της τράπουλας και το ανακάτεμα των καρτών θα πρέπει να καταγράφεται-αρχειοθετείται (logged). Οι διαδικασίες ανακατέματος καρτών θα πρέπει να περιλαμβάνουν και την επαλήθευση του αριθμού των καρτών (card count).

δ) Κάθε εξοπλισμός που χρησιμοποιείται για τη σάρωση ή με άλλο τρόπο διάκριση καρτών πρέπει να ελέγχεται για την αξιοπιστία του και όλα τα αναλώσιμα που θα χρησιμοποιηθούν πρέπει να ελέγχονται για ελαττώματα πριν από την χρήση, προκειμένου να αποφευχθεί διατάραξη της λειτουργίας του παιχνιδιού. Πρέπει να τηρηθεί αρχείο καταγραφής-αρχειοθέτησης (logs) όλων των δοκιμών (tests).

ε) Πρέπει να υπάρχουν πολιτικές και διαδικασίες για τον εντοπισμό και την αντικατάσταση αυτοματοποιημένου εξοπλισμού σάρωσης (automated scanning equipment) που εμφανίζει μη αποδεκτό επίπεδο σφαλμάτων.

στ) Πρέπει να υπάρχουν διαδικασίες ικανές να περιγράψουν τις λειτουργίες ενός σταθμού τυχερών παιγνίων (pit station).

ζ) Πρέπει να υπάρχουν διαδικασίες ικανές να αποδείξουν ότι ένα άτομο δεν έχει τη δυνατότητα να αναλάβει όλα τα καθήκοντα που αφορούν στη διαχείριση των καρτών (card management) και ότι υπάρχει διαχωρισμός των αρμοδιοτήτων πριν την έναρξη του παιγνίου, κατά τη διάρκεια του παιγνίου και μετά το παιχνίδι.

η) Οι καταγραφές των παιγνίων (game logs) πρέπει να διατηρούνται και τα γεγονότα παιγνίων (game events) να συνδυαστούν με στατιστικά στοιχεία, τα οποία να μπορούν να αναλυθούν για

τις τάσεις που αφορούν την απόδοση (performance) του παιγνίου, το προσωπικό ή/και τοποθεσίες στην περιοχή διεξαγωγής των τυχερών παιγνίων.

θ) Πρέπει να υπάρχουν διαδικασίες ικανές να αντιμετωπίσουν τυχόν διαταραχές βίντεο, φωνής, ή ροής δεδομένων (stream disruptions) κατά τη διάρκεια ενός παιγνίου.

ι) Πρέπει να υπάρχουν διαδικασίες σχετικά με πρόσθετα συστήματα παρακολούθησης που χρησιμοποιούνται για να συμπληρώσουν τις παρατηρήσεις του υπεύθυνου για τα τραπέζια τυχερών παιγνίων (pit boss)

ια) Όταν οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να κάνουν chat με τους γκρουπιέρηδες dealers, μια καθορισμένη διαδικασία πρέπει να υπάρχει για τη χρήση της συνομιλίας (for the use of chat features).

ιβ) Πρέπει να υπάρχουν διαδικασίες ικανές να αντιμετωπίσουν την αποσύνδεση παίκτη κατά τη διάρκεια ενός παιγνίου.

ιγ) Πρέπει να υπάρχουν διαδικασίες να διασφαλίσουν ότι το οπτικο-ακουστικό υλικό που παρέχεται από το κλειστό κύκλωμα τηλεόρασης (CCTV footage) καταγράφεται με τέτοιο τρόπο που να αποκλείεται η πιθανότητα παρέμβασης σε αυτό ή διαγραφής του.

ιδ) Πρέπει να τηρούνται εκθέσεις αναφορών των διαδικασιών-λειτουργιών των τυχερών παιγνίων (gaming operations reports) .

ιε) Οι εκθέσεις αναφορών των παιγνίων και των διαδικασιών θα πρέπει να επανεξετάζονται σε τακτά χρονικά διαστήματα για να διασφαλιστεί ότι οι κίνδυνοι επισημαίνονται, εξομαλύνονται (mitigated) και λαμβάνονται υπόψη (underwritten) στα σχέδια έκτακτης ανάγκης.

ιστ) Ο εξοπλισμός και οι διαδικασίες θα πρέπει να έχουν ένα επίπεδο τυχαίας επιλογής (randomness) ίδιο με εκείνο το επίπεδο τυχαίας επιλογής που παρατηρείται στα πραγματικά καζίνο (live casinos) για να διασφαλίζεται η αμεροληψία και η ακεραιότητά τους.

ιζ) Παιγνιομηχανήματα τυχερών παιγνίων τύπου «Card shoes» και παρόμοιες συσκευές πρέπει να είναι απαραβίαστες σε περιπτώσεις δυσλειτουργίας ή προσπάθειας σαμποταζ (tamper proof), εφόσον έχουν τοποθετηθεί (loaded) για να αποκλειστεί το ενδεχόμενο παρεμβολής πριν την έναρξη του παιγνίου.

Άρθρο 23 Απαιτήσεις Ηλεκτρονικών Συσκευών Ανακατέματος και Διανομής Τραπουλόχαρτων

23.1 Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών

23.1.1 Γενική Απαίτηση

Η Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών (ΓΤΑ) και τα μηχανικά μέσα εξασφαλίζουν την τυχειότητα στα αποτελέσματα των παιγνιόχαρτων. Τα αποτελέσματα:

- 1) Πρέπει να είναι στατιστικά ανεξάρτητα,
- 2) Πρέπει να συμμορφώνονται προς την επιθυμητή τυχαία κατανομή,
- 3) Πρέπει να περνούν επιτυχώς διάφορες αναγνωρισμένες στατιστικές δοκιμές,

4) Πρέπει να είναι μη προβλέψιμα.

23.1.2 Εφαρμοσμένες Δοκιμές

Το εργαστήριο αξιολόγησης ενδέχεται να χρησιμοποιεί διάφορες αναγνωρισμένες δοκιμές για να καθορίσει εάν οι τυχαίες τιμές που προέκυψαν από τη γεννήτρια τυχαίων αριθμών περνάνε επιτυχώς ή όχι το επιθυμητό όριο εμπιστοσύνης 99%. Αυτές οι δοκιμές μπορεί να περιλαμβάνουν ενδεικτικά, αλλά χωρίς περιορισμούς, τα εξής:

- 1) Δοκιμή Χ²,
- 2) Δοκιμή αλληλοκαλύψεων,
- 3) Δοκιμή πόκερ,
- 4) Δοκιμή συλλέκτη κουπονιών,
- 5) Δοκιμή αντιμετάθεσης,
- 6) Δοκιμές κριτηρίου διαδοχικότητας,
- 7) Δοκιμές ροών (τα μοτίβα εμφανίσεων δεν πρέπει να είναι επαναλαμβανόμενα),
- 8) Δοκιμή διαδραστικής συσχέτισης,
- 9) Ισχύς δοκιμής σειριακής συσχέτισης και βαθμός σειριακής συσχέτισης (τα αποτελέσματα πρέπει να είναι ανεξάρτητα από το προηγούμενο παίγνιο).

23.1.3 Παρασκηνιακή Δραστηριότητα ΓΤΑ

Η ΓΤΑ πρέπει να επαναλαμβάνεται (cycled) συνεχώς στο παρασκήνιο ανάμεσα σε παίγνια και κατά τη διάρκεια παιγνίων με μια ταχύτητα, η οποία δεν μπορεί να χρονομετρηθεί από τον παίκτη.

23.1.4 Παραγωγή φύτρων ΓΤΑ

Το πρώτο φύτρο πρέπει να καθορίζεται τυχαία από ένα μη ελεγχόμενο συμβάν. Μετά από κάθε παίγνιο πρέπει να υπάρχει μια τυχαία αλλαγή στη διαδικασία ΓΤΑ (νέο φύτρο, τυχαίο χρονόμετρο, καθυστέρηση κ.λπ.). Πρέπει να πιστοποιείται ότι η ΓΤΑ δεν ξεκινά με την ίδια τιμή κάθε φορά. Εναλλακτικά, είναι επιτρεπτή η μη χρήση ενός τυχαίου φύτρου. Ωστόσο, ο κατασκευαστής πρέπει να εξασφαλίσει ότι τα παίγνια δεν θα συγχρονίζονται.

23.1.5 Κλιμακωτοί Αλγόριθμοι

- 1) Εάν ένας τυχαίος αριθμός με εύρος μικρότερο από αυτό που παρέχεται από το ΓΤΑ απαιτείται για κάποιο σκοπό εντός της συσκευής, η μέθοδος της κλιμάκωσης, (δηλαδή, μετατροπής του αριθμού στο κατώτερο εύρος), πρέπει να σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ότι όλοι οι αριθμοί εντός του κατώτερου εύρους είναι εξίσου πιθανοί,
- 2) Αν ένας συγκεκριμένος τυχαίος αριθμός που επιλέγεται είναι έξω από το εύρος της ίσης κατανομής των τιμών κλιμάκωσης, είναι επιτρεπτό να απορριφθεί αυτός ο τυχαίος αριθμός και να επιλεγεί ο επόμενος στην αλληλουχία για το σκοπό της κλιμάκωσης.

23.2 Μη μεταβλητή μνήμη(NV) Απαιτήσεις μνήμης

23.2.1 Γενική απαίτηση

Η μη μεταβλητή μνήμη (NV) χρησιμοποιείται στην αποθήκευση όλων των δεδομένων που θεωρούνται ζωτικής σημασίας για τη συνέχιση της λειτουργίας της συσκευής τυχερών παιχνίτων. Τα περιεχόμενα της μνήμης NV μπορεί να περιλαμβάνουν, αλλά δεν περιορίζονται σε δεδομένα διαμόρφωσης της συσκευής ανακατέματος (δηλαδή ο αριθμός των τραπουλών που χρησιμοποιούνται, διαφορετικές μέθοδοι ανακατέματος, κ.λπ.) και δεδομένα διαμόρφωσης του παιχνιδιού (δηλαδή το είδος του παιχνιδιού - Πόκερ, Μπλάκτζακ, κλπ αλλά να παίζουν και κάθε παραλλαγή του παιχνιδιού - draw πόκερ, stud πόκερ, κλπ).

23.2.2 Συντήρηση

Η μη μεταβλητή μνήμη αποθήκευσης (NV) πρέπει να διατηρείται σύμφωνα με μια μεθοδολογία που επιτρέπει να εντοπιστούν τα λάθη και να διορθωθούν στις περισσότερες περιπτώσεις. Η μεθοδολογία αυτή μπορεί να περιλαμβάνει, αλλά δεν περιορίζεται σε υπογραφές, αθροίσματα ελέγχου, μερικά αθροίσματα ελέγχου, πολλαπλά αντίγραφα, και αποτελεσματική χρήση των κωδικών εγκυρότητας.

23.2.3 Ολοκληρωμένοι έλεγχοι

Ολοκληρωμένος έλεγχος της μνήμης NV πρέπει να γίνεται μετά την έναρξη της διαδικασίας ανακατέματος, αλλά πριν από την έναρξη του ανακατέματος και μετά ολοκλήρωση του ανακατέματος και πριν οι κάρτες αρχίσουν να χρησιμοποιούνται για το παιχνίδι. Η μεθοδολογία θα ανιχνεύει αποτυχίες με ένα εξαιρετικά υψηλό επίπεδο ακρίβειας.

23.2.4 Μη επαναρθούμενη μνήμη NV

Μία μη επαναρθούμενη αλλοίωση της μνήμης NV θα πρέπει να οδηγήσει σε σφάλμα μνήμης NV. Κατά την ανίχνευση, η συσκευή πρέπει να πληροί τις απαιτήσεις που καθορίζονται στην ενότητα «Διακοπή & Επανάληψη προγράμματος» του παρόντος τεύχους.

23.2.5 Μη κρίσιμος χώρος στη μνήμη

Χώρος μνήμης NV που δεν είναι κρίσιμος για την ασφάλεια της συσκευής παιχνίτων δεν απαιτείται να επικυρωθεί.

23.3 Απαιτήσεις συσκευής αποθήκευσης προγράμματος

23.3.1 Γενική απαίτηση

Όλες οι συσκευές αποθήκευσης προγράμματος θα πρέπει:

- 1) Να ασφαλίζονται πίσω από μια πλήρως κλειστή πόρτα, πάνελ, ή διαμέρισμα έτσι ώστε να μην είναι φανερά προσβάσιμες και πρέπει να πληρούν τις απαιτήσεις που ορίζονται στην ενότητα 2.8, κάλυμμα Ανοικτό/Κλειστό, της παρούσας,
- 2) Να περιέχουν επαρκείς πληροφορίες ώστε να είναι δυνατή η αναγνώριση του λογισμικού και του αύξοντα αριθμού του πακέτου πληροφοριών που είναι αποθηκευμένο στην συσκευή υπό την μορφή ετικετών όπου είναι δυνατό ή μέσω της οθόνης, και

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η διαδικασία που χρησιμοποιείται για την αναγνώριση του λογισμικού και του αύξοντα αριθμού του πακέτου πληροφοριών θα αξιολογείται κατά περίπτωση.

- 3) Να περιέχουν πληροφορίες οι οποίες επιτρέπουν στη συσκευή να επικυρώνει τα περιεχόμενα της συσκευής αποθήκευσης προγράμματος όταν:
- i. Ενεργοποίηση μετά από αρχική εγκατάσταση, και
 - ii. Επαναφορά του επεξεργαστή

23.3.2 Μη κρίσιμος χώρος στη συσκευή αποθήκευσης προγράμματος

Χώρος στη συσκευή αποθήκευσης προγράμματος που δεν είναι κρίσιμος για την ασφάλεια της συσκευής παιχνιδιών δεν απαιτείται να επικυρωθεί.

23.4 Απαιτήσεις προγράμματος ελέγχου

23.4.1 Γενική απαίτηση

Κάθε συσκευή πρέπει να περιέχει έναν αποδεκτό και στιβαρό μηχανισμό, ο οποίος έχει την ικανότητα να ελέγχει εσωτερικά την ταυτότητα των αρχείων του προγράμματος πριν από τη χρήση ή τη φόρτωση. Το πρόγραμμα ελέγχου εξασφαλίζει την ακεραιότητα από όλα τα επιμέρους ελεγχόμενα προγράμματα κατά την διάρκεια εξέτασής των. Τα προγράμματα ελέγχου αυτοελέγχονται για πιθανή αλλοίωση λόγω αποτυχίας του μέσου αποθήκευσης προγράμματος.

23.4.2 Μέθοδος επικύρωσης

Η συσκευή πρέπει να χρησιμοποιεί μια μέθοδο ελέγχου ακεραιότητας με ένα ασφαλή αλγόριθμο κατακερματισμού τουλάχιστον 128 bits (π.χ. MD5). Ωστόσο, υπολογισμοί κυκλικού ελέγχου πλεονασμού (CRC) πρέπει να χρησιμοποιούν κατ' ελάχιστο (τουλάχιστον 16 bit). Το εργαστήριο δοκιμών μπορεί να εγκρίνει οποιεσδήποτε άλλες μεθοδολογίες εφαρμόζονται.

23.4.3 Αποτυχία επικύρωσης

Εάν εντοπιστούν μη αναμενόμενα δεδομένα ή ασυνέπειες, η συσκευή πρέπει να πληροί τις απαιτήσεις που ορίζονται στην ενότητα «Συνθήκες Σφάλματος» του παρόντος τεύχους.

23.4.4 Ανεξάρτητη επαλήθευση του προγράμματος ελέγχου

Η συσκευή πρέπει να έχει τη δυνατότητα να επιτρέπει έναν ανεξάρτητο έλεγχο ακεραιότητας του λογισμικού της από μια εξωτερική πηγή για όλα τα προγράμματα ελέγχου που ενδέχεται να επηρεάζουν την ακεραιότητα της συσκευής. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω μιας ανεξάρτητης εξωτερικής συσκευής επικύρωσης λογισμικού. Η επικύρωση της ορθής λειτουργίας του λογισμικού πραγματοποιείται είτε από ανεξάρτητη εξωτερική συσκευή που συνδέεται μέσω θύρας με το σχετικό μέσο, ή, σε άλλη περίπτωση, με εξαγωγή όλου του σχετικού υλικού έτσι ώστε να μπορεί να επαληθευτεί εξωτερικά.

Αυτός ο έλεγχος ακεραιότητας αποτελεί ένα μέσο επιτόπιας επικύρωσης του λογισμικού για την ταυτοποίηση και την αξιολόγηση του προγράμματος. Το εργαστήριο δοκιμών, πριν από την έγκριση της συσκευής, εγκρίνει τη μέθοδο ελέγχου ακεραιότητας.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Εάν το πρόγραμμα επαλήθευσης περιέχεται στο λογισμικό της συσκευής, ο κατασκευαστής πρέπει να λάβει γραπτή έγκριση από το εργαστήριο δοκιμών πριν την χρήση του.

23.5 Πρωτόκολλο επικοινωνίας

23.5.1 Γενική απαίτηση

Οι συσκευές που επικοινωνούν με άλλα συστήματα (π.χ. συσκευή με οθόνη ανακοίνωσης αποτελεσμάτων προηγούμενων παιχνιδιών, επιτραπέζια ηλεκτρονικά παίγνια, κ.λπ.), πρέπει να λειτουργούν με ακρίβεια, όπως υποδεικνύεται από το πρωτόκολλο επικοινωνίας που εφαρμόζεται.

23.5.2 Οθόνη αποτελεσμάτων παιχνιδιών

Οι συσκευές που κοινοποιούν τα αποτελέσματα του παιχνιδιού μέσω άλλης συσκευής ή συστήματος (π.χ. συσκευή με οθόνη ανακοίνωσης αποτελεσμάτων προηγούμενων παιχνιδιών, επιτραπέζια ηλεκτρονικά παίγνια, κλπ), το εφαρμόζουν με υψηλό βαθμό ακρίβειας.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε περίπτωση οποιασδήποτε δυσλειτουργίας της συσκευής, ενεργοποιείται η διαδικασία παράκαμψης ώστε ο κρουπιέρης να διορθώσει τη δυσλειτουργία. Εάν η συσκευή δεν υποστηρίζει την δυνατότητα αυτή, τότε η συσκευή πρέπει να πληροί τις απαιτήσεις που ορίζονται στην ενότητα «Συνθήκες Σφάλματος» του παρόντος τεύχους.

23.5.3 Προστασία των πληροφοριών ασφαλείας

Η λειτουργία της συσκευής εξασφαλίζει ότι οι ευαίσθητου χαρακτήρα πληροφορίες που διακινούνται μεταξύ συσκευής και άλλων συστημάτων δεν πρέπει να εμφανίζονται σε καμία οθόνη που υποστηρίζεται από τη συσκευή. Ενδεικτικά στις παραπάνω πληροφορίες περιλαμβάνονται αυτές που αφορούν στην επικύρωση, στους κωδικούς ασφαλείας, στα πιστοποιητικά, στις φύτρες ή/και στα κλειδιά ασφαλείας.

23.6 Συνθήκες σφάλματος

23.6.1 Γενική απαίτηση

Όταν προκύπτει κάποιο σφάλμα οι συσκευές ανακατέματος πρέπει να σταματούν τη λειτουργία τους (lock-up) και να διαθέτουν κατάλληλο σύστημα (π.χ. ηχητικός συναγερμός ή φως) ειδοποίησης του χειριστή. Εάν υπάρχει οθόνη επί της συσκευής, εμφανίζεται μήνυμα που περιγράφει το είδος του σφάλματος.

23.7 Διακοπή και Επαναλειτουργία Προγράμματος

23.7.1 Διακοπή (Interruption)

Μετά από μια διακοπή του προγράμματος (π.χ. επαναφορά επεξεργαστή, ή οποιαδήποτε κατάσταση σφάλματος), η συσκευή ανακατέματος εισέρχεται σε μια κατάσταση lock-up και το ανακάτεμα ή το μοίρασμα πρέπει να ακυρωθούν. Κατά την ανίχνευση, η συσκευή πρέπει να πληροί τις απαιτήσεις όπως ορίζονται στην ενότητα «Συνθήκες Σφάλματος» της παρούσας.

23.7.2 Αποκατάσταση της τροφοδοσίας

Εάν στη συσκευή ανακατέματος διακοπεί η παροχή ενέργειας, ενώ βρίσκεται σε κατάσταση σφάλματος, τότε μετά την αποκατάσταση της τροφοδοσίας, πρέπει να εξακολουθεί να εμφανίζεται το συγκεκριμένο μήνυμα σφάλματος και η συσκευή τυχερών παιχνιδιών θα παραμείνει κλειδωμένη. Τα παραπάνω δεν εφαρμόζονται:

- 1) Στην περίπτωση που η διακοπή τροφοδοσίας χρησιμοποιείται ως μέρος της διαδικασίας επαναφοράς σφάλματος,

- 2) Στην περίπτωση που η συσκευή ελέγχει την ύπαρξη σφάλματος κατά την αποκατάσταση της τροφοδοσίας ή κατά το κλείσιμο του καλύμματος και δεν υφίσταται το σφάλμα αυτό.

23.7.3 Ταυτόχρονη είσοδος δεδομένων

Το προγράμματα δεν πρέπει να επηρεάζονται αρνητικά από την ταυτόχρονη ή διαδοχική ενεργοποίηση των διαφόρων εισροών και εκροών δεδομένων, που θα μπορούσαν, ηθελημένα ή όχι, να προκαλέσουν δυσλειτουργίες ή μη έγκυρα αποτελέσματα.

23.7.4 Επαναφορά

Μετά την επαναφορά του προγράμματος, η συσκευή πρέπει να πληροί τις απαιτήσεις όπως ορίζονται στην ενότητα «Απαιτήσεις προγράμματος ελέγχου» του παρόντος τεύχους.

23.8 Κάλυμμα ανοικτό/κλειστό

23.8.1 Κάλυμμα ανοικτό

Πρέπει να υπάρχουν μηχανισμοί με δυνατότητα να ανιχνεύουν το άνοιγμα του καλύμματος της συσκευής ανακατέματος, ή την πρόσβαση σε οποιοδήποτε άλλο κρίσιμο τμήμα της που μπορεί να επηρεάσει την ακεραιότητα και την ασφάλεια της μονάδας. Κατά την ανίχνευση, η συσκευή πρέπει να πληροί τις απαιτήσεις που ορίζονται στην ενότητα «Συνθήκες Σφάλματος» του παρόντος τεύχους. Ενδεικτικά κρίσιμα τμήματα της συσκευής ανακατέματος είναι τα μέσα αποθήκευσης του προγράμματος και οι κάρτες στην έναρξη (initialized) της διαδικασίας ανακατέματος.

23.9 Απαιτήσεις υλικού

23.9.1 Αναγνώριση συσκευής

Κάθε ηλεκτρονική συσκευή ανακατέματος ή διανομέας τραπουλόχαρτων «παπούτσι» θα πρέπει να φέρει κατ' ελάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες:

- 1) Το όνομα του κατασκευαστή,
- 2) Ένα μοναδικό αριθμό σειράς,
- 3) Τον αριθμό του μοντέλου, και
- 4) Την ημερομηνία κατασκευής.

23.9.2 Πρότυπο ακεραιότητας

Τα ανεξάρτητα εργαστήρια πιστοποίησης πραγματοποιούν συγκεκριμένες δοκιμές για να προσδιορίσουν αν εξωτερικοί παράγοντες μπορούν να επηρεάσουν τη φερεγγυότητα του παίγνιου ή να δημιουργήσουν τη δυνατότητα εξαπάτησης. Ένα σύστημα πρέπει να αντεπεξέρχεται στις ακόλουθες δοκιμές, συνεχίζοντας το παίγνιο χωρίς την παρέμβαση του χειριστή:

- 1) Ηλεκτρομαγνητική παρεμβολή. Τα συστήματα δεν πρέπει να προκαλούν ηλεκτρονικό θόρυβο που επηρεάζει την ακεραιότητα ή τη φερεγγυότητα του γειτονικού συσχετιζόμενου εξοπλισμού, και
- 2) Ηλεκτροστατική παρεμβολή. Για την προστασία από ηλεκτροστατική εκκένωση απαιτείται, η ηλεκτρονική συσκευή ανακατέματος φύλλων ή το «παπούτσι»

τραπουλόχαρτων, να φέρουν γείωση των αγώγιμων μερών του περιβλήματος με τρόπο που η ενέργεια της ηλεκτροστατικής εκκένωσης δεν προκαλεί μόνιμη βλάβη ή μόνιμη δυσλειτουργία των ηλεκτρονικών ή άλλων εξαρτημάτων των συσκευών. Οι συσκευές σε περίπτωση που παρουσιάσουν προσωρινή διακοπή όταν υποβάλλονται σε σημαντική ηλεκτροστατική εκκένωση, μεγαλύτερη από την εκκένωση του ανθρώπινου σώματος, πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να επανέρχονται και να ολοκληρώνουν όλες τις λειτουργίες που διακόπηκαν, χωρίς απώλειες ή αλλοίωση των πληροφοριών που αφορούν τον έλεγχο ή τα σημαντικά δεδομένα που σχετίζονται με το παιχνίδι. Οι δοκιμές θα πραγματοποιούνται με επίπεδο δυσκολίας που αντιστοιχεί σε εκκένωση στον αέρα 27 kV το μέγιστο.

23.9.3 Σήμανση πιστοποίησης

Η σήμανση πιστοποίησης CE και τυχόν άλλης πιστοποίησης, πρέπει να τοποθετείται επάνω ή κοντά στην παραπάνω σήμανση αναγνώρισης.

23.10 Λειτουργικότητα συσκευής

23.10.1 Λειτουργικότητα μηχανής ανακατέματος τραπουλόχαρτων

Οι μηχανές ανακατέματος τραπουλόχαρτων πρέπει να είναι σχεδιασμένες ώστε:

- 1) Να εξασφαλίζεται ότι ανεξαρτήτως της ακολουθίας εισαγωγής των τραπουλόχαρτων στη συσκευή ανακατέματος δεν επηρεάζεται το αποτέλεσμα του παιχνιδιού,
- 2) Η λειτουργία τους, πλην της περίπτωσης διακοπής παροχής ενέργειας, δεν μπορεί να εμποδιστεί ή διακοπεί χωρίς να εντοπίζεται το αίτιο,
- 3) Κατά τη διάρκεια λειτουργίας της, η συσκευή ανακατέματος πρέπει να έχει την δυνατότητα να μοιράζει τα τραπουλόχαρτα δίχως να δημιουργεί σε αυτά κάποιο σημάδι, γδάρισμα ή εκδορά, ή να προκαλεί οποιαδήποτε αλλοίωση στα τραπουλόχαρτα καθιστώντας τα αναγνωρίσιμα από τον παίκτη,
- 4) Η συσκευή ανακατέματος δεν πρέπει να δίνει κανενός είδους πληροφορίες σχετικές με το παιχνίδι που διεξάγεται, οι οποίες μπορούν να οδηγούν σε:
 - i. Πρόβλεψη της έκβασης του παιχνιδιού,
 - ii. Παρακολούθηση των τραπουλόχαρτων που παίχθηκαν και των τραπουλόχαρτων που απομένουν να παιχθούν,
 - iii. Υπολογισμό της πιθανότητας εμφάνισης ενός γεγονότος που αφορά στο παιχνίδι, ή
 - iv. Επινόηση στρατηγικής για την τοποθέτηση στοιχημάτων ή παικτικής συμπεριφοράς στο παιχνίδι, και
- 5) Η συσκευή ανακατέματος μπορεί να χρησιμοποιεί υποστηρικτικές συσκευές οι οποίες βοηθούν στην επίτευξη των παραπάνω απαιτήσεων. Οι υποστηρικτικές συσκευές δεν επηρεάζουν την ακεραιότητα της λειτουργίας της μηχανής ανακατέματος.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι υποστηρικτικές συσκευές λειτουργούν σύμφωνα με το σχεδιασμό και τις προδιαγραφές λειτουργίας του κατασκευαστή.

23.10.2 *Λειτουργικότητα του διανομέα τραπουλόχαρτων (Shoe)*

Οι απαιτήσεις που ορίζονται σε αυτήν την ενότητα αφορούν στο συγκεκριμένο τμήμα της συσκευής που χρησιμοποιείται για τη συλλογή των τραπουλόχαρτων που διανέμονται από τον κρουπιέρη στους παίκτες του παιχνιδιού. Οι διανομείς (Shoes) είναι συσκευές σχεδιασμένες και κατασκευασμένες έτσι ώστε να διατηρούν την ακεραιότητα του παιχνιδιού. Πρέπει να υπάρχουν μηχανισμοί και έλεγχοι για την αποτροπή της αλλοίωσης των τραπουλόχαρτων που εισάγονται στο διανομέα (Shoe). Οι διανομείς (Shoes), όπου υποστηρίζεται, πρέπει να:

- 1) Διευκολύνουν το μοίρασμα των τραπουλόχαρτων χωρίς να αποκαλύπτουν τα φύλλα,
- 2) Διαθέτουν κάλυμμα που χρησιμεύει για να καλύπτει το πίσω μέρος των φύλλων,

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το πίσω μέρος των φύλλων δεν χρειάζεται να είναι πλήρως καλυμμένο, αλλά μπορεί να εκτίθεται στο βαθμό που είναι αναγκαίο ώστε να επιτρέπει το μοίρασμα των φύλλων από το διανομέα (Shoe).

- 3) Μην επιτρέπουν οποιαδήποτε σήμανση στα φύλλα, η οποία μπορεί να βοηθήσει ή διευκολύνει οποιοδήποτε άτομο να προβλέψει την έκβαση ενός παιχνιδιού, και
- 4) Μην περιέχουν κανένα κρυφό θάλαμο.

23.10.3 *Αναγνώριση φύλλων*

Εάν χρησιμοποιείται λογισμικό αναγνώρισης φύλλων, θα πρέπει:

- 1) Να εξασφαλίζει υψηλό βαθμό ακρίβειας στην αναγνώριση των χαρακτηριστικών τους (αξία και χρώμα),
- 2) Να μην παρέχει καμία πληροφορία που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ώστε να αναγνωρισθούν τα φύλλα του τρέχοντος ανακατέματος ή του διανομέα (Shoe),
- 3) Να μην παρεμβαίνει ή τροποποιεί την συμπεριφορά της συσκευής, και
- 4) Να διαθέτει σύστημα ελέγχου διαβαθμισμένης πρόσβασης (Role Based Access Control) για τον περιορισμό της πρόσβασης στο ιστορικό του παιχνιδιού, όπου αυτό υποστηρίζεται.

23.10.4 *Μετρητής φύλλων*

Εάν χρησιμοποιείται τεχνολογία μετρητή φύλλων, η συσκευή ανακατέματος φύλλων θα πρέπει να είναι εφοδιασμένη με μετρητή ακριβείας.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο μετρητής φύλλων σε αυτό το άρθρο αναφέρεται στον αριθμό των φύλλων, και όχι σε τεχνικές ή στρατηγικές γνωστές ως «μέτρηση φύλλων» χρησιμοποιούμενες κατά την διάρκεια των παιχνιδιών με φύλλα, όπως το «blackjack».

23.10.5 *Σχηματισμός μοιράσματος χεριού (Hand Formation)*

Εάν χρησιμοποιείται τεχνολογία μοιράσματος χαρτιών, τότε η συσκευή θα πρέπει:

- α) Να εξασφαλίζει ότι όλα τα μοιράσματα πληρούν τις απαιτήσεις της ενότητας «Απαιτήσεις Γεννήτριας Τυχαίων Αριθμών» του παρόντος τεύχους και
- β) Να εξασφαλίζει το μοίρασμα του ορθού αριθμού φύλλων, με υψηλό βαθμό ακρίβειας εξασφαλίζοντας ότι δεν μοιράζονται επιπλέον φύλλα στους παίκτες.

23.10.6 *Ιστορικό του παιχνιδιού*

Η συσκευή πρέπει να εμφανίζει το ιστορικό των αποτελεσμάτων των παιγνίων.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ακυρωθέντες γύροι, λόγω οποιασδήποτε δυσλειτουργίας της μηχανής, δεν απαιτείται να συμπεριληφθούν στο ιστορικό του παιχνιδιού.

23.10.7 *Πολλαπλό παιχνίδι*

Εάν η συσκευή είναι ικανή να ανακατεύει ή να μοιράζει φύλλα για περισσότερα του ενός είδους παιγνίων, πρέπει διαθέτει ένδειξη (π.χ. να εμφανίζει το είδος του παιγνίου στην σχετική οθόνη, φωτεινό σήμα, κλπ.) του τρέχοντος παιγνίου.

Άρθρο 24 Απαιτήσεις Μέσων και Υλικών Διεξαγωγής Επιτραπέζιων Παιγνίων

24.1 Τραπέζια παιγνίων

24.1.1 Γενική απαίτηση

Τα τραπέζια παιγνίων είναι στιβαρής κατασκευής, οι αρχές σχεδιασμού τους δεν εκθέτουν τον παίκτη σε οποιοδήποτε φυσικό κίνδυνο και εξυπηρετούν καθώς και διασφαλίζουν την αδιάβλητη διεξαγωγή του παιγνίου για το οποίο προορίζονται.

24.1.2 Κουτιά φύλαξης

24.1.2.1 Γενική απαίτηση

Στα τραπέζια των παιχνιδιών υπάρχουν κουτιά φύλαξης τα οποία είναι:

- 1) Ταμείου Μαρκών Αξίας ή Πλακών (FLOAT). Το ταμείο αυτό βρίσκεται επάνω στο τραπέζι, προστατεύεται από ειδική διαφανή κατασκευή (PLEXIGLASS) και κλειδώνεται όταν το τραπέζι παραμένει κλειστό. Εντός αυτής της κατασκευής τοποθετούνται οι μάρκες αξίας και οι πλάκες του Καζίνο. Ειδικότερα για το τραπέζι της ρουλέτας υπάρχει ειδική διάφανης ασφαλής κατασκευή (PLEXIGLASS) στην οποία τοποθετούνται οι μάρκες χρώματος όταν το τραπέζι δεν λειτουργεί,
- 2) Χαρτονομισμάτων (DROP BOX). Το κουτί χαρτονομισμάτων (DROP BOX) βρίσκεται τοποθετημένο και ασφαλισμένο (κλειδωμένο) στα τραπέζια των παιγνίων. Το κουτί αυτό είναι κατασκευασμένο από ανθεκτικό υλικό και διαθέτει εγκοπή, η οποία επιτρέπει αποκλειστικά και μόνο την εισαγωγή των χρημάτων των τραπεζιών και των προβλεπόμενων εντύπων, κλείνει αυτόματα με μηχανικό τρόπο και δεν επιτρέπει την εξαγωγή τους,
- 3) Φιλοδωρημάτων (TIPS` BOX). Το κουτί φιλοδωρημάτων (TIPS` BOX) βρίσκεται τοποθετημένο και ασφαλισμένο στα τραπέζια των παιγνίων, είναι κατασκευασμένο από ανθεκτικό υλικό και διαθέτει κατάλληλη εγκοπή, η οποία επιτρέπει την εισαγωγή των φιλοδωρημάτων, και
- 4) Γκανιστών (Μπακαρά, Σεμέν ντε Φέρ, Μπάνκο Πούντο). Επιτρέπεται το ταμείο αυτό να είναι κοινό με το πιο πάνω αναφερόμενο ταμείο μαρκών.

24.2 Τσόχες τραπεζιών

24.2.1 Γενική απαίτηση

Οι τσόχες των τραπεζιών είναι κατασκευασμένες από υλικό ανθεκτικό σε φθορά, σε φωτιά (fire retardant), σε στίγματα (stain-resistant) και διατηρούν την αρχική τους μορφή κατά τη χρήση (non-stretch). Δεν δημιουργούν προβλήματα στο σύστημα παρακολούθησης, δεν εκθέτουν τον παίκτη σε οποιοδήποτε φυσικό κίνδυνο και εξυπηρετούν καθώς και διασφαλίζουν την αδιάβλητη διεξαγωγή του παιχνιδιού για το οποίο προορίζονται.

24.3 Μπίλιες ρουλετών

24.3.1 Γενική απαίτηση

Οι μπίλιες ρουλετών πρέπει να είναι διαμέτρου από 18 έως 21 χιλιοστά του μέτρου, κατασκευασμένες εξ' ολοκλήρου από μη μεταλλικό υλικό, αντιμαγνητικής προστασίας, δεν εκθέτουν τον παίκτη σε οποιοδήποτε φυσικό κίνδυνο και εξυπηρετούν καθώς και διασφαλίζουν την αδιάβλητη διεξαγωγή του παιχνιδιού.

24.4 Μάρκες και Πλάκες

24.4.1 Γενική απαίτηση

Οι μάρκες και πλάκες είναι κατασκευασμένες από υλικό ανθεκτικό σε φθορά, παράγονται από μια μήτρα, μοναδική για κάθε Καζίνο, δεν εκθέτουν τον παίκτη σε οποιοδήποτε φυσικό κίνδυνο και εξυπηρετούν καθώς και διασφαλίζουν την αδιάβλητη διεξαγωγή του παιχνιδιού.

Οι μάρκες και πλάκες μπορούν να φέρουν τεχνολογία αναγνώρισης με ραδιοσυχνότητα (RFID).

24.5 Ζάρια

24.5.1 Γενική απαίτηση

Το ζάρι είναι τέλειος κύβος από υλικό ανθεκτικό σε φθορά και πληροί τα παρακάτω:

- 1) Έχει λείες και ομοιόμορφες επιφάνειες,
- 2) Οι πλευρές του είναι μήκους 20 έως 25 χιλιοστών και οι σχηματιζόμενες γωνίες ορθές,
- 3) Είναι διάφανος, εκτός των σημείων επί του κύβου όπου, χωρίς προεξοχές και χωρίς αυτό να διαταράσσει την ισορροπία τους, αναγράφονται οι κουκίδες/αριθμοί, τα γράμματα, ο αριθμός κατασκευής του Κατασκευαστή και το σήμα (λογότυπος LOGO) του Καζίνο,
- 4) Οι λοξές και λαξευμένες αιχμές, οι στρογγυλές αιχμές και τα κοίλα σημεία, απαγορεύονται,
- 5) Το βάρος κατανέμεται ομοίως σε όλες τις πλευρές του,
- 6) Οι κουκίδες/αριθμοί είναι ίδιας διαμέτρου, λευκού χρώματος και αναπαριστούν τους αριθμούς 1 έως 6,
- 7) Οι κουκίδες κατανέμονται ως εξής:
 - i. Η πλευρά με τη μία κουκίδα βρίσκεται απέναντι στην πλευρά με τις έξι κουκίδες,
 - ii. Η πλευρά με τις δύο κουκίδες βρίσκεται απέναντι στην πλευρά με τις πέντε κουκίδες, και

iii. Η πλευρά με τις τρεις κουκίδες βρίσκεται απέναντι στην πλευρά με τις τέσσερις κουκίδες, και

8) Η ακρίβεια κατασκευής του ζαριού είναι μικρότερη ή ίση των 0,5 μικρομέτρων (μm).

24.6. Τράπουλες

24.6.1. Γενική απαίτηση

Τράπουλα παιχνιδιών Καζίνο νοείται η πλήρης δεσμίδα (standard) των πενήντα δύο (52) τραπουλόχαρτων, στην οποία δεν συμπεριλαμβάνονται τα JOKERS και εξυπηρετούν καθώς και διασφαλίζουν την αδιάβλητη διεξαγωγή του παιχνιδιού.

24.6.2. Τα τραπουλόχαρτα που την συνιστούν πρέπει να είναι πλαστικοποιημένα (PLASTIC COATED) και αδιάβροχα ή πλαστικά (100%).

24.6.3 Φέρουν, στη μία όψη τους, τυπωμένο το λογότυπο του Παρόχου (operator) στην οποία θα χρησιμοποιηθούν.

24.6.4. Φέρουν, στη μία όψη τους, τυπωμένο τον κωδικό αριθμό καταλληλότητας που έχει χορηγηθεί από την Ε.Ε.Ε.Π καθώς και το λογότυπο της Ε.Ε.Ε.Π. (π.χ. Ε.Ε.Ε.Π. ΤΜΚΥ XXX).

24.7 Τροχοί ρουλεττών

24.7.1 Γενική απαίτηση

Οι τροχοί ρουλεττών είναι κατασκευασμένοι από ανθεκτικό υλικό, δεν εκθέτουν τον παίκτη σε οποιοδήποτε φυσικό κίνδυνο και εξυπηρετούν καθώς και διασφαλίζουν την αδιάβλητη διεξαγωγή του παιχνιδιού.

24.7.2 Τύποι

Οι μόνοι επιτρεπόμενοι τροχοί ρουλεττών είναι αυτοί που χρησιμοποιούνται για τη διεξαγωγή των παιχνιδιών της Αμερικάνικης Ρουλέττας (American Roulette) και της Γαλλικής Ρουλέττας (French Roulette). Οι τροχοί είναι δύο τύπων και έχουν:

- 1) Ένα μηδενικό (Single zero), που έχει τριάντα επτά αριθμημένες θέσεις, οι οποίες αντιστοιχούν στα νούμερα από 1 έως 36 και ένα 0 με την εξής σειρά: 0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22-18-29-7-28-12-35-3-26, και
- 2) Διπλό μηδενικό (double zero), που έχει τριάντα οκτώ αριθμημένες θέσεις, οι οποίες αντιστοιχούν στα νούμερα από 1 έως 36, ένα 0 και ένα 00, με την εξής σειρά: 0-28-9-26-30-11-7-20-32-17-5-22-34-15-3-24-36-13-1-00-27-10-25-29-12-8-19-31-18-6-21-33-16-4-23-35-14-2.

24.7.3 Δομή

Ο τροχός ρουλέττας αποτελείται από ένα κύλινδρο, στο εσωτερικού του οποίου βρίσκεται κινητός δίσκος, ο οποίος στηρίζεται σε μεταλλικό στήριγμα. Ο δίσκος αυτός διαιρείται σε τριάντα επτά ή τριάντα οκτώ διακριτές θέσεις (CASES). Ο διαχωρισμός των θέσεων σε ισάριθμα τμήματα δύναται να γίνεται με μικρά σταθερά μεταλλικά διαφράγματα (διαχωριστήρες αριθμών) ή με άλλο ασφαλή τρόπο που να αποτρέπει απολύτως την τοποθέτηση και σταθεροποίηση της μπίλιας μεταξύ δύο διαχωρισμένων θέσεων. Οι θέσεις αυτές χαρακτηρίζονται χρωματικά, εναλλάξ ως

κόκκινες και ως μαύρες και αντιστοιχούν σε αριθμούς, από 1 έως και 36, όχι με συνεχή αύξουσα αρίθμηση, καθώς και σε ένα μηδέν ή σε ένα και δύο μηδέν, το οποία δεν μπορούν να χαρακτηριστούν ούτε ως κόκκινα, ούτε ως μαύρα.

24.7.4 Λειτουργία

Οι τροχοί των ρουλεττών πρέπει να είναι της τρέχουσας τεχνολογίας και να φέρουν την ειδική σφραγίδα ασφαλείας του εργοστασίου κατασκευής τους. Η περιστροφή του δίσκου του τροχού της ρουλέτας, δύναται να μεταβάλλεται με αυτόματο ηλεκτρομηχανικό μηχανισμό, ο οποίος βρίσκεται ενσωματωμένος στον τροχό, σε κλειστή ασφαλισμένη θήκη και λειτουργεί με ειδικό λογισμικό που περιλαμβάνει «RNG» (γεννήτρια τυχαίων αριθμών). Στην περίπτωση αυτή τηρούνται τα προβλεπόμενα πρότυπα ακεραιότητας των ΤΕΠ για τα Ηλεκτρονικά Επιτραπέζια Παιγνία (ΗΕΠ).

24.7.5 Ισορροπία

Οι τροχοί διαθέτουν ισοσταθμιστές που διασφαλίζουν την ισορροπία του τροχού και την τυχαιότητα της διεξαγωγής του παιχνιδιού.

24.7.6 Ασφάλεια

Όταν το τραπέζι παραμένει κλειστό, ο τροχός ρουλέτας προστατεύεται από ειδικό διαφανές κάλυμμα (PLEXIGLASS) και ασφαρίζεται με ειδικές αριθμημένες ασφάλειες από ανθεκτικό υλικό.

Κεφάλαιο 7 Απαιτήσεις του ενδιάμεσου συστήματος ελέγχου για το διαδικτυακό παιχνίδι

Εισαγωγή

Η Ε.Ε.Ε.Π. έχοντας μελετήσει πετυχημένες πρακτικές που έχουν ακολουθηθεί από άλλες χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης, στις οποίες ο τομέας του διαδικτυακού παιχνιδιού έχει αδειοδοτηθεί, έχει διαμορφώσει ένα πλαίσιο, το οποίο μπορεί να εφαρμοστεί στην Ελλάδα, για την εποπτεία και τον έλεγχο του διαδικτυακού παιχνιδιού, σε τεχνικό και επιχειρησιακό επίπεδο.

Γενικά, η εποπτεία και ο έλεγχος του διαδικτυακού παιχνιδιού, τόσο σε παγκόσμιο επίπεδο, όσο και σε επίπεδο ΕΕ αντιμετωπίζουν μια σειρά προκλήσεων, που τις καθιστούν εξαιρετικά απαιτητικές διαδικασίες, σε τεχνικό και επιχειρησιακό επίπεδο. Ενδεικτικά αναφέρουμε ορισμένες από αυτές τις προκλήσεις:

Τα υπάρχοντα τεχνικά πρότυπα παρουσιάζουν ανομοιογένεια, με συνέπεια οι τεχνικές λύσεις που υλοποιούν οι χώρες να διαφοροποιούνται σημαντικά (τόσο σε επίπεδο προτύπων, όσο και σε τεχνολογικό).

Έλλειψη κοινού πλαισίου ελέγχου της αγοράς, τόσο σε παγκόσμιο επίπεδο, όσο και σε επίπεδο ΕΕ.

Οι πλατφόρμες διαδικτυακού παιχνιδιού είναι εφαρμογές μεγάλης κλίμακας, με cross country υλοποιήσεις, ενώ έχουν υψηλές απαιτήσεις ως προς την υποστήριξη εκατομμυρίων χρηστών ταυτόχρονα. Αυτό από μόνο του καθιστά την εποπτεία και τον έλεγχο σύνθετες διαδικασίες με πολλές τεχνικές προκλήσεις.

Λαμβάνοντας υπόψη τις παραπάνω προκλήσεις, στο έγγραφο αυτό περιγράφονται αναλυτικά οι προδιαγραφές της συνολικής τεχνικής λύσης, για την εποπτεία του διαδικτυακού στοιχήματος στην Ελλάδα. Αρχικά, παρουσιάζεται η αρχιτεκτονική του προτεινόμενου συστήματος, με τη μορφή block διαγραμμάτων, ώστε να γίνει κατανοητή η δομή ενός τέτοιου συστήματος. Στη συνέχεια, καθορίζονται οι προδιαγραφές για τη μορφή των δεδομένων που θα ανταλλάσσονται, μέσω του συστήματος και θα αποθηκεύονται σε αυτό. Τα δεδομένα αυτά αφορούν τις αλληλεπιδράσεις του συστήματος με τους παίκτες, την πλατφόρμα του παρόχου και την Ε.Ε.Ε.Π..

Το σημαντικότερο υποσύστημα της προτεινόμενης λύσης αποτελεί η διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων (Safe), η οποία υποδέχεται, με προκαθορισμένη συχνότητα, τα δεδομένα των παρόχων. Η διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης (Safe), φέρει διεθνή πιστοποίηση και εξασφαλίζει την ορθή, ασφαλή και απρόσκοπτη αποθήκευση των δεδομένων που αφορούν το παιχνίδι (παικτική δραστηριότητα, οικονομική δραστηριότητα, λογαριασμοί παικτών, προαποφασισμένες αναφορές κ.α.), μην επιτρέποντας την αλλαγή των δεδομένων που αποθηκεύονται σε αυτό, τόσο από τον πάροχο, όσο και από την Αρχή.

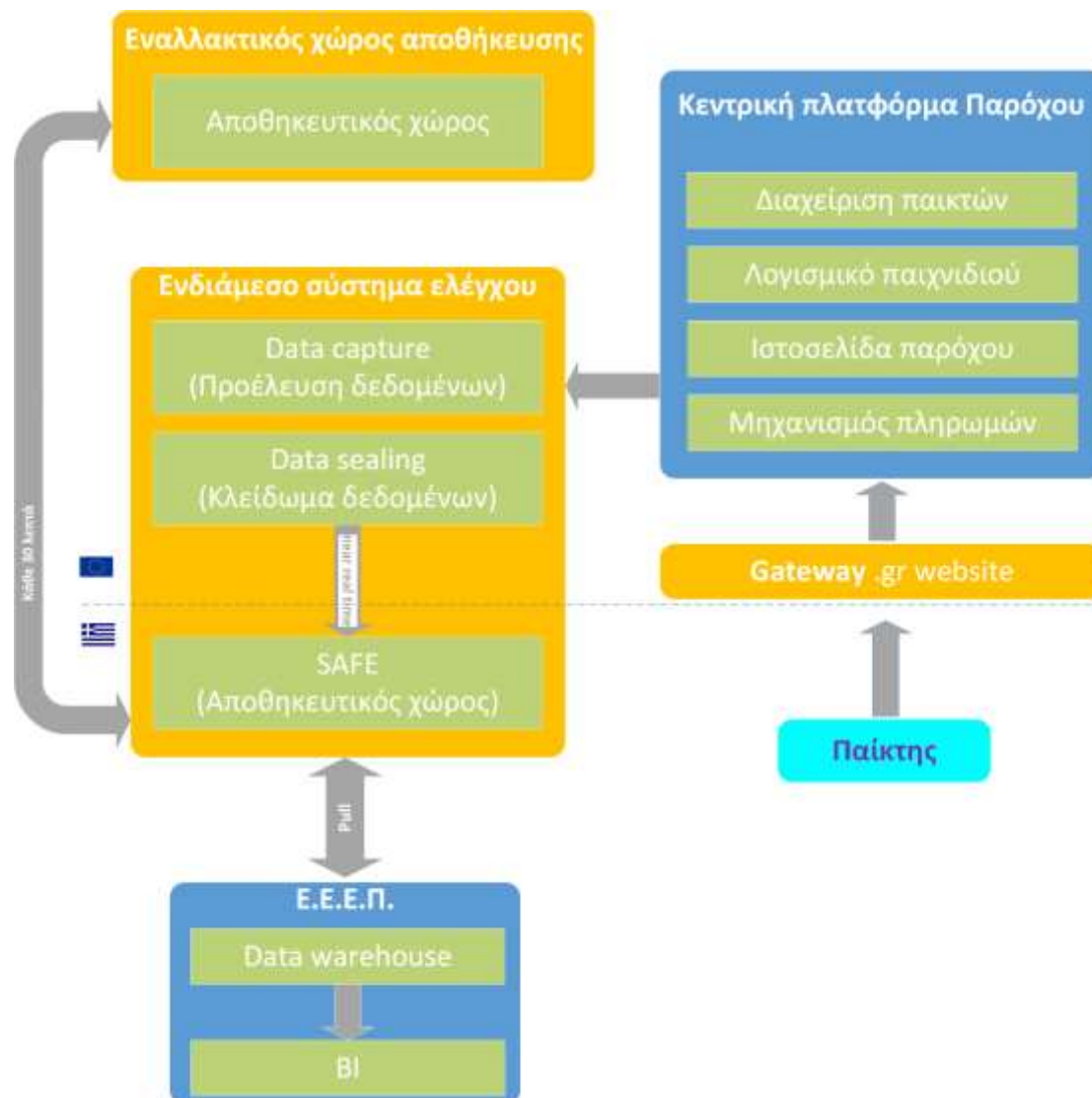
Άρθρο 25 Γενική Αρχιτεκτονική

25.1 Τοπολογία του συστήματος

Όσον αφορά στη γενική αρχιτεκτονική του συστήματος, αυτή συνδυάζει 5 διαφορετικά συστήματα, τα οποία αναφέρονται παρακάτω και αναλύονται στην παρούσα ενότητα. Τα κύρια συστήματα που απαρτίζουν τη συνολική αρχιτεκτονική είναι:

- Η διεπαφή παίκτη.
- Η πύλη ελέγχου σε πραγματικό χρόνο (Gateway).
- Η κεντρική πλατφόρμα παρόχου υπηρεσιών τυχερών παιγνίων.
- Το ενδιάμεσο σύστημα ελέγχου.
- Η υποδομή της Αρχής.

Σχηματικά, η τοπολογία του συστήματος παρουσιάζεται στην εικόνα που ακολουθεί.



Εικόνα 1. Τοπολογία τεχνικής λύσης

Ο πάροχος υπηρεσιών τυχερών παιγνίων μέσω διαδικτύου έχει την υποχρέωση να υλοποιήσει το ενδιάμεσο σύστημα ελέγχου και την πύλη ελέγχου σε πραγματικό χρόνο (Gateway), σύμφωνα με τις προδιαγραφές που παρουσιάζονται στη συνέχεια.

Το ενδιάμεσο σύστημα ελέγχου έχει σαν κύριες λειτουργίες τη συλλογή των δεδομένων από την κεντρική πλατφόρμα του παρόχου (data capture), την ασφάλεια των δεδομένων αυτών

(ακεραιότητα, αυθεντικότητα, εμπιστευτικότητα, διαθεσιμότητα) (data sealing) και την οριστική αποθήκευσή τους στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης (Safe).

Μέσω της πύλης ελέγχου σε πραγματικό χρόνο, όλη η διαδικτυακή κίνηση των παικτών κατευθύνεται στην κεντρική πλατφόρμα του παρόχου.

Η Αρχή έχει πρόσβαση στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης, προκειμένου να προσπελάσει τα δομημένα σύνολα δεδομένων που απαιτούνται για τον ελεγκτικό και εποπτικό της ρόλο.

Στη συνέχεια περιγράφονται αναλυτικά οι τεχνικές προδιαγραφές των παραπάνω συστημάτων, δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στα υποσυστήματα του ενδιάμεσου συστήματος ελέγχου και στην πύλη ελέγχου σε πραγματικό χρόνο (Gateway).

25.2 Προέλευση δεδομένων (data capture)

Όπως έχει αναφερθεί, ο πάροχος έχει την υποχρέωση να υλοποιήσει στο ενδιάμεσο σύστημα ελέγχου, το υποσύστημα data capture, το οποίο εκτελεί τις παρακάτω λειτουργίες:

- Εξάγει δεδομένα από την κεντρική πλατφόρμα του παρόχου.
- Τα μετασχηματίζει στη μορφή που καλύπτει τις προδιαγραφές που τίθεται από την Αρχή (μοντέλα δεδομένων).
- Τα μεταφέρει προς αποθήκευση (αφού πρώτα εκτελέσει λειτουργίες για την ασφάλειά τους) στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης (Safe).

25.2.1 Μορφή των δεδομένων

Η ενδεδειγμένη μορφή ανταλλαγής δεδομένων μεταξύ της Αρχής και παρόχου είναι η αποστολή δεδομένων μέσω αρχείων XML (eXtensible Markup Language). Η γλώσσα XML αποτελεί σήμερα ένα ευρέως διαδεδομένο και ανοικτό πρότυπο για την περιγραφή και ανταλλαγή δεδομένων. Η XML έχει αναπτυχθεί και συντηρείται από το W3C (World Wide Web Consortium).

Μέσω της χρήσης της γλώσσας XML για την ανταλλαγή των δεδομένων εξασφαλίζεται η ελεγχόμενη, ασφαλής και γρήγορη ροή δεδομένων, μεταξύ των δύο μερών. Ταυτόχρονα, η χρήση ενός διεθνούς και ανοικτού προτύπου, όπως η είναι η γλώσσα XML, συμβάλει στην ενίσχυση της διαλειτουργικότητας σε επίπεδο πληροφοριακών συστημάτων, μεταξύ κυβερνητικών οργανισμών και επιχειρήσεων, όπως περιγράφεται και στο Ελληνικό Πλαίσιο Παροχής Υπηρεσιών Ηλεκτρονικής Διακυβέρνησης (Greek eGIF).

Κατά το μετασχηματισμό των δεδομένων που εξάγονται από την κεντρική πλατφόρμα του παρόχου, ο πάροχος οφείλει να ακολουθεί τις οδηγίες που περιγράφονται στο εκάστοτε μοντέλο δεδομένων που ορίζει η Αρχή. Τα μοντέλα δεδομένων περιγράφονται από αντίστοιχα σχήματα XML (XML schemas). Πριν τα δεδομένα αποθηκευτούν και σφραγιστούν στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης (Safe), πιστοποιούνται ως προς τη συμβατότητά τους με το μοντέλο δεδομένων, που ορίζει η Αρχή (validate XML against XSD). Τα αρχεία XSD θα είναι διαθέσιμα στους ενδιαφερόμενους μέσω του διαδικτυακού τόπου της Αρχής (<https://www.gamingcommission.gov.gr>).

Τα δεδομένα ακολουθούν την κωδικοποίηση UTF-8, ενώ όπου γίνεται αναφορά σε χρόνο, ακολουθείται το πρότυπο UTC.

25.2.2 Μέγιστη καθυστέρηση

Η μέγιστη καθυστέρηση μεταξύ του εκάστοτε γεγονότος και του χρόνου εισαγωγής του στο Safe είναι δύο (2) ώρες. Συνεπώς, τα δεδομένα πρέπει να μεταφέρονται στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης (Safe) το αργότερο κάθε δύο (2) ώρες.

25.2.3 Χωροθέτηση υποσυστήματος data capture

Το υποσύστημα data capture μπορεί να φιλοξενείται εντός ΕΕ ή ΕΟΧ, αρκεί να πληρούνται οι προδιαγραφές που θέτει η Αρχή.

Το data center που φιλοξενεί το υποσύστημα data sealing πρέπει να πληροί τις προδιαγραφές που περιγράφονται στο κεφάλαιο Ασφάλεια Υποδομών IT.

25.3 Κλειδωμα των δεδομένων (data sealing)

25.3.1 Διαδικασία κλειδώματος των δεδομένων

Στην ενότητα αυτή παρουσιάζεται αναλυτικά η διαδικασία κλειδώματος των δεδομένων, προκειμένου να διασφαλιστεί η ακεραιότητά και αυθεντικότητά τους. Ειδικότερα, η διαδικασία του κλειδώματος περιλαμβάνει μια σειρά βημάτων, τα οποία έχουν ως εξής:

- Βήμα 1: Δημιουργία πακέτων δεδομένων (batching) αποτελούμενων από έναν αριθμό εγγραφών, όπως περιγράφεται αναλυτικά στις ενότητες που ακολουθούν.
- Βήμα 2: Σύνδεση του τρέχοντος πακέτου δεδομένων με το αμέσως προηγούμενο (chaining), μέσω της συμπερίληψης στο τρέχον πακέτο μιας τιμής (SHA-256) του προηγούμενου πακέτου και δημιουργία μιας «αλυσίδας» πακέτων δεδομένων.
- Βήμα 3: Ψηφιακή υπογραφή των πακέτων δεδομένων.
- Βήμα 4: Συμπίεση δεδομένων με τον αλγόριθμο "deflate" (RFC1951).
- Βήμα 5: Χρονοσήμανση των συμπιεσμένων δεδομένων σύμφωνα με το πρότυπο XAdES-T.
- Βήμα 6: Τα συμπιεσμένα δεδομένα κρυπτογραφούνται με συμμετρικό, τυχαία παραγόμενο κλειδί, μιας χρήσης, της τρέχουσας συνόδου (AES-256).
- Βήμα 7: Το κλειδί συνόδου είναι κρυπτογραφημένο με το δημόσιο κλειδί της Αρχής (RSA-2048).
- Βήμα 8: Τα δεδομένα (από το βήμα 1.), η χρονοσήμανση (από το βήμα 5.) και το κρυπτογραφημένο κλειδί (από το βήμα 6.), δημιουργούν ένα νέο αρχείο zip, το οποίο αποθηκεύεται οριστικά στο Safe.

25.3.1.1 Batching – Πακέτα δεδομένων

Η μέγιστη καθυστέρηση μεταξύ του εκάστοτε γεγονότος και του χρόνου εισαγωγής του στο Safe είναι δύο (2) ώρες. Συνεπώς, τα δεδομένα πρέπει να μεταφέρονται στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης (Safe) το αργότερο κάθε δύο (2) ώρες.

Τα δεδομένα εισάγονται στο Safe με τη μορφή πακέτων δεδομένων (batch). Σε κάθε πακέτο δεδομένων υπάρχει μόνο ένα αρχείο xml, για κάθε μοντέλο δεδομένων. Σε περίπτωση που πρέπει να αποσταλούν αρχεία xml που ανήκουν σε διαφορετικό μοντέλο δεδομένων, τότε δημιουργούνται τόσο πακέτα δεδομένων, όσα είναι και τα διαφορετικά μοντέλα δεδομένων. Το πακέτο δεδομένων φέρει ειδική χρονοσήμανση, όπως περιγράφεται στην παράγραφο 25.3.1.5.

Το πακέτο δεδομένων δημιουργείται στις ακόλουθες περιπτώσεις:

- Κάθε δύο (2) ώρες,
- ή όταν το μέγεθος της συμπιεσμένης πληροφορίας ξεπερνά τα 200MB,
- στο τέλος κάθε ημέρας (00:00 UTC).

Αν παρέλθει χρονικό διάστημα δύο (2) ωρών χωρίς να υπάρξει κάποια εγγραφή, τότε δημιουργείται ένα κενό πακέτο δεδομένων. Σε ένα κενό πακέτο δεδομένων δεν υπάρχει αρχείο δεδομένων xml, αλλά μόνο το αρχείο που περιέχουν τις πληροφορίες ελέγχου του συγκεκριμένου πακέτου.

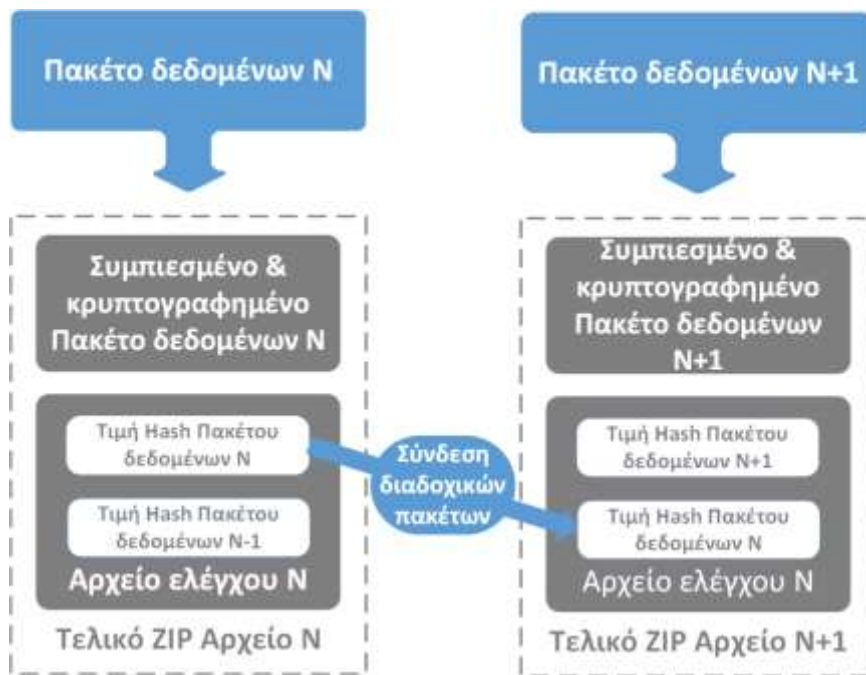
25.3.1.2 Chaining

Προκειμένου να εξασφαλιστεί ο μέγιστος βαθμός ασφάλειας στην αποθήκευση και διατήρηση των δεδομένων στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων, χρησιμοποιούνται τεχνικές σύνδεσης των διαδοχικών πακέτων δεδομένων (chaining), πριν αυτά αποθηκευτούν οριστικά σε αυτή.

Επιπλέον, η διαδικασία του chaining ενισχύει την ακεραιότητα και την αυθεντικότητα των καταγεγραμμένων δεδομένων, ενώ συνάμα εξασφαλίζει τη συνοχή τους.

Μέσω της διαδικασίας αυτής, η Αρχή είναι σε θέση να εντοπίσει τυχόν διαγραφή ή τροποποίηση των αρχειοθετημένων δεδομένων, ανεξάρτητα από το αν αυτό έχει γίνει από κακόβουλη ενέργεια ή όχι.

Μετά τη δημιουργία του τρέχοντος πακέτου δεδομένων, αυτό συνδέεται με το αμέσως προηγούμενο πακέτο δεδομένων, μέσω της συμπερίληψης μιας hash τιμής (SHA-256) στο τρέχον πακέτο (cryptographic linking). Ο τρόπος αναφοράς των τιμών hash των προηγούμενων πακέτων δημιουργεί μια «αλυσίδα» πακέτων δεδομένων, όπως παρουσιάζεται στην εικόνα που ακολουθεί.



Εικόνα 2. Διαδικασία σύνδεσης διαδοχικών πακέτων δεδομένων (chaining)

25.3.1.3 Ψηφιακή υπογραφή δεδομένων

Τα πακέτα δεδομένων που εισάγονται στο ασφαλές σύστημα αποθήκευσης πρέπει να φέρουν ψηφιακή υπογραφή, ώστε να διασφαλίζεται η ακεραιότητα και η αυθεντικότητά τους. Η ψηφιακή υπογραφή πρέπει να ακολουθεί το πρότυπο XAdES (ETSI TS 101 933), το οποίο είναι διεθνώς διαδεδομένο πρότυπο που χρησιμοποιείται για την ψηφιακή υπογραφή αρχείων τύπου XML.

Το πρότυπο XAdES ενσωματώνει επιπλέον χαρακτηριστικά ασφάλειας στις ψηφιακές υπογραφές, συνδυάζοντάς τις με χρονοσημάνσεις, ενώ υλοποιεί επίσης το κρυπτογραφικό “δέσιμο” της υπογραφής με μια πολιτική υπογραφής που εδραιώνει τη νομική της αξία, καλύπτοντας την απαίτηση για μη άρνηση της ευθύνης.

Κάθε πάροχος οφείλει να διαθέτει το δικό του κλειδί ψηφιακής υπογραφής.

25.3.1.4 Συμπίεση και Κρυπτογράφηση δεδομένων

Τα πακέτα δεδομένων συμπιέζονται με τον αλγόριθμο "deflate" (RFC1951), προκειμένου να μειωθεί ο όγκος των αποθηκευμένων δεδομένων στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης (Safe).

Στη συνέχεια, το συμπιεσμένο πακέτο δεδομένων κρυπτογραφείται για να διασφαλιστεί η εμπιστευτικότητα χρησιμοποιώντας μια διαδικασία δύο βημάτων:

1. Αρχικά, η διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης (Safe) θα πρέπει να δημιουργεί δυναμικά ένα συμμετρικό κλειδί (256 bit), για κάθε πακέτο δεδομένων, προκειμένου να το κρυπτογραφήσει, χρησιμοποιώντας το πρότυπο Advanced Encryption Standard (AES256).
2. Στη συνέχεια, το παραγόμενο κλειδί AES256 κρυπτογραφείται ασυμμετρικά με τα δημόσια κλειδιά της Αρχής (πιστοποιητικό X.509), σύμφωνα με τη διαδικασία RSA2048 (2048 -bit RSA keys).

Σχηματικά, η παραπάνω διαδικασία παρουσιάζεται στην εικόνα που ακολουθεί.



Εικόνα 3. Διαδικασία συμπίεσης και κρυπτογράφησης των δεδομένων

Στο δεύτερο βήμα πρέπει να παρέχεται η δυνατότητα ασυμμετρικής κρυπτογράφησης με περισσότερα του ενός δημόσια κλειδιά (πιστοποιητικά X.509), εφόσον αυτό ζητηθεί από την Αρχή.

Το ψηφιακό πιστοποιητικό το οποίο χρησιμοποιείται στην ανωτέρω διαδικασία δύναται να αντικαθίστανται με απόφαση της Αρχής.

25.3.1.5 Χρονοσήμανση δεδομένων

Είναι απαραίτητη η χρονοσήμανση των δεδομένων, ώστε να εξασφαλίζεται η ακεραιότητά τους και να συνδέονται τα δεδομένα με συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Η χρονοσήμανση θα προστίθεται με τη μορφή ψηφιακής υπογραφής στο κάθε batch. Οι παραπάνω ψηφιακές υπογραφές θα πρέπει να μπορούν να υποστηρίξουν Timestamps από οποιονδήποτε Timestamp Server συμβατό με το ευρωπαϊκό πρότυπο eIDAS time-stamps ETSI EN 319 422 (RFC 3161). Τέλος, οι ψηφιακές υπογραφές χρονοσήμανσης θα πρέπει να είναι συμβατές με το πρότυπο XAdES-T.

25.3.2 Διασύνδεση του υποσυστήματος data sealing με το Safe

Η διασύνδεση του υποσυστήματος data sealing με το Safe γίνεται μέσω μιας ασφαλούς σύνδεσης εικονικού ιδιωτικού δικτύου (VPN), από άκρο σε άκρο.

25.3.3 Χωροθέτηση υποσυστήματος data sealing

Το υποσύστημα data capture μπορεί να φιλοξενηθεί εντός ΕΕ ή ΕΟΧ, αρκεί να πληρούνται οι προδιαγραφές που θέτει η Αρχή.

Το data center που φιλοξενεί το υποσύστημα data sealing πρέπει να πληροί τις προδιαγραφές που περιγράφονται στο κεφάλαιο Ασφάλεια Υποδομών IT.

25.4 Αποθήκευση των δεδομένων

25.4.1 Τεχνικές προδιαγραφές διάταξης ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων

Ο πάροχος υπηρεσιών τυχερών παιγνίων μέσω διαδικτύου υποχρεούται να αποθηκεύει σε υλικό μηχανισμό (διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων) τα δεδομένα που αφορούν στη διεξαγωγή τυχερών παιγνίων μέσω διαδικτύου, καθώς και τα δεδομένα που ανταλλάσσονται μεταξύ παίκτη, παρόχου υπηρεσιών διαδικτύου και χρηματοπιστωτικών ιδρυμάτων, σχετικά με τα παίγνια αυτά.

Οι ελάχιστες τεχνικές απαιτήσεις της διάταξης ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων παρουσιάζονται παρακάτω:

1. Η διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων (Safe) πρέπει να λειτουργεί σαν αυτόνομη υποδομή, η οποία είναι φυσικά διαχωρισμένη από την κεντρική πλατφόρμα του παρόχου υπηρεσιών τυχερών παιγνίων.
2. Δεν επιτρέπεται η αποθήκευση δεδομένων στο Safe, εκτός των μοντελοποιημένων δεδομένων που ορίζει η Αρχή.
3. Ο Κάτοχος Αδείας πρέπει να εξασφαλίσει τη δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας όλων των δεδομένων, σύμφωνα με τα οριζόμενα στην σχετική ενότητα. Η διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων και ο εναλλακτικός χώρος αποθήκευσης των αντιγράφων ασφαλείας πρέπει να διαχωρίζονται γεωγραφικά, σύμφωνα με τα οριζόμενα στην σχετική ενότητα. Επιπλέον, η αποθήκευση δεδομένων σε δευτερεύοντα αποθηκευτικά μέσα (offline δεδομένα), όπως ορίζεται στην σχετική ενότητα, δε μπορεί να γίνεται στην ίδια γεωγραφική περιοχή που φιλοξενείται το αντίγραφο ασφαλείας του Safe (εναλλακτικός χώρος αποθήκευσης των αντιγράφων ασφαλείας).
4. Η πιστοποίηση που φέρει το Safe θα πρέπει να εντάσσεται στην πιστοποίηση του πληροφοριακού συστήματος του παρόχου τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο.
5. Ο Κάτοχος Αδείας πρέπει να εξασφαλίσει ότι η Αρχή θα έχει ασφαλή πρόσβαση τόσο στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης των δεδομένων (Safe), όσο και στον εναλλακτικό χώρο αποθήκευσης, σύμφωνα με τα οριζόμενα στην σχετική ενότητα.
6. Στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων, τα δεδομένα πρέπει να αποθηκεύονται ακολουθώντας την ονοματολογία και τη δομή αρχείων/φακέλων που καθορίζεται από την Αρχή, σύμφωνα με τα οριζόμενα στην σχετική ενότητα.
7. Τα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα στο Safe πρέπει να ακολουθούν τα μοντέλα δεδομένων και τις καθορισμένες πρότυπες αναφορές που έχουν οριστεί από την Αρχή.
8. Τα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα στο Safe πρέπει να είναι συμπιεσμένα και κρυπτογραφημένα, σύμφωνα με τα οριζόμενα στην σχετική ενότητα, ώστε μόνο η Αρχή να έχει πρόσβαση σε αυτά.

9. Οι Κάτοχοι Άδειας πρέπει να πιστοποιούν και να τεκμηριώνουν ότι το ενδιάμεσο σύστημα ελέγχου και η πύλη ελέγχου σε πραγματικό χρόνο (Gateway) συμμορφώνονται με τις απαιτήσεις που ορίζονται στο παρόν τεχνικό εγχειρίδιο.
10. Το Safe πρέπει να είναι διαθέσιμο 24/7, 365 ημέρες το χρόνο, με εγγυημένη διαθεσιμότητα τουλάχιστον 99,95%.
11. Οι Κάτοχοι Αδειών είναι υπεύθυνοι για τη λειτουργία του Safe, του ενδιάμεσου συστήματος ελέγχου και της πύλης ελέγχου σε πραγματικό χρόνο (Gateway).
12. Ο Κάτοχος της Άδειας πρέπει να εξασφαλίσει πρόσβαση στο Safe για την Αρχή, ώστε να είναι δυνατή η ακόλουθη σύνδεση: Η Αρχή πρέπει να έχει τη δυνατότητα πρόσβασης στο Safe μέσω μιας FTPS (FTP over SSL) σύνδεσης. Αναλυτικά οι προδιαγραφές της πρόσβασης της Αρχής στα δεδομένα περιγράφονται στη σχετική ενότητα.
13. Η πρόσβαση στα δεδομένα που περιλαμβάνονται τόσο στο Safe, όσο και στον εναλλακτικό χώρο αποθήκευσης γίνεται μόνο από προκαθορισμένες IP διευθύνσεις που κοινοποιούνται στον πάροχο από την Αρχή.
14. Ο Κάτοχος Άδειας οφείλει να τηρεί τις προδιαγραφές που αφορούν τις εργασίες συντήρησης και τα έκτακτα περιστατικά των υποδομών του ενδιάμεσου συστήματος και της πύλης Gateway.
15. Ο Κάτοχος Άδειας οφείλει σε περίπτωση που εντοπιστεί από την Αρχή πρόβλημα μη συμμόρφωσης των δεδομένων με τα μοντέλα που έχουν οριστεί, να ανταποκριθεί αμελλητί στη διόρθωσή και εκ νέου υποβολή τους. Η επικοινωνία μεταξύ Αρχής και Κατόχου Άδειας γίνεται σύμφωνα με τα οριζόμενα στη σχετική ενότητα.
16. Η Αρχή θα πρέπει να έχει φυσική πρόσβαση στους χώρους που φιλοξενούνται το Safe και η πύλη (Gateway), με δυνατότητες περιήγησης στο σύστημα αρχείων του Safe και αντιγραφής των δεδομένων του Safe σε αποσπώμενο μέσο αποθήκευσης.

25.4.2 Χωροθέτηση διάταξης ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων

Ο πάροχος οφείλει για φιλοξενεί τη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων εντός ελληνικής επικράτειας.

Το data center που φιλοξενεί την υποδομή Safe πρέπει να πληροί τις προδιαγραφές που περιγράφονται στο κεφάλαιο Ασφάλεια Υποδομών IT.

25.4.3 Διαχωρισμός των δεδομένων

Τα δεδομένα που αποθηκεύονται στο Safe πρέπει να πληρούν τις τεχνικές προδιαγραφές που θέτει η Αρχή. Δεν επιτρέπεται η αποθήκευση δεδομένων στο Safe, εκτός των μοντελοποιημένων δεδομένων που ορίζονται από την Αρχή.

25.4.4 Μορφή αποθηκευμένων δεδομένων στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης

Μετά τη διαδικασία κλειδώματος των δεδομένων που έχει περιγραφεί σε προηγούμενη ενότητα, τα συμπιεσμένα και κρυπτογραφημένα δεδομένα αποθηκεύονται στο Safe.

Κάθε πακέτο δεδομένων που αποθηκεύεται στο Safe περιλαμβάνει την εξής πληροφορία:

1. Το συμπιεσμένο και κρυπτογραφημένο πακέτο δεδομένων (περιλαμβάνει τις εγγραφές στη μορφή xml). Το αρχείο αυτό θα έχει πάντα την ονομασία data.bin.
2. Την απαραίτητη πληροφορία ελέγχου (control manifest) (περιγράφεται αναλυτικά στην σχετική ενότητα).

Η παραπάνω πληροφορία αποθηκεύεται με τη μορφή zip στο Safe. Το τελικό αρχείο zip αρχειοθετείται στο Safe στη δομή φακέλων της αντίστοιχης ημέρας. Το όνομα του τελικού αρχείου σχηματίζεται σύμφωνα με το ακόλουθο πρότυπο:

<licenseholder>_<licenseid>_<seqno>_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip

Όπου:

- <licenseholder>: Όνομα του Κατόχου της Άδειας (πεζοί χαρακτήρες).
- <licenseid>: Αναγνωριστικό του τύπου άδειας του παρόχου.
- <seqno>: Αύξων αριθμός πακέτου δεδομένων, ανά licenseid (10 αριθμητικά ψηφία - leading zeros).
- <YYYYMMDD>: Ημερομηνία δημιουργίας.
- <hhmmss>: Ώρα δημιουργίας (24ωρη βάση).

25.4.5 Δομή και ονοματολογία πακέτων δεδομένων στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης

Στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων, τα τελικά πακέτα δεδομένων πρέπει να αποθηκεύονται ακολουθώντας την παρακάτω δενδρική δομή αρχείων/φακέλων και συγκεκριμένη ονοματολογία:

- LICENSEHOLDER
 - L1
 - YYYY
 - MM
 - DD
 - <LICENSEHOLDER>_<L1>_0000000001_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip
 - <LICENSEHOLDER>_<L1>_0000000002_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip
 - <LICENSEHOLDER>_<L1>_0000000003_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip
 - ...
 - <LICENSEHOLDER>_<L1>_000000000N_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip

- YYYY
 - MM
 - DD
 - <LICENSEHOLDER>_<L1>_N+1_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip
 - <LICENSEHOLDER>_<L1>_N+2_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip
 - <LICENSEHOLDER>_<L1>_N+3_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip
 - ...
 - <LICENSEHOLDER>_<L1>_M_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip
- L2
 - YYYY
 - MM
 - DD
 - <LICENSEHOLDER>_<L2>_0000000001_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip
 - <LICENSEHOLDER>_<L2>_0000000002_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip
 - <LICENSEHOLDER>_<L2>_0000000003_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip
 - ...
 - <LICENSEHOLDER>_<L2>_000000000N_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip

25.4.6 Διαθεσιμότητα παροχής υπηρεσιών

Η διαθεσιμότητα της διάταξης ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων, των λοιπών υποσυστημάτων του ενδιάμεσου συστήματος ελέγχου και της πύλης (Gateway), πρέπει να είναι τουλάχιστον 99,95%. Ο πάροχος οφείλει να τεκμηριώσει στην Αρχή τη διατήρηση της διαθεσιμότητας του συστήματος στο ποσοστό αυτό, παρέχοντας σχετικό πλάνο διαστασιολόγησης των προαναφερθέντων συστημάτων.

Σε περίπτωση βλάβης κάποιου υποσυστήματος (data capture ή/και data sealing) πρέπει τα δεδομένα που δεν έχουν παραληφθεί ακόμη από το υποσύστημα ασφαλούς αποθήκευσης, να παραληφθούν άμεσα μετά την εκ νέου έναρξη της ορθής λειτουργίας τους, έτσι ώστε τα δεδομένα να είναι ανελλιπή δομικά και χρονικά.

Επιπλέον, ο πάροχος καλείται να παρέχει εναλλακτικό πλάνο συνέχισης της παροχής των υπηρεσιών προς την Αρχή.

25.4.7 Διατήρηση των δεδομένων

Τα δεδομένα πρέπει να διατηρούνται στο Safe για χρονικό διάστημα δέκα (10) έτη.

Συγκεκριμένα, τα δεδομένα πρέπει να είναι διαθέσιμα online (άμεσα προσπελάσιμα) στην Αρχή, μέσω της διάταξης ασφαλούς αποθήκευσης, για τα πρώτα πέντε (5) έτη. Ακολούθως, τα δεδομένα μπορούν για ακόμη πέντε (5) έτη, να είναι αρχειοθετημένα σε δευτερεύοντα αποθηκευτικά μέσα (offline δεδομένα). Τα offline δεδομένα, πρέπει να διατηρούνται εντός του ενδιαμέσου συστήματος ελέγχου και εντός ελληνικής επικράτειας. Σε κάθε περίπτωση, η φιλοξενία των offline δεδομένων δε μπορεί να γίνεται στην ίδια γεωγραφική περιοχή που φιλοξενείται το αντίγραφο ασφαλείας του Safe (εναλλακτικός χώρος αποθήκευσης των αντιγράφων ασφαλείας).

Το αργότερο σε δύο (2) ημερολογιακές ημέρες πρέπει τα offline δεδομένα να μπορούν να είναι άμεσα προσπελάσιμα από την Αρχή, μέσω της διάταξης ασφαλούς αποθήκευσης.

Μετά το πέρας των δέκα 10 ετών πρέπει τα δεδομένα να διαγράφονται, χωρίς δυνατότητα ανάκλησης.

25.4.8 Αντίγραφα ασφαλείας

Τα δεδομένα στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων πρέπει να αντιγράφονται με ασφάλεια σε έναν εναλλακτικό αποθηκευτικό χώρο, ώστε να μην υπάρχει απώλεια δεδομένων, σε περίπτωση ενός σοβαρού περιστατικού καταστροφής του κύριου αποθηκευτικού χώρου.

Ο εναλλακτικός χώρος αποθήκευσης θα πρέπει να βρίσκεται σε απόσταση τουλάχιστον 30 χιλιομέτρων από την κύρια διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης και να συγχρονίζεται με αυτή κάθε 30 λεπτά, με μια ασφαλή σύνδεση αφιερωμένη αποκλειστικά για το σκοπό αυτό. Στον εναλλακτικό χώρο αποθήκευσης θα πρέπει να διαθέτει διαβαθμισμένη απομακρυσμένη πρόσβαση και η Αρχή (όπως περιγράφεται και στη σχετική ενότητα).

Το data center που φιλοξενεί την υποδομή του εναλλακτικού χώρου αποθήκευσης πρέπει να βρίσκεται εντός ΕΕ ή ΕΟΧ και να πληροί τις προδιαγραφές που περιγράφονται στο κεφάλαιο Ασφάλεια Υποδομών ΙΤ.

Σε περίπτωση ενός σοβαρού περιστατικού καταστροφής του κύριου αποθηκευτικού χώρου, το χρονικό διάστημα επαναφοράς του σε πλήρη λειτουργία, με όλα τα δεδομένα, όπως ήταν στην προτέρα κατάστασή του, δε μπορεί να ξεπερνά τις πέντε (5) ημερολογιακές ημέρες.

Σε μια τέτοια περίπτωση ο πάροχος οφείλει να ενημερώσει αμελλητί την Αρχή για το συμβάν, να τεκμηριώσει λεπτομερώς τα αίτια του συμβάντος και να καταθέσει πλάνο για την επαναφορά της υποδομής στην προτέρα κατάσταση.

Για την έναρξη της επαναφοράς των δεδομένων από τον εναλλακτικό χώρο αποθήκευσης στον κύριο, απαιτείται η έγκριση της Αρχής.

25.4.9 Εγκατάσταση πειραματικού λογαριασμού παιχνιδιού για την Αρχή

Ο πάροχος πρέπει να δημιουργήσει για την Αρχή έναν πειραματικό λογαριασμό παιχνιδιού, ο οποίος καθιστά δυνατή τη συμμετοχή στο παιχνίδι κάτω από πραγματικές συνθήκες, εξαιρουμένων των δυνατοτήτων της κατάθεσης χρημάτων και πληρωμής.

Όλες οι δραστηριότητες του πειραματικού λογαριασμού παιχνιδιού πρέπει, όπως τα δεδομένα των πραγματικών παικτών, να καταγράφονται στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων.

25.4.10 Διόρθωση δεδομένων / Ακύρωση εγγραφής

Όταν απαιτείται η διόρθωση δεδομένων που έχουν ήδη αποσταλεί προς μόνιμη αποθήκευση στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης (Safe), τότε ο πάροχος αποστέλλει τη νέα εγγραφή διατηρώντας αναφορά στην εγγραφή προς αντικατάσταση. Ειδικότερα:

- Δημιουργείται μια νέα πλήρης εγγραφή, με το σύνολο των δεδομένων που υπάρχουν στην προς αντικατάσταση εγγραφή και με ειδική αναφορά στην αρχική καταγεγραμμένη εγγραφή (previous record id).
- Στην περίπτωση που πρέπει να γίνει ακύρωση μιας εγγραφής, δε δημιουργείται μια πλήρης κενή εγγραφή όπως παραπάνω, αλλά γίνεται χρήση ειδικού μοντέλου δεδομένων για το σκοπό αυτό. Για κάθε ακύρωση εγγραφής απαιτείται επαρκή αιτιολόγηση της ενέργειας και χρονοσήμανσή της.

25.4.11 Κατ' απαίτηση αποστολή δεδομένων

Η Αρχή μπορεί να ζητά από τον Κάτοχο της Άδειας συμπληρωματικά δεδομένα, εφόσον κρίνεται σκόπιμο. Σε περίπτωση που το μοντέλο των δεδομένων που ζητούνται από την Αρχή, δε συμπεριλαμβάνεται στη λίστα με τα διαθέσιμα μοντέλα δεδομένων, η Αρχή οφείλει να αποστέλλει στον Κάτοχο της Άδειας και το σχετικό μοντέλο δεδομένων.

Η διαδικασία αποθήκευσης του νέου πακέτου δεδομένων στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης θα ακολουθεί την ίδια διαδικασία που ισχύει για όλα τα πακέτα δεδομένων, όπως έχει περιγραφεί σε προηγούμενη ενότητα.

Τα αρχεία που αποθηκεύονται στη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης θα πρέπει να φέρουν το χαρακτηριστικό αναγνωριστικό «_od_» στην ονομασία τους, στη συνέχεια του αναγνωριστικού <licenceid>, ώστε να διασφαλιστεί η αναγνώρισή τους ως «κατ' απαίτηση δεδομένα».

Παράδειγμα:

```
<LICENSEHOLDER>_<licenceid>_od_00000000N_<20180101>_<13:00:00>.zip
```

25.5 Πύλη ελέγχου σε πραγματικό χρόνο (Gateway)

Μέσω της πύλης ελέγχου σε πραγματικό χρόνο, όλη η διαδικτυακή κίνηση των παικτών κατευθύνεται στην κεντρική πλατφόρμα του παρόχου.

Τα τυχερά παίγνια διεξάγονται μέσω ιστοτόπων που έχουν υποχρεωτικά ονομασία χώρου (Domain name) με κατάληξη .gr. Έτσι, η πρόσβαση στις υπηρεσίες του παρόχου, μέσω της πύλης Gateway, μπορεί να γίνει μόνο από ιστοτόπους με κατάληξη ".gr" για την Ελλάδα.

Ο πάροχος οφείλει για φιλοξενεί την πύλη Gateway εντός ΕΕ ή ΕΟΧ. Το data center που φιλοξενεί την πύλη πρέπει να πληροί τις προδιαγραφές που περιγράφονται στο κεφάλαιο Ασφάλεια Υποδομών ΙΤ.

Τέλος, ο Κάτοχος της Άδειας εξασφαλίζει ότι, τα δεδομένα πύλης είναι σε τέτοια μορφή, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν από μια διαδικασία ελέγχου της Αρχής. Συγκεκριμένα, θα πρέπει να παρέχεται στην Αρχή η δυνατότητα της παρακολούθησης και της εγγραφής για πεπερασμένο χρονικό διάστημα, όλων των συναλλαγών (κίνηση διαδικτύου) που λαμβάνουν χώρα, σε πραγματικό χρόνο, από τους παίκτες και διοχετεύονται, μέσω της πύλης, στην κεντρική πλατφόρμα του παρόχου.

25.6 Διαχείριση της πρόσβασης στα δεδομένα και λοιπές υποχρεώσεις Κατόχου Άδειας

25.6.1 Μέθοδοι και διαχείριση της πρόσβασης στα δεδομένα

Πρόσβαση στα δεδομένα που αποθηκεύονται στον κύριο αποθηκευτικό χώρο έχει μόνο η Αρχή.

Η πρόσβαση στα δεδομένα από την Αρχή γίνεται μέσω μιας σύνδεσης FTPS (FTP-SSL, implicit) στην πόρτα 990. Για την πρόσβαση απαιτείται η χρήση ψηφιακού πιστοποιητικού X.509 που εκδίδεται από την Αρχή.

Η πρόσβαση στον εναλλακτικό χώρο αποθήκευσης πραγματοποιείται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο.

Η πρόσβαση στα δεδομένα που περιλαμβάνονται τόσο στο Safe, όσο και στον εναλλακτικό χώρο αποθήκευσης γίνεται μόνο από προκαθορισμένες IP διευθύνσεις που ορίζονται από την Αρχή και κοινοποιούνται στον Κάτοχο της Άδειας.

Η μεταφορά δεδομένων μεταξύ του Safe και της Αρχής πρέπει να πραγματοποιείται μέσω του Διαδικτύου, με ελάχιστη ταχύτητα 8 Mbit / δευτερόλεπτο. Ο Κάτοχος της Άδειας πρέπει να διασφαλίζει ότι η σύνδεση είναι κατάλληλη για την ομαλή μεταφορά των δεδομένων.

Ο μέσος χρόνος που απαιτείται προκειμένου η Αρχή να αποκτήσει πρόσβαση στα δεδομένα (login time) δε μπορεί να υπερβαίνει τα 15 δευτερόλεπτα.

25.6.2 Διαθεσιμότητα της πρόσβασης στα δεδομένα

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, η διαθεσιμότητα τόσο της διάταξης ασφαλούς αποθήκευσης, όσο των λοιπών υποσυστημάτων του ενδιάμεσου συστήματος ελέγχου, αλλά και της πύλης Gateway, πρέπει να είναι τουλάχιστον 99,95%. Στην περίπτωση της πρόσβασης στα δεδομένα, η Αρχή θα πρέπει να διαθέτει διαβαθμισμένη πρόσβαση και στον εναλλακτικό χώρο αποθήκευσης, σε περίπτωση μη διαθεσιμότητας του κύριου αποθηκευτικού χώρου.

25.6.3 Συμπληρωματικοί τρόποι πρόσβασης στα δεδομένα

Στην Αρχή, εκτός της πρόσβασης στα δεδομένα, μέσω του Safe, παρέχονται και οι παρακάτω δυνατότητες απομακρυσμένης πρόσβασης:

- **Μέσω της πύλης Gateway:** Στην Αρχή παρέχεται η δυνατότητα της παρακολούθησης και της εγγραφής, για πεπερασμένο χρονικό διάστημα, όλων των συναλλαγών (κίνηση διαδικτύου) που λαμβάνουν χώρα, σε πραγματικό χρόνο, από τους παίκτες και κατευθύνονται μέσω της πύλης στην κεντρική πλατφόρμα του παρόχου.
- **Μέσω της Κεντρικής πλατφόρμας του Παρόχου:** Κατόπιν ειδοποίησης, ο Κάτοχος της Άδειας οφείλει να παρέχει πρόσβαση στην Αρχή, στο σύστημα βάσεων δεδομένων της κεντρικής πλατφόρμας του παρόχου, μέσω μιας read-only σύνδεσης απομακρυσμένης επιφάνειας εργασίας (μέσω εκπροσώπου του παρόχου). Στο πλαίσιο της εν λόγω συνεδρίας, ενδέχεται να ζητηθεί από τον εκπρόσωπο του παρόχου η εμφάνιση, η αποθήκευση και η αποστολή στην Αρχή συγκεκριμένων συνόλων δεδομένων που ορίζει η Αρχή.

25.6.4 Φυσική πρόσβαση στο ενδιάμεσο σύστημα ελέγχου και στην πύλη Gateway

Κατόπιν αιτήματος της Αρχής θα πρέπει να παρέχεται η δυνατότητα φυσικής πρόσβασης στους χώρους που φιλοξενούνται τα υποσυστήματα του ενδιάμεσου συστήματος ελέγχου και η πύλη (Gateway). Στο πλαίσιο αυτό, με στόχο τη διευκόλυνση του ελεγκτικού και εποπτικού έργου της Αρχής, θα πρέπει τα δεδομένα τόσο στο Safe, όσο και στην πύλη (Gateway), να είναι επιτόπου προσπελάσιμα από εξουσιοδοτημένα στελέχη της Αρχής.

Ταυτόχρονα, η Αρχή θα πρέπει να έχει τη δυνατότητα αντιγραφής των δεδομένων του Safe σε αποσπώμενο μέσο αποθήκευσης.

25.6.5 Συντήρηση της διάταξης ασφαλούς αποθήκευσης (Safe) από τον Κάτοχο Άδειας

Η συντήρηση και ο τεχνικός έλεγχος των υποδομών του ενδιάμεσου συστήματος ελέγχου και της πύλης Gateway είναι αποκλειστική αρμοδιότητα του Κατόχου της Άδειας. Ο Κάτοχος της Άδειας οφείλει να τηρεί τις διαδικασίες που περιγράφονται αναλυτικά στην ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΛΛΑΓΩΝ ΣΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ ΤΩΝ ΚΑΤΟΧΩΝ ΑΔΕΙΑΣ. Επιπρόσθετα, για τη διάταξη ασφαλούς αποθήκευσης (Safe), πρέπει να τηρούνται και οι προδιαγραφές που ορίζονται στον πίνακα που ακολουθεί.

Πίνακας 1. Προδιαγραφές για τη συντήρηση του Safe από τον Κάτοχο Άδειας

Τύπος παρέμβασης	Χρονικό παράθυρο παρέμβασης	Μέγιστη διάρκεια παρέμβασης
Τυπικές αλλαγές, patches, updates κ.τ.λ.	<ul style="list-style-type: none">• Το ανώτερο μια φορά κάθε εργάσιμη ημέρα (Δευτέρα έως Παρασκευή) 18:00 – 06:00.	90 λεπτά

	<ul style="list-style-type: none"> • Το ανώτερο 2 φορές ανά εβδομάδα, το χρονικό διάστημα Σάββατο 06:00 μέχρι Δευτέρα 06:00. 	
Χρονοβόρες ενημερώσεις	Το πολύ 4 φορές ανά μήνα, το χρονικό διάστημα Σάββατο 06:00 μέχρι Δευτέρα 06:00.	10 ώρες
Αλλαγές στην αρχιτεκτονική ή στις υπηρεσίες	Το πολύ 4 φορές ανά έτος, το χρονικό διάστημα Σάββατο 06:00 μέχρι Δευτέρα 06:00.	24 ώρες
Έκτακτα περιστατικά	Κατόπιν συνεννόησης	Κατόπιν συνεννόησης

25.6.6 Έκτακτα περιστατικά της διάταξης ασφαλούς αποθήκευσης (Safe)

Σε περίπτωση που συμβεί κάποιο έκτακτο περιστατικό, το οποίο επηρεάζει την απρόσκοπτη λειτουργία του Safe, πρέπει αυτό να κοινοποιείται στην Αρχή και να επιλύεται, σύμφωνα με τα οριζόμενα στον πίνακα που ακολουθεί.

Όλα τα έκτακτα περιστατικά πρέπει να επιλύονται σε ποσοστό τουλάχιστον 95%, το οποίο μετριέται σε τριμηνιαία βάση.

Η υποβολή των εκτάκτων περιστατικών πραγματοποιείται σύμφωνα τις διαδικασίες που περιγράφονται αναλυτικά στην ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΛΛΑΓΩΝ ΣΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ ΤΩΝ ΚΑΤΟΧΩΝ ΑΔΕΙΑΣ.

Πίνακας 2. Προδιαγραφές για αντιμετώπιση έκτακτων περιστατικών

Τύπος περιστατικού	Συνέχιση υπηρεσίας	Μέγιστη διάρκεια παρέμβασης
Κρίσιμο	Διακοπή υπηρεσίας	6 ώρες
Μεσαίο	Συνέχιση υπηρεσίας μέσω υπάρχουσας εναλλακτικής διαδικασίας.	2 εργάσιμες ημέρες
Άγνωστο	Συνέχιση υπηρεσίας μέσω εναλλακτικής διαδικασίας, η οποία πρέπει να υλοποιηθεί.	4 εργάσιμες ημέρες

25.6.7 Υπεύθυνοι επικοινωνίας Κατόχου Άδειας για τεχνικά θέματα

Εκτός από τις απαιτήσεις σχετικά με τους διαφορετικούς ρόλους και τα άτομα, που η νομοθεσία ορίζει ως προϋπόθεση για την έκδοση άδειας, ο Κάτοχος Άδειας πρέπει να καθορίσει τουλάχιστον τους ακόλουθους τεχνικούς ρόλους:

- Υπεύθυνος για τη λειτουργία και την ασφάλεια του ενδιάμεσου συστήματος και λοιπών υποσυστημάτων.
- Υπεύθυνος για τις τεχνικές εργασίες και τη συντήρηση της υποδομής.

25.7 Μοντέλα δεδομένων

25.7.1 Μοντέλα δεδομένων

Τα μοντέλα δεδομένων είναι διαθέσιμα στην ιστοσελίδα της Ε.Ε.Ε.Π.

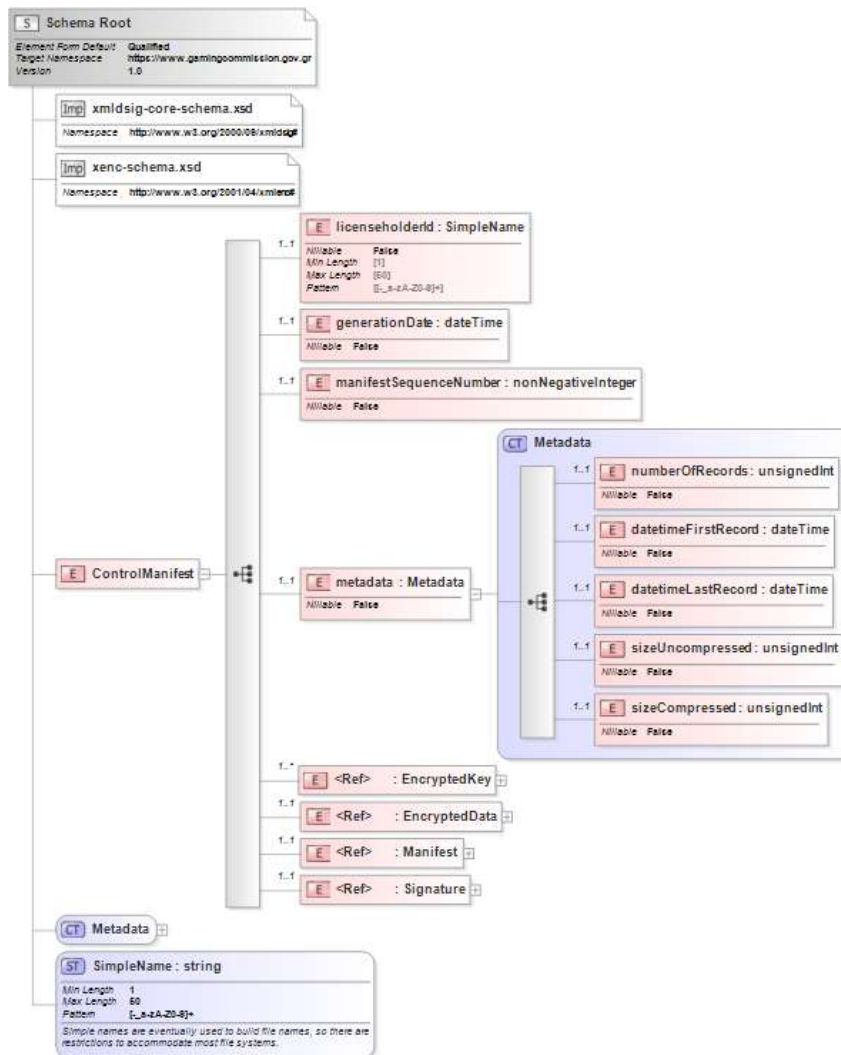
(<https://www.gamingcommission.gov.gr>).

25.7.2 Μοντέλο δεδομένων για το αρχείο ελέγχου xml

25.7.2.1 Ονοματολογία xml αρχείου

Το αρχείο ελέγχου xml πρέπει έχει την ονομασία «manifest.xml».

25.7.2.2 Σχηματική περιγραφή μοντέλου δεδομένων xsd



Εικόνα 4. Μοντέλο δεδομένων για το αρχείο ελέγχου xml

25.7.2.3 Αναλυτική περιγραφή μοντέλου δεδομένων xsd

Το αρχείο ελέγχου είναι ένα συμπληρωματικό αρχείο xml, το οποίο συνοδεύει κάθε πακέτο δεδομένων που αποθηκεύεται στο Safe. Φέρει όλη την απαραίτητη πληροφορία ελέγχου (μεταδεδομένα) του εκάστοτε αρχείου δεδομένων xml που περιέχεται σε κάθε πακέτο δεδομένων. Οι βασικότερες πληροφορίες που περιέχονται στο αρχείο ελέγχου αφορούν τα αναγνωριστικά διασύνδεσης των διαδοχικών πακέτων δεδομένων (chaining hash values), τις

παραμέτρους που χρησιμοποιούνται για τη συμπίεση και την κρυπτογράφηση των πακέτων δεδομένων και την ψηφιακή υπογραφή κάθε πακέτου δεδομένων που αποθηκεύεται στο Safe.

Ειδικότερα, η πληροφορία που περιέχεται στο αρχείο ελέγχου είναι η εξής:

- Αναγνωριστικό, μονοσήμαντο όνομα του Κατόχου της Άδειας (*hgc:licenseholderId*).
- Ημερομηνία και ώρα δημιουργίας του αρχείου ελέγχου (*hgc:generationDate*).
- Αύξων αριθμός του αρχείου ελέγχου (*hgc:manifestSequenceNumber*).
- Μεταδεδομένα του αρχείου δεδομένων xml του πακέτου δεδομένων (*hgc:metadata*):
 - Αριθμός εγγραφών που περιέχονται στο αρχείο xml (*hgc:numberOfRecords*).
 - Ημερομηνία και ώρα της πρώτης εγγραφής στο αρχείο xml (*hgc:datetimeFirstRecord*).
 - Ημερομηνία και ώρα της τελευταίας εγγραφής στο αρχείο xml (*hgc:datetimeLastRecord*).
 - Μέγεθος του μη συμπιεσμένου αρχείου δεδομένων xml σε bytes (*hgc:sizeUncompressed*).
 - Μέγεθος του συμπιεσμένου αρχείου δεδομένων xml σε bytes (*hgc:sizeCompressed*).
- Το δυναμικά παραγόμενο συμμετρικό κλειδί (AES256), με το οποίο είναι ασυμμετρικά κρυπτογραφημένο το αρχείο δεδομένων, κάνοντας χρήση του δημόσιου κλειδιού της Αρχής (πιστοποιητικό X.509), σύμφωνα με το πρότυπο W3C XML Encryption (<https://www.w3.org/TR/xmlenc-core/>) (*xenc:EncryptedKey*).
- Αναφορά στα κρυπτογραφημένα δεδομένα σύμφωνα με το πρότυπο W3C XML Encryption (*xenc:EncryptedData*).
- Οι πληροφορίες σύνδεσης των διαδοχικών πακέτων δεδομένων (chaining) (*dsig:Manifest*).
- Η ψηφιακή υπογραφή του πακέτου δεδομένων, συμπεριλαμβανομένης και της χρονοσήμανσης του, σύμφωνα με το πρότυπο XAdES (*dsig:Signature*).

Παρακάτω παρουσιάζονται λεπτομέρειες για τη μεθοδολογία σύνταξης του αρχείου ελέγχου xml.

/hgc:licenseholderId

Αναγνωριστικό, μονοσήμαντο όνομα του Κατόχου της Άδειας.

/hgc:generationDate

Ημερομηνία και ώρα δημιουργίας του αρχείου ελέγχου.

/hgc:manifestSequenceNumber

Αύξων αριθμός του αρχείου ελέγχου (Ακέραιος αριθμός $N \geq 1$). Ταυτίζεται με τον αύξοντα αριθμό πακέτου δεδομένων.

/hgc:metadata

Μεταδεδομένα του αρχείου δεδομένων xml του πακέτου δεδομένων (συγκεντρωτικά δεδομένα).

/hgc:metadata/hgc:numberOfRecords

Αριθμός εγγραφών που περιέχονται στο αρχείο xml.

/hgc:metadata/hgc:dateFirstRecord

Ημερομηνία και ώρα της πρώτης εγγραφής στο αρχείο xml.

/hgc:metadata/hgc:dateLastRecord

Ημερομηνία και ώρα της τελευταίας εγγραφής στο αρχείο xml.

/hgc:metadata/hgc:sizeUncompressed

Μέγεθος του μη συμπιεσμένου αρχείου δεδομένων xml σε bytes

/hgc:metadata/hgc:sizeCompressed

Μέγεθος του συμπιεσμένου αρχείου δεδομένων xml σε bytes.

/xenc:EncryptedKey

Το στοιχείο `<xenc:EncryptedKey>` περιέχει το δυναμικά παραγόμενο συμμετρικό κλειδί (AES256), με το οποίο είναι ασυμμετρικά κρυπτογραφημένο το αρχείο δεδομένων, κάνοντας χρήση του δημόσιου κλειδιού της Αρχής (πιστοποιητικό X.509), σύμφωνα με το πρότυπο W3C XML Encryption. Το στοιχείο επίσης περιέχει ένα αναγνωριστικό όνομα για την αναγνώριση του συμμετρικού κλειδιού `<xenc:CarriedKeyName>`.

Σύμφωνα με το πρότυπο W3C XML Encryption, η δομή του συγκεκριμένου στοιχείου θα πρέπει να είναι ως εξής:

```
<xenc:EncryptedKey Id="NameOfRegulator" xmlns="http://www.w3.org/2001/04/xmlenc#">
  <xenc:EncryptionMethod Algorithm="http://www.w3.org/2001/04/xmlenc#rsa-1_5"/>
  <dsig:KeyInfo xmlns:ds="http://www.w3.org/2000/09/xmldsig#">
    <dsig:X509Data>
      <dsig:X509SubjectName>CN=Regulator, OU=Authority</dsig:X509SubjectName>
    </dsig:X509Data>
  </dsig:KeyInfo>
  <xenc:CipherData>
    <CipherValue>xyzi...rO+abc</CipherValue>
  </xenc:CipherData>
  <xenc:CarriedKeyName>K20</xenc:CarriedKeyName>
</xenc:EncryptedKey>
```

Στην περίπτωση που υπάρχουν περισσότερα πιστοποιητικά κρυπτογράφησης X.509 της/των ελεγκτικής(-ών) αρχής(-ών), τότε πρέπει να δημιουργηθούν περισσότερα στοιχεία

`<xenc:EncryptedKey>`, τα οποία θα περιέχουν το ίδιο συμμετρικό κλειδί και όνομα, αλλά θα δείχνουν στο εκάστοτε πιστοποιητικό κρυπτογράφησης X.509 της ελεγκτικής αρχής (`ds:X509SubjectName`). Σαν αναγνωριστικό Id του στοιχείου `<xenc:EncryptedKey>`, θα δίνεται ένα αναγνωριστικό όνομα για την εποπτεύουσα αρχή για την οποία δημιουργείται το στοιχείο αυτό. Το αναγνωριστικό όνομα θα κοινοποιηθεί στον Κάτοχο της Άδειας από την Αρχή.

Σαν όνομα του για την αναγνώριση του συμμετρικού κλειδιού `<xenc: CarriedKeyName>` χρησιμοποιούμε τον αύξοντα αριθμό του αρχείου ελέγχου (π.χ. 20), με την προσθήκη του προθέματος K (Key).

`/xenc:EncryptedData`

Αυτό το στοιχείο αντιπροσωπεύει την αναφορά στα κρυπτογραφημένα δεδομένα, σύμφωνα με το πρότυπο κρυπτογράφησης XML Encryption. Περιέχει τον αλγόριθμο κρυπτογράφησης (AES256), καθώς και την εσωτερική αναφορά στο συμμετρικό κλειδί, μέσω του ονόματός του `<xenc: CarriedKeyName>`.

Η αναφορά στα κρυπτογραφημένα δεδομένα γίνεται μέσω ενός URI, το οποίο σχηματίζεται ως ακολούθως:

- Τη διαδρομή URL του αρχείου zip. Η διαδρομή αντιστοιχεί στη δενδρική δομή φακέλων του Safe. Παράδειγμα:

```
<licenseholder>_<licenseid>_<seqno>_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip
```

- Τη διαδρομή του συμπιεσμένου και κρυπτογραφημένου αρχείου δεδομένων data.bin μέσα στο αρχείο zip. Παράδειγμα:

```
/data.bin
```

Στο τελικό στοιχείο `<xenc:EncryptedData>` προστίθεται ένα αναγνωριστικό Id, βάσει του οποίου θα γίνει η σύνδεση των διαδοχικών πακέτων (chaining), όπως παρουσιάζεται παρακάτω στην περιγραφή του στοιχείου `< dsig:manifest >`.

Συνεπώς, το στοιχείο `<xenc:EncryptedData>` θα έχει την παρακάτω μορφή:

```
<xenc:EncryptedData xmlns:xenc="http://www.w3.org/2001/04/xmlenc#" Id="D20">
  <xenc:EncryptionMethod Algorithm="http://www.w3.org/2001/04/xmlenc#aes256-cbc"/>
  <dsig:KeyInfo xmlns:ds="http://www.w3.org/2000/09/xmldsig#">
    <dsig:KeyName>K20</dsig:KeyName>
  </dsig:KeyInfo>
  <xenc:CipherData>
    <xenc:CipherReference
      URI="/<licenseholder><licenseid>/2019/01/01/<licenseholder>_<licenseid>_20_20190101_1555
      02.zip/data.bin"/>
    </xenc:CipherData>
  </xenc:EncryptedData>
```

Στο παραπάνω παράδειγμα, το αναγνωριστικό του στοιχείου `<xenc:EncryptedData>` (Id="D20"), προκύπτει από τον αύξοντα αριθμό του πακέτου (20), με την προσθήκη του προθέματος D (Data), επειδή γίνεται αναφορά στο πακέτο δεδομένων.

Στην περίπτωση που έπρεπε να γίνει κάποια αναφορά στο αρχείο ελέγχου (manifest), χρησιμοποιούμε τον αύξοντα αριθμό του αρχείου ελέγχου (20), με την προσθήκη του προθέματος C (Control).

/dsig:manifest

Για τη σύνδεση των διαδοχικών πακέτων (batches) μεταξύ τους χρησιμοποιείται το στοιχείο `<dsig:Manifest>`. Το στοιχείο αυτό προέρχεται από το πρότυπο XadES (XMLDSIG). Περιέχει δύο αναφορές στα δεδομένα (τρέχοντος και προηγούμενου πακέτου) , συμπεριλαμβανομένων των αντίστοιχων hash τιμών τους.

Η δομή του στοιχείου αυτού συνοψίζεται ως εξής:

- Περιέχει αναφορά στο αντίστοιχο `<dsig:Manifest>` στοιχείο του αμέσως προηγούμενου πακέτου zip που δημιουργήθηκε, συμπεριλαμβανομένης και της hash τιμής του αρχείου δεδομένων xml που υπολογίστηκε βάσει του προηγούμενου κανονικοποιημένου αρχείου δεδομένων xml (προδιαγραφή Exclusive XML Canonicalization [XML-C14N]).

Η αναφορά στο προηγούμενο πακέτο δεδομένων γίνεται μέσω ενός URI, το οποίο σχηματίζεται ως ακολούθως:

- Τη διαδρομή URL του προηγούμενου αρχείου zip. Η διαδρομή αντιστοιχεί στη δενδρική δομή φακέλων του Safe, όπως ορίζεται στις ενότητες 5.4 και 5.11.
Παράδειγμα:

```
<licenseholder>_<licenseid>_<seqno>_<YYYYMMDD>_<hhmmss>.zip
```

- Τη διαδρομή του αρχείου ελέγχου manifest xml μέσα στο προηγούμενο αρχείο zip.
Παράδειγμα:
`/manifest.xml`

- Την αναφορά στο αναγνωριστικό Id του στοιχείου `<dsig:Manifest>` του προηγούμενου πακέτου zip (`<dsig:Manifest Id="PreviousID">`). Παράδειγμα:
`#<Id>`

- Περιέχει αναφορά στο στοιχείο `<xenc:EncryptedData>` του τρέχοντος αρχείου ελέγχου, συμπεριλαμβανομένης και της hash τιμής του αρχείου δεδομένων xml που υπολογίστηκε βάσει του τρέχοντος κανονικοποιημένου αρχείου δεδομένων xml (προδιαγραφή Exclusive XML Canonicalization [XML-C14N]). Η τιμή hash υπολογίζεται στο μη κρυπτογραφημένο και μη συμπιεσμένο αρχείο δεδομένων xml.

Στη συνέχεια πρέπει να αναφέρονται οι κανόνες μετασχηματισμού (αποκρυπτογράφηση, αποσυμπίεση) που πρέπει να εφαρμοστούν προκειμένου να γίνει επαλήθευση της τιμής hash ενός πακέτου δεδομένων.

Συνεπώς, το στοιχείο `<dsig:Manifest>` θα έχει την παρακάτω μορφή:

```
<dsig:Manifest Id="C20">
  <dsig:ReferenceURI="/<licenseholder>/<licenseid>/2019/01/01/<licenseholder>_<licenseid>_19_2
0190101_145500/manifest.xml#C19">
    <dsig:Transforms>
      <dsig:Transform Algorithm="http://www.w3.org/2001/10/xml-exc-c14n#"/>
    </dsig:Transforms>
    <dsig:DigestMethod Algorithm="http://www.w3.org/2001/04/xmlenc#sha256"/>
    <dsig:DigestValue>PreviousHashValue</dsig:DigestValue>
  </dsig:Reference>

  <dsig:Reference URI="#D20">
    <dsig:Transforms>
      <dsig:Transform Algorithm="Decryption algorithm"/>
      <dsig:Transform Algorithm="Decompress algorithm"/>
    </dsig:Transforms>
    <dsig:DigestMethod Algorithm="http://www.w3.org/2001/04/xmlenc#sha256"/>
    <dsig:DigestValue>CurrentHashValue</dsig:DigestValue>
  </dsig:Reference>
</dsig:Manifest>
```

/dsig:Signature

Πρόκειται για το στοιχείο που περιλαμβάνει την ψηφιακή υπογραφή του πακέτου δεδομένων. Η ψηφιακή υπογραφή προστίθεται ως enveloped signature σύμφωνα με το πρότυπο XAdES, συμπεριλαμβανομένης και της χρονοσήμανσης (πρότυπο XAdES-T).

Κεφάλαιο 8 Ασφάλεια Υποδομών IT

Άρθρο 26 Ασφάλεια Συστημάτων και Υποσυστημάτων διεξαγωγής παιχνίμων μέσω διαδικτύου

Οι απαιτήσεις ασφάλειας που θέτει η Ε.Ε.Ε.Π. αναφορικά με το σύνολο των συστημάτων / υποσυστημάτων και του λογισμικού που χρησιμοποιείται για τη διεξαγωγή των παιχνίμων μέσω διαδικτύου, είναι αυτές που περιγράφονται στο διεθνές πρότυπο πιστοποίησης ISO/EIC 27001, τουλάχιστον στην έκδοση 2013.

Με τη χρήση του ως άνω προτύπου, η Ε.Ε.Ε.Π. στοχεύει στην ελαχιστοποίηση της έκθεσης των Παικτών, σε κινδύνους ασφαλείας, από τα συστήματα / υποσυστήματα και το λογισμικό διεξαγωγής των παιχνίμων μέσω διαδικτύου. Τα συστήματα / υποσυστήματα τα οποία ο Κάτοχος της Άδειας οφείλει να πιστοποιήσει κατά ISO/EIC 27001 είναι τα κάτωθι:

- Το Κεντρικό Πληροφοριακό Σύστημα (ΚΠΣ).
- Το Ενδιάμεσο Σύστημα Ελέγχου.
- Η Πύλη Ελέγχου σε πραγματικό χρόνο (Gateway).

Στο πλαίσιο αυτό, ο Κάτοχος της Άδειας οφείλει:

- Με τη λήψη της Άδειας, να καταθέσει στην Αρχή τεχνική έκθεση, στην οποία να αναφέρει όλα τα πιστοποιητικά ασφαλείας που διαθέτουν τα παραπάνω συστήματα / υποσυστήματα, καθώς επίσης και ειδική αναφορά στα μέτρα ασφαλείας IT, που ισχύουν για αυτά. Ο Κάτοχος της Άδειας διεξαγωγής τυχερών παιχνίμων μέσω διαδικτύου, θα πρέπει να υποβάλει τα παραπάνω συστήματα / υποσυστήματα σε έλεγχο ασφαλείας, σύμφωνα με το Παράρτημα Α του προτύπου πιστοποίησης ISO / EIC 27001:2013, από ανεξάρτητους και κατάλληλους ελεγκτικούς φορείς/εταιρείες. Στην παραγόμενη Τεχνική Έκθεση Ασφάλειας Συστημάτων και Υποσυστημάτων διεξαγωγής παιχνίμων μέσω διαδικτύου, θα πρέπει να στοιχειοθετείται η επάρκεια, και η διαφάνεια του ελέγχου, καθώς και να αναφέρονται με σαφή τρόπο η μεθοδολογία του ελέγχου, τα αποτελέσματα και η τεκμηρίωση αυτών, καθώς και οι ενέργειες του Παρόχου για τυχόν ευρήματα. Η δομή της έκθεσης αυτής περιγράφεται στην παράγραφο Δομή Τεχνικής Έκθεσης Ασφάλειας Συστημάτων και Υποσυστημάτων που ακολουθεί. Η έκθεση θα πρέπει να συνοδεύεται από έγγραφη βεβαίωση του αναδόχου που θα αναλάβει την ανάπτυξη και την εφαρμογή του συστήματος διαχείρισης ασφαλείας πληροφοριών κατά ISO/IEC 27001, ότι ο Κάτοχος της Άδειας έχει ξεκινήσει τις απαραίτητες διαδικασίες που απαιτούνται για να λάβει την πιστοποίηση ISO/IEC 27001.
- Το αργότερο 12 μήνες μετά την ημερομηνία λήψης της Άδειας, ο Κάτοχος της Άδειας πρέπει να καταθέσει το πιστοποιητικό ISO 27001 στην Αρχή.
- Μετά τη λήξη του πιστοποιητικού, ο Κάτοχος της Άδειας οφείλει να προβεί άμεσα σε ενέργειες για την ανανέωσή του και να καταθέσει το νέο πιστοποιητικό στην Αρχή.

26.1 Προδιαγραφές ασφάλειας και λειτουργίας των data centers φιλοξενίας συστημάτων/υποσυστημάτων

Όλα τα συστήματα και υποσυστήματα, τα οποία απαρτίζουν τη γενική αρχιτεκτονική του συστήματος (Κεντρική πλατφόρμα παρόχου, Safe και λοιπά υποσυστήματα του ενδιάμεσου συστήματος ελέγχου, πύλη gateway, εναλλακτικός χώρος αποθήκευσης), πρέπει να φιλοξενούνται σε υποδομές data centers, οι οποίες διαθέτουν ισχυρά χαρακτηριστικά λειτουργίας, ως προς τη διαθεσιμότητα παροχής υπηρεσιών, την ασφάλεια και ανοχή έναντι καταστροφικών ενεργειών και την επιχειρησιακή συνέχεια.

Τα data centers πρέπει διαθέτουν τα χαρακτηριστικά λειτουργίας, που τα κατατάσσουν, τουλάχιστον στο επίπεδο Tier 3, με βάση την κατηγοριοποίηση σύμφωνα με το πρότυπο TIA 942, ή ισοδύναμου.

26.2 Δομή Τεχνικής Έκθεσης Ασφάλειας Συστημάτων και Υποσυστημάτων

Η Τεχνική Έκθεση Ασφάλειας Συστημάτων και Υποσυστημάτων διεξαγωγής παιχνιδιών μέσω διαδικτύου πρέπει να περιλαμβάνει τα κάτωθι:

- Τα στοιχεία του ελεγχόμενου Παρόχου.
- Τα στοιχεία του ελεγκτικού φορέα/εταιρείας και την εμπειρία του, σε αντίστοιχους ελέγχους.
- Την ημερομηνία (ες) που διενεργήθηκε ο έλεγχος.
- Το εταιρικό προφίλ του ελεγχόμενου Παρόχου, το επιχειρηματικό του μοντέλο και τις δραστηριότητες τυχερών παιχνιδιών αυτού.
- Στοιχεία λοιπών εταιρειών που τυχόν συμμετέχουν, άμεσα ή έμμεσα, με συστήματα και λογισμικό, στη διεξαγωγή των τυχερών παιχνιδιών από τον Πάροχο.
- Τοποθεσίες του Παρόχου, που επισκέφθηκε ο ελεγκτικός φορέας/εταιρεία για την διενέργεια του ελέγχου.
- Το πρότυπο βάσει του οποίου διενεργήθηκε ο έλεγχος, δηλ. το ISO / IEC 27001: 2013.
- Την επιτελική σύνοψη του ελέγχου, η οποία περιλαμβάνει μια συνοπτική παρουσίαση του ελεγκτικού έργου, των αποτελεσμάτων αυτού, καθώς και τη γνώμη του ελεγκτικού φορέα/εταιρείας αναφορικά με το επίπεδο ασφαλείας των συστημάτων και του λογισμικού του Παρόχου, ανά τομέα ελέγχου (σύμφωνα με το πρότυπο ISO / IEC 27001: 2013).
- Το εύρος του ελεγκτικού έργου (περιοχές ελέγχου: εφαρμογές/συστήματα τυχερών παιχνιδιών, δίκτυα, βάσεις δεδομένων, λειτουργικά συστήματα, διεπαφές), καθώς και λεπτομερή καταγραφή των συστημάτων και του λογισμικού που ελέγχθηκαν.
- Τη μεθοδολογία και τις διαδικασίες που ακολουθήθηκαν για τη διενέργεια του ελέγχου (πχ. Ερωτηματολόγια, αναφορές, παρατήρηση παραμέτρων και αποτελεσμάτων), ανά περιοχή ελέγχου και ελεγχόμενο σύστημα/λογισμικό.

- Τα πρόσωπα τα οποία συμμετείχαν στον έλεγχο και την ιδιότητα/ρόλο αυτών στην εταιρεία που ελέγχεται, ανά περιοχή ελέγχου και ελεγχόμενο σύστημα/λογισμικό.
- Τις πολιτικές και τις διαδικασίες που ελέγχθηκαν, όπως για παράδειγμα:
 - Πολιτική ασφάλειας πληροφοριακών συστημάτων.
 - Πολιτική πρόσβασης χρηστών.
 - Πολιτική ανάπτυξης και δοκιμών εφαρμογών.
 - Συμφωνίες σε επίπεδο παροχής υπηρεσιών (SLA).
 - Πολιτική χρήσης υπηρεσιών δικτύου.
 - Πολιτική ανίχνευσης, πρόληψης και αποκατάστασης, για την προστασία από τον κακόβουλο κώδικα.
 - Πολιτική δημιουργίας αντιγράφων ασφαλείας δεδομένων.
 - Πολιτική ασφαλούς καταστροφής δεδομένων.
 - Πολιτική αποθήκευσης πληροφοριών (για την προστασία των πληροφοριών από μη εξουσιοδοτημένη ή/και κακόβουλη χρήση).
 - Πολιτική διαχείρισης αλλαγών.
 - Πολιτική παρακολούθησης χρήσης των εγκαταστάσεων επεξεργασίας πληροφοριών.
 - Πολιτική χρήσης κρυπτογραφικών ελέγχων.
 - Διάγραμμα δικτύου.
- Τα αποτελέσματα του ελέγχου, ανά περιοχή ελέγχου και ελεγχόμενο σύστημα/λογισμικό, κατηγοριοποιημένα ως εξής:
 - Πλήρης Συμμόρφωση
 - Συμμόρφωση με Παρατηρήσεις (υπάρχει περιθώριο βελτίωσης των διαδικασιών/μέτρων ασφαλείας).
 - Μη Συμμόρφωση - Μικρού Κινδύνου (πρέπει να δρομολογηθούν ενέργειες, με καθορισμένο χρονικό ορίζοντα, για την μείωση του Κινδύνου, χωρίς την παύση των λειτουργιών του Παρόχου).
 - Μη Συμμόρφωση- Μεγάλου Κινδύνου (πρέπει να δρομολογηθούν ενέργειες, με καθορισμένο χρονικό ορίζοντα, για την μείωση του Κινδύνου, με παράλληλη παύση των λειτουργιών του Παρόχου).
- Τα αποδεικτικά στοιχεία που προέκυψαν κατά τη διάρκεια του ελέγχου για τη τεκμηρίωση των αποτελεσμάτων του ελέγχου (πχ. έγγραφα και αναφορές που εξετάστηκαν, οι παρεμβάσεις που διενεργήθηκαν, τα δείγματα που εξετάστηκαν για την επαλήθευση της συμμόρφωσης, κ.λπ.).

- Τις ενέργειες/σχέδιο διαχείρισης του Παρόχου για την επίλυση ζητημάτων που εντοπίστηκαν κατά τον έλεγχο.
- Άλλους συναφείς, με τον έλεγχο, παράγοντες (πχ. λοιπές πιστοποιήσεις).