



NORMEN SERIE

GLI-19:

Interaktive Spielsysteme

Version: 2.0

Ausgabedatum: 15. Februar 2013



Raum für Notizen

Über diese Normen

Diese Norm wurde von **Gaming Laboratories International, LLC** entwickelt, um unabhängige Zertifizierungen unter dieser Norm an Hersteller auszugeben und erfüllt die hierin dargelegten Anforderungen.

Hersteller sollten ihre Ausstattung mit einem Antrag auf Zertifizierung derselben in Übereinstimmung mit dieser Norm einreichen. Nach erfolgter Zertifizierung stellt Gaming Laboratories International, LLC eine Konformitätsbescheinigung aus, aus der die Zertifizierung nach dieser Norm hervorgeht.

Raum für Notizen

Inhalt

TOC

KAPITEL 1

1.0 NORMENÜBERSICHT

1.1 Einführung

1.1.1. Allgemeines. Gaming Laboratories International, LLC (GLI) testet seit 1989 Spielekonsolen. Im Laufe der Jahre haben wir zahlreiche Normen für Gerichtsbarkeiten auf der ganzen Welt entwickelt. In den vergangenen Jahren haben viele Rechtsprechungen entschieden, standardisierte Prüfungen zu verlangen, ohne jedoch eigene Normen-Dokumente zu verfassen. Darüber hinaus werden technologische Neuerungen, die beinahe monatlich entstehen, aufgrund des langwierigen Prozesses der administrativen Regelerstellung nicht schnell genug in bestehende Normen integriert. In diesem Dokument, GLI Standard 19, werden die technischen Normen für Interaktive Spielsysteme (IGS) festgelegt, die in einer Internetumgebung zum Einsatz kommen.

1.1.2 Entstehung des Dokuments. Nachfolgend haben wir Agenturen aufgeführt, deren Dokumente wir überprüft haben, bevor wir diese Norm verfasst haben. Es ist ein geschäftlicher Grundsatz von Gaming Laboratories International, LLC, dieses Dokument so häufig wie möglich zu aktualisieren, um Veränderungen in Bezug auf Technologie, Prüfmethoden oder Betrugsmethoden widerzuspiegeln. Dieses Dokument wird ohne Kosten jedem zur Verfügung gestellt, der es anfordert. Es kann durch Herunterladen von unserer Website unter www.gaminglabs.com oder schriftlich angefordert werden unter:

Gaming Laboratories International, Inc.

600 Airport Road
Lakewood, NJ 08701
(732) 942-3999 Tel
(732) 942-0043 Fax

1.2 Anerkennung anderer zu Rate gezogener Normen

1.2.1 Allgemeines. Diese Norm wurde unter Einbeziehung und teilweiser Übernahme von Normen-Dokumenten der nachfolgend aufgeführten Organisationen entwickelt. Wir lassen den Regulierungsbehörden, die diese Dokumente zusammengestellt haben, unsere Anerkennung und unseren Dank zukommen:

- a) Die Alderney Gambling Control Commission;
- b) Die Gibraltar Gambling Commission;
- c) Die Lottery and Gaming Authority, Malta;
- d) Die Antigua & Barbuda Financial Services Regulatory Commission;
- e) Die British Columbia Gaming Policy and Enforcement Branch;
- f) Die Italy Autonomous Administration of State Monopolies;
- g) Das Tasmanian Department of Treasury and Finance, Revenue and Gaming Division;
- h) Die United Kingdom Gambling Commission;
- i) Nevada Gaming Commission and State Gaming Control Board
- j) Loto-Quebec Standards for Internet Gaming Systems
- k) Die Danish Gambling Authority
- l) Die National Gambling Commission of Spain

1.3 Gegenstand technischer Normen

1.3.1 Allgemeines. Die Zielsetzungen dieser technischen Norm lauten wie folgt:

- a) Subjektive Kriterien bei der Analyse und Zertifizierung des Interaktiven Spielsystembetriebs (ISS-Betrieb) zu eliminieren.
- b) Ausschließlich solche Kriterien zu prüfen, die sich auf Glaubwürdigkeit und Integrität Interaktiver Spielsysteme beziehen, sowohl aus der Sicht der Gewinneinnahmestellen, als auch aus der des Spielers.
- c) Eine Norm zu schaffen, die sicherstellt, dass Spiele, die über das Internet zur Verfügung

- gestellt werden, fair und sicher sind, und ordnungsgemäß geprüft und betrieben werden können.
- d) Zwischen Kriterien der lokalen öffentlichen Ordnung und Kriterien des Prüflabors zu unterscheiden. Bei **Gaming Laboratories International, LLC** vertreten wir die Auffassung, dass es Aufgabe der örtlichen Verwaltungen ist, ihre eigenen öffentlichen Regeln in Bezug auf das Glücksspiel festzulegen.
 - e) Anzuerkennen, dass die Beurteilung interner Kontrollsysteme (z.B. zu Anti-Geldwäsche-, Finanz- und Geschäftsvorgängen), die die Betreiber von Interaktiven Spielsystemen vornehmen, nicht in diese Norm einbezogen werden sollte, sondern im Rahmen der Lizenzierung den Regulierungsbehörden jeder örtlichen Verwaltung überlassen werden sollte.
 - f) Anzuerkennen, dass nicht spielbezogene Prüfungen (wie z.B. die Prüfung der Elektrik) nicht in diese Norm einbezogen werden sollten, sondern angemessenen Prüfstellen, die auf solche Arten der Prüfung spezialisiert sind, überlassen werden sollten. Soweit nicht ausdrücklich in dieser Norm beschrieben, sind Prüfkriterien nicht an gesundheitlichen oder sicherheitstechnischen Maßstäben ausgerichtet. Diese Angelegenheiten unterliegen der Verantwortung der Hersteller, Käufer, und Betreiber der Ausstattung.
 - g) Eine Norm zu entwerfen, die leicht geändert oder modifiziert werden kann, um neuen Technologien Rechnung zu tragen.
 - h) Eine Norm zu entwerfen, die keine bestimmte Methode oder Technologie für ein Element oder eine Komponente eines Interaktiven Spielsystems betrifft. Vielmehr wird beabsichtigt, die Anwendung einer Vielzahl von Methoden zur Normenerfüllung zu ermöglichen, und gleichzeitig die Entwicklung neuer Methoden zu fördern.

1.4 Auslegung dieses Dokuments

1.4.1 Keine Technologiebeschränkung. Es sei darauf hingewiesen, dass dieses Dokument nicht so auszulegen ist, als schränke es die Nutzung zukünftiger Technologien ein. Das Dokument ist nicht so auszulegen, als sei eine nicht erwähnte Technologie auch nicht zulässig. Ganz im Gegenteil, im Verlauf der Entwicklung neuer Technologien werden wir diese Norm

überprüfen, Änderungen vornehmen und neue Mindeststandards für die neue Technologie integrieren.

1.4.2 Softwarehersteller und -betreiber. Die Komponenten eines Interaktiven Spielsystems werden zwar in modularer Bauweise hergestellt, sollen aber reibungslos miteinander funktionieren. Darüber hinaus können Komponenten von Interaktiven Spielsystemen so entwickelt werden, dass sie über konfigurierbare Funktionen verfügen und die endgültige Konfiguration von den Optionen abhängt, die der Endbetreiber ausgewählt hat. Aus der Prüferspektive ist es eventuell nicht möglich, alle konfigurierbaren Funktionen einer Komponente eines Interaktiven Spielsystems, die von einem Softwarehersteller vorgelegt wird, zu testen, wenn man nicht weiß, welche endgültige Konfiguration der spätere Betreiber wählen wird.

- a) Aufgrund des integrativen Aufbaus eines Interaktiven Spielsystems gibt es eine Reihe von Anforderungen in diesem Dokument, die sowohl für den Betreiber als auch für den Hersteller gelten können (ob es Spielehersteller, Plattformhersteller, Remote-Spieleserver (RGS) Hersteller usw. sind). In diesen Fällen wird dann, wenn eine Prüfung für eine „White-Label-Version“ einer Komponente verlangt wird, eine bestimmte Konfiguration geprüft und entsprechend Bericht erstattet.
- b) Durch dieses Dokument wird nicht festgelegt, welche Parteien für die Erfüllung der Anforderungen aus diesem Dokument verantwortlich sind. Es bleibt den Beteiligten an jedem System überlassen zu entscheiden, wie die in diesem Dokument ausgeführten Anweisungen am besten zu erfüllen sind.

1.5 Andere anwendbare Dokumente

1.5.1 Allgemeines. Diese Norm deckt die tatsächlichen Anforderungen für Spiele mit einem oder mehreren Spielern ab, die unter Nutzung verschiedener Geräte, wie PCs und mobiler Geräte, über das Internet gespielt werden. Derzeit gibt es keine anderen anwendbaren Dokumente.

KAPITEL 2

2.0 ANFORDERUNGEN AN DIE SPIELPLATTFORM

2.1 Einführung

2.1.1 Allgemeines. Besteht das Interaktive Spielsystem aus mehreren Computersystemen an verschiedenen Standorten, so hat das Interaktive Spielsystem als Ganzes sowie jede Kommunikation zwischen ihren Komponenten diesen Anforderungen zu entsprechen.

2.2 Spielerkontoregistrierung

2.2.1 Allgemeines. Das Interactive Spielsystem muss einen Mechanismus einsetzen, um (entweder online oder über ein manuelles Verfahren von der Aufsichtsbehörde genehmigt) Spieler-Information vor der Registrierung eines Spieler-Kontos zu sammeln. Das System darf dem Spieler nicht erlauben mehr als eine monetäre Grenze zu hinterlegen, wie in den Bedingungen angegeben oder keine Mittel zurückzuziehen, bis die Registrierungsdaten überprüft werden. Der Spieler muss vollständig registriert sein und sein Spielerkonto muss vorher aktiviert sein, um ihm Spielspaß mit eingezahlten Beträgen zu ermöglichen.

2.2.2 Alters- und Identitätsprüfung. Eine vollständige Identitätsprüfung muss jedes Mal, wenn eine Person versucht sich zu registrieren, vorgenommen werden

- a) Es dürfen sich ausschließlich Spieler registrieren, die das in der jeweiligen Rechtsprechung zulässige Mindestalter für Glücksspiele erreicht haben. Das Interaktive Spielsystem muss die Anmeldung für jede Person, die ein Geburtsdatum eingibt, das anzeigt, dass sie minderjährig ist, verweigern.
- b) Spieleridentifizierung muss den gesetzlichen Namen, die physische Adresse, das Alter und die Nationalität des Einzelnen auf ein Minimum überprüfen.

-
- c) Details zur Spielerverifizierung müssen online auf sichere Weise gespeichert werden.
 - d) Dritte können benutzt werden, um das Alter und/oder die Identität des Spielers zu überprüfen, wie von der Aufsichtsbehörde zugelassen.
 - e) Das Interaktive Spielsystem muss in der Lage sein die Informationen über jede Spieleraktivität aufrecht zu erhalten, so dass, wenn ein Spieler, der jemals als minderjährig erkannt wird, die Regulierungsbehörde alle notwendigen Informationen besitzt, Maßnahmen zu ergreifen, die sie für geeignet erachtet. Der Lizenznehmer sollte sofort jedes Konto sperren, das Glücksspiele an Minderjährige bereitstellt und den dokumentierten geltenden öffentlichen Richtlinien folgen, wenn eine minderjährige Person identifiziert wird.

2.2.3 Privatsphäre. Während der Registrierung muss der Spieler den geltenden Datenschutzbestimmungen zustimmen. Die Datenschutzbestimmungen sollten die zu sammelnde minimale Information, die erforderlich ist, darstellen, für den Zweck der Informationssammlung und die Bedingungen, unter denen Informationen mitgeteilt werden können:

- a) Alle Informationen eingeholt, in Bezug auf die Spielerregistrierung oder die Kontoeinrichtung, dürfen nicht gegen die Datenschutzrichtlinie verstoßen.
- b) Alle Informationen über den aktuellen Status von Spielerkonten sind vertraulich zu behandeln, es sei denn, eine Offenlegung dieser Informationen ist gesetzlich vorgeschrieben;
- c) Alle Spielerdaten sind sicher von Festplatten, Magnetbändern, Festplattenspeichern und anderen Geräten auszulöschen (d. h. nicht nur zu löschen), bevor das Gerät außer Betrieb genommen wird. Wenn eine Auslöschung nicht möglich ist, ist das Speichergerät zu zerstören; und
- d) Eine Datenschutzrichtlinie muss auf der Spielplattform veröffentlicht werden und für den Spieler durch den Kommunikationskanal leicht zugänglich sein, um auf die Spielplattform zuzugreifen.

2.2.4 Cookies. Eingesetzte Cookies dürfen keinen schädlichen Code enthalten. Wo Cookies verwendet werden, muss der Spieler von der Nutzung bei der Registrierung informiert werden. Wenn Cookies für das Spiel benötigt werden, kann das Spiel nicht beginnen, wenn die Abspielvorrichtung diese nicht annimmt.

2.2.5 Allgemeine Geschäftsbedingungen. Während der Registrierung muss der Spieler den geltenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Dienstes zustimmen.

- a) Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen müssen angeben, was mit platzierten Wetten in unvollständigen Spielen mit noch ausstehender Entscheidung geschieht.
- b) Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Spiels, müssen klar die Regeln, nach denen alle nicht behebbaren Störungen von Spiele-Hardware / -Software ausgehend definieren, einschließlich, wenn dieser Prozess zum Erlöschen jeglicher Zahlung oder Spiele führt.
- c) Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen müssen dem Spieler empfehlen, sein Kennwort zu behalten und sich mit der sicheren ID anzumelden; Anforderungen bezüglich erzwungenen Passwort-Änderungen, Passwort Stärke und ähnliche Punkte müssen ebenfalls angegeben werden.
- d) Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen müssen erklären, dass es keiner minderjährigen Personen erlaubt ist, an Online-Glücksspielen teilzunehmen
- e) Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen müssen erklären, dass nur Spieler, rechtlich entsprechend deren zuständigen Gerichtsbezirk, am Glücksspiel teilzunehmen, zugelassen werden können.
- f) Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen müssen die Methode beschreiben, wie die Spieler über Updates benachrichtigt werden. Gegebenenfalls, müssen die aktualisierten Bedingungen ausdrücklich von dem Spieler bestätigt werden.

2.2.6 Einrichtung des Spielerkontos. Sobald die Alters- und Identitätsprüfung erfolgreich abgeschlossen wurde, der Spieler alle notwendigen Datenschutzbestimmungen und die Allgemeinen Geschäftsbedingungen anerkannt hat, ist der Spieler auf keiner Ausschluss-Liste und die Spielerkonto-Registrierung ist abgeschlossen und das Spielerkonto ist aktiv.

- a) Jeder aktive Spieler muss über eine eindeutige Kennung verfügen, um die Identifizierung der entsprechenden Spieler- und Kontodaten zu ermöglichen.
- b) Ein Spieler darf nur ein aktives Konto zu einer Zeit besitzen, sobald nichts anderes von der Regulierungsbehörde ausdrücklich genehmigt wurde.

2.3 Spielerkonten-Steuerung

2.3.1 Spielersitzung. Eine Spielersitzung besteht aus allen Aktivitäten und Kommunikationen eines autorisierten Spielers und dem Interaktiven Spielsystem, zwischen dem Zeitpunkt an dem sich der autorisierte Spieler in das Interaktive Spielsystem einloggt und dem Zeitpunkt, an dem sich der zugelassene Spieler abmeldet oder aus dem Interaktiven Spielsystem ausgeloggt. Ein Spiel, für das ein Geldbetrag zu zahlen ist, kann ausschließlich während einer Spielersitzung stattfinden. Falls ein System Zugriff zu mehreren Spielen über eine Spiele-Lobby gewährt, können Spieler mehr als ein Spiel im Rahmen einer Spielersitzung spielen.

2.3.2 Start einer Spielersitzung. Eine Spielersitzung beginnt, wenn ein Spieler sich auf dem Interaktiven Spielsystem anmeldet.

- a) Einem Spieler sind eine elektronische Kennung, wie ein digitales Zertifikat oder eine Kontobeschreibung und ein Passwort zu Beginn einer Spielsitzung vorzulegen (oder zu erstellen).
- b) Das Interaktive Spielsystem hat allen Spielern die Änderung ihrer Passwörter zu gestatten und sollte die Spieler in regelmäßigen Abständen daran erinnern.
- c) Wenn ein Spieler sein Passwort/seine PIN vergessen hat, muss die Spielplattform einen sicheren Vorgang für die erneute Authentifizierung des Spielers und für die Abfrage und/oder Wiederherstellung des Passworts/der PIN vorgeben. Jeder und alle Prozesse zum Umgang mit verlorenen Spielern, Benutzer-IDs oder Kennwörter müssen hinreichend sicher und klar für den Spieler beschrieben werden.
- d) Wenn ein Spieler sich auf dem Interaktiven Spielsystem anmeldet, ist der letzte Zeitpunkt anzuzeigen, zu dem der Spieler sich angemeldet hat.

-
- e) Jede Spiellersitzung muss eine eindeutige Kennung des Interaktiven Spielsystems zugeordnet haben, das die aktuelle Sitzung von früheren oder zukünftigen Sitzungen unterscheidet.

2.3.3 Selbstaufgelegt Spiellersitzungs-Inaktivität. Während eines Peer to Peer Spiels muss die Software es einem Nutzer gestatten einen „Abwesend“-Status einzuschalten, in den er wechseln kann, wenn er den Computer für kurze Zeit verlassen muss. Diese Funktionalität muss vollständig in den Hilfe-Bildschirmen oder geltenden Bedingungen beschrieben werden.

- a) Der Status „Abwesend“ muss das Spiel deaktivieren und dazu führen, dass der Spieler übersprungen wird, wenn er in einer Runde an die Reihe kommt und dieser Status aktiv ist.
- b) Wenn ein Spieler den Status „Abwesend“ mitten in einer Spielrunde einschaltet, verfällt seine Teilnahme an der Runde automatisch (bei einer Runde Poker steigt der Spieler bei der nächsten Einsatzrunde automatisch aus), davon ausgehend, dass zusätzliche Einsätze oder Spieler-Entscheidungen erforderlich sind, um das Spiel zu beenden.
- c) Wenn ein Spieler irgendeine spielsensible Handlung im Spielfenster während er sich im "Abwesend" Zustand befindet ausführt (d.h. Auswahl eines Betrages zum Wetten, usw. ...), so wird der Zustand entfernt werden und der Spieler wird in die nächste Runde des Spiels aufgenommen werden. Nicht spielsensible Handlungen, wie das Zugreifen auf das Hilfe-Menü vom Spielfenster aus, verlangen nicht die Entfernung dieses Status.
- d) Wenn der Spieler innerhalb der in den Hilfe-Bildschirmen und/oder den Allgemeinen Geschäftsbedingungen bestimmten Zeit nicht im Spielfenster aktiv war, wechselt er automatisch in den Status „Abwesend vom Computer“.
- e) Wenn ein Spieler für mehr als 30 Minuten im "Abwesend"-Status war oder für einen Zeitraum, der von der Regulierungsbehörde festgelegt wurde, muss der Spieler automatisch vom Tisch, an dem er derzeit angemeldet ist, entfernt werden.

2.3.4 Automatisch erkannte Spiellersitzungs-Inaktivität. Interaktive Spielsysteme müssen einen Mechanismus einsetzen, der Sitzungs-Inaktivität erkennt und eine Spiellersitzung, wenn anwendbar, beendet.

-
- a) Wenn die Spiele-Plattform nicht auf eine erhaltene Antwort vom Spielergerät innerhalb von 30 Minuten oder einen Zeitraum, der von der Aufsichtsbehörde bestimmt wird reagiert, muss ein Inaktivitäts-Timeout durchgeführt und die Sitzung beenden werden.
 - b) Wenn eine Sitzung aufgrund eines Inaktivitäts-Timeouts beendet wird, muss das Spielgerät dem Spieler die Server-Sitzungsbeendigung (d.h.: den Benutzer Inaktivitäts-Timeout) bei der nächsten versuchten Handlung des Spieler auf der Spiele-Plattform anzeigen.
 - c) Weiteres Spielen ist nicht zulässig, bis die Spielplattform und das Spielegerät eine neue Sitzung einrichten.

2.3.5 Ende einer Spiellersitzung. Eine Spiellersitzung endet, wenn:

- a) der Spieler die Spielplattform darüber informiert, dass die Sitzung beendet ist (z. B. durch „Ausloggen“).
- b) ein Sitzungs-Inaktivitätstimeout erreicht ist.
- c) Die Spielplattform die Sitzung beendet.
 - i) Beendet die Spielplattform die Sitzung, so ist eine Aufzeichnung in einer Prüfdatei zu erstellen, die den Grund für die Beendigung enthält, und
 - ii) Die Spielplattform muss versuchen, jedes Mal, wenn eine Sitzung durch die Spielplattform beendet wird, eine Mitteilung über das Ende der Sitzung an das Spielgerät zu senden.

2.3.6 Verantwortungsvolles Spielen. Eine Seite zum verantwortungsvollen Spielen muss problemlos von jedem Bildschirm aus erreichbar sein, über den gespielt werden kann. Die Seite zum verantwortungsvollen Spielen muss mindestens folgende Inhalte umfassen:

- a) Informationen über potenzielle Risiken im Zusammenhang mit dem Glücksspiel und darüber, wo man Hilfe bei Spielsucht bekommen kann;
- b) Eine Liste der Maßnahmen zum verantwortungsvollen Spielen, die der Spieler durchführen kann, wie zeitliche Sitzungsbegrenzungen und Einsatzbegrenzungen;

-
- c) Es existieren Mechanismen, die feststellen, ob eine nicht autorisierte Nutzung seines Kontos stattgefunden hat, wie die Beobachtung der Anzeige der letzten Anmeldung, der IP-Adresse der letzten Anmeldung und die Prüfung der Kreditauszüge auf bekannte Zahlungsvorgänge;
 - d) einen Link zu den Geschäftsbedingungen, denen der Spieler durch das Betreten und Spielen auf der Seite zugestimmt hat;
 - e) Einen Link zur anwendbaren Datenschutzrichtlinie; und
 - f) Einen Link zur Home Seite der Regulierungsbehörde.

Alle Links zu Anlaufstellen in Bezug auf Spielsucht sind vom Betreiber regelmäßig zu überprüfen. Kein Spiel kann stattfinden, wenn die Verbindungen, die die Informationen zum Schutz der Spieler oder zum verantwortungsvollen Spielen liefern verwendet werden, nicht angezeigt werden oder nicht funktionsfähig sind. Wenn die Verbindungen nicht länger oder über einen erheblichen Zeitraum nicht zur Verfügung stehen, hat der Betreiber einen alternativen Dienst anzubieten.

2.3.7 Selbst gesetzte Beschränkungen. Die Spieler müssen mit einem einfachen und offensichtlichen Mechanismus zur Selbst-Beschränkungen für Spiel-Parameter auferlegt sein, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Einlagen, Einsätze, Verluste und Spieler-Sitzungsdauer, wie durch die Regulierungsbehörde verlangt. Der Selbstbeschränkungs-Mechanismus muss folgende Funktionen bieten:

- a) Nach Erhalt jeder Selbstbeschränkungs-Bestellung muss das Interaktive Spielsystem sicherstellen, dass alle festgelegten Grenzen korrekt sofort oder zu dem Zeitpunkt (d.h. nächste Anmeldung, am nächsten Tag, usw.) umgesetzt werden, die eindeutig dem Spieler angezeigt wurden.
- b) Die Selbstbeschränkungen, die ein Spieler setzt, dürfen nicht die Beschränkungen des Betreibers aufheben oder im Widerspruch zu den Informationen in den Spielregeln stehen.
- c) Sobald ein Spieler eine Selbstbeschränkung festgelegt hat und durch das Interaktive Spielsystem implementiert wurde, ist die Strenge der Beschränkung nur unter Einhaltung einer Ankündigungsfrist von 24 Stunden herabzusetzen.

-
- d) Selbstbeschränkungen dürfen nicht durch interne Statusereignisse, wie Selbstausschlussanträge und Rücknahmen von Selbstausschlüssen, eingeschränkt werden.

2.3.8 System gesetzte Beschränkungen. Das Interaktive Spielsystem muss in der Lage sein, die Spielerbegrenzungen, wie von der Aufsichtsbehörde verlangt, anzuwenden. Spieler müssen im Voraus über System gesetzte Beschränkungen und deren Inkrafttreten informiert werden. Nach der Aktualisierung, müssen System gesetzte Beschränkungen im Einklang mit dem, was dem Spieler beschrieben wurde, stehen.

- a) Nach Erhalt jeder Systembeschränkungs-Bestellung muss das Interaktive Spielsystem sicherstellen, dass alle festgelegten Grenzen korrekt sofort oder zu dem Zeitpunkt (d.h. nächste Anmeldung, am nächsten Tag, usw.) umgesetzt werden, die eindeutig dem Spieler angezeigt wurden.
- b) In Fällen, in denen System auferlegte Beschränkungs-Werte (z.B. Kautions, Wette, Verlust, Spieler-Sitzungsdauer) größer sind als selbst auferlegte Spieler-Beschränkungen, müssen die selbst auferlegten Beschränkungen Vorrang haben.
- c) Vom System gesetzte Beschränkungen dürfen nicht durch interne Statusereignisse, wie Selbstausschlussanträge und Rücknahmen von Selbstausschlüssen, eingeschränkt werden.

2.3.9 Selbstaufgelegte Ausschlüsse. Spielern muss eine einfache und offensichtliche Möglichkeit gegeben werden, sich selbst vom Spielen auszuschließen, und dieser Selbstausschlussmechanismus hat folgende Funktionen zu bieten:

- a) Der Spieler muss die Option erhalten, sich vorübergehend für eine bestimmte Zeitspanne oder auf unbestimmte Zeit in Übereinstimmung mit den allgemeinen Geschäftsbedingungen auszuschließen.

Im Falle des vorübergehenden Selbstausschluss muss das Interaktive Spielsystem sicherstellen, dass:

- i) sofort nach Eingang des Auftrags zum Selbstausschluss keine neuen Wetten oder Einzahlungen von diesem Spieler mehr angenommen werden, bis der vorübergehende Selbstausschluss ausläuft und

-
- ii) der Spieler während der Dauer des vorübergehenden Selbstausschlusses nicht davon abgehalten wird, sein Kontoguthaben vollumfänglich oder anteilig über die Kontoverwaltungskonsole abzuheben, vorausgesetzt das Interaktive Spielsystem erkennt an, dass die Gelder freizugeben sind.
- b) Im Falle des Selbstausschlusses auf unbestimmte Zeit, muss das Interaktive Spielsystem sicherstellen, dass:
- i) Sofort nach Eingang des Auftrags zum Selbstausschluss keine neuen Wetten oder Einzahlungen von diesem Spieler mehr angenommen werden, bis der Selbstausschluss auf unbestimmte Zeit zurückgenommen wird;
 - ii) Dem Spieler sein Kontostand vollständig ausgezahlt wird, vorausgesetzt das Interaktive Spielsystem erkennt an, dass die Gelder freizugeben sind.
 - iii) Wenn Einsätze auf anhängige reale Ereignisse gesetzt werden, müssen die allgemeinen Geschäftsbedingungen klar definieren, was mit den Wetten passiert wenn der selbst auferlegte Ausschluss verbleibt und das entsprechende reale Ereignis abgeschlossen ist, und das Interaktive Spielsystem muss in der Lage sein, alle Wetten an die Spieler zurückzugeben, oder alle Wetten abzusetzen, nach Bedarf, und
 - iv) Es wird empfohlen, dass die Spieler mit einem Mechanismus zum Beenden des Selbst-Ausschlusses versehen wird.

2.3.10 Systemauferlegte Ausschlüsse. Das Interaktive Spielsystem muss einen Mechanismus bieten, mit dem ein Spieler vom Spiel ausgeschlossen werden kann, gemäß den vom Spieler bei der Anmeldung zugestimmten allgemeinen Geschäftsbedingungen. Dieser Mechanismus:

- a) Bietet eine Spielerbenachrichtigung, mit Ausschluss-Status und allgemeinen Hinweisen für die Aufhebung;
- b) Muss sicherstellen, dass sofort nach Aktivierung des Ausschlusses keine neuen Wetten oder Einzahlungen von dem Spieler mehr angenommen werden, bis der Ausschluss zurückgenommen wurde;
- c) Wenn Einsätze auf anhängige reale Ereignisse gesetzt werden, müssen die allgemeinen Geschäftsbedingungen klar definieren, was mit den Wetten passiert wenn der Ausschluss

verbleibt und das entsprechende reale Ereignis abgeschlossen ist, und das Interaktive Spielsystem muss in der Lage sein, alle Wetten an die Spieler zurückzugeben, oder alle Wetten abzusetzen, nach Bedarf, und

- d) Während der Ausschlussfrist, darf der Spieler nicht von der Rücknahme des Geldes oder aller Gelder seines Kontostands behindert werden, vorausgesetzt, dass das Interaktive Spielsystem erkennt, dass die Gelder gelöscht wurden und dass die Ursache(n) für den Ausschluss keine Rücknahme verbieten würde.

2.3.11 Streitigkeiten. Das Interaktive Spielsystem muss einen einfachen und offensichtlichen Mechanismus bereitstellen, um die Spieler rechtlich zu beraten, eine Beschwerde gegen den Betreiber oder einen anderen Spieler zu tätigen (d.h. wenn Absprachen vermutet werden oder wenn ein Spieler störend oder beleidigend ist) und es dem Spieler ermöglichen, die Regulierungsbehörde über eine solche Beschwerde zu informieren.

- a) Kontaktinformationen für Beschwerden und Streitbeilegung sollten leicht in der Spielerschnittstelle zugänglich sein.
- b) Spieler sollten in der Lage sein, Beschwerden und Streitigkeiten auf einer 24/7 Basis anzumelden.
- c) Aufzeichnungen des gesamten Schriftverkehrs zu einer Beschwerde und Streitigkeit sollen online für einen angemessenen Zeitraum gepflegt werden, wie von der Regulierungsbehörde festgelegt.
- d) Es wird empfohlen, dass ein privat dokumentierter Vorgang über die Berichterstattung und den Lösungsprozess der Streitigkeit, zwischen dem Interaktiven Spielbetreiber und der Regulierungsbehörde besteht.

2.3.12 Inaktive Konten. Ein Konto gilt als inaktiv, wenn der Spieler nicht auf das Konto für einen von der Regulierungsbehörde festgelegten Zeitraum zugreift und in den dokumentierten und veröffentlichten AGB für das Interaktive Spielsystem anmeldet.

- a) Interaktive Spielsysteme müssen einen Mechanismus besitzen, um inaktive interaktive Spielekonten, die Guthaben enthalten, vor unbefugter Änderung oder Entfernung zu

schützen.

- b) Es wird empfohlen, das ein privat dokumentierter Vorgang in Kraft tritt, um mit unbeanspruchten Geldern von inaktiven Konten umzugehen.

2.3.13 Spieler Guthaben-Verwaltung. Folgende Grundsätze haben für die Verwaltung von Spielergeldern zu gelten:

- a) Spielerkonten auf dem Interaktiven Spielsystem sind gegen unrechtmäßigen Zugriff oder Updates zu schützen, die nicht über zugelassene Methoden erfolgen;
- b) Alle Einzahlungen, Auszahlungen, Überweisungen oder Ausgleichstransaktionen sind in einem Prüfprotokoll für Interaktive Spielsysteme zu protokollieren;
- c) Eine Einzahlung auf ein Spielerkonto, die über eine Kreditkartentransaktion oder andere Methoden erfolgt, die eine ausreichende Belegsammlung produzieren kann, darf für Wetteinsätze erst dann zur Verfügung gestellt werden, wenn die Gelder vom Aussteller empfangen werden oder der Aussteller eine Autorisierungsnummer vorlegt, die belegt, dass die Zahlung autorisiert wurde. Die Autorisierungsnummer ist in ein Prüfprotokoll für das Interaktive Spielsystem einzutragen.
- d) Eine positive Spieleridentifizierung, einschließlich der Eingabe einer Persönlichen Identifizierungsnummer (PIN) oder anderer zulässiger und sicherer Methoden, ist durchzuführen, bevor die Auszahlung von Geldern, die über das Interaktive Spielsystem verwaltet werden, erfolgen kann.
- e) Inaktive Konten, die Gelder auf dem Interaktiven Spielsystem führen, sind gegen unerlaubten Zugriff oder Entfernung zu schützen.
- f) Alle Transaktionen, die Geldbeträge betreffen, sind als entscheidende Informationen zu behandeln, die das Interaktive Spielsystem nach einem Ausfall wiederherzustellen hat.
- g) Zahlungen von einem Konto sind direkt auf ein Konto bei einem Finanzinstitut zu leisten (einschließlich Geldüberweisungen), das im Namen des Spielers geführt wird oder an den Spieler zahlbar zu stellen und an seine Anschrift zu senden oder durch einen anderen Mechanismus, autorisiert durch die Regulierungsbehörde. Name und Anschrift haben den Spielerregistrierungsdaten zu entsprechen.

-
- h) Kontoauszüge müssen an die registrierte Adresse (E-Mail oder Postanschrift) des Spielers auf Anfrage für den angegebenen Zeitraum gesendet werden. Kontoauszüge haben ausreichende Informationen zu enthalten, so dass der Spieler diese mit seinen eigenen Aufzeichnungen vergleichen kann, und
 - i) Änderungen an Spielerkonten im Interaktiven Spielsystem haben strengen Sicherheitskontrollen und Belegsammlungen zu unterliegen.
 - j) Es darf nicht möglich sein, Gutschriften zwischen zwei Benutzerkonten zu übertragen, die einen Geldwert darstellen.

2.3.14 Besteuerung. Das Interaktive Spielsystem muss einen Mechanismus unterstützen, der in der Lage ist, alle Siege zu identifizieren, die der Besteuerung unterliegen und die erforderlichen Informationen in Übereinstimmung mit den jeweilig zuständigen steuerlichen Anforderungen bereitzustellen.

2.4 Regelungsprogramm

2.4.1 Regelungsprogramm-Prüfung. Interaktive Spielsysteme müssen in der Lage sein zu überprüfen, ob alle Steuerprogramm Komponenten auf dem Interaktiven Spielsystem, Ausfertigungen der zugelassenen Komponenten des Interaktiven Spielsystems, automatisch bei der Installation genehmigt und mindestens einmal in 24 Stunden und auf Wunsch durch ein Verfahren der Aufsichtsbehörde, enthalten sind.

- a) Der Authentifizierungs-Mechanismus muss einen Hashing-Algorithmus verwenden, der eine Nachrichtenzusammenfassung von mindestens 128 Bit erzeugt.
- b) Ein Systemprotokoll oder Bericht muss aufbewahrt werden und für einen Zeitraum von 90 Tagen zugänglich sein, welcher die Überprüfungsergebnisse für jede Authentifizierung der Steuerelement-Komponente angibt.
- c) Die Steuerprogramm-Authentifizierung muss alle Steuerungsprogramm-Komponenten beinhalten, die den Spielausgang oder erforderliche Systemoperationen beeinflussen können. Steuerprogramm-Komponenten umfassen, sind aber nicht darauf beschränkt, ausführbare Dateien, Bibliotheken, Spiel oder System-Konfigurationen, Betriebssystem-

Dateien, Komponenten, die erforderliche Systemberichte steuern und Datenbank-Elemente, die den Spielausgang oder gewünschte Systemoperationen beeinflussen.

- d) Wenn eine Steuerungsprogramm-Komponente als ungültig bestimmt wird, muss das Interaktive Spielsystem die Ausführung von dieser verhindern oder die Steuerungsprogramm Komponente deaktivieren und muss automatisch jede Spielfunktion im Zusammenhang mit dieser Steuerprogramm-Komponente beenden.
- e) Jede Steuerprogramm-Komponente des Interaktiven Spielsystems muss auch eine Methode besitzen, um über ein unabhängiges Prüfverfahren eines Drittanbieters bestätigt zu werden. Die Drittanbieter-Überprüfung umfasst keine Prozess- oder Sicherheits-Software innerhalb des Interaktiven Spielsystems. Das Prüflabor genehmigt vor Systemzulassung die Integrität der Prüfmethode.

2.4.2 Datenänderung. Das Interaktive Spielsystem darf nicht die Veränderung in irgendeiner Buchführung, Rechnungslegung oder wichtiger Ereignisdaten, ohne überwachte Zugriffskontrollen, zulassen. Im Fall, dass Daten geändert werden, müssen die folgenden Informationen dokumentiert oder protokolliert werden:

- a) Datenelement verändert;
- b) Datenelement-Wert vor Veränderung;
- c) Datenelement-Wert nach Veränderung;
- d) Uhrzeit und Datum der Veränderung; und.
- e) Personal, das die Veränderung durchgeführt hat (Benutzer-Anmeldung).

2.4.3 Systemuhr. Das Interaktive Spielsystem muss eine interne Uhr enthalten, das aktuelle Datum und die Uhrzeit, die verwendet wird, um für die folgenden Leistungsmerkmale benutzt zu werden:

- a) Zeitstempelung von bedeutenden Ereignissen;
- b) Referenzuhr für die Berichterstattung;
- c) Zeitstempelung aller Verkaufs- und Auslosungs-Ereignisse, und
- d) Eine deutlich sichtbare Uhr sollte für den Spieler zu allen Zeiten zur Verfügung stehen.

Wenn das System mehrere Uhren unterstützt muss eine Einrichtung bestehen, um die Uhren in allen Systemkomponenten zu synchronisieren.

2.5 Client-Software

2.5.1 Allgemeines. Die Client-Software ist eine Software, die auf ein Spielgerät heruntergeladen oder installiert wird.

2.5.2 Client-Anforderungen. Die Client-Software und das Spielgerät dürfen:

- a) Nicht die Logik enthalten, die verwendet wird, um das Ergebnis eines Spiels zu erzeugen;
- b) Nicht in der Lage sein Spielaktivitäten durchzuführen, wenn sie vom Interaktiven Spielsystem getrennt sind; und
- c) Nicht verwendet werden, um sensible Daten oder erforderliche Interaktive Spielsystem-Informationen zu speichern.

2.5.3 Client-Server Interaktionen. Folgende Anforderungen gelten für die Client-Software und die Client-Server-Interaktionen während des Spiels:

- a) Die Client-Software ist nicht berechtigt, Firewall-Regeln automatisch zu verändern, um Ports zu öffnen, die durch eine Hardware- oder Software-Firewall blockiert werden;
- b) Die Client-Software darf nicht auf Ports zugreifen (entweder automatisch oder durch Auffordern des Benutzers, manuell zugreifen), die für die Kommunikation zwischen dem Client und dem Server nicht benötigt werden;
- c) Spieler dürfen nicht in der Lage sein, die Client-Software, um andere Daten als Chat-Funktionen (z.B.: Text, Anruf, Video, usw. ...) und genehmigte Dateien (z.B.: Benutzerprofil-Bilder, Fotos, usw. ...) untereinander zu verwenden, und
- d) Wenn die Client-Software zusätzliche nicht spielbezogene Funktionen umfasst, dürfen diese zusätzlichen Funktionen die Integrität des Spiels in keiner Weise beeinträchtigen.

2.5.4 Software-Prüfung. Interaktive Spielsysteme müssen einen Mechanismus bieten, der gewährleistet, dass alle wichtigen Komponenten, benutzt in einer Client-Software auf dem Spielergerät und in Verbindung mit einem interaktiven Spielsystem bei Beginn einer jeden Spielersitzung, mit einem von der Aufsichtsbehörde genehmigten Verfahren, überprüft wird. Es wird empfohlen, dass Client-Software in vordefinierten Zeitabständen überprüft wird, wie von der Aufsichtsbehörde vereinbart, während einer aktiven Spielersitzung. Client-Software kritische Komponenten können beinhalten, sind aber nicht beschränkt darauf, Spielregeln, Zahlreich-Informationen, Elemente, die die Kommunikation mit dem Interaktiven Spielsystem steuern, oder andere Komponenten, die erforderlich sind, um den ordnungsgemäßen Betrieb der Client-Software sicherzustellen. Das System muss die Möglichkeit haben, die Client-Software nach jeder erfolglosen Überprüfung abzuschalten.

2.5.5 Kompatibilitäts-Prüfung. Während einer Installation oder Initialisierung und vor Festlegung einer Spielersitzung, muss die verwendete Client-Software in Verbindung mit dem Interaktiven Spielsystem etwaige Unvereinbarkeiten oder begrenzte Ressourcen mit dem Spielsystem, die das ordnungsgemäße Funktionieren der Client-Software verhindern würde, erkennen. Wenn Unverträglichkeiten oder begrenzte Ressourcen erkannt werden muss das Interaktive Spielsystem:

- a) Den Spieler von einer Inkompatibilität und / oder Ressourcen-Einschränkung, die den Betrieb verhindern (z.B. Browser-Typ, Browser-Version, Plug-in-Version, usw.), und
- b) Spielaktivitäten während bestehender Unvereinbarkeiten und / oder Ressourcen-Einschränkung verhindern.

2.5.6 Inhalt. Verwendete Client-Software in Verbindung mit dem Interaktiven Spielsystem, darf keine Funktionalität mit schädlichem Charakter gemäß der Regulierungsbehörde beinhalten. Dies beinhaltet, ist aber nicht darauf beschränkt, unbefugte Dateixtrahierung / -Transfers, unerlaubte Spielsystem-Änderungen am System und Malware

2.5.7 Kommunikation. Die Kommunikation zwischen allen Interaktiven Spielsystem-Komponenten, Spielsystemen und Client-Software, die über öffentliche Netzwerke stattfindet,

müssen sicher sein durch eine Einrichtung, die von der Regulierungsbehörde genehmigt wurde. Persönlich identifizierbare Informationen, sensible Kontodaten, Einsätze, Ergebnisse, finanzielle Informationen und Spielersitzungs-Informationen über ein öffentliches Netzwerk müssen immer geschützt werden.

2.6 Spiel deaktivieren/aktivieren

2.6.1 Allgemeine Erklärung. Die folgenden Anforderungen gelten für die Deaktivierung und erneute Aktivierung des Glücksspiels auf dem Interaktiven Spielsystem:

- a) Das Interaktive Spielsystem muss in der Lage sein, jegliche Glücksspielaktivitäten auf Befehl zu aktivieren oder zu deaktivieren;
- b) Das Interaktive Spielsystem muss in der Lage sein, einzelne Glücksspiele auf Befehl zu aktivieren oder zu deaktivieren;
- c) Das Interaktive Spielsystem muss in der Lage sein, individuelle Spielersitzungen auf Befehl zu aktivieren oder zu deaktivieren; und
- d) Wenn ein Glücksspiel deaktiviert oder aktiviert ist auf dem Interaktiven Spielsystem, muss ein Eintrag in einem Audit-Protokoll vorgenommen werden, das den Grund für jede Deaktivierung oder Aktivierung umfasst.

2.6.2 Aktuelles Spiel. Wenn ein Spiel oder eine Spielaktivitäten deaktiviert ist:

- a) Das Spiel darf nicht zugänglich zu sein für einen Spieler, sobald der Spieler das Spiel vollständig abgeschlossen hat.
- b) Dem Spieler sollte erlaubt sein, das laufende Spiel abzuschließen (d.h. Bonusrunden verdoppeln / Glücksspiel und andere Spielmöglichkeiten, im Zusammenhang zur ersten Spielwette sollte vollständig abgeschlossen werden).
- c) Wenn Einsätze über anhängige reale Ereignisse gemacht wurden:
 - i) Die allgemeinen Geschäftsbedingungen müssen klar definieren, was mit den Wetten passiert, wenn die Spielaktivität deaktiviert verbleibt und das

entsprechende reale Ereignis abgeschlossen ist, und das Interaktive Spielsystem muss in der Lage sein, alle Wetten an die Spieler zurückzugeben, oder alle Wetten abzusetzen, nach Bedarf.

- ii) Die allgemeinen Geschäftsbedingungen müssen klar definieren, was mit den Wetten passiert, wenn die Spielaktivität wieder aktiviert wird, bevor das entsprechende reale Ereignis abgeschlossen ist, und das Interaktive Spielsystem muss in der Lage sein, alle Wetten an die Spieler zurückzugeben, oder alle Wetten aktiv zu belassen, je nach Bedarf.

2.7 Unvollständige Spiele

2.7.1 Unvollständig Spiele. Ein Spiel ist unvollständig, wenn der Spielausgang nicht feststeht oder von einem Spieler nicht richtig eingesehen werden kann. Unvollständige Spiele entstehen aus:

- a) Verbindungsverlust zwischen der Spielplattform und dem Endspielergerät;
- b) einem Neustart der Spielplattform;
- c) einem Neustart oder Fehlfunktion des Spielergeräts;
- d) Abnorme Beendigung der Client-Software; oder
- e) Eines Deaktivierungsbefehls des Spiels durch die Spielplattform während des Spiels.

2.7.2 Beendigung von unvollständigen Spielen. Das Interaktive Spielsystem hat einen Mechanismus bereitzustellen, über den der Spieler ein unvollständiges Spiel beenden kann. Ein unvollständiges Spiel muss beendet werden, bevor es einem Spieler gestattet ist daran teilzunehmen, aus einer anderen Instanz des gleichen Spiels.

- a) Wenn der Spieler ein unvollständiges Spiel hat, hat das Interaktive Spielsystem das unvollständige Spiel bis zum Abschluss bei erneuter oder wann immer eine neue Spielersitzung begonnen wird, zu präsentieren.

-
- i) Wenn der Spieler nicht aktiv werden muss, um das Spiel zu beenden, hat das Spiel das Endergebnis, wie vom Interaktiven Spielsystem und den Spielregeln vorgegeben, anzuzeigen und das Spielerkonto ist entsprechend zu aktualisieren;
 - ii) Bei mehrstufigen Einzelspieler-Spielen gilt, dass, wenn der Spieler aktiv werden muss, um das Spiel zu beenden, das Spiel den Spieler zu dem Spielstatus direkt vor der Unterbrechung zurückführen muss, damit der Spieler das Spiel beenden kann und
Hinweis: Die Zugabe von einem optionalen Bonus oder Merkmal, wie verdoppeln oder Glücksspiel, macht ein Spiel nicht mehrstufig.
 - iii) Für Spiele mit mehreren Spielern gilt, dass das Spiel das Endergebnis, wie nach den Spielregeln und/oder allgemeinen Geschäftsbedingungen für Multi-Playerspiele vorgegeben, festzustellen und das Spielerkonto entsprechend zu aktualisieren hat.
- b) Einsätze, die mit einem unbeendeten Spiel, das fortgesetzt werden kann, zusammenhängen, sind vom Interaktiven Spielsystem zu speichern, bis das Spiel beendet wird. Spielerkonten haben Gelder anzuzeigen, die für unvollständige Spiele gehalten werden.

2.7.3 Abbruch von unvollständigen Spielen. Einsätze verbunden mit einem unvollständigen Spiel, das fortgesetzt werden kann, aber noch für einen Zeitraum unentschieden von der Regulierungsbehörde festgelegt werden, können storniert werden und die Einsätze verfallen oder werden an den Spieler zurückgeben, sofern:

- a) Die Spielregeln und/oder die Allgemeinen Geschäftsbedingungen müssen klar definieren, wie Wetten behandelt werden, wenn sie über den angegebenen Zeitraum unentschieden bleiben und das Interaktive Spielsystem muss in der Lage sein die Einsätze zurückzusenden oder darauf zu verzichten, je nachdem was angemessen ist.
- b) Falls ein Spiel aufgrund einer Handlung durch das Interaktive Spielsystem nicht fortgesetzt werden kann, sind alle Einsätze an die Spieler dieses Spiels zurückzuzahlen.

2.8 Abschaltung und Wiederherstellung

2.8.1 Allgemeine Erklärung. Das Interaktive Spielsystem hat folgende Anforderungen in Bezug auf Abschaltungen und Wiederherstellungen zu erfüllen:

- a) Die Spielplattform muss in der Lage sein, eine problemlose Abschaltung durchzuführen und darf den automatischen Neustart nach Wiederherstellung des Stromkreislaufs nur dann zulassen, wenn folgende Arbeitsabläufe als Mindestanforderungen ausgeführt wurden:
 - i) Programmwiederaufnahmeabläufe, einschließlich Selbsttests, wurden erfolgreich abgeschlossen;
 - ii) Alle kritischen Steuerprogramm-Komponenten der Spieleplattform wurden mit einem zugelassenen Verfahren authentifiziert (z.B. CRC, MD5, SHA-1, usw.); und
 - iii) Die Kommunikation mit allen für den Betrieb der Spielplattform benötigten Komponenten wurde hergestellt und gleichwertig authentifiziert;
- b) Das Interaktive Spielsystem muss in der Lage sein, die Situation zu ermitteln und angemessen zu bearbeiten, in der Zentralabschaltungen auf anderen Fernspiel-Komponenten erfolgt sind, die sich auf den Spielausgang, den Gewinnbetrag oder die Messung auswirken können;
- c) Das Interaktive Spielsystem muss die Möglichkeit haben, das System aus der letzten Datensicherung wiederherzustellen.
- d) Das Interaktive Spielsystem muss in der Lage sein, alle kritischen Daten von der letzten Datensicherung bis zu dem Zeitpunkt wiederherzustellen, zu dem der Ausfall oder die Abschaltung des Interaktiven Spielsystems erfolgt ist.

2.9 Fehlfunktion

2.9.1 Allgemeine Erklärung. Die Spielplattform:

-
- a) darf nicht betroffen sein von Fehlfunktionen des Spielgeräts, abgesehen von der Wiederherstellung unvollständig gespielter Spiele in Übereinstimmung mit diesen Anforderungen und
 - b) hat einen Mechanismus zu enthalten, durch den Wetten und Zahlungen storniert werden, wenn es zu einer Fehlfunktion der Spielplattform selbst kommt und eine vollständige Wiederherstellung nicht möglich ist.

2.10 Geolokalisierung

2.10.1 Allgemeine Erklärung. Das Interaktive Spielsystem und/oder das Spielsystem müssen vernünftig in der Lage sein, den physischen Standort zu ermitteln, von dem aus ein autorisierter Spieler versucht auf den Dienst zuzugreifen und dürfen die Wettanforderungen nicht zulassen, wenn der Spieler sich in einem Gebiet befindet, in dem diese Form des Spielens nicht erlaubt ist. Dritte können benutzt werden, um den Standort des Spielers zu überprüfen, wie von der Aufsichtsbehörde zugelassen.

2.11 Werbung

2.11.1 Allgemeine Erklärung. Jedes Werbe- oder Marketing-Material innerhalb des Interaktiven Spielsystems, das dem Spieler angezeigt oder auf andere Weise übermittelt wird darf nicht:

- a) aus unanständigen oder anstößigen Grafiken und / oder Audios, wie von der Aufsichtsbehörde bestimmt, bestehen;
- b) Das Spiel verdunkeln oder ein im Gange befindliches Spiel behindern;
- c) Inhalte enthalten, die den Spielregeln oder Bedingungen des Standortes widerspricht, und
- d) Gezielt auf Spieler abzielen, die aus dem Spiel ausgeschlossen wurden.

2.12 Spielertreueprogramme

2.12.1 Allgemeine Erklärung. Wenn Spieler-Treueprogramme durch das Interaktive Spielsystem unterstützt werden, müssen die folgenden Grundsätze gelten:

- a) Die Nutzung von Spielerverfolgungsdaten darf nicht gegen die Datenschutzrichtlinie verstoßen;
- b) Die Auszahlung von gesammelten Spielertreuepunkten hat in Form einer sicheren Transaktion zu erfolgen, die automatisch das Punkteguthaben im Wert des ausgeschütteten Preises abzieht;
- c) Alle Spielertreuedatenbank-Transaktionen werden vom Interaktiven Spielsystem aufgezeichnet; und
- d) Wenn das Spielertreueprogramm von einem externen Anbieter bereitgestellt wird, muss das Interaktive Spielsystem in der Lage sein, auf sicherem Weg mit diesem Dienst zu kommunizieren.

2.12.2 Offenlegung von Spielertreue-Angebote und Boni. Um unnötige Streitigkeiten und Verwirrung zu vermeiden, müssen die folgenden Angaben dem Spieler für jede/s Spielertreue-Angebot und/oder Boni gemacht werden:

- a) Das Interaktive Spielsystem, alle Allgemeinen Geschäftsbedingungen für alle verfügbaren Angebots- oder Bonus-Merkmale, müssen für den Spieler leicht zugänglich sein.
- b) Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen müssen klar und eindeutig sein, insbesondere dann, wenn Boni- oder Angebotsaktionen für bestimmte Tisch- oder Nicht-Turnierspiel begrenzt sind, oder wenn andere besondere Bedingungen gelten.
- c) Alle Boni und Angebote müssen die aktuelle Gesetzgebung und Regulierung einhalten.

2.13 Berichterstattung

2.13.1 Allgemeine Berichts-anforderungen. Dokumentation, die durch das Interaktive Spielsystem erzeugt werden, müssen auf Anfrage und für das definierte Intervall für jeden erforderlichen Bericht verfügbar sein. Alle erforderlichen Berichte müssen vom System erzeugt werden, auch wenn sie für die bestimmte Zeit keine Daten enthalten. Der erzeugte Bericht muss alle erforderlichen Informationen anzeigen und einen Hinweis auf "keine Aktivität" oder eine ähnliche Meldung enthalten, wenn keine Daten für den angegebenen Zeitraum erscheinen. Interaktive Spielsysteme müssen einen Mechanismus bereitstellen, um die erzeugten Daten für jeden Bericht, in ein akzeptables Format (d.h. PDF, CSV, usw.) zu exportieren, wie von der Aufsichtsbehörde für die Zwecke der Datenanalyse und Überwachung/ Überprüfung angegeben. Das System muss in der Lage sein, die Berichtsdaten für einen bestimmten Zeitraum, wie von der Regulierungsbehörde festgelegt, beizubehalten. Die Interaktive Spielsystem-Uhr muss für alle Zeitstempel verwendet werden

2.13.2 Spielersitzung-Bericht. Interaktive Spielsysteme müssen in der Lage sein einen Spielersitzungs-Bericht (oder ähnlich benannten Bericht) auf Anfrage zu erstellen. Der Bericht muss folgende Informationen bei einem Minimum enthalten:

- a) Einzigartige Spielersitzungs-ID;
- b) Einzigartige Spieler-ID;
- c) Sitzungs-Beginnzeit;
- d) Sitzungs-Endzeit;
- e) Relevante geologische Information, falls verfügbar;
- f) Betrag gesetzt während Sitzung (insgesamt und pro Transaktion);
- g) Betrag gewonnen während Sitzung (insgesamt und pro Transaktion);
- h) Angebots-Gutschriften erhalten während Sitzung (insgesamt und pro Transaktion);
- i) Angebots-Gutschriften gesetzt während Sitzung (insgesamt und pro Transaktion);
- j) Eingezahlte Gelder in das autorisierte Spieler-Konto während der Sitzung (Gesamt und pro Transaktion);
- k) Abgehobene Gelder vom autorisierten Spieler-Konto während der Sitzung (Gesamt und pro Transaktion);

-
- l) den Grund für die Beendigung der Sitzung;
 - m) Interaktiver Spiele-Kontostand des Spielers zu Beginn der Sitzung;
 - n) Interaktiver Spiele-Kontostand des Spielers am Ende der Sitzung;
 - o) Restguthaben in unvollständigen Spiele (Gesamt und pro Transaktion).

2.13.3 Spiele Leistungsbericht. Interaktive Spielsysteme müssen in der Lage sein, einen *Interaktiven Spiele-Leistungsbericht* (oder einen ähnlich benannten Bericht) auf Nachfrage über den angegebenen Zeitraum des Berichts und bei einem Minimum für die bestimmten Intervalle von Monat zu Datum (MTD), Jahr zu Datum (YTD), und Leben zu Datum (LTD) für jedes einzelne Spiel (z.B. Auszahlungstabelle) zu erstellen. Der Bericht muss folgende Informationen bei einem Minimum enthalten:

- a) gewählter Intervall;
- b) eindeutige Spielkennung;
- c) Insgesamt gewettet;
- d) Gesamtbetrag gewonnen;
- e) Gesamtbetrag, beigetragen zum progressiven Pool, falls zutreffend;
- f) Gesamtbetrag zurückerstattet; und
- g) Restguthaben insgesamt, in unvollständigen Spielen.

2.13.3 Spiele Umsatzerlös-Bericht. Interaktive Spielsysteme müssen in der Lage sein, einen *Interaktiven Spiele-Umsatzerlösbericht* (oder einen ähnlich benannten Bericht) auf Nachfrage über den angegebenen Zeitraum des Berichts und bei einem Minimum für die bestimmten Intervalle von Monat zu Datum (MTD), Jahr zu Datum (YTD), und Leben zu Datum (LTD) zu erstellen. Der Bericht muss folgende Informationen bei einem Minimum enthalten:

- a) Gesamtbetrag von nicht werbenden Einlagen, Website gepflegter Spielerkonten;
- b) Gesamtbetrag von nicht werbenden Rücknahmen, Website gepflegter Spielerkonten;
- c) Gesamtbetrag aller Nicht-Fördermittel derzeit gehalten in Website gepflegten Spielerkonten.

2.13.5 Progressiver Jackpot-Konfigurationsbericht Interaktive Spielsysteme müssen in der

Lage sein, einen *Progressiven Jackpot Konfigurationsbericht* (oder einen ähnlich benannten Bericht) auf Anfrage für jeden progressive Pool in der Website während des angegebenen Zeitraums des Berichts bereitzustellen. Der Bericht muss folgende Informationen bei einem Minimum enthalten:

- a) Name des progressiven Pools;
- b) Datum und Uhrzeit, wann der progressive Pool ins Spiel gebracht wurde;
- c) Beitragsparameter (Menge pro Tag, Prozentsatz des Topfes usw.) für alle primären und sekundären Pools (umfasst alle umgelegten Beträge);
- d) Einzigartige zahlbare Kennung jedes teilnehmenden Spiels;
- e) Gesamtbetrag der teilnahmeberechtigten Einsätze für den/die progressiven Jackpot (s);
- f) Gesamter Betrag des gewonnen progressiven Jackpots;
- g) gesamte gewonnene Jackpot-Beiträge;
- h) Jackpot-Bildungen oder andere Setzlisten, die nicht durch Beiträge finanziert werden;
- i) Aktueller Betrag für jeden Jackpot-Preis, angeboten in diesem Jackpot-Pool;
- j) Der aktuelle Wert der umgeleiteten Jackpot-Beträge.
- k) Datum und Uhrzeit des zurückgezogenen Jackpots;
- l) Progressiver Jackpot-Grenzwert, falls zutreffend, und
- m) Grenzwertübersteigender Betrag, falls zutreffend.

2.13.5 Progressiver gewonnener Jackpot-Bericht Interaktive Spielsysteme müssen in der Lage sein, einen *Progressiven gewonnenen Jackpot-Bericht* (oder einen ähnlich benannten Bericht) auf Anfrage für jeden progressive Pool in der Website während des angegebenen Zeitraums des Berichts bereitzustellen. Der Bericht muss folgende Informationen bei einem Minimum enthalten:

- a) Name des progressiven Pools;
- b) Einzigartige zahlbare Kennung des Spiels;
- c) Einzigartige Spielersitzungs-ID;
- d) Einzigartige Spieler-ID;
- e) Spielzyklus ID;

-
- f) Datum und Uhrzeit des zuerkannten progressiven Jackpots;
 - g) Progressiver Jackpot Trefferstand;
 - h) Betrag des progressiven Jackpots;
 - i) Benutzer-ID und Name des Mitarbeiters, der den Gewinn verarbeitet, wenn anwendbar; und
 - j) Benutzer-ID und Name des Vorgesetzten, der den Gewinn bestätigt, wenn anwendbar;

2.13.7 Signifikanter Ereignisbericht. Interaktive Spielsysteme müssen in der Lage sein einen *Signifikanten Ereignisbericht* (oder ähnlich benannten Bericht) zu erstellen. Der Bericht muss folgende Informationen bei einem Minimum enthalten:

- a) Gescheiterte systemseitige Login-Versuche;
- b) Signifikante Zeiträume der Nichtverfügbarkeit des Interaktiven Spielsystems oder jeder kritischen Komponente des Interaktiven Spielsystems (z.B. wenn eine Transaktion nicht durchgeführt werden kann);
- c) Große Gewinne, die über den durch die lizensierende Rechtsprechung vorgegebenen Wert hinausgehen;
- d) Überweisungen hoher Geldbeträge (einzelne Überweisungen und Gesamtbeträge über einen bestimmten Zeitraum hinweg), die über den durch die lizensierende Rechtsprechung vorgegebenen Wert hinausgehen;
- e) System-Leerstellen, -Überschreibungen und -Korrekturen;
- f) Obligatorische Deaktivierung eines autorisierten Spielers;
- g) Jede andere Tätigkeit, die eine Intervention eines Mitarbeiters erfordert und außerhalb des normalen Betriebsumfangs des Systems auftritt; und
- h) Andere wichtige oder außergewöhnliche Ereignisse.

2.13.8 Änderungs- Benachrichtigungsbericht. Interaktive Spielsysteme müssen in der Lage sein einen *Änderungs-Benachrichtigungsbericht* (oder einen ähnlich benannten Bericht) für alle Änderungen am System, Spiel oder einem Konfigurations- oder Parameterereignis zu bieten. Lizenznehmer müssen einen Vergleichsbericht zwischen den vorherigen Einstellungen und den neuen Einstellungen in Bezug auf das Spiel oder ein Ereignis liefern. Der Bericht muss folgende

Informationen bei einem Minimum enthalten:

- a) Prüfpfad der Information durch Administratorkonten geändert/modifiziert;
- b) Änderungen an Datum/Zeit am Hauptzeitserver;
- c) Gemachte Änderungen an den Spielparametern; und
- d) Identifizierung des Mitarbeiters, der die Änderungen an Spielparameter (z.B. Spielregeln, Auszahlungszeitpläne, Prozentsatzeinnahme, usw.) gemacht hat.

2.13.9 Ausschlussbericht. Interaktive Spielsysteme müssen in der Lage sein, einen *Spieler-Ausschlussbericht* (oder einen ähnlich benannten Bericht) für alle Spieler, die vom Spiel und/oder der Registrierung, von sich selbst, dem Lizenznehmer oder der Regierungsbehörde ausgeschlossen wurden, zu stellen. Der Bericht muss folgende Informationen bei einem Minimum enthalten:

- a) Einzigartige Spieler-ID;
- b) Art des Ausschlusses (Permanent, selbstausgeschlossen, usw.);
- c) Beginn des Ausschluss-Datums;
- d) Ende des Ausschluss-Datums, wenn anwendbar;
- e) Grund des Ausschlusses; und
- f) Anzahl, die der Spieler ausgeschlossen wurde (zum Zeitpunkt des Berichts).

2.13.10 Kontostand-Anpassungsbericht. Interaktive Spielsysteme müssen in der Lage sein, eine *Interaktiven Spiel-Kontostand Anpassungsbericht* (oder einen ähnlich benannten Bericht) auf Anfrage für jede Anpassung des Tages pro ermächtigte Spieler-ID angeben. Der Bericht muss folgende Informationen bei einem Minimum enthalten:

- a) Name des autorisierten Spielers und die Kontonummer;
- b) Datum und Uhrzeit der Kontostand-Anpassung;
- c) Eindeutige Transaktionsnummer;
- d) Benutzer-ID und Name des Mitarbeiters der die Kontostand-Anpassungstransaktion handhabt, falls zutreffend;

-
- e) Benutzer-ID und den Name des Vorgesetzten, der die Anpassung zur Kontoanpassung genehmigte;
 - f) Anzahl der Kontostands-Anpassung;
 - g) Kontostand für der Anpassung;
 - h) Kontostand nach der Anpassung;
 - i) Art der Kontoanpassung; und
 - j) Grund/Beschreibung der Anpassung des Kontostands.

2.13.11 Angebotskonto Zusammenfassender Bericht. Interaktives Spielsystem muss in der Lage sein, ein *Angebotskonto Zusammenfassungsbericht* (oder ähnlich benannten Bericht) auf Anfrage für alle Spieler Treueangebote und / oder Boni, die für Bargeld, Geldspiel-Guthaben oder Waren einlösbar sind, bereitzustellen. Der Bericht muss folgende Informationen bei einem Minimum enthalten:

- a) Anfangsbestand für die Angebotsart;
- b) Gesamtbetrag von Auszeichnungen durch Angebotsart;
- c) Gesamtbetrag verwendet nach Angebotsart;
- d) Gesamtbetrag verfallen nach Angebotsart;
- e) Gesamtberichtigungsbetrag nach Angebotsart; und
- f) Endbestand nach Angebotsart;

KAPITEL 3

3.0 SPIELANFORDERUNGEN

3.1 Einleitung

3.1.1 Allgemeine Erklärung. In diesem Abschnitt des Dokuments werden die technischen Anforderungen für die Spielregeln des Spiels und die damit verbundenen Spieler-Schnittstellen dargelegt.

3.2 Spieler-Schnittstelle

3.2.1 Allgemeine Erklärung. Die Spieler-Schnittstelle, ist die Schnittstelle, in der der Spieler interagiert und wird innerhalb der Client-Software als "Spiel-Fenster" bezeichnet. Die Spieler-Schnittstelle soll folgendem entsprechen:

- a) Jede Größenänderung oder Überlagerung der Spieler-Schnittstelle muss genau zugeordnet werden, um die überarbeiteten Display und Touch-/Klick-Punkte zu reflektieren.
- b) Die Funktionen aller Touch-/Klick-Punkte, vertreten auf der Spieler-Schnittstelle müssen eindeutig in dem Bereich des Touch-/Klick-Punktes und/oder in den Spielregeln angegeben werden. Keine Touch-/Klick-Punkte oder Tastatureingaben dürfen nirgends auf der Spieler-Schnittstelle versteckt oder undokumentiert sein.

3.2.2 Spielzyklus. Ein Spiel-Zyklus besteht aus allen Aktivitäten und der Kommunikation über die Dauer eines Spiels. Wo mehrere Spiele von einer Spiele-Lobby zugänglich sind, können die Spieler mehr als einen Spiel-Zyklus zu einem Zeitpunkt in separaten Spiele-Fensterinstanzen spielen.

-
- a) Spielzyklus Beginn:
 - i) Nachdem der Spieler-Kontostand ausreichende Mittel hat;
 - ii) Nachdem der Spieler die Anzahl der Gutschriften genannt hat, die er für das Spiel einsetzen will; und
 - iii) Nachdem der Spieler auf „Spielen“ (oder eine ähnliche Schaltfläche) geklickt hat.
 - b) Die folgenden Spielelemente sind alle ein Teil eines einzigen Spiel-Zyklus:
 - i) Spiele, die eine freie Spiel-Funktion und alle nachfolgenden kostenlose Spiele auslösen;
 - ii) "Zweiter Bildschirm" Bonusmerkmal(e);
 - iii) Spiele mit Spielerwahl (z.B. Draw Poker oder Black Jack);
 - iv) Spiele, bei denen die Regeln das Einsetzen weiterer Beträge zulassen (z.B. Black Jack Insurance oder der zweite Teil eines zweiteiligen Keno-Spiels); und
 - v) Sekundäre Spielfunktionen (z. B. verdoppeln/Risiko).
 - c) Ein Spiel-Zyklus gilt als abgeschlossen, wenn die endgültige Übertragung der Spieler-Guthabenzähler stattfindet oder wenn alle eingesetzten Einsätze verloren sind.

3.0 Allgemeine Spielanforderungen

3.3.1 Spielinformation. Die folgenden Anforderungen gelten für die Spielinformation, Grafik, Zahlische und Hilfebildschirme, die alle schriftlichen, grafischen und Audio Informationen umfassen, die dem Spieler entweder direkt über die Spieloberfläche oder über eine Seite zur Verfügung gestellt werden, auf die der Spieler von der Spieloberfläche aus über einen offensichtlichen Hyperlink zugreifen kann.

- a) Anweisungen zum Spiel oder zur Nutzung des Geräts müssen eindeutig formuliert werden und dürfen für den Spieler nicht irreführend oder unfair sein;
- b) Alle Angaben und Grafiken in den Spiel-Informationen, Grafiken, Zahlischen und Hilfebildschirmen müssen genau und nicht irreführend sein.

-
- c) Alle Spielregeln und Zahlisch-Informationen müssen für den Spieler direkt auf der Spieler-Schnittstelle oder zugänglich aus der Spieler-Schnittstelle über einen Hyperlink verfügbar sein, ohne die Notwendigkeit für Mitteleinlagen oder Gelder zu setzen.
 - d) Alle Spielregeln und Zahlisch-Informationen müssen in ausreichender Weise Erklärungen in allen Stufen dazu bieten, welche Regeln für das Spiel gelten und wie man am Spiel teilnehmen kann.
 - e) Zahlisch-Informationen müssen alle möglichen gewinnenden Ergebnisse, Muster, Rankings und Kombinationen und die entsprechenden Auszahlungen mit einer bestimmten Stückelung / Währung beinhalten. Alle angezeigten Zahlungen müssen theoretisch möglich sein.
 - f) Es müssen ausreichende Informationen bezüglich irgendwelcher Auszeichnungsauszahlungs-Anpassungen, wie beispielsweise Gebühren, Einnahmen, Provisionen usw., gemacht durch das Haus, genannt werden.
 - g) Wenn die Grafik Spielanweisungen enthält, die einen maximalen Gewinn bestimmen, muss es möglich sein, diesen Betrag in einem einzelnen Spiel zu gewinnen (einschließlich Funktionen oder andere Spieloptionen);
 - h) Die Grafik muss den theoretische Renditenprozentsatz an den Spieler (% RTP) beinhalten und es muss vollständig geklärt werden, wie dieser % RTP bestimmt wurde (d.h. Minimum, Maximum, Mittelwert, usw.) und damit, wie der Gast es realisieren kann (d.h. Wett-Anforderungen). Für Geschicklichkeitsspiele, muss der angezeigte % RTP theoretisch und beruhend auf den Spielregeln oder eine optimale Strategie speziell auf eine Strategie beworben sein. Für Spiele, die Bonus-Wetten anbieten, die eine Basis-Spielwette benötigen, muss der minimale theoretische % RTP der Bonus-Wette berücksichtigen, dass eine Basis-Spielwette platziert werden muss.
 - i) Wenn die Grafik den tatsächlichen % RTP bewirbt, muss die Zahl der Spiele, verbunden mit dieser Berechnung, zusammen mit der Zeit, in der das Spiel stattfindet, beworben werden.
 - j) Wenn Zufalls-/Geheimnispreise angeboten werden, ist der maximale Wert anzugeben, den man mit einem Zufalls-Geheimnispreis gewinnen kann. Wenn der Wert eines Zufalls-/Geheimnispreises von den eingesetzten Gutschriften abhängt, ist dies anzugeben.

-
- k) Mehrfach-Gewinne. Die Grafik sollte klar die Regeln für die Zahlung von Preisen, in denen mehrere Siege möglich sind, hervorheben.
- i) Eine Beschreibung, in welchen Mustern gezahlt wird, wenn eine Zahllinie ausgelegt werden kann, dass es mehr als ein einzelnes Gewinnmuster geben kann.
 - ii) Wo das Spiel mehrere Gewinnlinien unterstützt, sollte die Grafik einen Hinweis anzeigen, dass Gewinne auf verschiedenen Gewinnlinien hinzugefügt werden, oder den Gegenwert.
 - iii) Wo das Spiel Streuung unterstützt, sollte die Grafik einen Hinweis anzeigen, der darauf hinweist, dass gestreute Gewinne zu den Gewinnlinien addiert werden oder gleichwertig, wenn dies die Regel des Spiels ist.
 - iv) Die Grafik sollte klar die Behandlung von zusammenfallenden gestreuten Siegen in Bezug auf andere mögliche gestreute Gewinne kommunizieren. Zum Beispiel sollte die Grafik erklären, ob Kombinationen vom gestreuten Symbol alle möglichen Preise oder nur den höchsten Preis zahlen.
 - v) Die Grafik sollte klar die Behandlung von zusammenfallenden Spielergebnissen kommunizieren (d.h. Straight Flush kann ein Flush und ein Straight, drei rote 7-en können jede drei 7-en sein).
- l) Extra Linien. Wenn es möglich ist, auf mehrere Reihen zu wetten und nicht eindeutig offensichtlich ist, welche Walzenpositionen Teil jeder möglichen Reihe sind, sind die zusätzlichen Reihen in der Grafik klar anzuzeigen und entsprechend zu markieren. Die zusätzlichen Reihen sind entweder in der Grafik anzuzeigen oder zur Anzeige im Hilfe-Bildschirm verfügbar zu machen oder permanent auf allen Spielbildschirmen separat von den eigentlichen Walzen anzuzeigen.
- m) Multiplikatoren. Wenn in der Grafik Multiplikator-Anleitungen angezeigt werden, darf es keine Verwirrung darüber geben, worauf sich der Multiplikator bezieht.
- n) Symbole/Objekte. Alle Spiel-Symbole/-Objekte sind dem Spieler eindeutig anzuzeigen und nicht in irgendeiner Weise irreführend. Spiel-Symbole und -Objekte sollten ihre Form in der ganzen Grafik behalten, außer wenn eine Animation im Gange ist.
- o) Ersatz / Joker. Die Grafik sollte klar hervorgehen, bei welchen Symbolen/Objekten es sich um einen Ersatz oder Joker handelt und in welchen Gewinn-Kombinationen der Ersatz / Joker angewendet wird.

-
- p) Streuung. Aus der Grafik sollte klar hervorgehen, bei welchen Symbolen/Objekten es sich um eine Streuung handelt und in welchen Gewinn-Kombinationen die Streuung angewendet wird.
- q) Bevorstehende Gewinne. Das Spiel darf nicht mit "bevorstehende Gewinne" bewerben, zum Beispiel "drei (3) mal Gewinne in Kürze", es sei denn die Werbung ist präzise und mathematisch beweisbar oder wenn der Spieler den aktuellen Fortschritt zu diesem Sieg beworben hat (d.h. sie haben 2 von 4 Token gesammelt).
- r) Kartenspiele. Die Anforderungen für Spiele, die Karten darstellen, die aus einem Stapel gezogen werden:
- i) Alle Spiele, die mehrere Kartendecks nutzen, müssen klar die Anzahl der Karten und Karten-Decks im Spiel angeben;
 - ii) Karten, die einmal vom Stapel genommen wurden, werden dem Stapel nicht wieder hinzugefügt, es sei denn, die Spielregeln des angezeigten Spiels geben dies vor; und
 - iii) Der Stapel wird nicht neu gemischt, es sei denn, die Spielregeln des angezeigten Spiels geben dies vor.
- s) Spiele mit mehrfach Wetten. Die folgenden Anforderungen gelten für Spiele mit mehrfach Wetten:
- i) Jede einzelne Wette, die gespielt wird, muss eindeutig angezeigt werden, so dass der Spieler keinen Zweifel daran hat, wie die Einsätze und die gewetteten Kredite pro Wette gemacht wurden.
 - ii) Jeder erhaltene Siegerpreis, wird dem Spieler in einer Weise angezeigt, die deutlich den Zusammenhang des Preises mit der entsprechenden Wette anzeigt. Wenn mehrere Gewinne mit Mehrfachwetten gewonnen haben, können die entsprechenden Gewinnwetten nacheinander angezeigt werden.
- t) Informationen zum Spiel, Grafik, Zahlische und Hilfebildschirme sollten nicht unanständig oder anstößig in irgendeiner Form sein, so wie von der Regulierungsbehörde festgelegt.

3.3.2 Anzuzeigende Information. Die folgenden Spielinformationen müssen für den Spieler jederzeit während der Spielsitzung sichtbar oder abrufbar sein:

-
- a) Der Name des Spiels, das gerade gespielt wird;
 - b) Spiel- oder Wettbeschränkungen, wie Spieldauerbegrenzungen, maximale Gewinnbeträge usw.;
 - c) Der aktuelle Sitzungsstand des Spielers;
 - d) Der aktuelle Wetteinsatz. Dies gilt nur während der Phase eines Spiels, wo der Spieler zusätzliche Wetten für diese Phase hinzufügen oder platzieren kann;
 - e) Aktuelle Platzierung aller Einsätze (d.h. Roulette-Zahlen , Black-Jack-Versicherung, usw.);
 - f) Die Stückelung der Wette;
 - g) Der Betrag, der im letzten abgeschlossenen Spiel gewonnen wurde (bis das nächste Spiel beginnt oder die Wettoptionen geändert werden);
 - h) Die ausgewählten Spieleroptionen (z.B. Wetteinsatz, gespielte Reihen) für das letzte abgeschlossene Spiel (bis das nächste Spiel startet oder eine neue Auswahl getroffen wird);
 - i) Die ursprünglichen Spielerauswahloptionen sind zu beschreiben (z.B. die Auswahl eines Siegers im Pferderennen hat den Namen, die Nummer und den erwarteten Gewinn zu umfassen). Spieler Auswahlmöglichkeiten, sobald das Spiel begonnen hat, sollten deutlich auf dem Bildschirm angezeigt werden (gehaltene Karten, Treffer, Split, Keno-Zahlen usw.); und
 - j) Der Gewinnbetrag für jeden separaten Einsatz und der Gesamtgewinnbetrag sind auf dem Bildschirm anzuzeigen.

3.3.3 **Erzwungener Spielablauf.**

- a) Der Spieler darf nicht gezwungen sein, ein Spiel zu spielen, nur weil er es ausgewählt hat.
- b) Es darf nicht möglich sein, ein neues Spiel in der gleichen Spieler-Schnittstelleninstanz zu starten, bevor alle relevanten Messungen auf dem Interaktiven Spielsystem sowie alle

anderen relevanten Verbindungen und Spieler-Sitzungsgutschriften aktualisiert wurden oder, falls zutreffend, der Kontostand des Spielers aktualisiert wurde.

- c) Wenn ein automatischer Spielmodus aktiviert werden kann, muss es möglich sein, diesen jederzeit während des Spiels zu deaktivieren.

3.3.4 Spiel-Fairnes. Ein Spiel darf nicht so aufgebaut sein, dass der Spieler einen falschen Eindruck in Bezug auf bessere Quoten erhält, weil ein Ereignis oder ein Vorfall falsch dargestellt werden;

- a) Spiele, die entworfen wurden, um den Spieler den Eindruck zu geben, dass sie die Kontrolle über das Spiel aufgrund des Geschicks des Spielers haben, obwohl sie sie tatsächlich nicht haben (d.h.: das Spiel Ergebnis ist völlig zufällig), müssen vollständig dieses Verhalten in den Spiele-Hilfebildschirmen angeben.
- b) Das endgültige Ergebnis jedes Spiels muss für eine ausreichende Zeitspanne angezeigt werden, die einem Spieler das Überprüfen des Spielausgangs erlaubt.

3.3.5 Rückgabe an den Spieler. Es wird erwartet, dass Regulierungsstellen Richtlinien über theoretische Rendite-Prozentsatzgrenzen schaffen. Darüber hinaus wird erwartet, dass Anforderungen festgelegt werden, die angeben, wie diese Prozentsätze berechnet werden müssen. Eine Auswertung in Übereinstimmung mit diesen Anforderungen und Richtlinien werden unabhängig von der Prüfstelle durchgeführt.

3.3.6 Quoten. Es wird erwartet, dass Regulierungsstellen Richtlinien über Quoten schaffen. Eine Auswertung in Übereinstimmung mit diesen Richtlinien werden unabhängig von der Prüfstelle durchgeführt werden.

3.3.7 Spiel-Ergebnis. Alle kritischen Funktionen, einschließlich der Generierung des Ergebnisses jedes Spiels (und die Auszahlung an den Spieler) sind von der Spielplattform zu generieren und dürfen nicht vom Spielgerät abhängen.

-
- a) Der Spielausgang darf nicht durch die tatsächliche Bandbreite, die Verwendung von Links, die Bit-Fehlerquote oder andere Eigenschaften des Kommunikationskanals zwischen der Spielplattform und dem Spielergerät abhängen.
 - b) Die Festlegung von Zufallsereignissen, die einen Geldpreis innehaben, darf ausschließlich von numerischen Werten beeinflusst oder kontrolliert werden, die auf zulässige Art und Weise aus einem zertifizierten Zufallszahlengenerator (RNG) in Übereinstimmung mit den Spielregeln produziert wurden.
 - c) Jedes mögliche Vertauschen oder die Kombination von Spiel-Elementen, die dazu führen, dass Spielergebnisse gewinnen oder verlieren, müssen für zufällige Auswahl zu Beginn jedes Spiels vorhanden sein, es sei denn, das Spiel bezeichnet etwas anderes.
 - d) Wenn Spielsymbole ausgewählt / Spielergebnisse ermittelt werden, sind diese unverzüglich so zu nutzen, wie die Spielregeln dies vorgeben (d. h.: Sie dürfen nicht aufgrund des adaptiven Verhaltens des Spiels verworfen werden).
 - e) Wo das Spiel eine Sequenz oder Zuordnung von Symbolen oder Ergebnisse im Voraus eingestellt (z.B. die Position der versteckten Objekte innerhalb eines Labyrinths) erfordert, sollten die Symbole oder Ergebnisse nicht erneut sequenziert oder neu zugeordnet werden, mit Ausnahme der in den Regeln des Spiels zur Verfügung gestellt.
 - f) Nach Auswahl des Spielergebnisses, wird das Spiel keine variablen sekundären Entscheidung treffen, die das Ergebnis beeinträchtigt, welches dem Spieler gezeigt wurde, betrifft. Beispielsweise wählt der Zufallsgenerator ein Ergebnis, dass das Spiel zu einem Verlierer macht. Das Spiel darf nicht eine bestimmte Verlustart, dem Spieler gezeigt, ersetzen. Dies würde die Möglichkeit der Simulation eines 'beinahe Treffer '-Szenarios eliminieren, wo die Chancen der Top-Auszeichnungs-Symbollandung auf der Gewinnlinie begrenzt sind, aber häufig oberhalb oder unterhalb der Gewinnlinie erscheinen.
 - g) Abgesehen von den Vorgaben der Spielregeln müssen Zufallsereignisse innerhalb von Spielen unabhängig sein von (d. h. nicht zusammenhängen mit) anderen Ereignissen innerhalb des Spiels oder Ereignissen aus vorherigen Spielen.
 - h) Für Spielarten (z.B. Drehwalzen-Spiele), soll sofern dem Spieler nichts anderes offenbart wurde, die mathematische Wahrscheinlichkeit eines Symbols, das in einer Position erscheint für jedes Spielergebnis, konstant sein.

3.3.8 Simulation physischer Geräte. Wenn ein Spiel so präsentiert wird oder die Simulation eines echten materiellen Gerätes nahelegt (z. B. das Drehen von Rädern, das Rollen von Würfeln, der Umgang mit Karten, usw.), hat die Simulation der exakten Vorgehensweise des echten Gerätes zu folgen, sofern die Spielregeln nichts anderes bezeichnen. Das heißt:

- a) Bei Spielen, die echte Simulationen darstellen sollen, hat die visuelle Darstellung der Simulation den Eigenschaften des echten physischen Geräts zu entsprechen.
- b) Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Ereignis in der Simulation eintritt, das sich auf den Ausgang des Spiels auswirkt, muss gleichwertig sein wie bei dem echten materiellen Gerät. Beispielsweise, die Chancen eine bestimmte Zahl beim Roulette, wo es eine einzelne Null (0) und einer Doppel-Null (00) auf dem Rad gibt zu bekommen, soll 1 zu 38 sein; die Chancen eine bestimmte Karte zu ziehen oder Karten beim Poker sollen die gleichen sein, wie in einem Live-Spiel.
- c) Wenn das Spiel mehrere echte physische Geräte simuliert, die normalerweise unabhängig voneinander laufen sollten, hat auch jede Simulation unabhängig von den anderen Simulationen zu laufen.
- d) Wenn das Spiel echte materielle Geräte simuliert, die vorangegangene Ereignisse nicht speichern, müssen die Simulationen unabhängig (d. h.: nicht zusammenhängend) von vorherigem Verhalten sein, damit das Verhalten nicht angepasst werden kann und nicht vorhersehbar ist.

3.3.9 Spiele geistiger Fähigkeit

- a) Die Ausschüttung für eine optimale Strategie, basierend auf den dem Spieler in den Spielregeln zur Verfügung gestellten Informationen, darf nicht unter dem, dem Spieler kalkulierten und angezeigten %RTP liegen;
- b) Jegliche Strategieberatung oder automatisches Halten muss fair, nicht irreführend sein, keine schlechte Wahl darstellen und sicherstellen, dass der Minimum-% RTP erfüllt wird bei befolgen.

- c) Der Spieler muss in der Lage sein, das automatische Halten oder die Strategie aufzuheben.

3.3.10 Spiele physischer Fähigkeit

- a) Spielergebnisse können durch körperliche Geschicklichkeit bestimmt werden, wenn von der Aufsichtsbehörde zugelassen
- b) Für Spiele, bei denen der %RTP von der körperlichen Fähigkeit eines Spielers abhängt, müssen die Spielinformationen den Spieler klar informieren, dass es Vorteile basierend auf körperlicher Geschicklichkeit gibt und die geltende Spielfunktion anzeigen.
- c) Informationen, die die körperliche geschicklichkeitsbasierte Funktionalität erläutern müssen deutlich sichtbar angebracht sein und beinhalten, dass es einen Vorteil basierend auf körperlicher Geschicklichkeit gibt.

3.3.11 Spiele mit Zeitabhängigkeiten

- a) Bei Spielen, bei denen das Ergebnis von der Reaktionszeit auf ein Ereignis im Spiel abhängt, darf die Spielplattform das Spiel erst dann anbieten, wenn der Spieler über mögliche Probleme mit dem Kommunikationskanal informiert wurde. Spiele, die in sich unfair sind, werden nicht zugelassen.
- b) Die Regeln müssen die Vorgehensweise bei Verbindungsfehlern zum Netzwerk während des Spiels dieser Art klar vorgeben (z. B. Internetausfälle, PC-Zusammenbrüche usw.).

3.4 Spiel-/Bonus-Merkmale

3.4.1 Spiel-/Bonus-Merkmale. Dieser Abschnitt bezieht sich auf Spiele, bei denen ein oder mehrere Merkmal-/Bonuspreise an den Spieler ausgezahlt werden können. Im Allgemeinen werden Bonuspreise als Ergebnis einer zweiten (oder späteren) Bildschirmanimation vergeben und, sofern nicht anders dem Spieler angekündigt, sollte das Bonusspiel Teil des gesamten theoretischen Zahl Tisch RTP sein. Für Spiele die Bonus-Merkmale unterstützen, sollte sich die Grafik auf folgende Themen beziehen:

-
- a) Das Spiel sollte dem Spieler klar anzeigen, welche Spielregeln für den aktuellen Spielstatus gelten; Diese Regeln werden dem Spieler vor dem Beginn des Bonus-Spiels benannt im Vergleich während des Bonusspiels.
 - b) Das Spiel muss dem Spieler eindeutig die möglichen Gewinnbetrags-Bereiche, Multiplikator-Bereiche, usw., die vom Bonuspiel erhalten werden können, anzeigen.
 - c) Für Bonus-Merkmale, die nicht zufällig während eines einzigen Spiels auftreten, sind dem Spieler ausreichende Informationen anzuzeigen, um den aktuellen Status zur Auslösung des nächsten Bonus-Merkmals zu geben.
 - d) Wenn das Spiel den Erhalt mehrere Ereignisse/Symbole zu einem Merkmal erfordert, so muss die Anzahl der benötigten Ereignisse/Symbole zum Auslösen des Bonus zusammen mit der Anzahl, der an beliebiger Stelle gesammelten Ereignisse/Symbole, angezeigt werden.
 - e) Gegebenenfalls muss das Spiel die Regeln anzeigen, wenn weitere Ereignisse/Symbole, die den Bonus auslösen nicht während der Merkmalsequenz für Ereignisse, die in der Regel dazu berechtigen würden Ereignisse/Symbole, benötigt, um den Bonus auszulösen zu erhalten, kumuliert werden (so, wie wenn eine maximale Tokengrenze erreicht ist).
 - f) Die Anzahl der möglichen Reihen und Gutschriften pro Reihe, die man bei Freispielen einsetzen kann, wenn die Sammlung von Token zu Freispielen führen kann.
 - g) Wenn die Bonus-Sequenz aus mehr als einem Merkmalspiel besteht, ist die Anzahl der verbleibenden Spiele in der Bonus-Sequenz anzuzeigen.
 - h) Das Spiel soll nicht die Wahrscheinlichkeit des Eintretens eines Bonus, basierend auf der Historie der in vorherigen Spielen gewonnenen Preise anpassen (d. h. die Spiele dürfen ihre theoretische Ausschüttungsquote nicht auf Auszahlungen der Vergangenheit begründen).
 - i) Wenn der Bonus eines Spiels ausgelöst wird, nachdem eine bestimmte Anzahl an Ereignissen/Symbolen oder eine Kombination von Ereignissen/Symbolen von verschiedenen Arten von Mehrfachspielen auftritt, darf die Wahrscheinlichkeit des Sammelns entsprechender Ereignisse/Symbole im Verlauf des Spiels nicht geringer werden (es ist z. B. bei identischen Ereignissen/Symbolen nicht zulässig, dass die letzten Ereignisse/Symbole, die benötigt werden, schwieriger zu sammeln sind als die vorherigen Ereignisse/Symbole desselben Typs).

-
- j) Wenn das Spiel dem Spieler erlaubt eine oder mehrere Walzen/Karten/Symbole für eine oder mehrere erneute Drehungen/Ziehungen zu halten, gehaltene und nicht gehaltene Walzen/Karten/Symbole müssen eindeutig auf dem Bildschirm markiert werden und die Methode zum Wechselnd des Haltens, dem Spieler klar angezeigt werden.
- k) Wenn ein Bonusmerkmal angeboten wird, bei dem ein Spieler zusätzliche Gutschriften einsetzen kann, muss dem Spieler die Wahl gelassen werden, ob er das Bonusmerkmal nutzt oder nicht. Ein Spieler, der sich entscheidet, das Bonusmerkmal nicht zu nutzen, ist wieder an die Stelle des Basisspiels zu positionieren, die zu dem Bonusmerkmal geführt hat. Ein Spieler, der die Nutzung des Bonus-Merkmals wählt, aber nicht genügend Guthaben zum Fortfahren besitzt kann:
- i) Temporäre Gewinne aus dem Grundspiel oder vorherigen Stufen nutzen, um das Merkmal zu ergänzen, falls die Regeln des Spiels es erlauben;
 - ii) Mehr Mittel autorisieren, um diese auf ihr Spielerkonto zu überweisen, und
 - iii) Führen Sie eine Kombination von Punkten i und ii aus, wenn die Regeln des Spiels es erlauben.

3.4.2 Glücksspiel-Merkmal. Die folgenden Anforderungen gelten für Spiele, die irgendeine Form von Glücksspiel-Merkmal bieten (diese Spiele können auch Begriffe wie verdoppeln, verdreifachen oder nehmen oder riskieren verwenden.). Der Spieler muss die Wahl haben, ob er teilnehmen möchte. Soweit nicht anders an den Spieler beworben, sollte das Glücksspiel-Merkmal eine theoretische RTP von 100% und sollte keinen Einfluss auf den allgemeinen theoretischen Zahlisch RTP haben. Für solche Spiele muss die Grafik folgende Punkte behandeln:

- a) Der Preisgrenze (falls zutreffend) und die maximale verfügbare Anzahl der Glücksspiele;
- b) Wenn das Glücksspiel-Merkmal automatisch deaktiviert wird, bevor die maximale Anzahl an verfügbaren Spielen erreicht wurde, ist hierfür ein eindeutiger Grund zu nennen.
- c) Alle ungewöhnlichen Spielbedingungen, in denen das Glücksspiel-Merkmal nicht verfügbar ist, müssen kenntlich gemacht sein.
- d) Wenn ein Glücksspiel-Merkmal eine Auswahl an Multiplikatoren anbietet, muss dem Spieler klar sein, wie die Auswahl und Auszahlung aussieht und

- e) Sobald der Spieler einen Multiplikator gewählt hat, muss klar auf dem Bildschirm angezeigt werden, welcher Multiplikator gewählt war.

3.5 Peer to Peer Anforderungen

3.5.1 Peer to Peer (P2P). P2P-Spielräume sind Umfelder, die Spielern die Möglichkeit bieten gegeneinander anzutreten. In diesen Umfeldern mischt sich der Betreiber in der Regel nicht als Partei in das Spiel (z.B. als Hausbank) ein, sondern stellt den Spieldienst oder das Umfeld zur Nutzung durch die Spieler zur Verfügung und nimmt dafür einen Anteil, eine Gebühr oder einen Prozentsatz. Systeme, die P2P-Spiele bieten sollen wie folgt, sofern nicht anders angegeben, zusätzlich zu den oben genannten geltenden Spielregeln:

- a) Einen Mechanismus bieten, um einigermaßen Spieler-Absprachen, künstliche Spieler-Software, unfaire Vorteile zu erkennen und zu verhindern und die Fähigkeit, den Ausgang eines Spiels oder Turniers zu beeinflussen.
- b) Warnungen darüber geben wie Bots das Spiel beeinflussen können, so dass die Spieler eine fundierte Entscheidung treffen können, ob sie teilnehmen möchten und Schritte bieten, zum Berichten von vermuteter Spieler-bot Nutzung;
- c) Autorisierte Spieler daran hindern, mehr als einen Platz an jedem einzelnen Tisch zu besetzen;
- d) Autorisierte Spieler die Option geben einen Tisch, an dem alle berechtigten Spieler nach dem Zufallsprinzip ausgewählt wurden, zu wählen;
- e) Autorisierte Spieler über die Länge der Zeit, die jeder Spieler an einem bestimmten Tisch gesessen hat, zu informieren;
- f) Deutlich allen autorisierten Spieler am Tisch zeigen, ob Spieler mit Hausgeld (Lockvogel) spielen oder Vorschlag-Spieler sind, und
- g) Darf nicht künstliche Spieler-Software beschäftigen, um als autorisierter Spieler zu handeln, außer im freien Spiel oder in Trainings-Modi.

3.5.2 Computergesteuerte Spieler. Die folgenden Anforderungen gelten für verwendete computergesteuerte Spieler im freien Spiel oder in Trainings-Modi:

- a) Die Software darf die Verwendung von Künstlicher Intelligenz (KI) beschäftigen , um Spiel für Demo, kostenlose Spiele oder Training Modi zu erleichtern
- b) Die Nutzung von KI-Software ist in den Hilfe-Menüs eindeutig zu erklären.
- c) Alle computergesteuerten Spieler müssen eindeutig an den Tischen gekennzeichnet sein, so dass die Spieler wissen, welche Spieler nicht menschlich sind.

3.5.3 Wettbewerbe / Turniere. Ein organisiertes Ereignis, das einem Spieler entweder den Kauf oder die Auszeichnung der Möglichkeit, im Wettbewerb gegen andere Spieler anzutreten gibt, kann zugelassen werden sofern die folgenden Regeln eingehalten werden.

- a) Während der Aktivierung für das Turnierspiel, kann kein Spiel echtes Geld aus keiner Quelle akzeptieren, noch echtes Geld auszahlen, muss aber turnierspezifische Guthaben, Punkte oder Chips, die keinen Geldwert haben, nutzen.
- b) Interaktive Spiel-Wettbewerbs / Turnierregeln sind für einen registrierten Spieler auf der Internetseite, wo der/das interaktive Spiel-Wettbewerb / Turnier ausgetragen wird, verfügbar. Die Regeln müssen mindestens enthalten:
 - i) Alle Bedingungen muss ein registrierter Spieler erfüllen, um sich für den Eintritt in, und das Vorankommen durch, den/das Wettbewerb / Turnier zu qualifizieren.
 - ii) Jede Bedingung bezüglich verspäteter Ankunft oder vollständiger Nicht-Teilnahme am Turnier und wie automatisches verdecktes Bieten und / oder Ersterfassungs-Kauf gehandhabt wird.
 - iii) Spezifische Informationen im Zusammenhang mit einem einzelnen Wettbewerb/Turnier, einschließlich der Menge an Geld im Preispool.
 - iv) Die Aufteilung der Mittel basieren auf bestimmte Ergebnisse.
 - v) Den Namen der Organisation (oder Personen), die den/das Wettbewerb / Turnier im Namen für oder in Verbindung mit dem Bediener, falls zutreffend, durchgeführt hat.

- c) Die Ergebnisse von jedem Wettbewerbe/ Turnier, sollen auf der interaktiven Spiele-Website für die Teilnehmer zur Überprüfung zur Verfügung gestellt werden. Im Anschluss an die Veröffentlichung auf der Website, sind die Ergebnisse jeden(s) Wettbewerbs/Turniers auf Anfrage erhältlich. Die Aufzeichnung beinhaltet folgendes:
- i) Name des Ereignisses;
 - ii) Datum(en) des Ereignisses;
 - iii) Gesamtanzahl der Einträge;
 - iv) Betrag der Startgelder;
 - v) Gesamt Preispool, und
 - vi) Betrag, gezahlt für jede Gewinnkategorie.

***Hinweis:** Für freie Wettbewerbe / Turniere (d.h. registrierte Spieler zahlen kein Startgeld), müssen die erforderlichen obigen Informationen aufgezeichnet werden, außer die Anzahl der Einträge, die Höhe der Eintrittsgelder und der Gesamt-Preispool.*

3.6 Spiel Rückruf

3.6.1 Spieler Erscheinungs-Historie. Die Funktion „Letztes Spiel anzeigen“ ist anzubieten, entweder in Form einer Nachstellung oder einer Beschreibung. Die Wiederholung muss eindeutig anzeigen, dass es eine Wiederholung des gesamten vorherigen Spiel-Zyklus ist, und muss folgende Angaben (mindestens) bieten:

- a) Das Datum und die Zeit das Spiel begann und / oder endete;
- b) die Anzeige des endgültigen Ausgangs des Spiels, entweder in Form einer Grafik oder eines eindeutigen Textes;
- c) Das Gesamtguthaben/Gutschriften des Spielers zu Beginn und/oder Ende des Spiels;
- d) Gesamtbetrag gesetzt;
- e) Den Gesamtbetrag/Gutschriften, die gewonnen wurden (einschließlich fortlaufende Jackpots);
- f) Die Ergebnisse einer jeden Spieler-Entscheidungen beteiligt am Spiel-Ergebnis;
- g) Die Ergebnisse von Zwischenspielphasen wie Glücksspiel- oder Merkmalspiele, und

h) Erzielter Betrag aller erhaltenen Angebots-Auszeichnungen (falls zutreffend).

3.6.2 Historie hinteres Ende. Für jedes einzelne gespielte Spiel, soll die folgenden Informationen, zusätzlich zu den oben genannten erforderlichen Elementen in Abschnitt 3.6.1, aufgezeichnet, verwaltet und leicht nachweisbar durch das Interaktive Spielsystem sein:

- a) Einzigartige Spieler-ID;
- b) Beiträge zu fortlaufenden Jackpot-Pools (falls zutreffend);
- c) Spielstatus (laufend, abgeschlossen usw.);
- d) Die Nummer des Tisches (falls zutreffend), an dem das Spiel gespielt wurde;
- e) die genutzte Auszahlungstabelle und
- f) die Spielbezeichnung und die Spielversion.

KAPITEL 4

4.0 ANFORDERUNGEN AN DEN ZUFALLSZAHLEN-GENERATOR (RNG).

4.1 Einleitung

4.1.1 Allgemeine Erklärung. Der Zufallszahlengenerator muss zum Zeitpunkt der Vorlage kryptografisch stark sein. Falls auf einem Interaktiven Spielsystem mehr als eine Instanz eines Zufallszahlengenerators genutzt wird, ist jede Instanz separat zu prüfen und zu zertifizieren. Wenn alle Instanzen identisch sind, es jedoch zu verschiedenen Einsätzen innerhalb von Spiel(en)/Anwendung(en) kommt, ist auch jeder Einsatz separat zu prüfen und zu zertifizieren. Alle Ergebnisse aus dem Zufallszahlengenerator, verwendet für Spielsymbol-Auswahl / Spielergebnis-Bestimmung muss gezeigt werden, über die Datenanalyse und einem Quellcode-Leser, um:

- a) statistisch unabhängig zu sein,
- b) fair (innerhalb statistisch erwarteter Grenzen) verteilt zu werden,
- c) verschiedene anerkannte statistische Tests zu bestehen und
- d) kryptografisch stark zu sein.

4.1.2 Angewandte Tests. Das Prüflabor kann die Verwendung von verschiedenen anerkannten Tests einsetzen, um festzustellen, ob die zufälligen Werte, erzeugt durch den Zufallszahlengenerator, das gewünschte Sicherheitsniveau von 99% besteht. Diese Tests können unter anderem umfassen:

- a) Chi-Quadrat-Test;
- b) Gleich-Verteilungs- (Frequenz)-Test;
- c) Spalt-Test;
- d) Überlappungs-Test;

-
- e) Poker-Test;
 - f) Gutscheinsammler-Test;
 - g) Permutationstest;
 - h) Kolmogorov-Smirnov Test;
 - i) Angrenzungskriterium Tests;
 - j) Bestellstatistik-Test;
 - k) Starttests (Muster des Auftretens sollte nicht wiederkehren);
 - l) Zusammenspiel Korrelationstest;
 - m) Serielle Korrelationstest-Potenz und der Grad der seriellen Korrelation (Ergebnisse sollten unabhängig von dem vorherigen Spiel sein);
 - n) Tests auf Teilfolgen und
 - o) Poissonverteilung.

***HINWEIS:** Das unabhängige Testlabor wird die entsprechenden Tests auf einer von Fall zu Fall Basis in Abhängigkeit von RNG unter Beobachtung wählen.*

4.2 Skalierung

4.2.1 Allgemeine Erklärung. Das Skalierungsverfahren darf in keinem Fall die kryptographische Stärke des Zufallszahlengenerators verletzen. Zusätzlich soll das Skalierungsverfahren die Verteilung der skalierten Werte erhalten. Wenn beispielsweise ein 32-Bit-Zufallszahlengenerator mit einem Bereich von der Menge der ganzen Zahlen im geschlossenen Intervall $[0, 2^{32}-1]$ bis auf den Bereich von der Menge der ganzen Zahlen in dem abgeschlossenen Intervall $[1,6]$ skaliert wird, so dass die skalierten Werte verwendet werden, um die Rolle eines Standard sechseitigen Würfels zu simulieren, dann sollte jede Zahl im skalierten Bereich theoretisch mit gleicher Häufigkeit erscheinen. In dem gegebenen Beispiel, wenn die theoretische Frequenz für jeden Wert nicht gleich ist, dann wird das Skalierungsverfahren betrachtet als habe es eine Tendenz. Somit sollte eine nachgiebige Skalierungsmethode eine Tendenz gleich Null haben.

4.3 Hardware-basierender RNG

4.3.1 Allgemeine Erklärung. Aufgrund ihres materiellen Wesens kann die Leistung von Hardware-basierten RNGs im Laufe der Zeit nachlassen. Der Ausfall eines Hardware-basierten RNG könnte schwerwiegende Folgen für die Spiel(e) / Anwendung(en) haben, da Spiele vorhersagbar werden oder unfaire Verteilung zeigen könnten. Dementsprechend, wenn ein Hardware-basierter RNG verwendet wird, muss es dynamisch//aktive, Echtzeit-Überwachung des Ausgangs mit einem Stichprobenumfang groß genug, um statistisch relativ hoch leistungsfähige Tests zu erlauben, so dass das Spiel ausgeschaltet ist, wenn ein Ausgabetest-Fehler erfasst wurde.

4.5 Software-basierter RNG

4.4.1 Allgemeine Erklärung. Folgende Anforderungen gelten ausschließlich für Software-basierte RNGs:

4.4.2 Zeitraum. Die Laufzeit des RNG in Zusammenhang mit den Methoden der Umsetzung der RNG-Ergebnisse muss ausreichend lang sein, so dass sichergestellt ist, dass alle Spielergebniskombinationen/Umsetzungen für die jeweiligen Spiel(e)/Anwendung(en) möglich sind.

4.4.3 Setzen/Erneutes Setzen. Die Methoden des Setzens/ erneutes Setzens muss sicherstellen, dass alle Setz-Werte in einer Weise bestimmt sind, die die kryptographische Sicherheit des Zufallsgenerators nicht verletzt.

4.4.4 Hintergrund Takt/ Aktivität. Um sicherzustellen, dass RNG-Ergebnisse nicht vorhergesagt werden können, ist zwischen den Spielen für adäquate Hintergrunddurchlauf/Aktivität zu sorgen. Wenn ein Spielausgang aus mehreren abgebildeten RNG-Werten entsteht, hat der Hintergrunddurchlauf/die Aktivität während des Spiels zu erfolgen (d. h.: zwischen der Auswahl eines jeden abgebildeten RNG-Werts), um sicherzustellen,

dass der Spielausgang nicht aus sequenziellen abgebildeten RNG-Ergebnissen besteht. Der Hintergrunddurchlauf/die Aktivität muss in sich ausreichend zufällig sein, um Vorhersagen zu vermeiden.

Raum für Notizen

KAPITEL 5

5.0 DATENSICHERHEITSRICHTLINIE (ISS) ANFORDERUNGEN

5.1 Allgemeine Erklärung

5.1.1 Allgemeine Erklärung. Um sicherzustellen, dass Spieler nicht unnötigen Sicherheitsrisiken ausgesetzt sind, indem Sie an interaktiven Spielen teilnehmen. Diese Sicherheitsanforderungen werden bei den folgenden kritischen Komponenten des Interaktiven Spielsystems angewandt:

- a) Interaktive Spielsystem-Komponenten, die sensible Kundendaten, wie zum Beispiel Kreditkartendaten, Authentifizierungsdaten, Kundenkontoguthaben usw. aufzeichnen, speichern, verarbeiten, teilen, übertragen oder sammeln;
- b) Interaktive Spielsystem-Komponenten, die Zufallszahlen generieren, übertragen oder verarbeiten, die zur Feststellung des Ergebnisses von Spielen oder virtuellen Ereignissen genutzt werden;
- c) Interaktive Spielsystem-Komponenten, die Ergebnisse oder den aktuellen Gewinnstatus des Spielers speichern;
- d) Ein- und Ausgangspunkt zu den obigen Systemen (andere Systeme, die direkt mit kritischen Systemen kommunizieren können) und
- e) Kommunikationsnetzwerke, die sensible Spielerinformationen übertragen.

5.2 Datensicherheitsrichtlinie

5.2.1 Allgemeine Erklärung. Ein Datensicherheitsrichtlinien-Dokument soll in Kraft sein, um das Konzept des Betreibers zur Verwaltung der Informationssicherheit und deren Umsetzung zu beschreiben. Die Datensicherheitsrichtlinie soll:

-
- a) Eine Bewertungsbestimmung haben, wenn Änderungen am Interaktiven Spielsystem oder an den Prozesse des Betreibers, die das Risikoprofil des Interaktiven Spielsystem ändern, auftreten;
 - b) Vom Management genehmigt werden;
 - c) Allen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern sowie den relevanten externen Parteien mitgeteilt werden;
 - d) Sich einer Bewertung in geplanten Abständen unterziehen, und
 - e) Die Verantwortlichkeiten des Personals des Betreibers und das Personal von Dritten für den Betrieb, die Wartung und Instandhaltung des Interaktiven Spielsystems und/oder seiner Bestandteile abgrenzen.

5.4 Behördliche Kontrollen

5.3.1 Sicherheit des Personals. Die Sicherheits-Rollen und Verantwortlichkeiten der Mitarbeiter sollte definiert und in Übereinstimmung mit der Datensicherheitsrichtlinie dokumentiert werden.

- a) Alle Mitarbeiter der Organisation müssen eine geeignete Schulung des Sicherheitsbewusstseins und regelmäßige Auffrischungen in organisatorischen Richtlinien und Verfahren, benötigt für ihre berufliche Funktion, erhalten.
- b) Eine Richtlinie zur Zugriffssteuerung soll gegründet, dokumentiert und bewertet werden, auf Grundlage der Geschäfts- und Sicherheitsanforderungen für physischen und logischen Zugang zum Interaktiven Spielsystem und/oder seiner Bestandteile.
- c) Mitarbeiter erhalten ausschließlich Zugriff auf die Dienste oder Einrichtungen, für deren Nutzung sie ausdrücklich autorisiert wurden.
- d) Die Geschäftsführung hat die Benutzerzugriffsrechte in regelmäßigen Abständen über einen formalen Vorgang zu prüfen.
- e) Die Zugriffsrechte aller Mitarbeiter auf das Interaktive Spielsystem und/oder seiner Komponenten sind mit Beendigung der Beschäftigung, des Vertrags oder der

Vereinbarung aufzuheben oder bei Veränderungen anzupassen.

5.3.2 Dienstleistungen Dritter. Die Sicherheits-Rollen und Verantwortlichkeiten der Dienstleistungen von Dritten sollte definiert und in Übereinstimmung mit der Datensicherheitsrichtlinie dokumentiert werden.

- a) Vereinbarungen mit Drittdienstleistern mit Zugang, Verarbeitung, Kommunikation oder Verwaltung des Interaktiven Spielsystems und/oder seiner Komponenten oder das Hinzufügen von Produkten oder Dienstleistungen an das Interaktive Spielsystem und/oder seiner Bestandteile muss alle relevanten Sicherheitsanforderungen abdecken.
- b) Die Dienste, Berichte und Aufzeichnungen, die von Dritten zur Verfügung gestellt werden, sollen überwacht und mindestens einmal pro Jahr durch das Management geprüft werden.
- c) Änderungen an der Bereitstellung von Dienstleistungen, einschließlich der Wahrung und Verbesserung bestehender Datensicherheitsrichtlinien, Vorgehensweisen und Kontrollen, sind unter Berücksichtigung kritischer Geschäftssysteme und Prozesse und der Risikobeurteilung durchzuführen.
- d) Die Zugriffsrechte von Drittdienstleister auf das Interaktive Spielsystem und/oder seiner Komponenten sind mit Beendigung des Vertrags oder der Vereinbarung aufzuheben oder bei Veränderungen anzupassen.

5.3.3 Vermögenswert-Management. Alle Vermögenswerte Gehäuse, Weiterverarbeitung oder Übermittlung kontrollierter Informationen, einschließlich derjenigen, der Betriebsumgebung des Interaktiven Spielsystems und / oder seiner Komponenten, sollte berücksichtigt werden und einen benannten Inhaber in Übereinstimmung mit der Datensicherheitsrichtlinie haben.

- a) Ein Bestandsverzeichnis aller Vermögenswertanteile kontrollierter Güter soll erstellt und gepflegt werden.
- b) Die Vermögenswerte sind in Bezug auf ihre Kritikalität, Empfindlichkeit und Wert einzustufen.

-
- c) Jeder Vermögenswert soll einen festgelegten "Eigentümer" haben, der dafür verantwortlich ist, dass die Informationen und Vermögenswerte entsprechend klassifiziert und die Zugangsbeschränkungen und Klassifikationen festgelegt und regelmäßig überprüft werden.
 - d) Eine Richtlinie, soll für die akzeptable Verwendung von Vermögenswerten verbunden mit dem Interaktiven Spielsystem und seiner Betriebsumgebung mit einbezogen werden.
 - e) Ein Verfahren soll zum Entfernen von Vermögenswerten aus dem Dienst und das Hinzufügen neuer Vermögenswerte bestehen.
 - f) Stillgelegte Ausrüstung müssen von Speichermedien sicher entfernt und entsorgt werden, entsprechend des dokumentierten Verfahrens.
 - g) Herausnehmbare Speichermedien sollten sicher entsorgt werden, wenn nicht mehr erforderlich, mit dokumentierten Verfahren.

5.3.4 Verschlüsselungs-Schlüsselmanagement. Das Management von Verschlüsselungscodes soll dem definierten Prozess in Übereinstimmung mit den Datensicherheitsrichtlinie folgen.

- a) Es muss ein dokumentierter Prozess zur Erlangung oder zum Erzeugen von Codes sein.
- b) Wenn Codes auslaufen, muss es einen dokumentierten Prozess für die Verwaltung für den Ablauf der Codes geben.
- c) Es muss einen dokumentierten Prozess zum Widerruf von Codes geben.
- d) Es muss ein dokumentiertes Verfahren für die sichere Änderung des aktuellen Verschlüsselungs-Codesatzes geben.
- e) Es muss ein angewandtes dokumentiertes Verfahren für die Speicherung von Verschlüsselungscodes geben.
- f) Es muss eine Methode, zum Wiederherstellen von Daten mit einem widerrufenen oder abgelaufenen Code für einen definierten Zeitraum nachdem der Verschlüsselungscode ungültig wird, geben.

5.3.5 Lebenszyklus der Softwareentwicklung Die Akquisition und Entwicklung von neuer Software soll dem definierten Prozess in Übereinstimmung mit der Datensicherheitsrichtlinie folgen.

-
- a) Die Produktionsumgebung ist logisch und physikalisch von den Entwicklungs- und Testumgebungen getrennt.
 - b) Entwicklungspersonal soll vom Zugang ausgeschlossen werden, um Code-Änderungen in der Produktionsumgebung zu fördern.
 - c) Es muss ein dokumentiertes Verfahren geben, um zu überprüfen, dass die Test-Software nicht in der Produktionsumgebung eingesetzt wird.
 - d) Um ein Austreten von persönlichen Informationen zu verhindern, muss es ein dokumentiertes Verfahren geben, das sicherstellt, dass Rohproduktions-Daten nicht in Tests verwendet werden.
 - e) Alle Unterlagen in Bezug auf Software- und Anwendungsentwicklung sollte vorhanden sein und für die Dauer ihres Lebenszyklus erhalten bleiben.

5.3.6 Änderungskontrolle. Die Umsetzung der Änderungen in der Hardware und Software des Interaktiven Spielsystems wird durch den Einsatz von formalen Änderungs-Kontrollverfahren in Übereinstimmung mit der Datensicherheitsrichtlinie verwaltet werden.

- a) Programme zu Vorgehensweisen der Änderungskontrollen müssen sicherstellen, dass ausschließlich ordnungsgemäß genehmigte und getestete Versionen von Programmen auf der Produktions-Spielplattform eingesetzt werden. Die Produktionsänderungskontrolle muss umfassen:
 - i) eine geeignete Softwareversionskontrolle oder einen Mechanismus für alle Softwarekomponenten;
 - ii) Details zum Änderungsgrund;
 - iii) Angaben zu der Person, die die Änderung durchführt;
 - iv) Vollständige Backups der Vorgänger-Softwareversion;
 - v) Eine Richtlinie zur Bewältigung von Notfall-Änderungsverfahren;
 - vi) Verfahren für die Prüfung und die Migration von Änderungen;
 - vii) Aufgabentrennung zwischen den Entwicklern, dem Qualitätssicherungs-Team, dem Migrations-Team und den Benutzern; und
 - viii) Verfahren, um sicherzustellen, dass die Technische- und Benutzer-

Dokumentation als Ergebnis einer Änderung aktualisiert wird

- b) Alle Patches sind, wann immer möglich, auf einer Spielplattform zu konfigurieren, die mit der Ziel-Spielplattform identisch ist. Wenn Patch-Tests nicht gründlich genug in der vorgeschriebenen Zeit durchgeführt werden können, sollten sie risikoverwaltet erfolgen, entweder durch Isolierung oder durch Entfernung der nicht getesteten Spielplattform vom Netzwerk oder durch Anwendung des Patch und des Tests nach der Tatsache.

5.3.7 Ereignismanagement Ein Verfahren für die Berichterstattung über Sicherheitsvorfälle und Reaktionen des Managements werden in Übereinstimmung mit der Datensicherheitsrichtlinie dokumentiert werden.

- a) Der Ereignismanagement-Prozess muss eine Definition dessen beinhalten, was eine Datensicherheitsrichtlinie darstellt.
- b) Der Ereignismanagement-Prozess muss dokumentieren, wie Sicherheitsvorfälle durch geeignete Management-Kanäle gemeldet werden.
- c) Der Ereignismanagement-Prozess muss Managementaufgaben und Verfahren ansprechen, um eine schnelle, effektive und geordnete Reaktion auf Sicherheitsvorfälle zu gewährleisten, einschließlich:
 - i) Verfahren, um verschiedene Arten von Datensicherheitsereignissen zu behandeln;
 - ii) Verfahren für die Analyse und Identifizierung der Ursache des Vorfalls;
 - iii) Kommunikation mit denen, die vom Vorfall betroffen sind;
 - iv) Berichterstattung über den Vorfall an die zuständige Behörde;
 - v) Forensische Beweissammlung; und
 - vi) Kontrollierte Wiederherstellung von Informationssicherheitsvorfällen.

5.3.8 Betriebsfortführung und Wiederherstellung nach Notfällen. Ein Plan soll eingeführt werden, um ein Spiel-Geschäft in dem Fall, indem das Produktionsspiel-System funktionsunfähig gemacht wird, wiederherzustellen.

- a) Der Notfallwiederherstellungsplan muss die Methode der Speicherung von Spieler-Kontoinformationen und Spiele-Daten ansprechen, um den Verlust im Falle, dass das

-
- Produktionsspiel-System unbrauchbar gemacht wurde, zu minimieren. Wenn asynchrone Replikation verwendet wird, sollte das Verfahren zur Wiederherstellung von Daten beschrieben werden, oder die möglichen Datenverluste sollten dokumentiert werden.
- b) Der Notfallwiederherstellungsplan muss die Umstände unterteilen, unter denen sie aufgerufen werden.
 - c) Der Notfallwiederherstellungsplan muss die Errichtung eines Wiederherstellungs-Standortes physisch getrennt von der Produktionsstätte nennen.
 - d) Der Notfallwiederherstellungsplan muss Wiederherstellungshandbücher enthalten, die detailliert die notwendigen technischen Schritte zur Wiederherstellung der Spiele-Funktionalität am Wiederherstellungsstandort nennt.
 - e) Der Betriebsfortführungs-Plan muss die erforderlichen Prozesse angeben, die wiederaufgenommen wurden, um administrative Vorgänge von Spiele-Aktivitäten nach der Aktivierung der wiederhergestellten Plattform für eine Vielzahl von Szenarien, die für den betrieblichen Kontext des Interaktiven Spielsystems geeignet sind.

5.5 Technische Kontrollen

5.4.1 Selbstüberwachung

- a) Das Interaktive Spielsystem muss die Selbstüberwachung kritischer Komponenten durchführen (z. B. zentrale Hosts, Netzwerkgeräte, Firewalls, Links zu dritten Parteien usw.).
- b) Eine kritische Komponente, die Selbstüberwachungstests nicht besteht, muss sofort aus dem Betrieb genommen werden. Die Komponente ist nicht wieder in Betrieb zu nehmen, bevor ein ausreichender Nachweis darüber besteht, dass der Fehler behoben wurde.

5.4.2 Domain Name Service (DNS) Anforderungen

- a) Der primäre Server wird verwendet, um DNS-Anfragen in Verbindung mit dem Interaktiven Spielsystem benutzt zu beheben, die sich physikalisch in einem sicheren

-
- Rechenzentrum befinden.
- b) Logischer und physischer Zugriff auf den Primär-DNS-Server sind auf autorisiertes Personal zu beschränken;
 - c) Es muss mindestens einen Zweitserver geben, der DNS-Anfragen bearbeiten kann. Der Zweitserver muss sich in einer separaten Anlage vom Primärserver befinden;
 - d) Zonenübertragungen zwischen den Primärserver und dem Zweitserver müssen mindestens alle 24 Stunden erfolgen; und
 - e) Zonenübertragungen zu beliebigen Hosts sollten verboten werden.

5.4.3 Überwachung

- a) Die Uhren aller Komponenten des Interaktiven Spielsystems werden mit einer festgesetzten genauen Zeitquelle synchronisiert, um konsistente Protokollierung zu gewährleisten. Zeitversatz wird in regelmäßigen Abständen überprüft werden.
- b) Prüfprotokolle, die die Benutzeraktivitäten, Ausnahmen und Datensicherheitsvorfälle aufzeichnen, sind zu erstellen und über einen geeigneten Zeitraum zu führen, damit zukünftige Untersuchungen und die Zugangskontrollüberwachung vereinfacht werden.
- c) Systemadministrator- und Systembetreiber-Aktivitäten sind zu protokollieren.
- d) Protokolleinrichtungen und Protokolldaten sind vor unberechtigtem Zugriff zu schützen.
- e) Jede Veränderung, versuchte Veränderung, jeder Lesezugriff und jede andere Veränderung oder jeder andere Zugriff auf eine Aufzeichnung der Spielplattform, eine Prüfung oder ein Protokoll muss durch das Interaktive Spielsystem nachweisbar sein. Es muss möglich sein zu sehen, wer ein Protokoll wann eingesehen oder geändert hat.
- f) Generierte Protokolle von Überwachungstätigkeiten werden regelmäßig mit einem dokumentierten Prozess überprüft. Ein Datensatz jeder Überprüfung muss beibehalten werden.
- g) Interaktive Spielsystem-Fehler sind zu protokollieren und zu analysieren, und es sind angemessene Maßnahmen zu ergreifen.
- h) Netzwerk-Geräte mit begrenztem eingebautem Speicher müssen die gesamte Kommunikation deaktivieren, wenn das Prüfprotokoll voll ist oder Protokolle auf einem dedizierten Protokoll-Server ausladen.

5.4.4 Kryptografische Kontrollen. Es muss eine Richtlinie zum Einsatz kryptografischer Kontrollen für den Schutz von Informationen entwickelt und umgesetzt werden.

- a) Alle sensiblen oder persönlichen Daten sollten verschlüsselt werden, wenn sie ein Netzwerk mit einer niedrigeren Vertrauensstufe durchlaufen.
- b) Daten, die nicht versteckt, aber authentifiziert werden müssen, müssen eine Form der Nachrichtenauthentifizierungstechnik nutzen.
- c) Authentifizierung muss ein Sicherheitszertifikat von einer anerkannten Organisation verwenden.
- d) Der Grad der verwendeten Verschlüsselung, sollte der Empfindlichkeit der Daten entsprechen.
- e) Der Einsatz von Verschlüsselungs-Algorithmen muss regelmäßig durch qualifiziertes Management-Personal überprüft werden, um sicherzustellen, dass die aktuellen Verschlüsselungs-Algorithmen sicher sind.
- f) Änderungen an Verschlüsselungsalgorithmen zur Korrektur von Schwächen sind so schnell wie praktisch möglich umzusetzen. Wenn solche Änderungen nicht verfügbar sind, ist der Algorithmus auszutauschen.
- g) Verschlüsselungscodes dürfen nicht gespeichert werden, ohne selbst verschlüsselt zu werden und zwar über eine andere Verschlüsselungsmethode und/oder über die Nutzung eines anderen Verschlüsselungscodes.

5.4.5 Zugriffs-Kontrollen. Die Zuteilung von Zugriffsprivilegien ist zu beschränken und zu kontrollieren, basierend auf den geschäftlichen Anforderungen und den Prinzipien der niedrigsten Berechtigung.

- a) Ein formaler Vorgang zur Registrierung und Abmeldung von Nutzern muss eingeführt werden, um Zugriff auf alle Informationssysteme und -dienste zu gewähren und zu verweigern.
- b) Alle Nutzer bekommen eine einzigartige Kennung (Benutzer-ID) für ihren persönlichen Gebrauch, und es ist eine geeignete Authentifizierungstechnik anzuwenden, um die

- angebliche Identität eines Nutzers zu bestätigen.
- c) Der Einsatz von generischen Konten soll begrenzt werden, und wo verwendet, sind die Gründe für deren Verwendung formal zu dokumentieren.
 - d) Passwortbereitstellungen sind über einen formalen Verwaltungsvorgang zu kontrollieren.
 - e) Kennwörter müssen Geschäftsanforderungen für Länge, Komplexität und Lebensdauer entsprechen.
 - f) Der Zugang zu Interaktiven Spielsystemanwendungen und Betriebssystemen wird über einen sicheren Anmeldevorgang kontrolliert.
 - g) Angemessene Authentifizierungsmethoden sind zusätzlich zu Kennwörtern einzusetzen, um den Zugriff von Fernnutzern zu kontrollieren.
 - h) Jeder physische Zugang zu den Bereichen der Interaktiven Spielgehäuse-Systemkomponenten und jeder logische Zugriff auf die Interaktive Spielsystem-Anwendungen oder das Betriebssystem müssen aufgezeichnet werden.
 - i) Die Verwendung von automatischen Geräte-Identifikationsnummern, um Verbindungen von bestimmten Orten und Geräten zu authentifizieren muss formal dokumentiert werden und müssen in die regelmäßige Überprüfung von Zugriffsrechten durch das Management einbezogen werden.
 - j) Es sind Beschränkungen von Verbindungszeiten einzuführen, um zusätzliche Sicherheit für risikobehaftete Anwendungen zu gewährleisten.
 - k) Die Nutzung von Programmen, die in der Lage sein könnten, System- und Anwendungskontrollen zu umgehen, ist zu beschränken und streng zu kontrollieren.
 - l) Eine formale Richtlinie ist einzusetzen, und es sind angemessene Sicherheitsmaßnahmen zu übernehmen, um sich vor dem Risiko der Nutzung mobiler Computer und Kommunikationseinrichtungen zu schützen.
 - m) Telearbeit darf nur unter Umständen, in denen die Sicherheit des Endpunkts garantiert werden kann, zugelassen werden.

5.4.6 Netzwerk-Sicherheitsmanagement. Die Netzwerke sollten logisch getrennt werden, so dass es keinen Netzwerkverkehr auf einer Netzwerkverbindung gibt, die nicht gewartet werden kann, vom Host auf diesem Link.

-
- a) Der Ausfall eines einzelnen Elements, sollte nicht zu einer Verweigerung des Dienstes führen.
 - b) Ein Eindringlings-Erkennungssystem / Eindringenschutzsystem muss auf dem Netzwerk installiert werden, das kann:
 - i) Abhören, sowohl interner als auch externer Kommunikation
 - ii) Aufdeckung oder Verhinderung von Distributed Denial of Service (DDoS)-Attacken
 - iii) Aufdeckung oder Verhinderung von shellcode Durchqueren des Netzwerks
 - iv) Aufdeckung oder Verhinderung von Address Resolution Protocol (ARP) Täuschung
 - v) Erkennen anderer Man in the Middle Indikatoren und durchtrennen der Kommunikation sofort, wenn nachgewiesen.
 - c) Jede Serverinstanz in Cloud- und virtualisierten Umgebungen soll nur eine Funktion ausführen. Alternative gleichwertige sichere Mechanismen werden als technologische Fortschritte berücksichtigt werden.
 - d) In virtualisierten Umgebungen können redundante Serverinstanzen nicht unter dem gleichen Hypervisor laufen.
 - e) Zustandslose-Protokolle (z.B. UDP) sollten nicht für sensible Daten ohne zustandsbehafteten Transport verwendet werden.
HINWEIS: Obwohl HTTP technisch zustandslos ist, wenn es auf dem TCP läuft, das zustandsbehaftet ist, ist das erlaubt.
 - f) Alle Änderungen an der Netzwerk-Infrastruktur (z.B. Netzwerk-Geräte-Konfiguration) muss protokolliert werden.
 - g) Virens Scanner und/oder Erkennungs-Programme sollten auf alle relevanten Informationssystemen installiert werden. Diese Programme sollten regelmäßig aktualisiert werden, um neue Stämme von Viren zu scannen.
 - h) Netzwerksicherheit sollte von einer qualifizierten und erfahrenen Person auf einer regelmäßigen Basis getestet werden.
 - i) Die Tests sollten die externen (öffentlichen) Schnittstellen und das interne Netzwerk prüfen.
 - j) Prüfung eines jeden Sicherheitsbereichs auf dem internen Netzwerk, sollte getrennt

vorgenommen werden.

5.4.7 Firewalls.

- a) Eine Firewall muss sich an der Grenze von zwei unterschiedlichen Sicherheitsdomänen befinden.
- b) Alle Verbindungen zu den Interaktiven Spielsystem-Hosts im sicheren Datenzentrum müssen mindestens eine genehmigte Firewall auf Anwendungsebene passieren. Dazu gehören Verbindungen zu und von allen nicht-Interaktiven Spielsystem-Hosts, vom Betreiber verwendet.
- c) Die Firewall muss ein separates Hardware-Gerät mit folgenden Eigenschaften sein:
 - i) ausschließlich Firewall-bezogene Anwendungen dürfen auf der Firewall laufen und
 - ii) Es darf nur eine begrenzte Anzahl an Konten auf der Firewall vorhanden sein (z.B. ausschließlich System-Administratoren).
- d) Die Firewall muss alle Verbindungen ablehnen, abgesehen von denjenigen, die ausdrücklich genehmigt wurden.
- e) Die Firewall muss alle Verbindungen von Zielen, die sich nicht auf dem Netzwerk befinden können ablehnen, von denen die Nachricht ihren Ursprung hat (z.B. RFC1918-Adressen auf der öffentlichen Seite einer Internet-Firewall.)
- f) Die Firewall muss ein Prüfprotokoll über alle Parameteränderungen führen, die die zulässigen Verbindungen durch die Firewall steuern.
- g) Die Firewall muss ein Prüfprotokoll über alle erfolgreichen und nicht erfolgreichen Verbindungsversuche führen. Protokolle sollten für 90 Tage aufbewahrt werden und eine Probe monatlich für unerwarteten Traffic überprüft werden.
- h) Die Firewall muss alle Kommunikationen deaktivieren, wenn das Prüfprotokoll voll ist.

5.4.8 Fernzugriff. Der Fernzugriff wird definiert wie jeder Zugriff von außerhalb des Systems oder System-Netzwerks einschließlich aller Zugriffe aus anderen Netzen innerhalb derselben Einrichtung. Fernzugriff wird nur erlaubt, wenn er von der Aufsichtsbehörde genehmigt wurde und die Option deaktiviert werden kann. Wo zugelassen, sollen nur die Fern-Verbindungen den

Zugriff erlauben, durch die zulässige Firewall-Anwendung und Interaktive Spielsystemeinstellungen. Fernzugriff-Sicherheit wird auf einer Fall-zu-Fall-Basis bewertet werden, in Verbindung mit der Umsetzung der aktuellen Technologie und der Zustimmung der lokalen Aufsichtsbehörde. Zusätzlich soll es geben:

- a) Keine unbefugte Fernzugriff-Benutzerverwaltungsfunktionalität (Hinzufügen von Benutzern, Ändern von Berechtigungen, usw.);
- b) Kein unbefugter Zugriff auf keine Datenbank anders als der Informationsabruf in einer der vorhandenen Funktionen;
- c) Kein unbefugter Zugriff auf das Betriebssystem, und
- d) Das Interaktive Spielsystem muss ein Aktivitäten-Protokoll aufrechterhalten, das automatisch alle Fernzugriff-Informationen aktualisiert.

5.4.9 Backup. Sicherungskopien von Daten und Software sind in Übereinstimmung mit der Datensicherungsrichtlinie zu erstellen und regelmäßig zu prüfen.

5.5 Physische und umgebungsbezogene Kontrollen

5.5.1 Sichere Bereiche. Spielplattformen und die damit verbundenen Kommunikationssysteme müssen sich in Einrichtungen befinden, die physischen Schutz vor Schäden durch Brände, Überflutungen, Wirbelstürme, Erdbeben und andere Naturereignisse oder Katastrophen bieten.

- a) Sicherheitsperimeter (Barrieren wie Wände, kartenkontrollierte Zugangstore oder besetzte Rezeptionen) sind zu nutzen, um Bereiche zu schützen, die Interaktive Spielsysteme beherbergen.
- b) Sichere Bereiche sind durch geeignete Zugangskontrollen zu schützen, damit sichergestellt ist, dass der Zugang ausschließlich dem autorisierten Personal vorbehalten bleibt.
- c) Jeder Zugang ist in einem sicheren Protokoll zu verzeichnen.
- d) Sichere Bereiche müssen ein Einbruchfeststellungssystem umfassen, und der Versuch eines nicht autorisierten Zugangs ist zu protokollieren.

5.5.2 Spiele Ausstattungssicherheit

- a) Interaktive Spielsystem-Server sollen sich in Server-Räumen, die unerlaubten Zugang beschränken, befinden.
- b) Interaktive Spielsystem-Server sind in Racks in einem sicheren Bereich zu unterbringen.

5.5.3 Unterstützung Dienstprogramme

- a) Alle Interaktiven Spielsystem-Komponenten sollen mit einem entsprechenden primären Strom versorgt werden.
- b) Alle Interaktiven Spielsystemkomponenten müssen eine unterbrechungsfreie (USV) Stromversorgungs-Ausrüstung besitzen, um Operationen im Falle eines Stromausfalls zu unterstützen.
- c) Es hat eine ausreichende Kühlung für die Ausrüstung im Server-Raum vorhanden zu sein.
- c) Strom- und Telekommunikationskabel, die Daten übertragen oder Informationsdienste unterstützen, sind vor Abhöraktionen und Schäden zu schützen.
- d) Es soll ein geeigneter Brandschutz für die Interaktiven Spielsystem-Komponenten im Server-Raum vorhanden sein.

KAPITEL 6

6.0 FORTLAUFENDE JACKPOT ANFORDERUNGEN

6.1 Einleitung

6.1.1 Allgemeine Erklärung. Ein fortlaufender Jackpot (die Begriffe werden synonym verwendet) ist ein anwachsender Preis, der auf einer Funktion von Gutschriften, gesetzt und gewonnen, basiert. Dies umfasst Preise, die auf anderen Kriterien basieren als auf dem Erzielen von Gewinnen im Spiel, wie zum Beispiel „Mystery-Jackpots“. Dies schließt jedoch nicht unkonfigurierbare, erhöhte Preise ein, die sich aus Bonus-Merkmalen ergeben, die Teil des Spiel-Auszahlungstisches (Theoretischer % RTP) sind.

6.2 Fortlaufendes/r Jackpot-Design und -Betrieb

6.2.1 Fortlaufender Jackpot Fairnes. Damit ein fortlaufender Jackpot für alle Spieler fair ist, müssen die folgenden Grundregeln eingehalten werden:

- a) Alle Spieler, die fortlaufende Jackpot-Spiele spielen, müssen über Aktionen informiert werden, durch die sie sich für den Gewinn des fortlaufenden Jackpots qualifizieren können.
- b) Wenn fortlaufende Jackpot-Beiträge Teil der %RTP-Berechnung sind, dürfen die Beiträge nicht in die Einnahmen eingefügt werden. Wenn für einen fortlaufenden Jackpot eine Obergrenze eingerichtet wird, sind alle anschließenden Beiträge dem Verteilungspool gutzuschreiben. Die Mindestausschüttung an den Spieler muss erreicht werden, unabhängig von der Anzahl der berechneten Wetteinheiten.
- c) Die Spielregeln müssen Informationen dazu enthalten, wie der fortlaufende Jackpot finanziert und festgelegt wird.

-
- d) Wenn es einen Mindestwetteinsatz gibt, um den damit fortlaufenden Jackpot gewinnen zu können, muss das Basisspiel (ausschließlich des fortlaufenden Jackpots) die Mindestausschüttungsquote erfüllen.
- e) Der aktuelle fortlaufende Jackpot-Betrag ist auf allen Spielergeräten anzuzeigen, die am fortlaufenden Jackpot teilnehmen. Diese Anzeige sollte auf allen teilnehmenden Spielergeräten mindestens alle 30 Sekunden aktualisiert werden.
- HINWEIS: Es wird akzeptiert, dass in Abhängigkeit vom Medium Kommunikationsverzögerungen auftreten können, die über das Wissen und die Kontrolle des Betreibers hinausgehen. Server-to-Client-Verzögerungen variieren von Spieler zu Spieler und von Nachricht zu Nachricht.*
- f) Die Regeln des Spiels müssen die Spieler über die Unvollkommenheiten des Kommunikationsmediums für das Spiel und wie sich dies auf sie auswirkt, informieren.
- g) Die Regeln des Spiels müssen die Spieler über etwaiger maximale Auszeichnungen und / oder Fristen, die für jeden fortlaufenden Jackpot existieren können, informieren.
- h) Für fortlaufende Jackpots, die mehrere Ebenen von Auszeichnungen bietet, muss der Spieler immer den höheren Betrag zahlen, wenn eine bestimmte Kombination gewonnen hat, so sollte diese den höher bezahlten Preis auslösen. Dies kann auftreten, wenn eine gewinnende Kombination für mehr als eine der verfügbaren Auszahlungstisch-Kombinationen (d.h. ein Flush ist eine Form eines Straight Flush und ein Straight Flush ist eine Form eines Royal Flushes) ausgewertet werden kann. Daher kann es Situationen geben, in denen die fortlaufenden Jackpot-Ebenen vertauscht werden, um sicherzustellen, dass dem Spieler der höchstmögliche Wert vergeben werden kann, bezogen auf alle Kombinationen, die vom Ausgang definiert werden kann.
- i) Wenn mehrere fortlaufende Jackpots bei ungefähr der gleichen Zeit auftreten, und es gibt keine definitive Möglichkeit zu wissen, welcher Jackpot zuerst aufgetreten ist, soll die Regulierungsbehörde und / oder der Betreiber das Verfahren für die Auflösung festlegen. Die Spielregeln müssen Informationen hinzufügen, wer sich mit der Lösung für diese Möglichkeit befasst.

6.2.2 Fortlaufender Jackpot Fairnes. Wenn eine „Master-Regelvorrichtung“ eine „Slave-Regelvorrichtung“ zur Kontrolle eines fortlaufenden Jackpots einsetzt, gelten folgende Anforderungen:

- a) Alle Slave-Regelvorrichtungen müssen zeitlich mit der Master-Regelvorrichtung synchronisiert werden.
- b) Die Master-Regelvorrichtung muss zeitlich mit dem Interaktiven Spielsystem synchronisiert werden.
- c) Fortlaufende Jackpot-Gewinne müssen zeitgestempelt werden, und die fortlaufende Jackpot-Regelvorrichtung muss sicherstellen, dass innerhalb einer Mindestzeitvorgabe registrierte Treffer als simultane Gewinne erachtet werden. Preisauszahlungen für simultane Gewinne haben in Übereinstimmung mit den Spielregeln zu erfolgen.
- d) Das Mindestzeitfenster (fortlaufende Jackpot-Neustart-Periode) darf nicht kürzer sein als die längste Zeit, die es dauert:
 - i) Zu registrieren, dass ein fortlaufender Jackpot gewonnen wurde;
 - ii) Den Gewinn auf den Anzeigen aller teilnehmenden Spielergeräte mit aktiver Sitzung bekanntzugeben und
 - iii) Die fortlaufenden Jackpot-Messgeräte zurückzusetzen.
- e) Wenn ein laufender Jackpot unterstützt wird, der durch die Erhöhung der Einsätze einzelner Spieler festgelegt wird, hat der Vorgang des Empfangs der Erhöhungen von allen Spielergeräten fair abzulaufen, unabhängig davon, ob diese an Master- oder Slave-Regelvorrichtungen angeschlossen sind.

6.2.3 Fortlaufende Jackpot Gewinnbenachrichtigung. Folgende Anforderungen sind zu erfüllen, wenn ein Jackpot gewonnen wird:

- a) Ein Gewinner ist bis zum Ende des Spiels über den fortlaufenden Jackpot-Gewinn zu informieren;
- b) Die Mitteilung über den fortlaufenden Jackpot-Gewinn ist an alle Spielergeräte zu senden, die zum Zeitpunkt des Gewinns am fortlaufenden Jackpot teilnehmen;

-
- c) Der fortlaufende Jackpot-Betrag ist auf allen Spielergeräten anzuzeigen, die zum Zeitpunkt des Gewinns am fortlaufenden Jackpot teilnehmen.

6.2.4 Änderung der laufenden Jackpot-Parameter. Die folgenden Anforderungen gelten für die Konfigurierung von laufenden Jackpots:

- a) Sobald der laufende Jackpot zu laufen begonnen hat, dürfen Parameteränderungen nicht unmittelbar greifen – sie sollten vielmehr gespeichert und angewandt werden, wenn der laufende Jackpot gewonnen wird. Dies sind „schwebende“ Parameter.
- b) Ein laufender Mystery-Jackpot, der einen versteckten laufenden Jackpot-Betrag nutzt, um den laufenden Jackpot-Gewinn festzulegen, darf den versteckten laufenden Jackpot-Betrag nicht verändern, wenn die Parameter geändert werden, wenn der laufende Jackpot aktiv ist (d. h. wenn einem laufenden Jackpot Beiträge hinzugefügt würden).
- c) Das Interaktive Spielsystem muss eine Möglichkeit bieten, aktuelle und schwebende laufende Jackpot-Parameter anzuzeigen.
- d) Das Interaktive Spielsystem muss die Werte aller laufenden Jackpot-Messgeräte aufzeichnen, ebenso wie alle "aktuellen" und "schwebenden" laufenden Jackpot-Parameter.

6.2.5 Anteilige Umleitung von laufenden Jackpots. Verteilungspläne, nach denen ein Teil eines laufenden Jackpot-Beitrags zu einem anderen Pool umgeleitet wird, so dass, wenn der laufende Jackpot gewonnen wird, der Umleitungspool dem Anfangsbetrag des nächsten laufenden Jackpots hinzugefügt wird, sind akzeptabel.

6.2.6 Fortlaufender Jackpot Abschaltung. In Fällen, in denen ein fortlaufender Jackpot nach unten geschlossen werden soll (z.B. Fehlfunktion, Verlust der Konnektivität, unerwartete Kündigung), so gelten die folgenden Anforderungen:

- a) Es hat eine klare Ansage an die Spieler zu erfolgen, dass der fortlaufende Jackpot nicht aktiv ist (z. B. durch die Anzeige „Jackpot geschlossen“ auf den Spielergeräten).
- b) Es darf nicht möglich sein, den laufenden Jackpot in der Schließungsphase zu gewinnen.

-
- c) Wenn der laufende Jackpot zusammen mit einem anderen Spiel (z. B. dem Basisspiel) läuft und die Anforderung bezüglich der Ausschüttungsquote nur dann erfüllt wird, wenn laufende Jackpot-Beiträge eingerechnet werden, darf das andere Spiel nur dann angeboten werden, wenn der laufende Jackpot zur Verfügung steht.
 - d) Bei Aktivierung des laufenden Jackpots aus der Schließungsphase muss der laufende Jackpot mit den identischen Parametern wie vor der Schließung wieder eingerichtet werden, darunter der laufende Jackpot-Wert und der versteckte Gewinnbetrag für laufenden Mystery-Jackpots.

6.2.7 Fortlaufender/Jackpot Wiederherstellung. Damit eine Wiederherstellung des aktuellen Wertes des laufenden Jackpots im Falle eines Ausfalls des Interaktiven Spielsystems oder der laufenden Jackpot-Regelvorrichtung gewährleistet ist:

- a) Muss der aktuelle Wert des fortlaufenden Jackpot-Betrags auf mindestens zwei separaten Geräten gespeichert werden oder
- b) Muss der aktuelle Wert des fortlaufenden Jackpot-Betrages aus den Messdaten, die auf demselben Interaktiven Spielsystem gespeichert werden, wie der fortlaufende Jackpot-Betrag, korrekt berechnet werden können.

In beiden Fällen müssen alle laufenden Jackpot-Gewinner ausbezahlt werden, sobald der Wert wiederhergestellt wurde.

Raum für Notizen

Anhang A

A.0 EREIGNISWETTE

A.1 Einführung

A.1.1 Allgemeine Erklärung. Die folgenden Anforderungen gelten nur für Wetten auf Sport, Wettbewerbe und Spiele, bei denen der Spieler Wetten auf Ereignisse oder Märkte, die in der Zukunft eintreten und deren Ergebnisse von unabhängigen Ereignissen des Systems bestimmt werden, platziert. Die Anforderungen in diesem Abschnitt sind allgemeiner Natur und beziehen sich nicht auf bestimmte Arten von Sport, Wettbewerbe, Spiele oder Wetten. Die Absicht ist es, Sport, Wettbewerbe, Spiele und Wetttypen, derzeit bekannten und gesetzlich erlaubt, abzudecken und den Rahmen für künftige Arten zu bieten. Alle geltenden Anforderungen aus allen Bereichen innerhalb GLI-19 zusätzlich zu den unten aufgeführten Anforderungen gelten.

A.2 Wettanforderungen

A.2.1 Wettinformation. Die folgenden Abschnitte beschreiben die Informationen, die für den Spieler zu den Ereignissen/Märkten (und damit verbundenen Wettarten) auf dem Interaktiven Spielsystem, und die Methoden für die Platzierung einer Wette auf dem Interaktive Spielsystem verfügbar sein müssen:

- a) Eine Liste oder gleichwertige Darstellung aller verfügbaren Wetttypen muss für den Spieler verfügbar sein.
- b) Der Spieler muss in der Lage sein, Beschreibungen dieser Wettarten vor dem platzieren einer Wette zu sehen (z.B.: über einen Hotlink zu einem Hilfe-/Regel-Bildschirm).
- c) Die Beschreibung der einzelnen Wettart muss alle verfügbaren Wettmöglichkeiten für die Wettart enthalten.

-
- d) Eine Liste oder gleichwertige Darstellung aller aktiven Ereignisse/Märkte muss für den Spieler verfügbar sein.

A.2.2 Wetten platzieren.

- a) Kein Wetteinsatz darf größer sein, als der aktuelle Saldo des Spielerkontos.
- b) Die Methode der Platzierung einer Wette hat einfach zu sein, mit allen Auswahlen (einschließlich ihrer Bestellung, wenn relevant) verständlich für einen typischen Spieler.
- c) Wenn die Wette die Kombination von Ereignissen/ Märkten beinhaltet (z.B.: Doppel-/Dreifach-Wetten), müssen solche Gruppierungen klar offensichtlich für den Spieler sein, die Kombination von Informationen über die Wett-Seite und Hilfe-/Regel-Bildschirme geben.
- d) Es muss eine klare Mitteilung geben, dass die Wette durch das System angenommen wurde und die Einzelheiten der Wette, die tatsächlich angenommen wurde, muss dem Spieler zur Verfügung gestellt werden, wenn die Wette angenommen wird (z.B. als Wett-Ticket mit Wettetails angezeigt, in Kombination mit generischen Wettinformation im Hilfe-/Regel-Bildschirm präsentiert sein).
- e) Wenn die Wette abgelehnt wird (ganz oder teilweise), durch die Gaming-Plattform, muss der Spieler über die Ursache(n) für die Ablehnung informiert werden.
- f) Der Spieler-Kontostand ist um den Betrag der Wette zu belasten, wenn eine Benachrichtigung über die Annahme der Wette vom System empfangen wird.
- g) Die Wett-Bestätigung sollte auch die Höhe der tatsächlich vom Interaktiven Spielsystem akzeptierten Wette beinhalten.

A.2.3 Massenplatzierung von Wetten. Dieser Abschnitt bezieht sich auf Wetten, die in Masse platziert werden (z.B. per FTP an das zentrale System) können.

- a) Benachrichtigung über die Annahme oder Ablehnung einer Wette kann über eine Protokoll-Datei, die der Spieler später lesen kann, erfolgen.

-
- b) Wenn der Stream von Wetten aus irgendeinem Grund unterbrochen wird, muss ein Mittel zur Verfügung gestellt werden, um den Spieler zu bestimmen, wo im Stream, die Unterbrechung aufgetreten ist.
 - c) Der Kontostand ist um den Betrag der Wette zu belasten, wann eine Benachrichtigung über die Annahme von jeder Wette vom System empfangen wird.
 - d) Keine Wette im Stream kann größer sein als der aktuelle (Rest-)Saldo des Kontos. Wenn ein solcher Einsatz versucht wird, wird der gesamte Stream angehalten werden.

A.2.4 Stornierungen.

- a) Die Möglichkeit, zu versuchen, eine der aktiven Einsätze zu stornieren ist vorzusehen.
- b) Das Verfahren zur Durchführung des Widerrufs hat einfach zu sein.
- c) Stornierung über den Suche-Mechanismus soll vorgesehen werden.
- d) Erfolgreiches stornieren sind sofort zu aktualisieren auf dem Spieler-Kontostand, um den Betrag der abgebrochen Wette.
- e) Stornierung ist nicht erlaubt, wenn der erste Teil des Ergebnisses des Ereignisses bekannt ist.
- f) Der Spieler muss in der Lage sein, auf alle anderen Regeln in Bezug auf das Verbot von Stornierungen, z.B. nach einer festgelegten Zeitspanne, zugreifen zu können.

A.2.5 Ereignis/Markt geschlossen.

- a) Das System muss ein automatisches Schließen für Ereignis- oder Marktwetten implementieren, wenn die geplante Zeit für Ereignis oder Markt erreicht ist. Beachten Sie, dass dies nicht ausschließt, die Umsetzung der Wetten, die im Gange sind.
- b) Es kann eine manuelle Übersteuerung der automatischen Schließ-Zeit geben.
- c) Spieler in einer Spieler-Sitzung muss in der Lage sein zu sehen, wenn ein Ereignis oder ein Markt geschlossen wird (bei der nächste Interaktion des Spielers mit der Website, die eine Aktualisierung der Informationen auf dem Bildschirm verursacht).
- d) Es darf nicht möglich sein, Wetten auf Ereignis oder Markt zu platzieren, sobald sie geschlossen sind. Dies gilt nicht bei der Umsetzung der Wetten, die im Gange sind.

-
- e) Eine Stornierungs-Nachfrist kann angeboten werden, damit die Spieler, die Einsätze falsch platzieren, diese stornieren können. Sie muss jedoch von kurzer Dauer sein und muss enden, bevor das Ergebnis des Ereignisses bekannt ist oder abgeleitet werden kann.
 - f) Es ist möglich, ein Ereignis oder einen Markt wieder zu öffnen, wenn es die Umstände erlauben. Spieler muss in der Lage sein zu sehen, wenn ein Ereignis oder ein Markt wieder geöffnet wird (bei der nächste Interaktion des Spielers mit der Website, die eine Aktualisierung der Informationen auf dem Bildschirm verursacht).

A.2.6 Im Gange befindliche Wetten. Der Hilfe-Regel-Bildschirm und/oder die AGB für die Website müssen eine Erklärung für den Spieler beinhalten, dass das System Verzögerungen umsetzt, um die Auswirkungen gegenüber Spielern, die aktuellere Informationen oder schnellere Internet-Verbindungen haben, zu mildern.

A.3 Ergebnisse

A.3.1 Biet-Ergebnisse

- a) Das Interaktive Spielsystem muss die Spieler informieren, wie zuverlässig erhaltene und veröffentlichte offizielle Ergebnisse für Sport/Wettbewerbe/Spiele sind.
- b) Das Interaktive Spielsystem muss den Spieler über die Bedeutung, mit denen eine gewinnende Wette bestimmt wird, eindeutig informieren.
- c) Die verfügbaren Regeln, für den Spieler müssen klar sagen, was geschieht, wenn es Potenzial für mehrere Ereignisse/ Märkte gibt, um die gleichen Gewinnergebnis (z.B.: ein totes Rennen) zu teilen.
- d) Die verfügbaren Regeln für die Spieler muss die Situation von Gewinnergebnissen beschreiben, die eingegeben wurden für Sport /Wettbewerb/Spiel-Ergebnisse, die nicht zum Wetten angeboten wurden.
- e) Die verfügbaren Regeln für die Spieler müssen klar sagen, was geschieht, wenn nur ein Teil eines Sports / Wettbewerbs/ Spiels abgezogen wird, zu Themen wie:
 - i) Umstände, wenn alle Wetten auf diesen Teil des Sports / Wettbewerbs/ Spiels verloren gehen, wenn sie zurückgezogen werden,

-
- ii) Umstände, wenn alle Wetten auf diesen Teil des Sports / Wettbewerbs/ Spiels erstattet werden, wenn sie zurückgezogen werden, und
 - iii) Die Handhabung des zurückgezogenen Teils des Sports / Wettbewerbs/ Spiels für Einsätze mit mehreren Ereignissen/ Märkten (z.B.: Combos).
- f) Wenn ein Sport / Wettbewerb/ Markt aus irgendwelchen Gründen abgebrochen wird, sind alle Wetten, die ausschließlich mit Ereignissen/ Märkten mit diesem Sport / Wettbewerb/ Markt verbunden sind, in voller Höhe zu erstatten.
- g) Wettarten, die mehrfach Ereignisse/ Märkte beinhalten (z.B: Combos) sind zu behandeln, als ob jede Auswahl für diese Etappe des verlassenen Ereignisses/ Marktes eine gewinnende Wette ist (um zu erlauben, dass die Combo-Wette aktiv bleibt), aber mit eine 1.00 Auszahlung (d.h.: kein Gewinn für den Spieler), was wiederum bewirkt, dass das Potenzial für die gesamte Auszahlung der Combo-Wette entsprechend angepasst wird.

A.3.2 Eingabe des Ergebnisses

- a) Die Ergebnisse können nicht für ein Ereignis/ Markt eintreten, solange Ereignis / Markt nicht geschlossen ist. Dies schließt nicht das Absetzen von Ereignissen/ Märkte innerhalb eines bestimmten Sports / Wettbewerbs/ Spiels aus, bevor Sport / Wettbewerb/ Spiel abgeschlossen ist.
- b) Ergebniseinträge müssen die Eingabe aller Informationen, die das Ergebnis von allen Wettarten für dieses Ereignis / Markt beeinflussen können, beinhalten, ob solche Einsätze tatsächlich platziert wurden oder nicht.
- c) Die Ergebnisse können aber nicht nachdem sie bestätigt wurden, verändert werden, außer im Falle der Neuplatzierung.

A.3.3 Anzeige der Ergebnisse

- a) Es wird angenommen, dass das System zwangsläufig zu einem gewissen Grad der Ergebnis-Bestätigung und Synchronisationsverzögerung für Anzeigen der Aktualisierungen der Informationen auf dem Bildschirm des Spielers unterliegt, und es ist möglich, dass Informationen nur bei der nächsten Interaktion des Spielers mit der

-
- Website aktualisiert werden, was dazu führt, dass die Information auf dem Bildschirm aktualisiert wird.
- b) Ein Spieler in einer Spieler-Sitzung muss in der Lage sein, die Ergebnisse zu sehen, wenn ein Ereignis / Markt geschlossen ist.
 - c) Der Spieler muss in der Lage sein, die Ergebnisse von jedem entschiedenen Ereignis / Markt zu sehen, sobald sie bestätigt worden sind.
 - d) Die Spieler müssen in der Lage sein, jede Änderung der Ergebnisse zu sehen.
 - e) Wo einzelne Wettbeträge in Pools gesammelt sind, muss der Spieler in der Lage sein, die Dividende von allen entschiedenen Einsätzen zu sehen, sobald sie bestätigt worden sind.

A.4 Gewinne

A.4.1 Zahlung der Gewinne. Gewinneinsätze sind direkt an das Konto des Spielers gutzuschreiben, wenn die Ergebnisse vom Ereignis/ Markt eingegeben, bestätigt und abgewickelt sind. Ist der Spieler nicht in einer aktiven Spieler-Sitzung wenn die Ergebnisse eingegeben und bestätigt werden, ist es akzeptabel, dass die Gewinne beim nächsten Mal, wenn auf das Konto zugegriffen wird, zu übertragen, z.B. nächste Spieler-Sitzung oder Konto-Auszahlung.

A.4.2 Runden. Bei der Berechnung der Auszahlungen kann es Rundung geben. Informationen darüber, wie das System diese Umstände handhabt, müssen dem Spieler durch den Hilfe-/ Regel-Bildschirm eindeutig angegeben werden, was stattfinden soll:

- a) Rundung bis zu welcher Ebene (z.B.: 5 Cent) muss besprochen werden;
- b) Rundung nach oben, unten (Abschneiden), eine echte Rundung muss besprochen werden, und
- c) Messverfahren für die Rundung muss besprochen werden.

A.4.3 Zurückgezogene Auswahl. Die verfügbaren Regeln für die Spieler muss klar sagen, was geschieht, wenn nur ein Teil eines Sports / Wettbewerbs/ Spiels abgezogen wird, zu Themen wie:

- a) Umstände, wenn alle Wetten auf diesen Teil des Sports / Wettbewerbs/ Spiels verloren gehen, wenn sie zurückgezogen werden,
- b) Umstände, wenn alle Wetten auf diesen Teil des Sports / Wettbewerbs/ Spiels erstattet werden, wenn sie zurückgezogen werden,
- c) Die Handhabung des zurückgezogenen Teils des Sports / Wettbewerbs/ Spiels für Einsätze mit mehreren Ereignissen/ Märkten (z.B.: Combos), und
- d) Handhabung von wiederhergestellter Auswahl - vor allem, wenn "Feld" Auswahl angeboten wird.

A.4.4 Eingestellte Ereignisse.

- a) Wenn ein Sport / Wettbewerb/ Markt aus irgendwelchen Gründen abgebrochen wird, sind alle Wetten, die ausschließlich mit Ereignissen/ Märkten mit diesem Sport / Wettbewerb/ Markt verbunden sind, in voller Höhe zu erstatten.
- b) Wettarten, die mehrere Ereignisse/ Märkte beinhalten (z.B.: Combos) sind zu behandeln, als ob jede Auswahl für diese Etappe des eingestellten Ereignisses/ Markts eine gewinnende Wette ist (um zu erlauben, dass die Combo-Wette aktiv bleibt).

A.5 Feste Wettquoten

A.5.1 Allgemeine Erklärung. Dieser Abschnitt bezieht sich auf spezifische Anforderungen für Wettarten, bei denen die Auszahlung zur Zeit der platzierten Wette fixiert wird. Die Spieler müssen in der Lage sein, auf alle aktuellen Wettquoten / Auszahlungen für alle verfügbaren Ereignisse/ Märkte jederzeit zugreifen zu können. Zusätzlich zu den allgemeinen Anforderungen gelten folgende Anforderungen:

A.5.2 Wetten

- a) Wenn die Wette an mehr als einen Preistisch beteiligt ist, muss das System diese speichern und die Bestätigung muss angeben, für welchen Preistisch sie gilt.
- b) Wenn die Wette Wettarten beinhaltet, bei denen der Preistisch sich dynamisch ändern kann, muss das System diese speichern und die Bestätigung muss die Preistisch-Auszahlung(en) (z.B. Quoten), die zu dieser Wette gelten einem Sieger anzeigen.

A.5.3 Haftungsbeschränkung. Die verfügbaren Regeln müssen den Spieler klar Umstände nennen, bei denen eine mögliche Haftung für zukünftige Ereignisse/Märkte mit allen Bedeutungen reduziert werden kann:

-
- a) Zuteilend – Minderung von großen Gewinnen in einem Ereignis/Markt, wenn der Haftungs-Gesamtausschüttungssatz zu groß ist;
 - b) Haftungsgrenzen – Einsätze werden automatisch abgelehnt, wenn die Haftung für das/den Ereignis/Markt einen vorgegebenen Grenzwert überschreiten würde, und
 - c) Teilweise Wette-Aannahme/ -Ablehnung – Umstände, bei denen eine Wette teilweise oder vollständig abgelehnt wird. Dies wird häufig von einer Änderung der Quote / Auszahlungen gefolgt.

A.5.4 Gewinnauszahlung-Modifikation

- a) Die zur Verfügung gestellten Regeln müssen dem Spieler klar die Umstände mitteilen, wenn es erlaubt ist, dynamisch die Quoten/ Auszahlungen auf ein Ereignis / Markt zu ändern.
- b) Die Spieler müssen in der Lage sein zu sehen, wenn Quoten / Auszahlungen geändert werden.
- c) Nachträglicher Zugang zu Quoten / Auszahlungen, z.B.: über einen Hotlink, muss die aktuellen Werte zeigen.
- d) Es wird angenommen, dass das System zwangsläufig zu einem gewissen Grad Synchronisationsverzögerung für Anzeigen der Aktualisierungen dieser Informationen auf dem Bildschirm des Spielers unterliegt und Informationen nur bei der nächsten Interaktion des Spieler mit der Website aktualisiert werden, was dazu führt, dass die Informationen auf dem Bildschirm aktualisiert wird. Um Spieler-Fairness zu gewährleisten, muss das System Situationen erkennen, in denen der Spieler eine Wette platziert, für die die damit verbundenen Chancen / Auszahlungen sich tatsächlich geändert haben (aber noch nicht auf dem Bildschirm des Players aktualisiert wurden) und den Spieler darüber informiert und entsprechend um Bestätigung bittet, angesichts der neuen Wett-Chancen/-Auszahlungen.

A.5.5 Anpassungen zu festen Gewinnauszahlungen. Die Regeln, dem Spieler zur Verfügung gestellt, müssen klar die Umstände mitteilen, wann die Quoten/Auszahlungen einzustellen sind, wie:

- a) Mehrere Gewinn-Ergebnisse (z. B. toten Rennen);
- b) Zurückgezogene Auswahl für die Einsätze werden zurückerstattet;
- c) Eingestellte Auswahl für Combos, und
- d) Zuteilung.

A.6 Wettbürogleiche Wetten

A.6.1 Allgemeine Erklärung. Dieser Abschnitt bezieht sich auf spezifische Anforderungen an Wettarten, wo einzelne Einsätze in Pools zusammengefasst sind. Wenn die Ergebnisse des Ereignisses jeden Pools geteilt mit dem Gesamteinsatz durch den Gesamtbetrag der Gewinnauswahlen werden, wird ein Einheitsauszahlungsbetrag für diesen Wett-Typ gebildet.

A.6.2. Kommission. Die Höhe der Provision für jede Wettart müssen vollständig in der Grafik angezeigt werden.

A.6.3 Dividenden. Die Regeln für die Berechnung der Dividende muss von der Gerichtsbarkeit genehmigt werden. Fragen, die zu klären sind:

- a) Dividendenformel.
- b) Handhabung der zurückgezogenen Auswahl.
- c) Handhabung von Mehrfachgewinnern einer Wettart durch tote Rennen, eingestellte Ereignisse, usw.
- d) Handhabung von verschobenen Ereignissen.
- e) Handhabung der Fälle, in denen es keine Gewinner aus einem Pool gibt, hat von der Rechtsprechung gebilligt zu werden. Themen, die abgedeckt werden müssen, sind:
 - i) Zurückzähl-Ebenen
 - ii) Laufende Jackpots
 - iii) Pool Erstattungen (mit oder ohne abgezogener Provision)
- f) Die Behandlung von Minimum Gewinnauszahlung, Berechnung von Dividenden und anderen möglichen Pool Subventionen.
- g) Die Behandlung von Feldwetten bei denen Veränderungen des Zustands von zurückgezogenem Auswahlstatus auftreten kann, z.B. Auswahl Wiederherstellung.

A.6.4 Einsätze

-
- a) Der Spieler muss in der Lage sein, halbwegs aktuelle potenzielle Quoten/Auszahlungen für einfache Wettpools zu sehen.
 - b) Der Spieler muss in der Lage sein, halbwegs aktuelle Werte von Gesamtinvestitionen für alle Wettpools, zu sehen.
 - c) Es wird angenommen, dass das System zwangsläufig zu einem gewissen Grad Synchronisationsverzögerung für Anzeigen der Aktualisierungen dieser Informationen auf dem Bildschirm des Spielers unterliegt und Informationen nur bei der nächsten Interaktion des Spieler mit der Website aktualisiert werden, was dazu führt, dass die Information auf dem Bildschirm aktualisiert wird. Um Spieler-Fairness zu gewährleisten, muss das System Situationen erkennen, in denen der Spieler eine Wette platziert, für die die damit verbundenen Chancen / Auszahlungen sich tatsächlich geändert haben (aber noch nicht auf dem Bildschirm des Players aktualisiert wurden) und den Spieler darüber informiert und entsprechend um Bestätigung bittet, angesichts der neuen Wett-Chancen/-Auszahlungen, und
 - d) Für komplexe Wett-Pools, ist es akzeptiert, dass es möglicherweise sinnvolle Einschränkungen zu der Echtzeit-Genauigkeit bei der Anzeige des Pools zum Spieler geben kann.
 - e) Der Spieler muss in der Lage sein, die Ergebnisse von allen entschiedenen Ereignissen zu sehen, einschließlich dieser, die noch nicht bestätigt worden sind.
 - f) Der Spieler muss in der Lage sein, die Dividende von allen entschiedenen Wettarten zu sehen, einschließlich dieser, die noch nicht bestätigt worden sind.
 - g) Der Spieler muss in der Lage sein eine zurückgenommene Auswahl für alle Ereignisse zu sehen.

A.7 Externe Wettsysteme

A.7.1 Allgemeine Erklärung. Dieser Abschnitt bezieht sich auf Anforderungen für die Ereignis-Typen, wo Einsätze durch das Interaktive Spielsystem platziert werden und weitergeleitet werden an ein externes Wettsystem, das die Wetten, Prozessergebnisse steuert und

die gewinnenden Wetten bestimmt. Ein Beispiel könnte die Interaktive Spielsystemschnittstelle zu einem Totalisator-System sein.

A.7.2 Kommunikation. Kommunikation mit einem externen Wettsystem muss die Anforderungen von Abschnitt 5.4, Technische Kontrollen, erfüllen.

- a) Der beabsichtige Betreiber muss die Sicherheit rechtfertigen, verbunden mit allen Kommunikationen, durch Mittel einer formalen Risikoanalyse.
- b) Die gesamte Kommunikation wird in einem Protokoll gemäß den Anforderungen der Transaktionsprotokolle aufgezeichnet werden.

A.7.3 Information

- a) Wenn das externe Wettsystem wettbürogleiche Wetten-Einrichtungen für das Interaktive Spielsystem bietet, muss es in regelmäßigen Abständen die aktuellen Schätzungen für Dividenden für aktive Pools an das Interaktive Spielsystem geben. Warnhinweise müssen solche Schätzungen begleiten.
- b) Wenn das externe Wettsystem fortlaufende Jackpot-Einrichtungen für das Interaktive Spielsystem bietet, muss es in regelmäßigen Abständen die aktuellen Beträge für fortlaufende Jackpots an das Interaktive Spielsystem geben. Warnhinweise müssen solche Schätzungen begleiten (besonders, wenn Stornierungen erlaubt sind).
- c) Wenn das externe Wettsystem Festpreis-Wetteinrichtungen für das Interaktive Spielsystem bietet, wobei die Quoten-/Preis-Tabelle dynamisch geändert werden kann, muss es die aktuellen Quoten an das Interaktive Spielsystem übergeben, sobald Quoten geändert werden.
- d) Das externe Wettsystem muss Änderung der Ereignis- und Statusinformationen an das Interaktive Spielsystem weitergeben, wenn eine Änderung auftritt, einschließlich:
 - i) Zurückgezogene/Wiederhergestellte Auswahl;
 - ii) Veränderte Ereignis-Startzeit;
 - iii) Ereignis geschlossen / offen;
 - iv) Ergebnisse eingetragen / geändert;

- v) Ergebnisse bestätigt, und
- vi) Ereignis abgebrochen.

A.7.4 Einsätze

- a) Einsätze auf dem Interaktiven Spielsystem platziert, müssen eine klare Bestätigung der Annahme, teilweise Akzeptanz (und Details) oder Ablehnung durch das externe Wettsystem erhalten.
- b) Wenn die Kosten der Wette durch das externe System bestimmt werden, muss es eine positive Bestätigungssequenz geben, damit der Spieler die Wettkosten annehmen kann und das Interaktive Spielsystem festzustellen kann, dass es genug Geld auf dem Konto des Spielers gibt, um die Wettkosten zu decken. Diese Aktivität wird vom Interaktiven Spielsystem durchgeführt werden, bevor sie ein Angebot an ein externes Wettsystem abgeben können.
- c) Vom Kontostand soll ein Betrag gleich dem Angebot (und Kosten) an das externe Wettsystem abgebucht werden. Die Mittel sollen als schwebendes Geschäft mit Einzelheiten des Angebots auf dem externen Wettsystem protokolliert (in Übereinstimmung mit den Transaktions-Protokollierungs-Anforderungen) bleiben. Nach Erhalt der Bestätigung (die protokolliert werden soll) vom externen Wettsystem, sollen die entsprechenden Anpassungen am "offen"-Konto und dem Spieler-Konto vorgenommen werden (wenn eine Erstattung aufgrund einer teilweisen Annahme oder Ablehnung des Angebots erforderlich ist).
- d) Stornierungsanfragen vom Interaktiven Spielsystem, müssen eine klare Bestätigung der Annahme oder Ablehnung durch das externe Wettsystem erhalten.
- e) Der Kontostand wird nicht durch das Interaktive Spielsystem ausgeglichen werden, bis die endgültige Bestätigung vom externen Wettsystem einschließlich des stornierten Betrages empfangen wird.

A.7.5 Ergebnisse. Wenn Ergebnisse auf dem externen Wettsystem eingegeben und bestätigt werden, muss jede gewonnene Wette, platziert durch das Interaktive Spielsystem über das

Interaktive Spielsystem mit der Höhe des Gewinns übertragen werden. Spieler Konten sind mit den gewinnenden Mengen zu aktualisieren.

A.7.6 Neustart und Wiederherstellung. Der Prozess aller Wettaktivitäten zwischen den beiden Systemen wird nicht negativ durch Neustart / Wiederherstellung von beiden Systemen beeinträchtigt (z.B. Wett-Transaktionen gehen nicht verloren oder werden dupliziert, während der Wiederherstellung auf einem System oder dem anderen).

A.8 Wett-Historie und -Protokolle

A.8.1 Wett-Historie. Für Spiele, die Wetten von einem zukünftigen Ereignis beinhalten, wie zum Beispiel Sport-Wetten oder eine periodische Verlosung, muss stattdessen eine 'Wett-Historie' bereitgestellt werden. Die Historie muss eindeutig anzeigen, dass es eine Historie der vorherigen Wette(n), und muss folgende Informationen (mindestens) bieten:

- a) Das Datum und die Uhrzeit der platzierten Wette;
- b) Die Beschreibung des endgültigen Ausgangs des Spiels auf das die Wette gemacht wurde, entweder grafisch oder über eine eindeutige Text-Nachricht;
- c) Summe Spieler Bargeld / Guthaben auf platzierte Wette;
- d) Summe Spieler Bargeld / Guthaben auf Abwicklung der Wette;
- e) Den Einsatz einschließlich aller Multiplikatoren;
- f) Den Gesamtbetrag/Gutschriften, die gewonnen wurden für den Einsatz (einschließlich fortlaufende Jackpots);
- g) alle Entscheidungen des Spielers, die sich auf den Einsatz ausgewirkt haben und
- h) Ergebnisse jeder Zwischen-Wettphasen.

A.8.2 Protokolle. Alle Ereigniswetten-Transaktionen von Bedeutung müssen auf dem Interaktiven Spielsystem protokolliert sein. Die Entscheidung darüber, was Transaktionen von Bedeutung umfasst, wird auf Einzelfallbasis gemacht werden und soll als Minimum, Folgendes enthalten:

-
- a) Alle Mitteilungen, einschließlich der Angebote durch den Spieler eine Wette zu platzieren, zu ändern oder zu stornieren und bevor das Angebot angenommen wurde;
 - b) Wetten Akzeptanz (verkauft), Ablehnungen (einschließlich Grund) und Abbruch;
 - c) Siege hinzugefügt, zum Spielerkonto;
 - d) Änderung der Quoten-/ Auszahlungs-, Kommissions-, Prozents- oder andere Auszahlungs-Auswahlen (nicht eingeschlossen dynamische Quoten-/ Auszahlungs-Einstellung), und
 - e) Änderung des Ereignis-/Markt-Status:
 - i) Start/Stopp Einsätze;
 - ii) Ergebnis-Eintrag/Modifizierung/Bestätigung;
 - iii) Zurückziehen/ Wiedereinsetzen von Wett-Typen innerhalb des Ereignisses/Marktes;
 - iv) Abgebrochene Ereignisse/ Märkte und
 - v) Änderungen / außer Kraft setzen oder Startzeiten.

Raum für Notizen

Anhang B

B.0 ECHTER GEBER/VERTRETUNGS- SPIELERANFORDERUNGEN

B.1 Einführung

B.1.1 Allgemeine Erklärung. Die folgenden Anforderungen gelten, wo Wetten über eine Internet-Schnittstelle und / oder einen menschlichen Vertreter im Namen eines oder mehrerer tatsächlicher Spieler mit Wohnsitz in einem anderen Ort von der Spielumgebung platziert werden. Der gesamte Prozess wird von allen Fern-Spielern durch Echtzeit-Remote-Audio-und-Video-Versorgung angesehen. Alle geltenden Anforderungen aus allen Bereichen innerhalb GLI-19 zusätzlich zu den unten aufgeführten Anforderungen gelten.

B.2 Allgemeine Anforderungen

B.2.1 Definition. Echt-Geber Spiele unter Verwendung von Internet-Schnittstellen oder Vertretungs-Spieler sind begrenzte Tischspiele von einem echten Geber mit echten Spielgeräten mit Video- und Audio-Fernbedienung, an alle Spieler gesendet und Anweisungen von jedem Spieler erhalten, mit Streaming, Narrowcast, Rundfunk oder anderer Technologie durchgeführt, begrenzt.

HINWEIS: Sofern nichts anderes als Verweis angegeben ist, bedeutet "Spieler" der Fern-Player. Der aktuelle (in der Nähe) Spieler wird als "Vertretungs-Spieler" bezeichnet werden.

B.2.2 Anzuzeigende Information. Die Information wird an den Fern-Spieler in Echtzeit zur Verfügung gestellt und soll alle Spiel-Informationen zur Verfügung stellen, die normalerweise vom Online-Tischspiel, Äquivalent verfügbar sind. Diese Informationen umfassen:

- a) Datum und Zeit;

-
- b) Tischnummer und -Lage;
 - c) Minimum und Maximum Tischeinsätze;
 - d) Anzahl der verwendeten Decks, falls anwendbar;
 - e) Eingesetzter Betrag;
 - f) Spiel-Ausgang;
 - g) Vigorischer Betrag, falls zutreffend;
 - h) Auszahlung Quote, soweit zutreffend; und
 - i) Betrag gewonnen oder verloren.

B.2.3 Unvollständige Spiele. In dem Fall, dass ein Fern-Player kann nicht oder wird nicht vervollständigen eine verlangte Handlung, damit ein Spiel, innerhalb der vorgegebenen Zeit fortgesetzt werden kann:

- a) Das System oder Vertretung muss das Spiel im Namen der Spieler vervollständigen.
- b) Das Spiel muss mit einer optimalen Strategie für das jeweilige Spiel beendet werden.
- c) Der Spieler darf nicht in die entsprechende Instanz des Spieles erneut beitreten, indem das System oder der Vertreter bereits die Vervollständigung des Spiels anstelle des Spielers begonnen hat.
- d) Alle Gewinne aus dem Spiel müssen dem Konto des Spielers gutgeschrieben werden.
- e) Etwaige Verluste aus dem Spiel werden in Übereinstimmung mit den Regeln des Spiels einbehalten.
- f) Die Ergebnisse des Spiels müssen für den Spieler verfügbar sein und müssen angeben, welche Entscheidungen durch das System oder Vertreter im Namen der Spieler getroffen wurden.
- g) Andere Spieler in der Spiel-Instanz müssen in der Lage sein, ihre eigenen Spiele zu vervollständigen (es sei denn, sie können nicht oder sind nicht an der Reihe).

B.2.4 Gewinnbenachrichtigung. Wo der gewinnende Spieler ein Spieler ist, der die Internet-Schnittstelle/ Gateway benutzt, muss ihm der Gewinn direkt über sein Spieler-Konto mitgeteilt werden, einschließlich der gewonnenen Höhe, zu gegebener Zeit nach der Fertigstellung des Spiels.

B.2.5 Spieleranwendungs-Anforderungen. Spieleranwendungen müssen über ausreichende Ressourcen verfügen, um die Mindest-Systemanforderungen zu erfüllen, wie sie vom Echter-Geber-System festgesetzt sind und als an den Fern-Spieler beworben sind.

B.3 Wetten durch Internet-Schnittstelle

B.3.1 Allgemeine Erklärung. Die folgenden Anforderungen gelten nur für Echte Geber Spiele über eine Internet-Schnittstelle oder für Spiele, die effektiv eine Internet-Schnittstelle oder Gateway zu einem bestehenden traditionellen / landbasiertem Spiel bilden, das bereits in einer Live-Umgebung betrieben wird.

B.3.2 Spiel-Fairness. Die folgenden Informationen sind über die Internet-Schnittstelle oder das Gateway durch eine Spieler-Sitzung leicht zugänglich, wo zutreffend:

- a) Ausreichende Informationen, um das spezifische ausgewählte Spiel zu identifizieren.
- b) Spielablauf und Auszahlungsregeln, die sich nicht auf Ton verlassen dürfen, um ihre Bedeutung zu vermitteln
- c) Alle dem Spieler auferlegten Kosten, wie Gebühren und vigorish.
- d) Regeln, die Verfahren beschreiben, wie mit Spielunterbrechungen umzugehen ist, die verursacht werden durch die Diskontinuität des Datenflusses, Video und Sprache aus dem Netzwerk-Server während eines Spiels (z.B. Internet-Anschluss Ausfall oder Fehlfunktion Wettterminal) umzugehen.
- e) Die Spieler müssen bei jeder Wettgelegenheit darüber informiert werden, dass unter Berufung auf 'live' Überwachung eines Ereignisses (z.B. Wetten im Spiel), die 'live' Übertragungen, Verzögerungen oder Unterbrechungen unterliegen können. Wo eine Verzögerung auftritt oder von dem System erzeugt ist, sollte das Ausmaß der Verzögerung an den Spieler weitergegeben werden.
- f) Die Regeln, Grafik und Funktionalität des Spiels, wie für den Spieler mit der Internet-Schnittstelle / Gateway zur Verfügung gestellt, darf nicht weniger Informationen enthalten, als die, die dem Spieler mit dem traditionellen / landbasierten Verfahren zur Verfügung gestellt werden, wo anwendbar.
- g) Alle Spieler, die das Spiel (oder Platzierung einer Wette, bei Wetten auf ein Ereignis in der Zukunft) mit der Internet-Schnittstelle / Gateway spielen, müssen nicht mehr oder nicht weniger berechtigt sein, das Spiel zu gewinnen, als Spieler mit der traditionellen/landbasierten Methode.

***HINWEIS:** Nichts hierin soll die Möglichkeit der Umsetzung von Werbungen auf der Internet-Schnittstelle / Gateway oder dem traditionellen/landbasiertem Verfahren allein, ausschließen.*

B.4 Wetten durch Vertretungs-Spieler

B.4.1 Allgemeine Erklärung. Die Vertretung stellt sicher, dass die Karten der Spieler privat bleiben können. Dies kann durch die richtige Platzierung der "Loch-Kamera" oder "Pocket-Kamera" Videogeräte erreicht werden. Chips und Gewinn-Einsätze sind durch den Vertretungs-Spieler so lange aufrecht zu halten, bis der Fern-Spieler bestimmt die Spieler-Sitzung zu beenden.

B.4.2 Vertretungs-Agenten. Rechtssystemen können Lizenz "Vertretungs-Agenten" bevorzugen, die sich selbst jeden Kredit gewähren, verwendet, um Wett-Chips, die bei Vertretungs-Wetten eingesetzt werden, zu erwerben.

B.4.3 Junket Betreiber. Ein weiterer Mechanismus würde die Nutzung der lizenzierten "Junket" Betreiber, die Gruppenspiel-Ereignisse und im Vorauskauf der Wetten-Chips für den Einsatz in Vertretungs-Wetten organisieren, sein. *Junket-Betreiber können keine Vertretungs-Spieler bieten, die sich eher auf Agentur oder Studio Vertretungs-Spieler beziehen.* Für Junkets kann entweder die Agentur oder das Studio einen Mechanismus für die Rechnungslegung für die Vertretungs-Spielerchips stellen.

B.4.4 Studiobereitgestellte Vertretungs-Spieler. Studiobereitgestellte Vertretungs-Spieler müssen von der Regulierungsbehörde lizenziert werden und an das Studio gebunden sein. *Das Studio sollte einen Mechanismus bieten, bei dem der Spieler einen Vertretungs-Spieler auswählen kann.* Für Studiobereitgestellte Vertretungs-Spieler muss das Studio einen Mechanismus für die Rechnungslegung für die Vertretungs-Spielerchips stellen.

B.4.4 Agenturbereitgestellte Vertretungs-Spieler. Agenturen sollen Vertretungs-Spieler bereitstellen. Agenturbereitgestellte Vertretungs-Spieler müssen von der Regulierungsbehörde lizenziert werden und an die Agentur gebunden sein. Für Agenturbereitgestellte Spieler kann entweder die Agentur oder das Studio einen Mechanismus für die Rechnungslegung von Vertretungs-Spielerchips stellen.

B.4.6 Vertretungs-Spieler-Chips. Verwendete Chips werden deutlich unterschiedlich als bei konventionellen Wetten eingesetzt. Diese Chips haben keinen Wert, außer, wenn sie in einer Vertretungs-Wettumgebung verwendet werden.

- a) Der Vertreter soll den Wert der Chips, beginnend ab dem Zeitpunkt, zu dem der Vertretungs-Wetter das erste Mal die Verbindung mit dem Spieler herstellt und zu jedem anderen gewünschten Zeitpunkt durch den Spieler, einschließlich vor Verbindungsabbruch durch den Spieler, erklären.
- b) Die verwendeten Chips müssen einzigartig für jede Benennung, die sie vertreten sein und die Benennung muss deutlich auf jedem Chip sichtbar sein.
- c) Wenn Chips verwendet werden, müssen die Chips alle möglichen Benennungen zeigen (gemäß der Spiel-Benennung), so dass Nichtverfügbarkeit von Chips kleinerer Stückelungen die Spieler nicht zwingen, mehr zu wetten.

B.4.7 Wetten platzieren. Der Inhalt der Wette des Spielers sollte zurückgemeldet werden und durch den Fern-Spieler bestätigt werden, bevor die Wette bestätigt wird. Es muss eine klare Mitteilung geben, dass die Wette durch den Geber akzeptiert worden ist. Wenn die Wette durch den Geber abgelehnt wird (ganz oder teilweise), muss der Spieler über die Ursache(n) für die Ablehnung informiert werden.

B.4.6 Vertretungs-Spieler-Gewinne. Wett-Gewinne sind durch den Vertretungs-Spieler so lange aufrecht zu halten, bis der Fern-Spieler bestimmt, die Spieler-Sitzung zu beenden.

B.4.9 Ende der Spieler-Sitzungseinteilung von Chips.

- a) Für Studiobereitgestellte Vertretungs-Spieler muss das Studio einen Mechanismus für die Rechnungslegung für die verbliebenen Vertretungs-Spielerchips stellen.
- b) Für Agenturbereitgestellte Spieler kann die Agentur oder das Studio einen Mechanismus für die Rechnungslegung für verbliebene Vertretungs-Spielerchips stellen.
- c) Für Junkets kann entweder die Agentur oder das Studio einen Mechanismus für die Rechnungslegung für die verbliebenen Vertretungs-Spielerchips stellen.

B.5 Automatische Geräteerkennung

B.5.1 Allgemeine Erklärungen. Spiel-Symbole in Echt-Geber-Spielen angewendet, werden automatisch durch eine automatisierte Geräteerkennung registriert. Spiel-Symbole in Echt-Geber-Spiele angewendet, werden dem Glücksspiel-System gemeldet. Spielregeln für Echt-Geber-Spiele sollen im Glücksspiel-System programmiert sein. Alle Geräte, die zum Scannen oder anderweitig zum Erfassen von Karten verwendet werden, müssen auf ihre Zuverlässigkeit getestet werden und alle Verbrauchsmaterialien, die sich auf diese Hardware beziehen, müssen auf Mängel vor deren Betrieb überprüft werden, um zu verhindern, dass das Spiel gestört wird. Protokolle von allen Tests müssen beibehalten werden.

B.5.2 Manuelle Korrektur. Automatische Geräteerkennung, verwendet zur Erkennung und Registrierung, muss mit einem manuellen Betriebsmodus ausgerüstet sein, der Korrekturen eines fehlerhaften Ergebnisses durchgeführt (wobei die Detektoren eine Karte, die Position der Kugel, usw. missverstehen), ausgerüstet werden. Der Teilnehmer muss darüber informiert werden, dass der manuelle Modus aktiv ist. Jedes Mal, wenn der manuelle Bedienungsmodus aktiviert ist, sollte die Verfolgung aktiviert sein, um eine weitere Überprüfung zu ermöglichen.

B.6 Simultansendungs-Steuer Server

B.6.1 Allgemeine Information. Spiele für Fern-Spieler müssen einen Simultansendung-Steuer-Server, zum Zweck der Erfassung aller Wett-Aktivität und Spiel-Ergebnisse verwenden. Der Simultansendungs-Steuer-Server muss:

- a) Dem Fern-Spieler Echtzeit-visuellen Zugang zu dem Live-Spiel, das gespielt wird, geben;
- b) Verhindern, dass jemand Zugriff auf das Wettergebnis vor Abschluss einer Wette bekommt;
- c) Zeichnet händlerüberprüfte Spielergebnisse vor Veröffentlichung auf, und

-
- d) Mit einem Mechanismus zum ungültig machen des Spielergebnisses, wenn notwendig, ausgestattet werden.

B.6.2 Informations-Aufzeichnung. Spiel-Protokolle müssen gepflegt werden und Spielereignisse in Statistiken, zum Analysieren der Trends in Bezug auf die Leistung des Spiels, Personals und/oder Orten im Spielbereich, zusammengefasst werden. Das Echt-Geber-Studio kann seine eigene Überwachungskamera verwenden und die Live-Gebühr für Videoübertragungs-Server aufteilen oder es kann ein eigenes Netzwerk für Video bestehen. Eine kontinuierliche Aufnahme muss von allen Spielen gemacht werden, so dass:

- a) Das Datum und die Zeit des jeweiligen Spiels, mit einer Genauigkeit von einer Sekunde, relativ zu dem verwendeten Taktsignal des Systems, bestimmt werden kann.
- b) Die Reihenfolge der Spiele relativ zueinander bestimmt werden kann.
- c) Jede(r) Wette, Gewinn, Verlust, Spieler-Entscheidung und Geber-Aktion bestimmt werden kann.
- d) Alle Spielereignisse sind eindeutig identifizierbar und unterscheidbar.
- e) Die Reihenfolge der Ereignisse innerhalb jeder Spielinstanz kann bestimmt werden.
- f) Alle Karten und Spiel-Ergebnisse müssen deutlich sichtbar sein, zusammen mit einem separaten Icon, der ein passendes Ergebnis auf dem Bildschirm des Spielers darstellt.
- g) Die Aufnahme muss ausreichend sein, um zu beweisen, dass die Spielregeln eingehalten werden und um Abweichungen zu identifizieren.
- h) Die Aufnahme kann durch den Bediener im Falle einer Streitigkeit zwischen einem Geber und einem Spieler überprüft werden.
- i) Die Aufnahme kann durch die Regulierungsbehörde in dem Fall, dass der Spieler nicht mit der Überprüfung durch den Betreiber zufrieden ist, überprüft werden.
- j) Die Aufnahme muss für mindestens 48 Stunden aufbewahrt werden oder wie von der Regulierungsbehörde erfordert.

B.7 Betriebs-Anforderungen

B.7.1 Gleichwertigkeit von Signal

- a) Jeder Spieler muss eine vergleichbare Qualität der Video-/Audio-Versorgung vom Echte-Geber-System haben. Es sollten Verfahren zur Messung und Überprüfung dieser Gleichwertigkeit eingesetzt sein, wann immer die Kommunikation initiiert wird, einschließlich Wiederanschluss aufgrund Signal-Unterbrechungen oder Re-Initiierung, wenn das Signal durchtrennt wurde.
- b) Spielergeräte müssen über ausreichende Ressourcen verfügen, um die Mindest-Systemanforderungen zu erfüllen, wie sie vom Echter-Geber-System festgesetzt sind.
- c) Eine minimale Signal-Anschluss-Anforderung für die Anwendungsverbindung des Spielers muss gegenüber dem Spieler hergestellt, durchgesetzt und beschrieben werden.

B.7.2 Berichterstattung. Interne statistische Ergebnis-Bewertungen müssen regelmäßig durchgeführt werden, um die Leistung des Spiels und Auszahlungsquoten zu überwachen und Unregelmäßigkeiten und Abweichungen zu erkennen. Richtlinien und Verfahren für die Durchführung von Ergebnis-Bewertungen und Prüfverfahren müssen ausgeführt und entsprechend dokumentiert werden, für den Fall, dass Materialabweichungen festgestellt werden. Verfahren für die Beendigung der Spielbetriebs-Berichte sollten umgesetzt werden. Spielbetriebs-Berichte sollten enthalten:

- a) Verfahren zur Verstossmeldung;
- b) Vorfalls-Bericht und
- c) Pit Boss Bericht.

B.8 Echter-Geber-Studio Anforderungen

B.8.1 Echter-Geber-Studio Umgebung. Echter-Geber-Spiele müssen allen geltenden Spiel-Anforderungen, an anderer Stelle in dieser Norm abgegrenzt, entsprechen. Um die Integrität der

Spielergebnis-Bestimmung aufrechtzuerhalten, sind Echter-Geber-Anbieter Gegenstand einer zusätzlichen Überprüfungs-Prüfung des Echter-Geber-Studios. Die folgenden Anforderungen gelten für die Echter-Geber-Studios:

- a) Die physischen Sicherheitsrichtlinien und-verfahren sollten regelmäßig überprüft werden, um sicherzustellen, dass Risiken erkannt, gemildert und übernommen werden durch Notfallpläne.
- b) Sicherheitsparameter (Barrieren wie Wände, kartenkontrollierte Zugangstore oder besetzte Rezeptionen) sind zu nutzen, um die Echter-Geber-Räumlichkeiten und -operationen zu schützen.
- c) Physischer Schutz gegen Schäden durch Feuer, Überschwemmung, Erdbeben, Taifun und anderen natürlichen oder vom Menschen verursachten Katastrophen müssen ausgelegt und angewendet werden.
- d) Sichere Bereiche müssen durch geeignete Zugangskontrollen geschützt werden, damit sichergestellt ist, dass nur autorisiertes Personal Zugang erhält.
- e) Zugangspunkte, wie Anlieferung und Ladeflächen und andere Stellen, an denen Unbefugte das Gelände betreten können, müssen kontrolliert werden und, wenn möglich, isoliert vom operativen Bereichen, um unbefugten Zugriff zu vermeiden.
- f) Der tatsächliche Spielbereich hat definiert zu sein und entsprechende physische Sicherheitskontrollen zu haben.
- g) Spiele-Server und Kommunikations-Ausstattung ist so zu platzieren oder zu schützen, dass das Risiko von Umweltschäden und –Bedrohungen sowie die Möglichkeiten für nicht autorisierten Zugriff reduziert werden.
- h) Spiele-Server und Kommunikations-Ausstattung ist vor Stromausfällen und anderen Unterbrechungen zu schützen.
- i) Computer- und Kommunikations-Ausrüstung muss richtig gepflegt werden, um ihre ständige Verfügbarkeit und Integrität zu gewährleisten.
- j) Alle Ausstattungsgegenstände, die Speichermedien enthalten, sind zu prüfen, um sicherzustellen, dass alle sensiblen Daten und lizenzierte Software vor der Entsorgung sicher entfernt wurden.

-
- k) Richtlinien und Verfahren müssen vorhanden sein, um auf jedes Computer- oder Kommunikations-Sicherheitsproblem entsprechend zu antworten.

B.8.2 Feste Spielausrüstung.

- a) Spielausrüstung, verwendet im Echter-Geber-Spielbetrieb, müssen Mindeststandards erfüllen, wie von der Regulierungsbehörde festgelegt.
- b) Spielausrüstung sollte nach einem festgelegten Plan installiert sein und Aufzeichnungen über alle installierten Geräte beibehalten werden.
- c) Spielausrüstung sollte in regelmäßigen Abständen inspiziert und gereinigt werden, um sicherzustellen, dass sie frei von Mängeln oder Mechanismen sind, die das Fairplay stören könnten.
- d) Veraltete Spielausrüstung sollte in einer Weise vernichtet werden, die sicherstellt, dass das Gerät und alle Daten, die im Gerät gespeichert sind, nicht verwendet werden können.

B.8.3 Verbrauchsmaterial-Spielausrüstung.

- a) Verbrauchsmaterialien, verwendet im Echter-Geber-Spielbetrieb, sollten Mindeststandards erfüllen, wie von der Regulierungsbehörde festgelegt.
- b) Es müssen Verfahren zur Verfolgung des Inventars von Verbrauchsmaterialien von Empfang, über Lagerung, Montage, Bedienung, Stilllegung und die Zerstörung umgesetzt werden. Alle Verbrauchsmaterialien müssen einen zugeordneten Prüf-Pfad besitzen, der anzeigt, welcher Mitarbeiter Zugang zu den Verbrauchsmaterialien, zu einem bestimmten Zeitpunkt, für einen bestimmten Betrieb, hatte.
- c) Regelmäßige Stichproben sollten durchgeführt werden, bei den Verbrauchsmaterialien im Einsatz, von der Bezahlung bis zur Stilllegung.
- d) Gebrauchte Verbrauchsmaterialien müssen in einer Weise, die ihre versehentliche Wiederverwendung in Spielen verhindert, zerstört werden und sie somit permanent außer Nutzung setzen.

B.8.4 Personal.

- a) Die Verfahren sollten vorhanden sein, um Hintergrundprüfungen über neu eingestellte Mitarbeiter durchzuführen.
- b) Mitarbeiter müssen sich entsprechenden Schulungen für Spielverfahren unterziehen, die sie verwenden werden.
- c) Das Personal muss geschult und regelmäßig daran erinnert werden, über jedes körperliche Verhalten, verboten oder vorgeschrieben.
- d) Richtlinien und Verfahren in Bezug auf Dienstpläne und Schichtpläne und Verteilung müssen dokumentiert werden.
- e) Die Speicherung von Unterlagen muss strikt sein, so dass Mitarbeiter-Datensätze geprüft und Untersuchungen durchgeführt werden können, wenn Mitarbeiter entweder direkt beteiligt oder wenn ihre Anwesenheit an einem bestimmten Ort und/oder einer bestimmten Zeit, entscheidend für das Verständnis eine Kette von Ereignissen ist.
- f) Verfahren für die Kündigung von Personal müssen dokumentiert werden.
- g) Ein Aufsichtsmitglied des Personals sollte immer vorhanden sein, wenn Spielen stattfindet.
- h) Mitarbeiter-Protokollierung muss für jeden Tisch beibehalten werden.

B.8.5 Spielbetrieb.

- a) Separate Verfahren müssen für jedes Spiel existieren und neue Spiele müssen ihre Verfahren einsetzen, bevor sie den Spieler angeboten werden.
- b) Klare Verfahren für anomale Ereignisse, die bei Echter-Geber-Operationen auftreten können, müssen durch das Personal dokumentiert und verstanden werden. Dokumentierte Verfahren sollten mindestens abdecken:
 - i) Falsche Karte erfasst durch automatisierte Ausrüstung;
 - ii) Fallen gelassene Karten;
 - iii) Falsch ausgegebene Karten;
 - iv) Erneutes Drehen;
 - v) Abgebrochene Spiele und

-
- vi) Tisch Schließung.
 - c) Konsequente Kartenmisch-Verfahren müssen vorhanden sein und das Mischen der Karten muss protokolliert werden. Kartenmischen-Verfahren sollten eine Überprüfung enthalten, die Karten zu zählen.
 - d) Alle Geräte, die zum Scannen oder anderweitig zum Erfassen von Karten verwendet werden, müssen auf ihre Zuverlässigkeit getestet werden und alle Verbrauchsmaterialien, die sich auf diese Hardware beziehen, müssen auf Mängel vor deren Betrieb überprüft werden, um zu verhindern, dass das Spiel gestört wird. Protokolle von allen Tests müssen beibehalten werden.
 - e) Richtlinien und Verfahren müssen vorhanden sein, zum Identifizieren und zum Ersetzen automatisierter Scanning-Ausrüstung, die ein inakzeptables Niveau von Fehlern zeigt.
 - f) Es sollten Verfahren vorhanden sein, die die Operationen der Pit-Station beschreiben.
 - g) Die Verfahren müssen vorhanden sein, um zu demonstrieren, dass eine Person nicht in der Lage ist, alle Aufgaben bezüglich der Karten-Verwaltung zu übernehmen und dass es eine Trennung der Zuständigkeiten vor dem Spiel, während des Spiels und nach dem Spiel gibt.
 - h) Spiel-Protokolle müssen gepflegt werden und Spielereignisse in Statistiken, zum Analysieren der Trends in Bezug auf die Leistung des Spiels, Personals und/oder Orten im Spielbereich, zusammengefasst werden.
 - i) Die Verfahren sollten bestehen, um sich mit Video-, Sprach- oder Datenstrom-Störungen während eines Spiels befassen zu können.
 - j) Es sollten Verfahren im Hinblick auf zusätzliche Überwachungssysteme verwendet werden, um Pit Boss Beobachtungen zu ergänzen.
 - k) Wo Spieler in der Lage sind sich mit Gebern zu unterhalten, muss ein definiertes Verfahren für die Nutzung von Chat-Funktionen existieren.
 - l) Es sollten Verfahren bestehen, die sich mit Spieler-Abschaltung während eines Spiels befassen.
 - m) Die Verfahren sollten vorhanden sein, um sicherzustellen, dass CCTV Filmmaterial in einer Weise erfasst wird, dass Störungen oder Löschung ausschließt.
 - n) Spielbetriebs-Berichte müssen eingehalten werden.

- o) Die Spielberichte und -Aufzeichnungen sollten regelmäßig überprüft werden, um sicherzustellen, dass Risiken erkannt, gemildert und übernommen werden, durch Notfallpläne.
- p) Ausrüstung und Verfahren sollte eine Stufe der Zufälligkeit besitzen, die im Einklang mit denen der in Live-Casinos gesehen werden, um ihre Fairness und Integrität zu gewährleisten.
- q) Kartenschuhe und ähnliche Geräte müssen manipulationssicher sein, sobald sie geladen wurden, um Interferenzen vor dem Spielen, auszuschließen.

Glossar

Grafik - Grafik ist jede grafische und akustische Information, die dem Zuspäler für die Präsentation an den Spieler gesendet wird.

Hintergrund Takt / Hintergrund Aktivität - Ein Verfahren oder eine Reihe von Prozessen, die Anfragen auf Werte vom Zufallszahlengenerator macht, für keinen anderen Zweck als diese Werte zu verwerfen. Die verworfenen Werte werden durch die Anwendung für keinen Zweck verwendet. Wenn der Software-basierte RNG im Hintergrund läuft, heißt das, dass es einen konstanten Strang zufälliger Zahlen gibt, die vom RNG generiert werden, auch wenn diese zu diesem Zeitpunkt des Spiels nicht benötigt werden. Ohne Hintergrunddurchlauf/-aktivität könnte man das Ergebnis der nächsten Ziehung der Zufallszahlen vorhersagen, wenn die aktuellen Werte und der Algorithmus bekannt wären.

Client Software – Die auf einem Spielergerät installierte Software, die die Kommunikation zwischen der Spieler-Schnittstelle und der Spiele-Plattform erleichtert. Beispiele für Client-Software beinhalten proprietäres Herunterladen von Software-Paketen, html, Flash, usw.

Beiträge - Die Methode zur Finanzierung von fortlaufenden Jackpot-Pools.

Kritische Komponente - Ein Untersystem, dessen Ausfall oder Beschädigung zum Verlust von Spieleransprüchen, Regierungseinnahmen oder zu nicht autorisiertem Zugriff auf Daten für die Generierung von Berichten für die Rechtsprechung führen kann.

Digitales Zertifikat - Eine Reihe von Daten, die man nutzen kann, um die Identität durch Bezugnahme auf eine vertrauenswürdige dritte Partei zu bestätigen (die Zertifizierungsstelle). Digitale Zertifikate werden häufig zur Authentifizierung von Nachrichten für Zwecke der Nichtzurückweisung verwendet. Eine der Eigenschaften eines digitalen Zertifikates ist, dass es nicht geändert werden kann, ohne seine interne Beschaffenheit zu beschädigen. X.509-Zertifikate sind ein Beispiel für ein digitales Zertifikat.

Domain Name System - Die global vertriebene Internetdatenbank, die (unter anderem) Maschinennamen zu IP-Adressen und umgekehrt abbildet.

Effektive Bandbreite - Die Datenmenge, die tatsächlich pro Zeiteinheit über ein Netzwerk übertragen werden kann. Die effektive Bandbreite über das Internet ist in der Regel wesentlich niedriger als die Bandbreite der einzelnen Links.

Spielplattform - Die Hardware und Software des interaktiven Spielsystems, die die Funktionen antreiben, die alle angebotenen Spiele gemeinsam haben und die die Primäroberfläche des Spielsystems

sowohl für den Spieler als auch für den Betreiber darstellen. Die Spielplattform gibt dem Spieler die Möglichkeit, sich für ein Konto zu registrieren, sich in seinem Konto an- und abzumelden, seine Kontodaten zu ändern, Geld ein- oder auszuzahlen, Kontoauszüge/Berichte anzufordern und das Konto zu schließen. Des Weiteren zählen Webseiten, die dem Spieler angezeigt werden und sich auf in dem IGS angebotene Spiele beziehen, jedoch auf dem aktuellen Spielbildschirm nicht zu sehen sind, zur Spielplattform. Die Spielplattform gibt dem Betreiber die Möglichkeit, Spielerkonten zu prüfen, Spiele zu (de)aktivieren, verschiedene Spiel-/Finanztransaktionen und Kontoberichte zu generieren, Spielergebnisse für Sportwetten einzugeben, Spielerkonten zu (de)aktivieren und konfigurierbare Parameter zu setzen.

Hotlink - Ein Wort oder eine Grafik auf einer Webseite, das bei Anklicken dazu führt, dass eine andere Information angezeigt wird.

Zuwachsrate - Der Teil der fortlaufenden Jackpot-Beiträge, der den fortlaufenden Jackpot ansteigen lässt (im Vergleich zur Finanzierung des Startbetrags).

Interaktive Spielsysteme (IGS) - Die Hardware, Software, Firmware, Kommunikationstechnologie oder andere Ausstattung, die es dem Spieler erlaubt, aus der Ferne über das Internet oder eine ähnlich verteilte Netzwerkumgebung Wetten oder Einsätze zu tätigen sowie die entsprechende Ausstattung zur Feststellung des Spielausgangs, zur Anzeige des Spiels und der Spielergebnisse und anderer ähnlicher Informationen, die zur Ermöglichung des Spielens benötigt werden. Der Begriff umfasst nicht Computer-Ausstattung oder Kommunikationstechnologie, die ein Spieler nutzt, um auf das interaktive Spielsystem zuzugreifen.

Link-Nutzung - Der Anteil der Zeit, den ein Kommunikationslink mit der Übertragung von Daten verbringt.

Abbildung - Der Vorgang, bei dem eine skalierte Zahl ein Symbol oder einen Wert erhält, der nutzbar ist und für das aktuelle Spiel gilt (z.B.: die skalierte Nummer 51 könnte als Pik-Ass abgebildet werden).

Multi-Phasen-Spiel - Ein Spiel mit einem oder mehreren Zwischenschritten, die eine Eingabe durch den Spieler verlangen. Poker und Black Jack sind zwei Beispiele für Multi-Phasen-Spiele.

Ausschüttungsquote an den Spieler (%RTP) - Der erwartete Prozentsatz der Einsätze, die ein bestimmtes Spiel langfristig an den Spieler wieder auszahlt. Der %RTP kann entweder über einen theoretischen oder über einen simulierten Ansatz berechnet werden. Die Berechnungsmethode hängt vom Spiel-Typ ab.

Zeitraum - Die minimale Anzahl von Werten, dafür erforderlich, das eine Folge von Werten, die für immer wiederholt wird, besteht. Zum Beispiel, wenn ein Zufallszahlengenerator, um die folgende

Sequenz von unendlichen Werten zu erzeugen, {1,3,1,3,1,3, ...}, den Zeitraum dieser Sequenz von Werten als zwei betrachten werden würde, da jedes Mal wenn eine 1 produziert wird, sie gefolgt wird von einer 3, welche gefolgt wird von einer 1 die gefolgt wird von einer 3, usw.

Spielergerät - Das Gerät, das Kommunikationen von der Spielplattform in ein vom Menschen aufnehmbares Format umwandelt und menschliche Entscheidungen in das Kommunikationsformat überträgt, das die Spielplattform versteht. Beispiele für Spieler-Geräte sind PCs, Handys, Tablets usw.

Spieler-System – Das Spielergerät, die Client Software und alle anderen Elemente, aus denen sich das gesamte Stück bildet, das mit Spiele-Plattform kommuniziert. Dazu gehören Personal-Computer Cache, Cookies usw..

Pool - Ein angesammeltes Reservoir an Jackpot-Geldbeiträgen.

Fortlaufender Jackpot - Ein anwachsender Preis, der auf einer Funktion von allen eingesetzten und gewonnenen Gutschriften basiert. Dies umfasst Preise, die auf anderen Kriterien basieren als auf dem Erzielen von Gewinnen im Spiel, wie zum Beispiel „Mystery-Jackpots“. Dies schließt jedoch nicht nicht-konfigurierbare, erhöhte Preise ein, die sich aus Bonus-Merkmalen ergeben, die Teil des Spiel-Auszahlungstisches (Theoretischer % RTP) sind.

Vorschlag-Spieler - Ein Spieler, der angeheuert wurde, um an einem Spiel teilzunehmen und persönliche Mittel zu wetten.

Protokoll - Bezugnahme auf Hardware-Oberfläche, Reihendisziplin und Nachrichtenformat bei der Kommunikation.

Zufallszahlengenerator (RNG) - Ein Zufallszahlengenerator wird definiert, als ein oder eine Kombination der folgenden Verfahren, die eine zufällige Sequenz von Werten (oder Symbole, denen Werte zugeordnet werden können) erzeugt wird: Software-basiert, Hardware-basiert oder mechanisch-basiert. Ein kryptografisch starker Zufallszahlengenerator, ist der Zufallszahlengenerator, der für eine gegebene n-Bit-Sequenz, den (n+1)-sten Bit für eine Erfolgswahrscheinlichkeit von größer als 0.5 nicht vorhersagen (statistisch) kann. Zusätzlich sollte der Zustand eines kryptografisch starken Zufallszahlengenerator, teilweise oder im Ganzen, den erzeugten Bitstrom beeinträchtigen, bis die Beeinträchtigung nicht mehr reproduzierbar ist.

Bereich - Der Satz von Werten, der durch den Zufallszahlengenerator erzeugt werden kann. Zum Beispiel, ein 32-bit Zufallszahlengenerator, kann einen Bereich von 2^{32} besitzen, beeinträchtigt von den ganzen Zahlen in den abgeschlossenen Intervallen von $[0, 2^{32}-1]$. Dieser Bereich kann auf einem anderen Bereich, über einen Skalierungsalgorithmus oder ein Skalierungs-Verfahren abgebildet werden.

Fern-Spiele-Server (RGS) – Interaktive Spiele-Hardware-und Software getrennt von dem, was die Spiele-Plattform beeinträchtigt, welche die gemeinsamen Merkmale der Spiel-Angebote, Spiel-Konfigurationen, Zufallsgeneratoren, Berichtswesen usw. geben kann. Der genehmigte Spieler kommuniziert zunächst direkt mit der Spiele-Plattform, die in eine oder mehrere Fern-Spiele-Server integriert werden kann.

Skalierung - Rohausgaben des RNG erfolgen normalerweise in einem Bereich, der weit über die benötigten Werte hinausgeht (z.B.: 32-Bit RNGs haben mehr als zwei Milliarden mögliche Ergebnisse, aber wir müssen (beispielsweise) lediglich bestimmen, welche der 52 Karten gezogen wird). Die Skalierung wird benötigt, um die Rohausgaben in kleinere und nutzbare Zahlen zu zerlegen. Diese "skalierten" Zahlen können dann als bestimmte Karten-Zahlen, Rekordzahlen, Symbole usw. abgebildet werden. Daher wird die Rohausgabe von einem RNG manchmal ein weit geringeren Bereich besitzen, als für seinen beabsichtigten Gebrauch benötigt wird (z.B.: $0 < \text{Rohausgabe} < 1$). In diesen Fällen wird die Skalierung benötigt, um die Rohausgabe in größere nutzbare Zahlen zu erweitern.

Setzliste - Die Setzliste des Zufallszahlengenerator bezeichnet eine Reihe von Werten, die erforderlich sind, um den Zufallszahlengenerator zu initialisieren. Eine Setzliste ist normalerweise erforderlich für Software-basierte Zufallszahlengeneratoren.

Sensible Daten - Daten, die, wenn sie von Dritten erhalten werden, genutzt werden können, um Spielergebnisse oder Spielerkonten zu beeinflussen.

Lockvogel - Ein Spieler, der angeheuert wurde, um an einem Spiel teilzunehmen und Mittel anstelle des Hauses wettet. **Startbetrag** - Der ursprüngliche Jackpot-Betrag (ohne Überflussmessungen).

Zeitstempel - Eine Aufzeichnung des aktuellen Datums und der Uhrzeit auf der Spielplattform, die einer Nachricht zu dem Zeitpunkt hinzugefügt wird, zu dem diese erstellt wird.

Versionskontrolle - Die Methode, durch die eine entstehende genehmigte Spielplattform überprüft wird in Bezug auf den Betrieb im genehmigten Zustand.