



**SERIE DE STANDARDE**

**GLI-19:**

**Sisteme de Jocuri Interactive**

---

**Versiunea: 2.0**

**Data Emiterii: 15 Februarie 2013**



Această Pagină a Fost Intenționat Lăsată Albă

## DESPRE ACEST STANDARD

Acest standard a fost creat de către **Gaming Laboratories International, LLC** în scopul de a furniza certificări independente furnizorilor care se încadrează în acest Standard și respectă cerințele stabilite aici.

Un furnizor trebuie să își prezinte echipamentele cu cererea ca acestea să fie certificate în conformitate cu acest Standard. La certificare, Gaming Laboratories International, LLC va furniza un certificat de conformitate care dovedește certificarea conform acestui Standard.

Această Pagină a Fost Intenționat Lăsată Albă

# Conținut

|                                                                    |           |
|--------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>CAPITOLUL 1.....</b>                                            | <b>7</b>  |
| 1.1 PREZENTARE GENERALĂ STANDARD .....                             | 7         |
| 1.2 Introducere.....                                               | 7         |
| 1.3 Recunoașterea Altor Standarde Revizuite.....                   | 8         |
| 1.4 Scopul Standardelor Tehnice .....                              | 8         |
| 1.5 Interpretarea Acestui Document .....                           | 9         |
| 1.6 Alte Documente care se Pot Aplica .....                        | 10        |
| <b>CAPITOLUL 2.....</b>                                            | <b>11</b> |
| 2.1 CERINȚELE PLATFORMELOR DE JOC .....                            | 11        |
| 2.2 Introducere.....                                               | 11        |
| 2.3 Înregistrarea Contului Jucătorului .....                       | 11        |
| 2.4 Elemente de Control Aferente Contului Jucătorului .....        | 13        |
| 2.5 Program de Control.....                                        | 21        |
| 2.6 Software-ul Clientului .....                                   | 22        |
| 2.7 Dezactivare/Activare a Jocului .....                           | 24        |
| 2.8 Jocuri Incomplete .....                                        | 25        |
| 2.9 Închidere și Recuperare .....                                  | 27        |
| 2.10 Funcționare Eronată.....                                      | 27        |
| 2.11 Geolocalizare.....                                            | 28        |
| 2.12 Publicitate .....                                             | 28        |
| 2.13 Programe de Loialitate a Jucătorului .....                    | 28        |
| 2.14 Raportare .....                                               | 29        |
| <b>CAPITOLUL 3.....</b>                                            | <b>35</b> |
| 3.1 CERINȚELE JOCULUI.....                                         | 35        |
| 3.2 Introducere .....                                              | 35        |
| 3.3 Interfața Jucătorului .....                                    | 35        |
| 3.4 Cerințele Generale ale Jocului .....                           | 36        |
| 3.5 Caracteristici Joc/Bonus .....                                 | 43        |
| 3.6 Cerințele Jocului de la Egal la Egal .....                     | 45        |
| 3.7 Rememorare Joc .....                                           | 48        |
| <b>CAPITOLUL 4.....</b>                                            | <b>49</b> |
| 4.1 CERINȚELE GENERATORULUI DE NUMERE ALEATORII (RNG) .....        | 49        |
| 4.2 Introducere .....                                              | 49        |
| 4.3 Scalare .....                                                  | 50        |
| 4.4 RNG Bazat pe Hardware .....                                    | 51        |
| 4.5 RNG Bazat pe Software .....                                    | 51        |
| <b>CAPITOLUL 5.....</b>                                            | <b>53</b> |
| 5.1 CERINȚELE SISTEMULUI DE SECURITATE A INFORMAȚIILOR (ISS) ..... | 53        |
| 5.2 Definiție Generală.....                                        | 53        |
| 5.3 Polița de Securitate a Informațiilor .....                     | 53        |
| 5.4 Elemente Administrative de Control .....                       | 54        |
| 5.5 Elemente Tehnice de Control .....                              | 58        |
| 5.6 Elemente Fizice și Ecologice de Control .....                  | 64        |
| <b>CAPITOLUL 6.....</b>                                            | <b>65</b> |
| 6.1 CERINȚELE JACKPOT-ULUI PROGRESIV .....                         | 65        |

---

|                |                                                           |           |
|----------------|-----------------------------------------------------------|-----------|
| 6.2            | <i>Introducere</i>                                        | 65        |
| 6.3            | <i>Designul și Operarea Jackpot-ului Progresiv</i>        | 65        |
| <b>Anexa A</b> |                                                           | <b>71</b> |
| A.1            | <i>PARIUL AFERENT EVENIMENTELOR</i>                       | 71        |
| A.2            | <i>Introducere</i>                                        | 71        |
| A.3            | <i>Cerințele Pariului</i>                                 | 71        |
| A.4            | <i>Rezultate</i>                                          | 74        |
| A.5            | <i>Câștiguri</i>                                          | 76        |
| A.6            | <i>Pariuri în Cotă Fixă</i>                               | 77        |
| A.7            | <i>Pariuri Reciproce</i>                                  | 79        |
| A.8            | <i>Sisteme Externe de Pariere</i>                         | 80        |
| A.9            | <i>Istoricul și Înregistrarea Pariurilor</i>              | 82        |
| <b>Anexa B</b> |                                                           | <b>85</b> |
| B.1            | <i>CERINȚELE DEALERULUI LIVE/JUCĂTORULUI REPRESENTANT</i> | 85        |
| B.2            | <i>Introducere</i>                                        | 85        |
| B.3            | <i>Cerințe Generale</i>                                   | 85        |
| B.4            | <i>Parierea prin Interfața Internetului</i>               | 87        |
| B.5            | <i>Parierea prin Jucătorul Reprezentant</i>               | 88        |
| B.6            | <i>Dispozitive de Recunoaștere Automată</i>               | 90        |
| B.7            | <i>Server de Transmitere Simultană</i>                    | 90        |
| B.8            | <i>Cerințe Operaționale</i>                               | 91        |
| B.9            | <i>Cerințele Studioului Live Dealer</i>                   | 92        |
| <b>Glosar</b>  |                                                           | <b>97</b> |

---

---

# CAPITOLUL 1

## 1.0 PREZENTARE GENERALĂ STANDARD

### 1.1 Introducere

**1.1.1. Definiție Generală.** Gaming Laboratories International, LLC (GLI) testează dispozitive de joc din anul 1989. De-a lungul anilor, am creat standarde numeroase pentru jurisdicții din întreaga lume. În ultimii ani, multe jurisdicții au optat să ceară testarea standardelor fără a mai crea propriile lor documente aferente standardelor. În plus, având în vedere că tehnologia se schimbă aproape lunar, tehnologia nouă nu este incorporată destul de repede în standardele existente din cauza procesului îndelungat al creării regulilor administrative. Acest document, *GLI Standard 19*, va crea Standardele tehnice aferente Sistemelor de Jocuri Interactive folosite pe Internet.

**1.1.2 Istoricul Documentului.** Am afișat mai jos, și am recunoscut, agențiile ale căror documente le-am revizuit înainte de a scrie acest Standard. Politica **Gaming Laboratories International, LLC** este de a actualiza acest document cât de des posibil pentru a reflecta schimbările din domeniul tehnologiei, metodelor de testare, sau metodelor de trișare. Acest document va fi distribuit gratuit tuturor celor care îl vor cere. El poate fi obținut prin descărcarea de pe pagina noastră de internet [www.gaminglabs.com](http://www.gaminglabs.com) sau prin scrierea la adresa:

**Gaming Laboratories International, Inc.**

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

## 1.2 Recunoașterea Altor Standarde Revizuite

**1.2.1 Definiție Generală.** Aceste Standarde au fost dezvoltate prin revizuirea și folosirea unor părți din documentele ce aparțin organizațiilor afișate mai jos. Noi recunoaștem persoanele care au reglementat și care au asamblat aceste documente și le mulțumim:

- a) Comisia de Control a Jocurilor de Noroc din Alderney;
- b) Comisia pentru Jocuri de Noroc din Gibraltar;
- c) Autoritatea pentru Loterie și Jocuri de Noroc, Malta;
- d) Comisia de Reglementare a Serviciilor Financiare din Antigua & Barbuda;
- e) Sucursala British Columbia pentru Politica și Executarea Jocurilor de Noroc;
- f) Administrația Autonomă Italiană a Monopolurilor de Stat;
- g) Departamentul Tasmanian pentru Trezorerie și Finanțe, Divizia Profit și Jocuri;
- h) Comisia pentru Jocuri de Noroc al Marii Britanii;
- i) Comisia pentru Jocuri și Consiliul de Stat pentru Controlul Jocurilor din Nevada
- j) Standardele Loto-Quebec pentru Sisteme de Jocuri pe Internet
- k) Autoritatea Daneză pentru Jocuri de Noroc
- l) Comisia Națională pentru Jocuri de Noroc din Spania

## 1.3 Scopul Standardelor Tehnice

**1.3.1 Definiție Generală.** Scopul acestui Standard Tehnic este următorul:

- a) Eliminarea criteriilor subiective din analiza și certificarea operării Sistemelor de Jocuri Interactive (IGS).
- b) Testarea doar a criteriilor care au impact asupra credibilității și integrității Sistemelor de Jocuri Intearctive, atât din punctul de vedere al colectării de profit cât și a jucătorului.
- c) Crearea unui standard care se va asigura că jocurile puse la dispoziție pe Internet sunt corecte, sigure și apte de a fi verificate și operate corect.
- d) Distingerea între politica publică locală și criteriile de laborator. În cadrul companiei



**Gaming Laboratories International, LLC** noi suntem de părere că este răspunderea fiecărei jurisdicții de a stabili politica sa publică referitoare la jocuri.

- e) Recunoașterea faptului că evaluarea sistemelor interne de control (cum ar fi elementele de combatere a Spălării de Bani, procesele Financiare și de Afaceri) folosite de operatorii Sistemului de Jocuri Interactive nu trebuie să fie incorporate în acest standard, ci trebuie lăsate în seama autorităților de reglementare ale fiecărei jurisdicții locale pentru ca ele să le evalueze ca parte integrantă a procesului de licențiere.
- f) Recunoașterea faptului că testarea elementelor de non-joc (cum ar fi Testarea Electrică) nu trebuie să fie incorporată în acest standard, ci lăsată în seama laboratoarelor adecvate de testare care sunt specializate în acel tip de testare. Cu excepția cazului în care se identifică special în standard, testarea nu are legătură cu chestiuni de sănătate sau siguranță. Aceste chestiuni țin de producătorul, achizitorul și operatorul echipamentului.
- g) Formarea unui standard care poate fi schimbat sau modificat cu ușurință pentru a se permite incorporarea noii tehnologii.
- h) Formarea unui standard care nu specifică o anumită metodă sau tehnologie pentru orice element sau componentă a unui Sistem de Jocuri Interactive. Intenția noastră constă în permiterea unei arii extinse de metode care pot fi folosite pentru conformarea la standarde, și în același timp încurajăm dezvoltarea noilor metode.

## 1.4 Interpretarea acestui Document

**1.4.1 Fără Limitarea Tehnologiei.** Vă avertizăm să nu citiți acest document într-un fel care limitează folosirea tehnologiei viitoare. Documentul nu trebuie interpretat conform ideii că dacă tehnologia nu este menționată, atunci ea nu este permisă. Din contră, atunci când o tehnologie nouă este dezvoltată, noi vom revizui acest standard, vom face schimbări și vom incorpora standarde noi minime aferente noii tehnologii.

**1.4.2 Furnizorii de Software și Operatorii.** Cu toate că se poate ca ele să fie construite modular, componentele unui Sistem de Jocuri Interactive sunt făcute să funcționeze unitar împreună. În plus, se poate ca componentele unui Sistem de Jocuri Interactive să fie construite cu caracteristici configurabile, iar configurația finală va depinde de opțiunile alese de operatorul

final. Din perspectiva testării, probabil că nu este posibilă testarea tuturor caracteristicilor configurabile ce aparțin unei componente a Sistemului de Jocuri Interactive trimis de un furnizor de software în lipsa configurației finale alese de către operator.

- a) Datorită naturii integrate a unui Sistem de Jocuri Interactive, există în acest document un număr de cerințe care se pot aplica atât operatorilor cât și furnizorilor (indiferent dacă este vorba de Furnizori de Jocuri, Furnizori de Platforme, Furnizori ai unui Server pentru Jocuri la Distanță (RGS), etc.). În aceste cazuri, în care se cere testarea pentru o versiune “marcă proprie” a componentei, se va testa și raporta o configurație specifică.
- b) Acest document nu intenționează să fie arbitrar atunci când definește care dintre părți sunt răspunzătoare de îndeplinirea cerințelor acestui document. Părțile interesate deținătoare ale fiecărui sistem vor determina modalitatea cea mai adecvată de îndeplinire a cerințelor stabilite în acest document.

## 1.5 Alte Documente care se Pot Aplica

**1.5.1 Definiție Generală.** Acest standard acoperă cerințele actuale ale jocurilor de tip single-player și multi-player care sunt jucate pe Internet prin folosirea unor dispozitive variate, cum ar fi computerele personale și dispozitivele mobile. În prezent nu există alte documente care se pot aplica.

# CAPITOLUL 2

## 2.0 CERINȚELE PLATFORMELOR DE JOC

### 2.1 Introducere

**2.1.1 Definiție Generală.** În cazul în care Sistemul de Jocuri Interactive este format din sisteme multiple computerizate plasate în locuri diferite, întregul Sistem de Jocuri Interactive și comunicarea dintre componentele sale trebuie să se conformeze acestor cerințe.

### 2.2 Înregistrarea Contului Jucătorului

**2.2.1 Definiție Generală.** Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să folosească un mecanism pentru a acumula (ori online ori prin intermediul unei proceduri manuale aprobate de autoritatea de reglementare) datele jucătorului înainte de înregistrarea contului unui jucător. Sistemul nu trebuie să îi permită jucătorului să depună o sumă mai mare decât limita monetară, așa cum se specifică în termeni și condiții, sau să retragă fondurile până nu se verifică datele înregistrate. Jucătorul trebuie să fie complet înregistrat și contul jucătorului trebuie să fie activat înainte de a se permite utilizarea fondurilor depuse.

**2.2.2 Verificarea Vârstei și Identității.** Trebuie efectuată o verificare completă a identității de fiecare dată când un individ încearcă să se înregistreze.

- a) Se pot înregistra doar jucătorii care au împlinit vârsta legală permisă pentru jocurile de noroc de respectiva jurisdicție. Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să interzică înregistrarea oricăror persoane care introduc o dată de naștere ce indică faptul că ele sunt minore.
- b) Procesul de Identificare a jucătorului trebuie să verifice cel puțin numele legal, adresa rezidențială, vârsta și naționalitatea individului.
- c) Detaliile verificării jucătorului trebuie păstrate online într-un mod sigur.

- d) Se pot folosi părți terțe pentru a verifica vârsta și/sau identitatea jucătorilor așa cum permite autoritatea de reglementare.
- e) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să fie capabil să păstreze informațiile legate de orice activitate a jucătorului, astfel încât dacă se descoperă că un jucător este minor, autoritatea de reglementare va avea toate informațiile necesare pentru a întreprinde orice acțiune pe care o consideră adecvată. Compania care posedă licența trebuie să suspende imediat orice cont care oferă servicii de joc de noroc minorilor și să urmeze politica publică documentată stabilită pentru cazurile în care se identifică un individ minor.

**2.2.3 Confidențialitate.** În timpul procesului de înregistrare, jucătorul trebuie să fie de acord cu politica de confidențialitate adecvată. Politica de confidențialitate trebuie să menționeze informațiile minime ce trebuie adunate, scopul adunării informațiilor și condițiile referitoare la circumstanțele în care informațiile pot fi dezvăluite:

- a) Orice informații obținute cu referire la înregistrarea jucătorului sau la deschiderea contului nu trebuie să încalce politica de confidențialitate;
- b) Orice informații referitoare la starea curentă a conturilor jucătorului trebuie păstrate confidențiale, exceptând cazul în care legea cere dezvăluirea acelor informații;
- c) Toate informațiile legate de jucător trebuie îndepărtate clar (adică nu doar șterse) de pe hard disk-uri, casetele magnetice, memoria SD și alte dispozitive înainte ca acestea să fie scoase din funcțiune. Dacă îndepărtarea nu este posibilă, dispozitivul de stocare trebuie să fie distrus; și
- d) Politica de confidențialitate trebuie să fie afișată pe Platforma de Joc și să poată fi accesată cu ușurință de către jucător prin intermediul canalului de comunicare folosit pentru a accesa Platforma de Joc.

**2.2.4 Cookies.** Toate cookies folosite nu vor avea coduri vicioase. Atunci când se folosesc cookies, jucătorul trebuie să fie informat cu referire la folosirea acestora în timpul înregistrării. Atunci când cookies sunt cerute de joc, acesta nu se poate desfășura dacă Dispozitivul Jucătorului nu le acceptă.

**2.2.5 Termeni și Condiții.** În timpul procesului de înregistrare, jucătorul trebuie să fie de acord cu termenii și condițiile aplicabile ale serviciului.

- a) Termenii și condițiile trebuie să specifice ce se va întâmpla cu pariurile făcute dar care nu au ajuns la un rezultat în cadrul jocurilor incomplete.
- b) Termenii și condițiile jocului trebuie să definească clar regulile referitoare la rezolvarea defectelor nerecuperabile care țin de hardware-ul / software-ul jocului, inclusiv dacă acest proces rezultă în anularea oricăror plăți sau partide.
- c) Termenii și condițiile trebuie să sfătuiască jucătorul să păstreze parola și ID-ul de conectare în siguranță; Vor fi de asemenea specificate cerințele legate de schimbările forțate ale parolei, eficacitatea parolei și alte chestiuni conexe.
- d) Termenii și condițiile trebuie să menționeze că nu se permite participarea niciunui individ minor la activitățile aferente jocurilor de noroc la distanță.
- e) Termenii și condițiile trebuie să menționeze că doar jucătorii cărora li se permite legal de către jurisdicția respectivă vor participa la activitățile aferente jocurilor de noroc.
- f) Termenii și condițiile trebuie să descrie metoda prin care jucătorii vor fi notificați cu referire la actualizări. Termenii și condițiile actualizate trebuie să fie recunoscute specific de către jucător, acolo unde este cazul.

**2.2.6 Deschiderea Contului Jucătorului.** După completarea cu succes a verificării vârstei și identității, a faptului că jucătorul nu apare pe nici o listă de excludere și după ce jucătorul a recunoscut toate politicile necesare de confidențialitate și termenii și condițiile, înregistrarea contului jucătorului este completă și contul acestuia poate fi activat.

- a) Fiecare cont activ al jucătorului trebuie să aibă un element unic de identificare pentru a facilita identificarea jucătorului și a datelor adecvate ale contului.
- b) În cazul în care nu se specifică altceva de către autoritatea de reglementare, un jucător are dreptul de a deține doar un singur cont activ.

## **2.3 Elemente de Control Aferente Contului Jucătorului**

**2.3.1 Sesiune de Joc.** O sesiune de joc este formată din toate activitățile și comunicările efectuate de un jucător autorizat și Sistemul de Jocuri Interactive din momentul în care jucătorul autorizat se conectează la Sistemul de Jocuri Interactive și până atunci când jucătorul autorizat se

deconectează sau este deconectat de la Sistemul de Jocuri Interactive. Partidele care necesită plată monetară pot avea loc doar în timpul sesiunii de joc. Atunci când un sistem furnizează acces la jocuri multiple prin intermediul unei platforme, jucătorii trebuie să joace mai multe jocuri în timpul unei sesiuni de joc.

**2.3.2 Demararea Sesiunii de Joc.** Sesiunea de joc demarează atunci când un jucător se conectează la Sistemul de Jocuri Interactive.

- a) Unui jucător trebuie să i se furnizeze (sau să i se creeze) un element de identificare electronică cum ar fi un certificat digital sau o descriere a contului și o parolă pentru adevărata o sesiune.
- b) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să le permită jucătorilor să își schimbe parolele și trebuie să le reamintească acest lucru în mod regulat.
- c) În cazul în care un jucător și-a uitat parola/PIN, Platforma de Joc trebuie să ofere un proces sigur pentru autentificarea din nou a jucătorului și pentru recuperarea și/sau resetarea parolei/PIN. Toate procesele care țin de ID-uri sau parole pierdute trebuie să fie descrise clar jucătorului și trebuie să prezinte un nivel de siguranță.
- d) Atunci când un jucător se conectează la Sistemul de Jocuri Interactive, trebuie să se afișeze ultima dată când acesta s-a conectat.
- e) Fiecare sesiune de joc trebuie să aibă un element unic de identificare desemnat de către Sistemul de Jocuri Interactive, care va face distincția între sesiunea curentă și cele anterioare sau viitoare.

**2.3.3 Inactivitatea Autoimpusă a Sesiunii de Joc.** În timpul unui joc de tipul Peer to Peer, software-ul trebuie să îi permită utilizatorului să seteze starea de “Plecat de la calculator” care poate fi folosită în cazul în care jucătorul trebuie să plece pentru un timp scurt. Această funcționalitate trebuie să fie descrisă complet pe ecranele de asistență sau în termenii și condițiile aplicabile.

- a) Starea “Plecat de la calculator” trebuie să nu permită nici un joc și trebuie de asemenea să ducă la sărirea automată a jucătorului în timpul oricărei runde care are loc cât timp această stare este activă.
- b) În cazul în care jucătorul activează starea “Plecat” în timpul unei runde, el va renunța automat la acea rundă (ex. în cazul unei runde de poker, software-ul va anula automat

- la mâna jucătorului în cadrul următoarei runde de pariuri) pentru că se presupune că pariurile care se adaugă sau deciziile jucătorului sunt necesare pentru terminarea jocului.
- c) În cazul în care un jucător desfășoară o acțiune care afectează jocul în cadrul ferestrei de joc în timp ce se află în starea de “Plecat” (adică selecționează o sumă pentru a paria, etc...), starea va fi înlăturată și jucătorul va fi înscris în următoarea rundă de joc. Acțiunile care nu afectează jocul, cum ar fi accesarea meniului de asistență din fereastra jocului, nu duc la înlăturarea acestei stări.
  - d) Dacă jucătorul nu acționează în nici un fel în perioada de timp specificată pe ecranele de asistență și/sau termenii și condițiile, el va fi automat plasat în starea de “Plecat de la calculator”.
  - e) Dacă un jucător se află în starea de “Plecat” de mai mult de 30 minute sau pentru o perioadă de timp specificată de autoritatea de reglementare, jucătorul trebuie să fie înlăturat automat de la masa la care s-a înscris.

**2.3.4 Detectarea Automată a Inactivității Sesiunii de Joc.** Sistemele de Jocuri Interactive trebuie să aibă un mecanism care detectează inactivitatea unei sesiuni și care suspendă sesiunea de joc atunci când este cazul.

- a) În cazul în care Platforma de Joc un primește un răspuns din partea Dispozitivului Jucătorului în 30 de minute sau într-o perioadă de timp decisă de autoritatea de reglementare, ea trebuie să implementeze o pauză de inactivitate a jucătorului și să suspende sesiunea.
- b) În cazul în care o sesiune este suspendată datorită pauzei de inactivitate a jucătorului, Dispozitivul Jucătorului trebuie să îi afișeze jucătorului faptul că serverul a suspendat sesiunea (adică: pauza de inactivitate a jucătorului) atunci când jucătorul se reîntoarce la Platforma de Joc.
- c) Nu se mai permite nici o rundă de joc decât după ce Platforma de Joc și Dispozitivul Jucătorului deschid o nouă sesiune.

**2.3.5 Terminarea Sesiunii de Joc.** O sesiune de joc se termină atunci când:

- a) Jucătorul anunță Platforma de Joc că sesiunea s-a terminat (ex. "se deconectează").
- b) Se ajunge la pauza de inactivitate a sesiunii.
- c) Platforma de Joc suspendă sesiunea.

- i) Atunci când Platforma de Joc suspendă o sesiune, trebuie să se înregistreze acest lucru într-un fișier de audit care va include motivul suspendării; și
- ii) Platforma de Joc trebuie să încerce să trimită un mesaj de suspendare a sesiunii către Dispozitivul Jucătorului de fiecare dată când o sesiune este suspendată de către Platforma de Joc.

**2.3.6 Mod de Joc Responsabil.** O pagină aferentă modului de joc responsabil trebuie să poată fi ușor accesată în orice ecran în care se desfășoară jocul. Pagina aferentă modului de joc responsabil trebuie să conțină cel puțin:

- a) Informații referitoare la riscurile potențiale asociate jocurilor de noroc, și unde se poate găsi ajutor legat de dependența de jocuri de noroc;
- b) O listă a măsurilor de joc responsabil care pot fi invocate de jucător, cum ar fi limitele de timp ale sesiunii de joc și limitele pariurilor, și o opțiune care ajută jucătorul să invoce aceste măsuri;
- c) Mecanisme care detectă folosirea neautorizată a contului, cum ar fi examinarea Ultimei Conectări în Afișajul de Timp, adresa IP a ultimei conectări și revizuirea extraselor de cont de card și a sumelor depuse cunoscute;
- d) Un link la termenii și condițiile la care jucătorul s-a obligat contractual prin accesarea și jucarea pe site;
- e) Un link la politica de confidențialitate aplicabilă; și
- f) Un link la pagina de internet a autorității de reglementare.

*Toate link-urile la serviciile aferente dependenței de jocurile de noroc furnizate de părți terțe trebuie să fie testate regulat de către operator. Nu se poate desfășura nici un joc dacă link-urile folosite pentru a furniza informații referitoare la protecția jucătorului și modul de joc responsabil nu sunt afișate sau nu sunt operaționale. Atunci când un link nu mai este disponibil permanent sau pentru o perioadă de timp semnificativă, operatorul trebuie să furnizeze un serviciu alternativ de asistență.*

**2.3.7 Limite Autoimpuse.** Jucătorilor trebuie să li se ofere un mecanism ușor și evident aferent parametrilor de joc care va include, dar nu se va limita la, sumele depuse, pariuri, pierderi și duratele sesiunilor de joc, așa cum cere autoritatea de reglementare. Mecanismul de auto-limitare trebuie să aibă următoarea funcționalitate:



- a) La primirea oricărui ordin de auto-limitare, Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să se asigure că toate limitele specificate sunt corect implementate imediat sau la momentul (ex. următoarea conectare, următoarea zi, etc.) în care acest lucru a fost clar indicat jucătorului.
- b) Auto-limitările setate de un jucător nu trebuie să anuleze niciuna dintre limitările impuse de sistem sau să fie în contradicție cu informațiile din regulile jocului.
- c) După ce au fost stabilite de jucător și implementate de Sistemul de Jocuri Interactive, severitatea auto-limitărilor poate fi redusă doar la 24 de ore după primirea unei notificări.
- d) Auto-limitările nu trebuie să fie compromise de evenimentele interne, cum ar fi ordinele de autoexcludere sau revocarea autoexcluderii.

**2.3.8 Limite Impuse de Sistem.** Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să poată aplica limitele jucătorului, așa cum cere autoritatea de reglementare. Jucătorii trebuie notificați înaintea implementării limitelor impuse de sistem și a datei lor de intrare în vigoare. După ce au fost actualizate, limitele impuse de sistem trebuie să fie consecvente cu elementele dezvăluite jucătorului.

- a) La primirea oricărui ordin de limitare din sistem, Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să se asigure că toate limitele specificate sunt corect implementate imediat sau la momentul (ex. următoarea conectare, următoarea zi, etc.) în care acest lucru a fost clar indicat jucătorului.
- b) În cazurile în care valorile limitelor impuse de sistem (ex. sumele depuse, pariuri, pierderi, duratele sesiunilor de joc) sunt mai mari decât valorile limitelor autoimpuse de jucător, limitările autoimpuse au prioritate.
- c) Limitările impuse de sistem nu trebuie să fie compromise de evenimentele interne, cum ar fi ordinele de autoexcludere sau revocarea autoexcluderii.

**2.3.9 Excluderea Autoimpusă.** Jucătorilor trebuie să li se ofere un mecanism ușor și evident pentru a se autoexclde din partidă, și acest mecanism de autoexcludere trebuie să aibă următoarea funcționalitate:

- a) Jucătorului trebuie să i se ofere opțiunea de autoexcludere temporară pe o anumită perioadă de timp definită în termeni și condiții, sau permanentă.
- b) În cazul autoexcluderii temporare, Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să se asigure că:

- 
- i) Imediat după primirea ordinului de autoexcludere, nu se mai acceptă alte pariuri sau sume de bani din partea aceluși jucător, decât după expirarea autoexcluderii, și
  - ii) În timpul perioadei de autoexcludere, jucătorul poate retrage parțial sau total soldul contului prin intermediul panoului de administrare a contului, doar dacă Sistemul de Jocuri Interactive recunoaște emiterea fondurilor.
- c) În cazul autoexcluderii permanente, Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să se asigure că:
- i) Imediat după primirea ordinului de autoexcludere, nu se mai acceptă alte pariuri sau sume de bani din partea aceluși jucător, decât după revocarea autoexcluderii permanente;
  - ii) Jucătorul primește tot soldul contului, doar dacă Sistemul de Jocuri Interactive recunoaște emiterea fondurilor;
  - iii) Dacă s-au făcut pariuri ce depind de evenimente în curs din viața reală, termenii și condițiile trebuie să definească clar ce se va întâmpla cu pariurile în cazul în care se menține autoexcluderea și evenimentul corespundent din viața reală are loc, iar Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să poată rambursa jucătorilor toate pariurile, sau el trebuie să le rezolve în mod adecvat; și
  - iv) Vă recomandăm să furnizați jucătorilor un mecanism de solicitare a anulării ordinului de autoexcludere.

**2.3.10 Excludere Impusă de Sistem.** Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să furnizeze un mecanism prin intermediul căruia un jucător să poată fi exclus dintr-o partidă, conform termenilor și condițiilor agreeate de jucător cu ocazia înregistrării. Acest mecanism trebuie să:

- a) Furnizeze o notificare jucătorului care va conține starea de excludere și instrucțiuni generale pentru rezolvarea situației;
- b) Se asigure că imediat după activarea excluderii, nu se mai acceptă alte pariuri sau sume de bani din partea aceluși jucător, decât după revocarea excluderii;
- c) Dacă s-au făcut pariuri ce depind de evenimente în curs din viața reală, termenii și condițiile trebuie să definească clar ce se va întâmpla cu pariurile în cazul în care se

menține excluderea și evenimentul corespondent din viața reală are loc, iar Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să poată rambursa jucătorilor toate pariurile, sau el trebuie să le rezolve în mod adecvat; și

- d) În timpul perioadei de excludere, jucătorul poate retrage parțial sau total soldul contului, doar dacă Sistemul de Jocuri Interactive recunoaște emiterea fondurilor și dacă motivul(e) excluderii nu interzice retragerea.

**2.3.11 Dispute.** Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să ofere un mecanism ușor și evident pentru a sfătui jucătorul cu referire la dreptul său de a înainta o plângere împotriva operatorului sau a altui jucător (ex. când se suspectează complicitatea sau atunci când un jucător se comportă perturbator sau abuziv) și pentru a ajuta jucătorul să notifice autoritatea de reglementare cu referire la respectiva plângere.

- a) Datele de contact pentru plângeri și rezolvarea disputelor trebuie să fie ușor de accesat în Interfața Jucătorului.
- b) Jucătorul trebuie să poată înainta plângeri și dispute 24/7.
- c) Înregistrările corespondenței legate de o plângere și dispută vor fi păstrate online pe o perioadă de timp adecvată, așa cum decide autoritatea de reglementare.
- d) Se recomandă existența unui proces documentat privat între operatorul Sistemului de Jocuri Interactive și autoritatea de reglementare legat de raportarea disputelor și procesul de rezolvare a acestora.

**2.3.12 Conturi Inactive.** Se consideră că un cont este inactiv dacă jucătorul nu s-a conectat la el pentru o perioadă de timp specificată de autoritatea de reglementare și de Termenii & Condițiile documentate și publicate ale Sistemului de Jocuri Interactive.

- a) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să aibă un mecanism pentru a proteja conturile inactive de jocuri interactive care conțin fonduri împotriva schimbărilor sau înlăturărilor neautorizate.
- b) Se recomandă stabilirea unui proces documentat privat care se va ocupa de fondurile nerevendicate din conturile inactive.

**2.3.13 Întreținerea Fondurilor Jucătorului.** Următoarele principii trebuie să se aplice la întreținerea fondurilor jucătorului:

- a) Conturile jucătorului din Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să fie securizate împotriva accesului sau actualizării invalide, diferite de metodele aprobate;
- b) Toate sumele depuse, retragerile, transferurile sau tranzacțiile de rectificare trebuie păstrate în registrul de audit al Sistemului de Jocuri Interactive;
- c) O sumă depusă în contul jucătorului prin intermediul unei tranzacții pe cardul de credit sau a altor metode, care duc la o pistă de audit suficientă, nu trebuie să fie disponibilă pentru pariuri decât după ce fondurile sunt primite din partea emițătorului sau dacă emițătorul furnizează un număr de certificare ce va indica faptul că fondurile sunt autorizate. Numărul de certificare trebuie păstrat în registrul de audit al Sistemului de Jocuri Interactive;
- d) Identificarea pozitivă a jucătorului, incluzând orice înregistrare a Numărului de Identificare Personală (PIN) sau alte metode sigure aprobate, trebuie să se facă complet înainte de retragerea oricăror sume de bani deținute de Sistemul de Jocuri Interactive;
- e) Conturile inactive care conțin bani în Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să fie protejate împotriva accesului sau înlăturării ilegale;
- f) Toate tranzacțiile care implică sume de bani trebuie tratate ca informații vitale ce trebuie recuperate de către Sistemul de Jocuri Interactive în cazul unei defecțiuni;
- g) Plățile dintr-un cont trebuie plătite (inclusiv transferul de fonduri) direct în contul instituției financiare deschis pe numele jucătorului sau ele trebuie să poată fi plătite jucătorului și trimise la adresa acestuia sau prin intermediul altui mecanism autorizat de autoritatea de reglementare. Numele și adresa trebuie să reprezinte numele care apare în detaliile înregistrate ale jucătorului;
- h) Extrasele de cont trebuie să fie trimise la adresa înregistrată (prin email sau poștă) a jucătorului la cerere pentru perioada de timp specificată. Extrasele trebuie să includă informații suficiente care îi vor permite jucătorului să coreleze extrasul cu propriile sale documente; și
- i) Orice ajustare a conturilor jucătorului în Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să fie supuse unui control strict de siguranță și pistei de audit.
- j) Nu va fi posibil transferul de credite între două conturi care reprezintă o valoare monetară.

**2.3.14 Taxare.** Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să aibă un mecanism care este capabil să identifice toate câștigurile supuse taxării și să ofere informațiile necesare conform cerințelor de taxare ale fiecărei jurisdicții.

## 2.4 Programul de Control

**2.4.1 Verificarea Programului de Control.** Sistemele de Jocuri Interactive trebuie să fie capabile să verifice faptul că toate componentele programului de control conținute de Sistemul de Jocuri Interactive reprezintă copii autentice ale componentelor aprobate automat de către Sistemul de Jocuri Interactive, la instalare și cel puțin o dată la 24 de ore, și la cerere folosind o metodă aprobată de autoritatea de reglementare.

- a) Mecanismul de autentificare trebuie să aibă un algoritm de dispersare a datelor care produce un compendiu de mesaje de cel puțin 128 bits.
- c) Un registru sau raport de sistem trebuie să fie păstrat și accesibil pentru o perioadă de 90 de zile, care detaliază rezultatele verificării aferente fiecărei autentificări a componentei de control.
- d) Autentificarea programului de control trebuie să includă toate componentele programului de control care pot influența rezultatul jocului sau operațiile necesare ale sistemului. Componentele programului de control includ, dar nu se limitează la, executabile, biblioteci, configurațiile jocului sau sistemului, fișierele de operare a sistemului, componentele care controlează raportarea necesară a sistemului și elementele bazei de date care influențează rezultatul jocului sau operațiile necesare ale sistemului.
- e) În cazul în care orice componentă a programului de control este declarată invalidă, Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să prevină executarea sau să dezactiveze componenta programului de control, și trebuie să stopeze automat orice funcții ale jocului legate de acea componentă a programului de control.
- f) Fiecare componentă a programului de control a Sistemului de Jocuri Interactive trebuie de asemenea să aibă o metodă de a fi verificată prin intermediul procedurii independente de verificare a părților terțe. Procesul verificării părților terțe nu va include nici un proces sau software de securitate din cadrul Sistemului de Jocuri Interactive. Testul de laborator, anterior aprobării sistemului, va aproba integritatea metodei de verificare.

**2.4.2 Alterarea Datelor.** Sistemul de Jocuri Interactive nu va permite alterarea gestionării, raportării sau datelor semnificative ale evenimentelor fără elemente supravegheate de control al accesului. În cazul în care se schimbă vreuna dintre date, următoarele informații vor fi documentate sau înregistrate:

- a) Elementele datelor alterate;
- b) Valoarea elementelor datelor înainte de alterare;
- c) Valoarea elementelor datelor după alterare;
- d) Ora și data alterării; și
- e) Personalul care a efectuat alterarea (conectarea utilizatorului).

**2.4.3 Ceasul Sistemului.** Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să păstreze un ceas intern care va reflecta data și ora curentă ce va fi folosit pentru a furniza următoarele:

- a) Marcarea timpului evenimentelor semnificative;
- b) Pontarea de referință pentru raportare;
- c) Marcarea timpului tuturor evenimentelor legate de vânzări și retrageri; și
- d) Un ceas vizibil clar trebuie să fie pus la dispoziția jucătorului în orice moment.

Dacă există mai multe ceasuri, sistemul va dispune de facilitatea de a sincroniza ceasurile din cadrul tuturor componentelor sistemului.

## **2.5 Software-ul Clientului**

**2.5.1 Definiție Generală.** Software-ul Clientului reprezintă orice software descărcat sau instalat pe Dispozitivul Jucătorului.

**2.5.2 Client Requirements.** Software-ul Clientului și Dispozitivul Jucătorului trebuie să:

- a) Nu conțină logica folosită pentru a genera rezultatul oricărui joc;  
Nu fie capabil să desfășoare activitate de joc în cazul în care este deconectat de la Sistemul

---

de Jocuri Interactive; și

- b) Nu fie folosit pentru a stoca date sensibile sau informații necesare Sistemului de Jocuri Interactive.

**2.5.3 Interacțiunile Client-Server.** Următoarele cerințe se aplică Software-ului Clientului și interacțiunilor client-server în timpul jocului:

- a) Software-ul Clientului nu trebuie să altereze automat nici o regulă a firewall-ului specificat de client pentru a deschide porturi care sunt blocate de firewall-ul hardware-ului sau software-ului;
- b) Software-ul Clientului nu trebuie să acceseze nici un port (automat sau prin îndemnarea utilizatorului să acceseze manual) care nu este necesar pentru comunicarea dintre client și server;
- c) Jucătorul nu trebuie să poată folosi Software-ul Clientului pentru a transfera date altui jucător, diferite de funcțiile chat-ului (ex.: text, voce, video, etc...) și fișierele aprobate (ex.: pozele din profilul utilizatorului, fotografii, etc...); și
- d) În cazul în care Software-ul Clientului include funcționalități suplimentare nelegate de joc, această funcționalitate suplimentară nu trebuie să altereze în nici un fel integritatea jocului.

**2.5.4 Verificarea Software-ului.** Sistemele de Jocuri Interactive trebuie să aibă un mecanism care se asigură că orice componente conținute în Software-ul Clientului de pe Dispozitivul Jucătorului care este folosit împreună cu un Sistem de Jocuri Interactive sunt verificate la inițierea oricărei sesiuni de joc, folosind o metodă aprobată de autoritatea de reglementare. Se recomandă verificarea Software-ului Clientului la intervale prestabilite de timp, așa cum decide autoritatea de reglementare, în timpul unei sesiuni active de joc. Componentele critice ale Software-ului Clientului pot include, dar nu se limitează la, regulile de joc, informații aferente listei de plăți, elemente care controlează comunicarea cu Sistemul de Jocuri Interactive, sau alte componente care sunt necesare pentru a se asigura operarea adecvată a Software-ului Clientului. Sistemul va putea să dezactiveze Software-ul Clientului dacă verificarea nu are un rezultat pozitiv.

**2.5.5 Verificarea Compatibilității.** În timpul oricărei instalări sau inițializări și anterior setării unei sesiuni de joc, Software-ul Clientului folosit împreună cu Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să detecteze orice incompatibilitate sau limitări de resurse ale sistemului jucătorului care

ar putea împiedica operarea adecvată a Software-ului Clientului. În cazul în care se detectează incompatibilități sau limitări de resurse, Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să:

- a) Trimite o notificare jucătorului referitoare la orice incompatibilitate și/sau limitare de resurse care împiedică operarea (ex. tipul browser-ului, versiunea browser-ului, versiunea de conectare, etc.); și
- b) Împiedice activitatea de joc atâta timp cât există incompatibilitate și/sau limitare de resurse.

**2.5.6 Conținut.** Software-ul Clientului folosit împreună cu Sistemul de Jocuri Interactive nu trebuie să conțină nici o funcționalitate care se consideră a fi vicioasă de către autoritatea de reglementare. Aceasta include, dar nu se limitează la, extragerea/transferurile de fișiere neautorizate, modificările neautorizate ale sistemului jucătorului și soft rău intenționat.

**2.5.7 Comunicări.** Comunicarea dintre orice componente ale Sistemului de Jocuri Interactive, sistemele jucătorului și Software-ul Clientului care se desfășoară în rețelele publice trebuie să fie securizată prin mijloace aprobate de autoritatea de reglementare. Informațiile personale, datele sensibile ale contului, pariurile, rezultatele, informațiile financiare și informațiile aferente sesiunii de joc trebuie să fie întotdeauna protejate în orice rețea publică.

## **2.6 Dezactivare/Activare a Jocului**

**2.6.1 Definiție Generală.** Următoarele cerințe se aplică la dezactivarea și reactivarea jocurilor de noroc din Sistemul de Jocuri Interactive:

- a) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să poată dezactiva sau activa toate jocurile de noroc la comandă;
- b) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să poată dezactiva sau activa jocurile individuale la comandă;
- c) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să poată dezactiva sau activa sesiunile individuale de joc la comandă; și
- d) Atunci când orice joc de noroc este dezactivat sau activat în Sistemul de Jocuri Interactive,



trebuie să se raporteze acest lucru în registrul de audit care va include motivul oricărei dezactivări sau activări.

**2.6.2 Jocul Curent.** Atunci când un joc sau activitate de joc este dezactivată:

- a) Jucătorul nu mai poate accesa jocul după terminarea acestuia.
- b) Jucătorului trebuie să i se permită terminarea jocului (ex. runde bonus, dublarea pariului și alte caracteristici de joc legate de pariul inițial trebuie duse până la final).
- c) În cazul în care s-a pariat pe evenimente în curs din viața reală:
  - i) Termenii și condițiile trebuie să definească clar ce se va întâmpla cu pariurile în cazul în care se menține dezactivarea activității de joc și evenimentul corespondent din viața reală are loc, iar Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să poată rambursa jucătorilor toate pariurile, sau el trebuie să le rezolve în mod adecvat.
  - ii) Termenii și condițiile trebuie să definească clar ce se va întâmpla cu pariurile în cazul în care activitatea de joc este reactivată înainte de desfășurarea evenimentului din viața reală, iar Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să poată rambursa jucătorilor toate pariurile, sau el trebuie să le lase active, în funcție de situație.

## 2.7 Jocuri Incomplete

**2.7.1 Jocuri Incomplete.** Un joc este incomplet atunci când nu se ajunge la un rezultat sau dacă acesta nu este clar vizibil jucătorului. Jocurile incomplete pot rezulta din:

- a) Pierderea comunicării dintre Platforma de Joc și Dispozitivul Jucătorului;
- b) Restartarea Platformei de Joc;
- c) Restartarea sau defectarea Dispozitivului Jucătorului;
- d) Suspendarea anormală a Software-ului Clientului; sau
- e) O comandă de dezactivare a jocului dată de Platforma de Joc în timpul jocului.

**2.7.2 Terminarea Jocurilor Incomplete.** Sistemul de Jocuri Interactive poate să ofere jucătorului un mecanism pentru a termina un joc incomplet. Jocul incomplet trebuie terminat înainte de a i se permite jucătorului să participe la o altă etapă a aceluiași joc.

a) Dacă jucătorul are un joc incomplet, Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să afișeze jocul incomplet pentru a fi terminat la reconectare sau oricând se stabilește o nouă sesiune de joc.

i) Atunci când nu este necesar aportul jucătorului pentru terminarea jocului, acesta trebuie să afișeze rezultatul final așa cum este el decis de Sistemul de Jocuri Interactive și de regulile jocului, iar contul jucătorului trebuie să fie actualizat în mod adecvat;

ii) În cazul jocurilor de tip single-player, cu mai multe etape, în care este necesar aportul jucătorului pentru terminarea jocului, acesta trebuie să reîntoarcă jucătorul la starea jocului imediat anterioară întreruperii și să îi permită jucătorului să termine jocul; și

***Notă:** Adăugarea unui bonus sau caracteristici opționale, cum ar fi dublarea, nu face ca jocul să fie cu mai multe etape.*

iii) În cazul jocurilor de tip multi-player, jocul trebuie să afișeze rezultatul final conform regulilor jocului și/sau termenilor și condițiilor, iar contul jucătorului trebuie să fie actualizat în mod adecvat.

b) Pariurile asociate unui joc incomplet care poate fi continuat trebuie să fie păstrate de către Sistemul de Jocuri Interactive până la terminarea jocului. Conturile jucătorului trebuie să reflecte toate fondurile deținute în cadrul jocurilor incomplete.

**2.7.3 Anularea Jocurilor Incomplete.** Pariurile asociate unui joc incomplet care poate fi continuat, dar care rămâne fără rezultat pentru o perioadă de timp specificată de autoritatea de reglementare, pot fi anulate și pariurile renunțate sau rambursate jucătorului doar dacă:

a) Regulile jocului și/sau termenii și condițiile definesc clar modalitatea în care se administrează pariurile atunci când ele nu ajung la un rezultat după perioada de timp specificată și Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să poată rambursa sau renunța la pariuri în mod adecvat.

b) În cazul în care un joc nu poate fi continuat din cauza unei acțiuni a Sistemului de Jocuri Interactive, toate pariurile trebuie să fie rambursate jucătorilor participanți la joc.

## 2.8 Închidere și Recuperare

**2.8.1 Definiție Generală.** Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să aibă următoarele abilități de închidere și recuperare:

- a) Platforma de Joc trebuie să fie capabilă să efectueze o închidere elegantă și să permită restartarea automată doar după ce s-au efectuat următoarele proceduri ca cerințe minime:
  - i) Terminarea de succes a rutinei(lor) de reluare a programului, incluzând autotestarea;
  - ii) Toate componentele critice ale programului de control aparținând Platformei de Joc au fost autentificate folosind o metodă aprobată (ex. CRC, MD5, SHA-1, etc); și
  - iii) Comunicarea cu toate componentele necesare operării Platformei de Joc a fost stabilită și autentificată în mod similar.
- b) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să poată identifica și rezolva corect situația în care au avut loc resetări principale aferente altor componente ale jocurilor de noroc la distanță care influențează rezultatul jocului, suma câștigată sau raportarea.
- c) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să aibă abilitatea de a restaura sistemul de la ultima copie de siguranță.
- d) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să poată recupera toate informațiile critice de la momentul ultimei copii de siguranță la momentul în care s-a defectat sau s-a resetat Sistemul de Jocuri Interactive.

## 2.9 Funcționare Eronată

**2.9.1 Definiție Generală.** Platforma de Joc trebuie să:

- a) and Nu fie influențată de funcționarea eronată a Dispozitivului Jucătorului decât atunci când ea trebuie să pornească procedurile jocurilor incomplete conform acestor cerințe; și
- b) Includă un mecanism pentru a anula pariurile și plățile în cazul funcționării eronate a Platformei de Joc, dacă nu este posibilă o recuperare completă.

## 2.10 Geolocalizare

**2.10.1 Definiție Generală.** Sistemul de Jocuri Interactive și/sau sistemul jucătorului trebuie să poată detecta în mod rezonabil locația fizică a unui jucător neautorizat care încearcă să acceseze server-ul, și nu trebuie să permită capacități de pariere atâta timp cât jucătorul se află într-o zonă în care aceste tipuri de jocuri de noroc nu sunt permise. Se pot folosi părți terțe pentru a verifica locația jucătorilor, așa cum permite autoritatea de reglementare.

## 2.11 Publicitate

**2.11.1 Definiție Generală.** Toate materialele de publicitate sau marketing din cadrul Sistemului de Jocuri Interactive care sunt afișate sau ilustrate în vreun fel jucătorului trebuie să nu:

- a) Conțină elemente grafice și/sau audio indecente sau ofensive, așa cum decide autoritatea de reglementare;
- b) Estompeze zona de joc sau să nu obstrucționeze jocul în curs de desfășurare;
- c) Aibă conținut care contrazice regulile jocului sau termenii și condițiile site-ului; și
- d) Se orienteze specific asupra jucătorilor care au fost excluși din joc.

## 2.12 Programe de Loialitate a Jucătorului

**2.12.1 Definiție Generală.** În cazul în care programele de loialitate a jucătorului sunt prezente în Sistemul de Jocuri Interactive, următoarele principii trebuie să se aplice:

- a) Folosirea datelor de urmărire a jucătorului nu trebuie să violeze politica de confidențialitate;
- b) Plata punctelor primite pentru loialitatea jucătorului trebuie să reprezinte o tranzacție sigură care debitează automat soldul punctelor aferente valorii premiului plătit;
- c) Toate tranzacțiile din baza de date aferentă loialității jucătorului trebuie să fie înregistrate de Sistemul de Jocuri Interactive; și

- d) În cazul în care programul de loialitate este oferit de un furnizor extern de servicii, Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să poată să comunice în siguranță cu acel serviciu.

**2.12.2 Divulgarea Promoțiilor și Bonusurilor Aferente Loialității Jucătorului.** Pentru a evita dispute sau confuzii inutile, următoarele elemente trebuie divulgate jucătorului referitor la oricare promoții și/sau bonusuri aferente loialității jucătorului:

- a) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să ofere jucătorului accesibilitate la toți termenii și condițiile care guvernează fiecare caracteristică a promoțiilor și bonusurilor disponibile.
- b) Termenii și condițiile trebuie să fie clare și precise, mai ales atunci când bonusurile sau promoțiile se limitează la anumite mese sau jocuri care nu sunt de tip turneu, sau atunci când se aplică alte condiții specifice.
- c) Toate bonusurile și promoțiile trebuie să se conforme legislației și regulilor curente.

## 2.13 Raportare

**2.13.1 Cerințe Generale de Raportare.** Documentația generată de Sistemul de Jocuri Interactive va fi pusă la dispoziție la cerere și pentru un interval de timp definit pentru fiecare raport cerut. Toate rapoartele cerute trebuie să fie generate de către sistem, chiar dacă perioada specificată nu conține date ce pot fi prezentate. Raportul generat va indica toate informațiile cerute și va conține indicația “Fără Activitate” sau un mesaj similar în cazul în care nu apar date pentru perioada specificată. Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să aibă un mecanism pentru a exporta datele generate pentru orice raport într-un format acceptabil (ex. PDF, CSV, etc.) așa cum specifică autoritatea de reglementare în scopul analizării și inspectării/verificării datelor. Sistemul trebuie să fie capabil să păstreze datele din raport pentru o perioadă de timp specificată de autoritatea de reglementare. Ceasul Sistemului de Jocuri Interactive trebuie folosit pentru toate marcările de timp.

**2.13.2 Raportul Sesiunii de Joc.** Sistemele de Jocuri Interactive trebuie să poată furniza un *Raport al Sesiunii de Joc* (sau un raport cu denumire similară) la cerere. Raportul trebuie să conțină cel puțin următoarele informații:

- a) ID-ul unic al sesiunii de joc;
- b) ID-ul unic al jucătorului;
- c) Ora începerii sesiunii;
- d) Ora terminării sesiunii;
- e) Informații relevante de geolocalizare, dacă sunt disponibile;
- f) Suma pariată în timpul sesiunii (Total și fiecare tranzacție);
- g) Suma câștigată în timpul sesiunii (Total și fiecare tranzacție);
- h) Credite promoționale primite în timpul sesiunii (Total și fiecare tranzacție);
- i) Credite promoționale pariate în timpul sesiunii (Total și fiecare tranzacție);
- j) Fonduri depuse în contul autorizat al jucătorului în timpul sesiunii (Total și fiecare tranzacție);
- k) Fonduri retrase din contul autorizat al jucătorului în timpul sesiunii (Total și fiecare tranzacție);
- l) Motivul suspendării sesiunii;
- m) Soldul contului aferent jocului interactiv la începutul sesiunii;
- n) Soldul contului aferent jocului interactiv la finalul sesiunii; și
- o) Fondurile ce rămân în cadrul jocurilor incomplete (Total și fiecare tranzacție).

**2.13.3 Raport al Performanței Jocului.** Sistemele de Jocuri Interactive trebuie să poată furniza un *Raport al Performanței Jocului Interactiv* (sau un raport cu denumire similară) la cerere pentru perioada specificată și cel puțin pentru luna anterioară datei curente (MTD), anul anterior datei curente (YTD) și operării totale anterioare datei curente (LTD) aferent fiecărui joc individual (ex. plătit). Raportul trebuie să conțină cel puțin următoarele informații:

- a) Intervalul selectat;
- b) Elementul unic de identificare a jocului;
- c) Totalul pariat;
- d) Suma totală câștigată;
- e) Suma totală adăugată la jackpot-urile progresive, dacă este cazul;
- f) Suma totală rambursată; și
- g) Fondurile totale aferente jocurilor incomplete.

**2.13.4 Raportul Profitului Jocului.** Sistemele de Jocuri Interactive trebuie să poată furniza un *Raport al Profitului Jocului Interactiv* (sau un raport cu denumire similară) la cerere pentru perioada specificată a raportului și cel puțin pentru luna anterioară datei curente (MTD), anul anterior datei curente (YTD) și operării totale anterioare datei curente (LTD). Raportul trebuie să conțină cel puțin următoarele informații:

- a) Totalitatea sumelor care nu sunt promoționale depuse în conturile jucătorului de pe site;
- b) Totalitatea sumelor care nu sunt promoționale retrase din conturile jucătorului de pe site; și
- c) Totalitatea fondurilor care nu sunt promoționale deținute curent în conturile jucătorului de pe site.

**2.13.5 Raportul de Configurare a Jackpot-ului Progresiv.** Sistemele de Jocuri Interactive trebuie să poată furniza un *Raport de Configurare a Jackpot-ului Progresiv* (sau un raport cu denumire similară) la cerere pentru fiecare jackpot progresiv de pe site pentru perioada specificată a raportului. Raportul trebuie să conțină cel puțin următoarele informații:

- a) Numele jackpot-ului progresiv;
- b) Data și ora începerii jackpot-ului progresiv;
- c) Parametrii de configurare (suma pe zi, procentajul premiului, etc.) ai tuturor jackpot-urilor principale și secundare (inclusiv orice sume redirectionate);
- d) Elementul unic al listei de plăți al fiecărui joc existent;
- e) Suma totală a pariurilor eligibile pentru jackpot-ul(le) progresive;
- f) Suma totală a jackpot-urilor progresive câștigate;
- g) Totalitatea contribuțiilor la jackpot câștigate;
- h) Demararea jackpot-ului sau alte valori care nu sunt finanțate din contribuții;
- i) Suma curentă a fiecărui premiu de jackpot oferit în cadrul respectivului jackpot;
- j) Valoarea curentă a contribuțiilor la jackpot redirectionate;
- k) Data și ora terminării jackpot-ului;
- l) Valoarea limită a jackpot-ului progresiv, dacă este cazul; și
- m) Suma care depășește limita, dacă este cazul.

**2.13.6 Raportul Câștigului Aferent Jackpot-ului Progresiv.** Sistemele de Jocuri Interactive trebuie să poată furniza un *Raport al Câștigului Aferent Jackpot-ului Progresiv* (sau un raport cu denumire similară) la cerere pentru fiecare jackpot progresiv de pe site pentru perioada specificată a raportului. Raportul trebuie să conțină cel puțin următoarele informații:

- a) Numele jackpot-ului progresiv;
- b) Elementul unic de identificare a listei de plăți a jocului;
- c) ID-ul unic al sesiunii de joc;
- d) ID-ul unic al jucătorului;
- e) ID-ul ciclului jocului;
- f) Data și ora premiului jackpot-ului progresiv;
- g) Nivelul maxim al jackpot-ului progresiv;
- h) Suma jackpot-ului progresiv;
- i) ID-ul utilizatorului și numele angajatului care procesează câștigul, dacă este cazul; și
- j) ID-ul utilizatorului și numele supraveghetorului care confirmă câștigul, dacă este cazul;

**2.13.7 Raportul Evenimentelor Semnificative.** Sistemele de Jocuri Interactive trebuie să poată furniza un *Raport al Evenimentelor Semnificative* (sau un raport cu denumire similară). Raportul trebuie să conțină cel puțin următoarele informații:

- a) Încercările eșuate ale sistemului de conectare la site;
- b) Perioadele semnificative în care Sistemul de Jocuri Interactive sau orice componentă a Sistemului de Jocuri Interactive nu a fost disponibilă (ex. atunci când nu se poate efectua o tranzacție);
- c) Câștiguri mari care depășesc valoarea specificată de jurisdicția care oferă licența;
- d) Transferuri mari de fonduri (simple și corelate pe o perioadă definită de timp) care depășesc valoarea specificată de jurisdicția care oferă licența;
- e) Lacunele, depășirile și corectările sistemului;
- f) Dezactivarea obligatorie a unui jucător neautorizat;
- g) Orice altă activitate care a necesitat intervenția unui angajat și care a avut loc în afara scopului normal al operării sistemului; și



h) Alte evenimente semnificative sau neobișnuite.

**2.13.8 Raport de Notificare a unei Schimbări.** Sistemele de Jocuri Interactive trebuie să poată furniza un *Raport de Notificare a unei Schimbări* (sau un raport cu denumire similară) pentru toate schimbările care au loc referitoare la configurarea sau parametri sistemului, jocului sau evenimentului. Companiile licențiate trebuie să furnizeze un raport de comparații între setările anterioare și cele noi referitoare la joc sau eveniment. Raportul trebuie să conțină cel puțin următoarele informații:

- a) Pistă de audit pentru informațiile schimbate/modificate de conturile de administrare;
- b) Schimbările aferente datei/orei pe serverul principal;
- c) Schimbările parametrilor; și
- d) Identificarea angajatului care a efectuat schimbările parametrilor jocului (ex. regulile jocului, programele de plată, procentul rake, etc.).

**2.13.9 Raport de Excludere.** Sistemele de Jocuri Interactive trebuie să poată furniza un *Raport de Excludere* (sau un raport cu denumire similară) pentru toți jucătorii excluși din joc și/sau procesul de înregistrare de ei înșiși, de Compania licențiată sau de autoritatea de reglementare. Raportul trebuie să conțină cel puțin următoarele informații:

- a) ID-ul unic al jucătorului;
- b) Tipul excluderii (Permanentă, autoexcludere, etc.);
- c) Data demarării excluderii;
- d) Data terminării excluderii, dacă este cazul;
- e) Motivul excluderii; și
- f) De câte ori a fost exclus jucătorul (la data raportului).

**2.13.10 Raport de Ajustare a Soldului Contului.** Sistemele de Jocuri Interactive trebuie să poată furniza un *Raport de Ajustare a Soldului Contului Aferent Jocurilor Interactive* (sau un raport cu denumire similară) la cerere pentru fiecare ajustare zilnică al fiecărui ID al jucătorilor autorizați. Raportul trebuie să conțină cel puțin următoarele informații:

- a) Numele și numărul contului aparținând jucătorului autorizat;
- b) Data și ora ajustării soldului contului;
- c) Numărul unic al tranzacției;
- d) ID-ul utilizatorului și numele angajatului care a efectuat tranzacția de ajustare a soldului contului, dacă este cazul;
- e) ID-ul utilizatorului și numele supraveghetorului care a autorizat ajustarea soldului contului;
- f) Suma cu care s-a ajustat soldul contului;
- g) Soldul contului înainte de ajustare;
- h) Soldul contului după ajustare;
- i) Tipul ajustării contului; și
- j) Motivul/descrierea ajustării soldului contului.

**2.13.11 Raport Centralizator al Elementelor Promoționale Aferente Contului.** Sistemele de Jocuri Interactive trebuie să poată furniza un *Raport Centralizator al Elementelor Aferente Contului* (sau un raport cu denumire similară) la cerere pentru fiecare promoții și/sau bonusuri de loialitate a jucătorului care pot fi plătite în numerar, credite monetare în cadrul jocurilor sau bunuri. Raportul trebuie să conțină cel puțin următoarele informații:

- a) Soldul de început al tipului de promoție;
- b) Suma totală a premiilor pentru fiecare tip de promoție;
- c) Suma totală folosită pentru fiecare tip de promoție;
- d) Suma totală terminată pentru fiecare tip de promoție;
- e) Suma totală a ajustării pentru fiecare tip de promoție; și
- f) Soldul final pentru fiecare tip de promoție.

# CAPITOLUL 3

## 3.0 CERINȚELE JOCULUI

### 3.1 Introducere

**3.1.1 Definiție Generală.** Această secțiune a documentului va stabili cerințele tehnice aferente regulilor de joc și referitoare la Interfațele Jucătorului.

### 3.2 Interfața Jucătorului

**3.2.1 Definiție Generală.** Interfața Jucătorului este definită ca interfața din Software-ul Clientului în care interacționează jucătorul, deseori denumită “fereastra jocului”. Interfața Jucătorului va îndeplini următoarele:

- a) Orice redimensionare sau suprapunere a Interfaței Jucătorului trebuie să fie aplicată cu acuratețe pentru a reflecta afișajul corectat și punctele touch/click.
- b) Funcțiile tuturor punctelor touch/click reprezentate pe Interfața Jucătorului trebuie să fie indicate clar în zona punctelor touch/click și/sau în regulile jocului. Nici un punct touch/click sau butoane ale tastaturii nu vor fi ascunse sau nedocumentate în nici un loc de pe Interfața Jucătorului.

**3.2.2 Ciclul Jocului.** Un ciclu de joc este format din toate activitățile și comunicările de pe perioada unui joc. Atunci când este posibilă accesarea jocurilor multiple pe o platformă, jucătorii pot juca mai multe cicluri de joc deodată în ferestre de joc separate.

- a) Începerea unui ciclu de joc:
  - i) După introducerea fondurilor adecvate în soldul contului jucătorului;
  - ii) După ce jucătorul a ales numărul de credite ce vor fi pariate în acel joc; și

- iii) După ce jucătorul apasă butonul "joacă" (sau un buton cu mesaj similar).
- b) Se consideră că toate următoarele elemente de joc fac parte dintr-un singur ciclu de joc:
  - i) Jocurile care activează o caracteristică gratuită de joc și orice jocuri ulterioare gratuite;
  - ii) Caracteristica(le) bonusului de tip "Al doilea ecran";
  - iii) Jocuri cu elemente alese de jucător (ex. Draw Poker sau Blackjack);
  - iv) Jocuri în care regulile permit pariarea creditelor suplimentare (ex. asigurarea Blackjack sau partea secundară a jocului Keno format din două părți); și
  - v) Caracteristici secundare ale jocului (ex. Dublare/Miză).
- c) Se consideră că un ciclu de joc este complet atunci când are loc transferul final către elementul de contorizare a creditelor jucătorului sau când se pierd toate creditele pariate.

### 3.3 Cerințele Generale ale Jocului

**3.3.1 Informații Referitoare la Joc.** Următoarele cerințe se aplică informațiilor referitoare la joc, grafică, liste de plată și ecranele de asistență care includ toate informațiile scrise, grafice și auditive furnizate jucătorului, ori direct de pe interfața jocului ori de pe o pagină accesibilă jucătorului ce aparține interfaței jocului, prin intermediul unui hyperlink plasat într-o locație evidentă.

- a) Instrucțiunile jocului și cele aferente folosirii dispozitivului vor fi definite clar și nu vor induce în eroare sau nu vor fi nedrepte față de jucător.
- b) Toate definițiile și elementele grafice din informațiile referitoare la joc, grafică, listele de plată și ecranele de asistență vor fi precise și nu vor induce în eroare.
- c) Toate informațiile referitoare la regulile jocului și la listele de plată trebuie să fie disponibile jucătorului direct pe Interfața Jucătorului sau să poate fi accesate de pe Interfața Jucătorului prin intermediul unui hyperlink, fără a fi necesară depozitarea sau pariarea fondurilor.
- d) Toate informațiile referitoare la regulile jocului și la listele de plată trebuie să fie suficiente pentru a explica toate regulile ce se aplică și modul de participare la toate etapele jocului.
- e) Informațiile referitoare la listele de plată trebuie să includă toate rezultatele, modelele, gradele și combinațiile posibile de câștig și plățile lor corespondente împreună cu

- 
- valoarea/moneda desemnată. Toate plățile afișate trebuie să fie posibile din punct de vedere teoretic.
- f) Trebuie să existe informații suficiente referitoare la orice ajustare a plății unui premiu cum ar fi taxele, rake, comisioanele, etc. încasate de casă.
  - g) În cazul în care grafica conține instrucțiuni de joc care specifică un câștig maxim, atunci este posibilă câștigarea acestei sume într-un singur joc (incluzând caracteristicile sau alte opțiuni de joc).
  - h) Grafica trebuie să conțină procentajul teoretic rambursat jucătorului (%RTP) și trebuie să se explice complet modul de determinare a acestui %RTP (ex. minim, maxim, mediu, etc.) și astfel modalitatea în care patronul îl realizează (ex. cerințele pariului, etc.). În cazul jocurilor de abilități, %RTP-ul afișat trebuie să fie teoretic și trebuie să se bazeze pe o strategie asupra căreia s-a atras atenția în mod specific în regulile jocului sau pe o strategie optimă care derivă din regulile jocului. În cazul jocurilor care oferă un pariu bonus și care necesită un pariu de bază, %RTP-ul minim teoretic al pariului bonus trebuie să ia în considerare depozitarea unui pariu de bază.
  - i) Dacă grafica atrage atenția asupra %RTP-ului real, atunci trebuie să se atragă atenția și asupra numărului de runde asociate respectivului calcul împreună cu perioada în care s-au desfășurat rundele.
  - j) Dacă se oferă premii aleatorii/misterioase, se va indica valoarea maximă ce se poate obține din premiile aleatorii/misterioase. Se va menționa dacă valoarea premiului aleatoriu /misterios depinde de creditele pariate sau de orice alți factori.
  - k) Câștiguri Multiple. Atunci când sunt posibile câștigurile multiple, grafica trebuie să menționeze clar regulile de plată a premiilor.
    - i) O descriere a modelelor ce vor fi plătite atunci când se consideră că linia de plată are mai mult decât un model individual de plată.
    - ii) Atunci când jocul conține linii de plată multiple, grafica trebuie să afișeze un mesaj indicând adăugarea câștigurilor pe linii de plată diferite, sau echivalentul acestora.
    - iii) Atunci când jocul conține elemente dispersate, grafica trebuie să afișeze un mesaj indicând adăugarea câștigurilor dispersate la câștigurile liniilor de plată, sau echivalentul acestora, dacă aceasta este o regulă a jocului.
-

- 
- iv) Grafica trebuie să comunice clar modul de tratare a câștigurilor dispersate care coincid, referitor la alte câștiguri dispersate posibile. De exemplu, grafica trebuie să menționeze dacă acele combinații de simboluri dispersate plătesc toate premiile posibile sau doar premiul cel mai mare.
  - v) Grafica trebuie să comunice clar modul de tratare a rezultatelor de joc care coincid (ex. chinta de culoare poate fi și chintă și culoare, trei șeptari de culoare roșie pot fi oricare trei șeptari).
  - l) Linii Extra. Dacă este posibilă pariarea pe linii multiple și dacă nu se indică clar care dintre pozițiile manetei aparține fiecărei linii posibile, atunci liniile suplimentare vor fi afișate clar în grafică și vor fi etichetate în mod adecvat. Liniile suplimentare ori vor fi ilustrate în grafica afișată ori, vor fi disponibile pentru a fi afișate pe un ecran de asistență, sau vor fi afișate permanent pe toate ecranele de joc într-o locație separată de manetele reale.
  - m) Multiplicatoare. Atunci când instrucțiunile legate de multiplicatoare sunt afișate în grafică, nu va exista nici o confuzie legată de faptul că acestea se aplică.
  - n) Simboluri/Obiecte. Toate Simbolurile/Obiectele Jocului trebuie să fie afișate clar jucătorului și să nu inducă în eroare. Simbolurile și obiectele jocului trebuie să își păstreze forma în toată grafica, exceptând cazurile unde animația este în curs de formare.
  - o) Înlocuitori/Wild. Grafica trebuie să menționeze clar care dintre simboluri/obiecte acționează ca înlocuitori sau elemente wild și în care combinații de câștig se vor aplica înlocuitorii/elementele wild.
  - p) Dispersate. Grafica trebuie să menționeze clar care dintre simboluri/obiecte acționează ca elemente dispersate și în care combinații de câștig se vor aplica ele.
  - q) Câștiguri Viitoare. Jocul nu va atrage atenția asupra ”câștigurilor viitoare”, de exemplu ”urmează plata întreită (3)” decât dacă anunțul este precis și poate fi demonstrat matematic, sau dacă jucătorul anunță direct progresul curent către respectivul câștig (ex. are 2 din cele 4 jetoane colectate).
  - r) Jocurile de Cărți. Cerințele pentru jocurile cu cărți trase dintr-un pachet sunt următoarele:
    - i) Orice jocuri care folosesc mai multe pachete de cărți, trebuie să indice clar numărul cărților și al pachetelor folosite;
    - ii) Cărțile extrase din pachet nu vor mai fi returnate în pachet, decât dacă regulile jocului permit acest lucru; și
-

- 
- iii) Pachetul nu va mai fi amestecat decât dacă regulile jocului permit acest lucru.
  - s) Jocuri cu Pariuri Multiple. Următoarele cerințe se aplică jocurilor cu pariuri multiple:
    - i) Fiecare pariu individual va fi indicat clar astfel încât jucătorul să nu aibă nici o îndoială referitoare la pariurile făcute și la creditele fiecărui pariu.
    - ii) Fiecare premiu obținut va fi afișat jucătorului într-un mod în care premiul se asociază clar pariului adecvat. Atunci când există câștiguri asociate pariurilor multiple, fiecare pariu câștigător va fi indicat pe rând.
  - t) Informațiile referitoare la joc, grafică, listele de plată și ecranele de asistență nu vor fi indecente sau ofensive, așa cum decide autoritatea de reglementare.

**3.3.2 Informații ce Trebuie Afișate.** Următoarele informații referitoare la joc vor fi vizibile sau ușor de accesat de către jucător în permanență în timpul unei sesiuni de joc:

- a) Numele jocului la care se participă;
- b) Restricțiile referitoare la joc sau pariuri cum ar fi limitele duratelor de joc, valorile maxime de câștig, etc.;
- c) Soldul curent al sesiunii jucătorului;
- d) Suma curentă pariată. Acest lucru are loc doar în faza jocului în care jucătorul poate adăuga sau depune pariuri suplimentare pentru acea fază;
- e) Locașia curentă a tuturor pariurilor (ex. numerele la Ruletă, asigurarea Blackjack, etc.);
- f) Valoarea pariului;
- g) Suma câștigată în cadrul ultimului joc complet (până la începerea următorului joc sau dacă opțiunile de pariere se schimbă);
- h) Opțiunile selectate de jucător (ex. suma pariată, liniile jucate) în cadrul ultimului joc complet (până la începerea următorului joc sau dacă se face o nouă selecție);
- i) Trebuie descrise opțiunile de selecție inițiale ale jucătorului (ex. selecția unui câștigător în cadrul unei curse de cai trebuie să identifice numele, numărul și plata așteptată). După începerea jocului, opțiunile de selecție ale jucătorului trebuie ilustrate clar pe ecran (cărțile deținute, tragere, împărțire, numerele keno, etc.); și
- j) Suma câștigată pentru fiecare pariu separat și suma totală câștigată trebuie să fie afișate pe ecran.

### **3.3.3 Joc Forțat.**

- a) Jucătorul nu trebuie să fie forțat să joace un joc doar prin simpla lui selectare.
- b) Nu trebuie să fie posibilă începerea unui joc nou pe aceeași Interfață a Jucătorului înainte de actualizarea tuturor elementelor de contorizare relevante în Sistemul de Jocuri Interactive și înaintea actualizării tuturor conexiunilor și soldului sesiunii de joc relevante, sau dacă este cazul, înainte de actualizarea soldului care conține toate fondurile jucătorului.
- c) Dacă este incorporat modul de joc auto, trebuie să fie posibilă dezactivarea acestui mod oricând în timpul jocului.

**3.3.4 Corectitudinea Jocului.** Jocul nu va fi creat astfel încât să îi dea jucătorului speranțe false referitoare la șanse mai bune prin denaturarea oricărei circumstanțe sau eveniment;

- a) Jocurile create pentru a-i oferi jucătorului percepția că are control asupra jocului datorită abilităților jucătorului, când de fapt acest lucru nu este adevărat (ex.: rezultatul jocului este complet aleatoriu) trebuie să menționeze clar acest lucru pe ecranele de asistență.
- b) Rezultatul final al fiecărui joc trebuie să fie afișat pe o perioadă suficientă de timp care îi va permite jucătorului să verifice rezultatul jocului.

**3.3.5 Rambursarea Jucătorului.** Se consideră că autoritățile de reglementare vor stabili o politică referitoare la limitele procentajului teoretic rambursat. În plus, se consideră că se vor stabili anumite cerințe care vor detalia modalitatea de calculare a acestui procentaj. Laboratorul de testare va efectua independent o evaluare conform cu respectivele cerințe și politici.

**3.3.6 Sanse.** Se consideră că autoritățile de reglementare vor stabili o politică referitoare la șansele de premiere. Laboratorul de testare va efectua independent o evaluare conform cu respectivele politici.

**3.3.7 Rezultatul Jocului.** Toate funcțiile critice inclusiv generarea rezultatului oricărui joc (și rambursarea jucătorului) trebuie să fie generate de către Platforma de Joc și să fie independente de Dispozitivul Jucătorului.



- a) Rezultatul jocului nu trebuie să fie influențat de lărgimea benzii folosite, utilizarea link-ului, factorul de eroare al biților sau de alte caracteristici ale canalului de comunicare dintre Platforma de Joc și Dispozitivul Jucătorului.
- b) Determinarea evenimentelor de noroc care au ca rezultat un premiu monetar nu trebuie să fie influențate, afectate sau controlate de nici un alt element decât de valorile numerice derivate în mod aprobat din Generatorul de Numere Aleatorii (RNG) certificat, acolo unde este cazul și în asociere cu regulile jocului.
- c) Exceptând cazul în care jocul nu specifică altceva, fiecare permutare sau combinație posibilă a elementelor jocului, care duce la câștigarea sau pierderea acestuia, va fi disponibilă în cadrul selecției aleatorii de la începutul fiecărui joc.
- d) După selectarea simbolurilor jocului / determinarea rezultatelor jocului, ele trebuie să fie imediat folosite conform regulilor jocului (ex.: nu trebuie să se renunțe la ele datorită comportamentului adaptiv al jocului).
- e) Atunci când jocul cere un șir, sau așezarea simbolurilor, sau stabilirea anterioară a rezultatelor (ex. poziția obiectelor ascunse într-un labirint), simbolurile sau rezultatele nu trebuie să fie înșiruite sau așezate din nou, decât dacă regulile jocului specifică acest lucru.
- f) După selectarea rezultatului jocului, jocul nu va mai ajunge la o decizie secundară variabilă, care poate afecta rezultatul arătat jucătorului. De exemplu, generatorul de numere aleatorii alege un rezultat conform căruia jocul iese în pierdere. Jocul nu va înlocui un anumit tip de pierdere arătată jucătorului. Acest lucru ar elimina posibilitatea de simulare a scenariului "Succes Rata" în care șansele de câștigare a simbolului aferent premiului maxim al liniei de plată sunt limitate, dar care apar frecvent deasupra sau dedesubtul liniei de plată.
- g) Exceptând cazul în care regulile jocului nu specifică altceva, evenimentele de noroc din jocuri trebuie să fie independente și să nu fie corelate cu alte evenimente din joc sau cu alte evenimente din jocurile anterioare.
- h) În cazul tipurilor de joc (cum ar fi cele de tipul trage maneta), exceptând cazul în care se specifică altceva, probabilitatea matematică aferentă apariției unui simbol într-o anumită poziție pentru oricare rezultat al jocului trebuie să fie constantă.

**3.3.8 Simularea Dispozitivelor Fizice.** Atunci când un joc este reprezentat sau se presupune că include o simulare a unui dispozitiv fizic din realitate (ex. învârtirea roților, aruncarea

zarurilor, azvârlirea monedelor, împărțirea cărților, etc.), comportamentul simulării trebuie să se conforme comportamentului așteptat al dispozitivului fizic din realitate, exceptând cazul în care regulile jocului specifică altceva. Adică:

- a) Pentru jocurile care presupun simularea fizică a realității, reprezentarea vizuală a simulării trebuie să corespundă caracteristicilor dispozitivului din realitate.
- b) Probabilitatea oricărui eveniment care are loc în cadrul simulării ce afectează rezultatul jocului trebuie să fie echivalentă dispozitivului fizic din realitate. De exemplu, șansele obținerii unui anumit număr la Ruletă unde există un singur zero (0) și un zero dublu (00) pe roată, va fi de 1 la 38; șansele de tragere a unei anumite sau mai multor cărți la Poker vor fi aceleași ca la jocul live.
- c) Atunci când jocul simulează dispozitive fizice multiple din realitate, care în mod normal sunt independente unul de celălalt, fiecare simulare trebuie să fie independentă de celelalte simulări.
- d) Atunci când jocul simulează dispozitive fizice din realitate care nu memorează evenimentele anterioare, comportamentul simulărilor trebuie să fie independent (ex.: să nu se coreleze) de comportamentul anterior, pentru ca în practică ele să nu fie adaptive și previzibile.

### **3.3.9 Jocuri de Aptitudini Mentale**

- a) Rambursarea jucătorului pentru o strategie optimă, pe baza informațiilor puse la dispoziția jucătorului în regulile jocului, nu trebuie să fie mai mică decât %RTP-ul calculat și ilustrat jucătorului.
- b) Orice sfaturi de strategie sau tactică automată vor fi corecte, nu vor induce în eroare, nu vor reprezenta o alegere greșită și se asigură că %RTP-ul minim este îndeplinit la nevoie.
- c) Jucătorul va putea să anuleze tactica automată sau strategia.

### **3.3.10 Jocuri de Aptitudini Fizice**

- a) Rezultatele jocurilor pot fi determinate de aptitudinile fizice, dacă autoritatea de reglementare permite acest lucru.
- b) În cazul jocurilor în care %RTP-ul depinde de aptitudinile fizice ale unui jucător, informațiile din joc trebuie să notifice clar jucătorul cu referire la faptul că există un avantaj bazat pe aptitudinile fizice și să identifice caracteristica adecvată a jocului.
- c) Informațiile care explică funcționalitatea bazată pe aptitudinile fizice trebuie să fie ilustrate evident și să includă faptul că există un avantaj bazat pe aptitudinile fizice.

### **3.3.11 Jocuri ce Depind de Timp**

- a) Pentru jocurile în care rezultatul este afectat de timpul necesar răspunsului la un eveniment de noroc, Platforma de Joc trebuie să furnizeze jocul doar după ce a informat jucătorul cu referire la orice dezavantaj asociat canalului de comunicare. Jocurile care sunt incorecte prin natura lor nu vor fi aprobate.
- b) Regulile trebuie să descrie clar procedura în caz de deconectare a jucătorului de la serverul rețelei în timpul unui joc (ex. oprirea conexiunii la internet, defectarea PC-ului, etc.) de acest gen.

## **3.4 Caracteristicile Jocului/Bonus**

**3.4.1 Caracteristicile Jocului/Bonus.** Această secțiune se referă la jocurile în care unul sau mai multe premii aferente caracteristicilor/bonusurilor pot fi plătite jucătorului. În general, premiile bonus sunt înmânate ca rezultat al unui al doilea (sau ulterior) ecran de animație și, exceptând cazul în care se specifică altceva, jocul bonus trebuie să facă parte din RTP-ul teoretic total al listelor de plată. Pentru jocurile care furnizează caracteristici bonus, grafica trebuie să abordeze următoarele subiecte:

- a) Jocul trebuie să îi ilustreze clar jucătorului care dintre reguli se aplică statutului curent al jocului. Aceste reguli vor fi puse la dispoziția jucătorului înainte de începerea jocului bonus și nu în timpul acestuia.

- 
- b) Jocul trebuie să îi illustreze clar jucătorului cantitatea ariilor cu posibile câștiguri, ariile de multiplicare, etc. care pot fi obținute din jocul bonus.
  - c) În cazul caracteristicilor bonus care nu au loc aleatoriu în timpul unui singur joc, informații suficiente i se vor ilustra jucătorului pentru a-i indica statutul curent care duce la următoarea caracteristică bonus.
  - d) În cazul în care jocul necesită obținerea câtorva evenimente/simboluri ce duc la o caracteristică, numărul evenimentelor/simbolurilor necesare ce duc la bonus va fi indicat împreună cu numărul de evenimente/simboluri colecționate în orice moment.
  - e) Dacă este cazul, jocul va afișa regulile aferente momentului în care evenimentele/simbolurile viitoare necesare pentru a ajunge la bonus nu s-au acumulat în timpul secvenței caracteristicii pentru evenimente care în mod normal ar fi considerate ca evenimente/simboluri necesare ajungerii la bonus (cum ar fi atingerea unei limite maxime de jetoane).
  - f) Dacă acumularea de jetoane duce la jocuri gratuite, numărul liniilor posibile și creditele de pe o linie trebuie să fie pariate în timpul jocurilor gratuite.
  - g) Dacă secvența bonus conține mai multe jocuri cu caracteristici, se va ilustra numărul jocurilor din secvența bonus care rămâne.
  - h) Jocul nu va ajusta probabilitatea existenței unui bonus, pe baza istoricului premiilor obținute în cadrul jocurilor anterioare (ex. jocurile nu își vor adapta rambursarea teoretică a jucătorului pe baza plăților precedente).
  - i) Dacă se ajunge la un bonus după adunarea unui anumit număr de evenimente/simboluri sau a unei combinații de evenimente/simboluri de tip diferit de-a lungul jocurilor multiple, probabilitatea obținerii evenimentelor/simbolurilor nu se va deteriora pe parcursul jocului (ex. pentru evenimentele/simbolurile identice, nu se permite ca ultimele evenimente/simboluri să fie mai greu de obținut decât evenimentele/simbolurile anterioare de același fel).
  - j) Dacă un joc îi permite jucătorului să tragă mai multe manete/cărți/simboluri pentru una sau mai multe ture/extrageri, manetele/cărțile/simbolurile trase și netrase trebuie să fie marcate clar pe ecran, și metoda de schimbare a tragerilor trebuie să fie ilustrată clar jucătorului.
  - k) Dacă se oferă o caracteristică bonus în care jucătorul trebuie să parieze credite adiționale,

jucătorului i se va oferi posibilitatea de a alege dacă participă la caracteristica bonus sau nu. Jucătorul care alege să nu participe la caracteristica bonus va fi condus la concluzia jocului de bază care a dus la caracteristica bonus. Jucătorul care alege să participe la caracteristica bonus, dar care nu are sold suficient pentru a continua, poate să:

- i) Folosească câștigurile temporare din jocul de bază sau etapele anterioare pentru a completa caracteristica, dacă regulile jocului permit acest lucru;
- ii) Autorizeze transferul altor fonduri în contul jucătorului; și
- iii) Efectueze o combinație între punctele i și ii de mai sus, dacă regulile jocului permit acest lucru.

**3.4.2 Caracteristici de Miză.** Următoarele cerințe se aplică jocurilor care oferă o formă de caracteristică de miză (este posibil ca aceste jocuri să folosească și termeni ca Dublare, Triplare sau Ia-sau-Riscă). Jucătorul trebuie să aibă posibilitatea dacă vrea sau nu să participe. Exceptând cazul în care se specifică altceva, caracteristica de miză trebuie să aibă un RTP teoretic de 100% și nu trebuie să afecteze RTP-ul teoretic total al listei de plată. Pentru astfel de jocuri, grafica trebuie să abordeze următoarele:

- a) Limita premiului (dacă este cazul) și numărul maxim al mizelor disponibile;
- b) Atunci când caracteristica de miză este întreruptă automat înainte de atingerea numărului maxim de mize disponibile, motivul trebuie să fie afirmat clar;
- c) Trebuie să fie specificate orice condiții neobișnuite de joc în timpul căruia caracteristica de miză nu este disponibilă;
- d) În cazul în care caracteristica de miză oferă alegerea multiplicatorilor, aria alegerilor și a listelor de plată trebuie să fie ilustrate clar jucătorului; și
- e) După ce jucătorul a selectat un multiplicator, pe ecran trebuie să apară clar care multiplicator a fost selectat.

## **3.5 Cerințe Jocului de la Egal la Egal**

**3.5.1 De la Egal la Egal (P2P).** Camerele de joc P2P reprezintă acele medii care oferă jucătorilor oportunitatea de a paria unul împotriva celuilalt. În aceste medii, de obicei operatorul nu participă la eveniment ca parte (ex. jocuri la care participă casa), ci de obicei el oferă servicii

sau mediul de joc pentru a fi folosit de către jucători, și ia un rake, taxă sau procentaj pentru respectivul serviciu. Exceptând cazul în care se specifică altceva, pe lângă regulile de joc adecvate de mai sus, sistemele care oferă jocuri P2P vor îndeplini următoarele:

- a) Vor oferi un mecanism pentru a detecta rezonabil și a preveni conveniența jucătorilor, software-ul artificial al jucătorului, avantajele incorecte și abilitatea de a influența rezultatul unui joc sau turneu;
- b) Vor oferi avertismente referitoare la modalitatea în care boții pot afecta jocul, astfel încât jucătorii să poată să ia o decizie informată legată de participare și vor oferi pași pentru raportarea suspiciunii de folosire a boților;
- c) Nu le vor permite jucătorilor autorizați să ocupe mai multe locuri la oricare masă individuală;
- d) Le vor oferi jucătorilor autorizați posibilitatea de a juca la o masă la care participă numai jucători autorizați selectați în mod aleatoriu;
- e) Îi va informa pe jucătorii autorizați în legătură cu perioada de timp aferentă momentului selectării fiecărui jucător autorizat la respectiva masă;
- f) Vor indica clar tuturor jucătorilor autorizați de la masă dacă există jucători ce joacă cu banii casei (animatori) sau dacă există jucători propuși; și
- g) Nu trebuie să folosească un software artificial care va acționa ca un jucător autorizat, exceptând cazurile de joc gratuit sau modulele de instruire.

**3.5.2 Jucătorii Computerizați.** Următoarele cerințe se aplică la folosirea jucătorilor computerizați în cadrul jocurilor gratuite sau modulelor de instruire:

- a) Software-ul poate folosi Inteligența Artificială (AI) pentru a facilita jocurile demonstrative, jocurile gratuite sau modulele de instruire.
- b) Folosirea software-ului AI trebuie să fie explicată clar în meniurile de asistență.
- c) Toți jucătorii computerizați trebuie să fie marcați clar la mese astfel încât jucătorii să fie conștienți care dintre ei nu este uman.

**3.5.3 Competiții/Turnee.** Se permite existența unui eveniment organizat care îi permite unui jucător ori să achiziționeze ori să i se ofere oportunitatea de a participa la un joc competitiv împotriva altor jucători, doar dacă următoarele reguli sunt îndeplinite.

- 
- a) Cu toate că i se permite participarea la turneu, nici un joc nu va accepta bani reali din nici o sursă, nici nu va efectua plăți cu bani reali, ci va folosi credite, puncte sau jetoane specifice turneului care nu vor avea valoare de numerar.
- b) Regulile competițiilor/turneelor de jocuri interactive sunt puse la dispoziția jucătorului autorizat pe pagina de internet unde se desfășoară competiția/turneul de jocuri interactive. Regulile trebuie să includă minim:
- i) Toate condițiile pe care jucătorii înregistrați trebuie să îndeplinească pentru a se putea înregistra și a avansa în competiție/turneu.
  - ii) Orice condiții referitoare la sosirile întârziate sau neprezentarea la turneu și modalitatea de postare a poturilor automate și/sau gestionarea achiziției inițiale.
  - iii) Informații specifice aferente oricărei competiții/turneu singular, inclusiv cantitatea de bani depusă la suma premiului.
  - iv) Distribuirea fondurilor pe baza rezultatelor specifice.
  - v) Numele organizației (sau persoanelor) care a condus competiția/turneul în numele sau împreună cu operatorul, dacă este cazul.
- c) Rezultatele fiecărei competiții/turneu vor fi puse la dispoziție pe pagina de internet a jocurilor interactive pentru ca participanții să le poată vedea. Ulterior postării pe pagina de internet, rezultatele fiecărei competiții/turneu vor fi puse la dispoziție la cerere. Înregistrarea include următoarele:
- i) Numele evenimentului;
  - ii) Data(e) evenimentului;
  - iii) Numărul total de înregistrări;
  - iv) Cantitatea taxelor de înregistrare;
  - v) Suma totală a premiului; și
  - vi) Cantitatea plătită pentru fiecare categorie de câștig.

**Notă:** În cazul competițiilor/turneelor gratuite (ex. jucătorul înregistrat nu plătește o taxă de înregistrare), informațiile solicitate mai sus trebuie să fie înregistrate fără numărul înregistrărilor, cantitatea taxelor de înregistrare și suma totală a premiului.

## 3.6 Rememorare Joc

**3.6.1 Istoricul Jucătorului.** Trebuie să se ofere o facilitate de ”rejucare a ultimului joc”, fie sub formă de reconstituire fie prin intermediul descrierii. Rejucarea trebuie să indice clar că este vorba de o rejucare a întregului ciclu precedent, și trebuie să ofere următoarele informații (minim):

- a) Data și ora la care jocul a început și/sau s-a terminat;
- b) Display-ul afișat asociat rezultatului final al jocului, grafic sau prin intermediul unui mesaj text clar;
- c) Numerarul / creditele totale ale jucătorului la începutul și/sau finalul jocului;
- d) Cantitatea totală pariată;
- e) Numerarul / creditele totale câștigate pentru premiu (inclusiv Jackpot-urile Progressive);
- f) Rezultatele oricăror alegeri ale jucătorului incluse în rezultatul jocului;
- g) Rezultatele oricăror faze intermediare de joc, cum ar fi mizele sau jocurile cu caracteristici; și
- h) Cantitatea oricăror premii promoționale primite (dacă este cazul).

**3.6.2 Istoricul de Fundal.** Pe lângă elementele solicitate mai sus în secțiunea 3.6.1., pentru fiecare joc individual jucat, următoarele informații trebuie să fie înregistrate, păstrate și ușor de demonstrat de către Sistemul de Jocuri Interactive:

- a) ID-ul unic al jucătorului;
- b) Contribuțiile la suma Jackpot-ului Progresiv (dacă este cazul);
- c) Statutul jocului (în curs de desfășurare, terminat, etc);
- d) Numărul mesei (dacă este cazul) la care s-a jucat jocul;
- e) Lista de plată folosită; și
- f) Elementul de identificare și versiunea jocului.



# CAPITOLUL 4

## 4.0 CERINȚELE GENERATORULUI DE NUMERE ALEATORII (RNG)

### 4.1 Introducere

**4.1.1 Definiție Generală.** Generatorul de numere aleatorii trebuie să fie codat foarte bine la momentul înscrierii. Atunci când se folosesc mai mulți pași ai generatorului de numere aleatorii în cadrul Sistemului de de Jocuri Interactive, fiecare pas trebuie să fie evaluat și certificat separat. Atunci când fiecare pas este identic, dar presupune o implementare diferită în joc(i) / aplicație(i), fiecare implementare trebuie de asemenea să fie evaluată și cerificată separat. Orice rezultate ale generatorului de numere aleatorii folosite la selectarea simbolurilor jocului / determinarea rezultatului jocului trebuie să fie ilustrate, prin intermediul analizei datelor și a unui cod sursă, pentru:

- a) A fi independente din punct de vedere statistic;
- b) A fi distribuite corect (în limite statistice așteptate) pe ariile lor;
- c) A trece cu succes diferitele teste recunoscute statistice; și
- d) A fi codate foarte bine.

**4.1.2 Testele Aplicate.** Laboratorul de testare poate folosi diferitele teste recunoscute pentru a determina dacă valorile aleatorii produse de generatorul de numere aleatorii ating sau nu nivelul dorit de siguranță de 99%. Aceste teste pot include, dar nu se limitează la:

- a) Testul chi pătrat;
- b) Test de echidistribuire (frecvență);
- c) Testul intervalelor;
- d) Testul de suprapunere;
- e) Testul combinațiilor;
- f) Testul coupon collector;

- g) Testul de permutare;
- h) Testul Kolmogorov-Smirnov;
- i) Testul criteriilor de adiacență;
- j) Testul statisticii ordinii;
- k) Teste de funcționare (modelele incidentelor nu trebuie să fie ciclice);
- l) Test de corelare de interacționare;
- m) Influența testului corelării în serie și gradul corelării în serie (rezultatele trebuie să fie independente de jocul anterior);
- n) Testele subșirurilor; și
- o) Distribuția Poisson.

**NOTĂ:** Laboratorul independent de testare va alege testele adecvate în funcție de fiecare caz și conform RNG-ului care este evaluat.

## 4.2 Scalare

**4.2.1 Definiție Generală.** Metoda de scalare nu va compromite puterea codului generatorului de numere aleatorii. În plus, metoda de scalare va păstra distribuirea valorilor scalate. De exemplu, dacă un generator de numere aleatorii de 32-bit cu o arie a integralelor intervalului închis de  $[0, 2^{32}-1]$  ar fi scalat la o arie a integralelor intervalului închis de  $[1,6]$  astfel încât valorile scalate să poată fi folosite pentru a simula aruncarea unui zar standard de șase, atunci fiecare integrală din aria scalată ar trebui teoretic să apară cu frecvență egală.

În exemplul dat, dacă frecvența teoretică a fiecărei valori nu este egală, atunci se consideră că metoda de scalare conține o eroare. Astfel, o metodă maleabilă de scalare va avea o eroare egală cu zero.

## 4.3 RNG Bazat pe Hardware

**4.3.1 Definiție Generală.** Datorită caracterului lor fizic, performanța RNG-urilor bazate pe hardware se poate deteriora în timp. Defectarea unui RNG bazat pe hardware poate avea consecințe grave pentru joc(i) / aplicație(i), deoarece jocurile pot deveni previzibile sau pot demonstra distribuire incorectă. În consecință, dacă se folosește un RNG bazat pe hardware, trebuie să existe o monitorizare dinamică / activă, în timp real a debitului care să conțină o mostră destul de mare pentru a permite testarea puternică destul de înaltă din punct de vedere statistic, astfel că jocul este dezactivat la detectarea unei erori a testului de debit.

## 4.4 RNG Bazat pe Software

**4.4.1 Definiție Generală.** Cerințele următoare se aplică doar RNG-urilor bazate pe software.

**4.4.2 Ciclu.** Ciclul RNG-ului, împreună cu metodele de implementare a rezultatelor RNG, trebuie să fie destul de mare pentru a se asigura că toate combinațiile / permutările independente ale jocului sunt posibile în cadrul respectivului joc(uri) / aplicații.

**4.4.3 Valorizare/Revalorizare.** Metodele de valorizare / revalorizare trebuie să se asigure că toate valorile sunt determinate într-un mod care nu compromite securitatea codată a generatorului de numere aleatorii.

**4.4.4 Reciclare/Activitate pe Fundal.** Pentru a vă asigura că rezultatele RNG nu pot fi prezise, trebuie să se implementeze o reciclare / activitate adecvată pe fundal între jocuri. Ori de câte ori un rezultat al jocului este format din valori multiple RNG, trebuie să se implementeze o reciclare / activitate adecvată pe fundal în timpul jocului (ex.: între selectările fiecărei valori RNG) pentru a vă asigura că rezultatul jocului nu este compus din rezultate secvențiale RNG. Rata reciclării / activității pe fundal trebuie să fie destul de aleatorie pentru a împiedica prezicerile.

Această Pagină a Fost Intenționat Lăsată Albă

# CAPITOLUL 5

## 5.0 CERINȚELE SISTEMULUI DE SECURITATE A INFORMAȚIILOR (SSI)

### 5.1 Definiție Generală

**5.1.1 Definiție Generală.** Pentru a asigura că jucătorii nu sunt expuși la riscuri de securitate inutile atunci când aleg să participe la jocuri interactive. Aceste cerințe de securitate se vor aplica următoarelor componente critice ale Sistemului de Jocuri Interactive:

- a) Componentelor Sistemului de Jocuri Interactive care înregistrează, stochează, procesează, împărtășesc, transmit sau recuperează informații sensibile ale jucătorului, de exemplu, detalii ale cardului de credit / debit, informații de autentificare, soldurile conturilor jucătorului;
- b) Componentelor Sistemului de Jocuri Interactive care generează, transmit sau procesează numerele aleatorii folosite pentru a determina rezultatul jocurilor sau evenimentelor virtuale;
- c) Componentelor Sistemului de Jocuri Interactive care stochează rezultatele sau statutul curent al pariului jucătorului;
- d) Punctelor de intrare și de ieșire din sistemele mai sus (alte sisteme care sunt capabile să comunice direct cu sistemele critice de bază); și
- e) Rețelelor de comunicare care transmit informații sensibile ale jucătorului.

### 5.2 Politica de Securitate a Informațiilor

**5.2.1 Definiție Generală.** Un document ce conține politica de securitate a informațiilor va fi în vigoare pentru a descrie abordarea operatorului de a gestiona securitatea informațiilor și punerea ei în aplicare. Politica de securitate a informațiilor va:

- a) Avea o dispoziție care va necesita revizuire atunci când vor avea loc modificări la Sistemul de Jocuri Interactive sau la procesele operatorului, care modifică profilul de risc

---

al Sistemului de Jocuri Interactive;

- b) Fi aprobată de management;
- c) Fi comunicată tuturor angajaților și părților externe relevante;
- d) Suferi revizuri la intervale planificate; și
- e) Va schița responsabilitățile personalului operatorului și personalului oricărei terțe părți pentru operarea, serviciul și întreținerea Sistemului de Jocuri Interactive și / sau a componentelor sale.

### **5.3 Elemente Administrative de Control**

**5.3.1 Securitatea Resurselor Umane.** Rolurile de securitate și responsabilitățile angajaților vor fi definite și documentate în conformitate cu politica de securitate a informațiilor.

- a) Toți angajații organizației vor beneficia de pregătire adecvată de conștientizare a securității și a actualizărilor regulate ale politicilor organizaționale și ale procedurilor care sunt necesare pentru activitatea postului lor.
- b) O politică de control al accesului va fi stabilită, documentată și revizuită pe baza cerințelor de afaceri și de securitate pentru accesul fizic și logic la Sistemul de Jocuri Interactive și / sau la componentele sale.
- c) Angajații vor avea acces numai la serviciile sau facilitățile pentru care au fost în mod special autorizați să le folosească.
- d) Conducerea va revizui drepturile de acces ale utilizatorilor la intervale regulate folosind un proces formal.
- e) Drepturile de acces ale tuturor angajaților la Sistemul de Jocuri Interactive și / sau la componentele sale vor fi ridicate la încetarea raporturilor de muncă, contractului sau acordului lor sau ajustate corespunzător schimbării.

**5.3.2 Servicii ale Părților Terțe.** Rolurile de securitate și responsabilitățile furnizorilor de servicii părți terțe ar trebui să fie definite și documentate în conformitate cu politica de securitate a informațiilor.

- a) Acordurile cu furnizorii de servicii părți terțe implicând accesarea, prelucrarea,

- 
- comunicarea sau conducerea Sistemului de Jocuri Interactive și / sau a componentelor sale, sau adăugarea de produse sau servicii la Sistemul de Jocuri Interactive și / sau la componentele sale vor trebui să acopere toate cerințele de securitate relevante.
- b) Serviciile, rapoartele și registrele puse la dispoziție de părțile terțe vor fi monitorizate și revizuite de conducere cel puțin o dată pe an.
  - c) Modificările în furnizarea serviciilor, inclusiv cele legate de menținerea și îmbunătățirea politicilor de securitate a informațiilor existente, proceduri și controale, vor fi gestionate, luând în considerare cât de critice sunt sistemele de afaceri și procesele implicate și reevaluarea riscurilor.
  - d) Drepturile de acces ale furnizorilor de servicii părți terțe la Sistemului de Jocuri Interactive și / sau la componentele sale vor fi ridicate la încetarea contractului sau acordului lor, sau ajustate corespunzător schimbării.

**5.3.3     Managementul Activelor.** Toate activele care găzduiesc, prelucrează sau comunică informații controlate, inclusiv pe acelea cuprinzând mediul de operare al Sistemului de Jocuri Interactive și / sau ale componentelor sale, vor fi contabilizate și vor avea un proprietar nominalizat în conformitate cu politica de securitate a informațiilor.

- a) Un inventar va fi întocmit și menținut cu toate activele care dețin elemente controlate.
- b) Activele se clasifică în funcție de cât de critice sunt, sensibilitate și valoare.
- c) Fiecare activ va avea un „proprietar” desemnat răspunzător pentru a asigura că informațiile și activele sunt clasificate în mod adecvat, și pentru definirea și revizuirea periodică a restricțiilor de acces și a clasificărilor.
- d) O politică va fi inclusă referitor la utilizarea acceptabilă de active asociate cu Sistemul de Jocuri Interactive și cu mediul său de operare.
- e) O procedură va exista pentru înlăturarea activelor din serviciu și pentru adăugarea de noi active.
- f) Echipamentului scos din funcțiune i se va înlătura depozitarea mass-media și va fi eliminat în siguranță folosind procedurile documentate.
- g) Depozitarea mass-media înlăturată va fi eliminată în siguranță când nu mai este necesară, folosind procedurile documentate.

**5.3.4 Gestionarea Cheilor de Criptare.** Gestionarea cheilor de criptare va urma procesele definite în conformitate cu politica de securitate a informațiilor.

- a) Trebuie să existe un proces documentat pentru obținerea sau generarea de chei de criptare.
- b) În cazul în care cheia de criptare expiră trebuie să existe un proces documentat pentru gestionarea expirării cheilor de criptare.
- c) Trebuie să existe un proces documentat pentru a revoca cheile de criptare.
- d) Trebuie să existe un proces documentat pentru schimbarea în siguranță a setului curent de chei de criptare.
- e) Trebuie să existe un proces documentat în vigoare pentru depozitarea oricărei chei de criptare.
- f) Trebuie să existe o metodă de a recupera datele criptate cu o cheie de criptare revocată sau expirată pentru o perioadă definită de timp după ce cheia de criptare devine invalidă.

**5.3.5 Durata de Viață a Dezvoltării de Software.** Achiziția și dezvoltarea de software nou va urma procesele definite în conformitate cu politica de securitate a informațiilor.

- a) Mediul de producție trebuie să fie logic și fizic separat de mediile de dezvoltare și de testare.
- b) Personalul de dezvoltare trebuie să fie exclus de la a avea acces la promovarea de modificări de cod în mediul de producție.
- c) Trebuie să existe o metodă documentată de a verifica că testul de software nu este instalat în mediul de producție.
- d) Pentru a împiedica scurgerea de informații personale identificabile, trebuie să existe o metodă documentată care să asigure că producția brută de date nu este folosită în testare.
- e) Toate documentația referitoare la dezvoltarea de software și de aplicații va fi disponibilă și reținută pentru durata ciclului său de viață.

**5.3.6 Controlul Schimbării.** Implementarea de modificări de hardware și software ale Sistemului de Jocuri Interactive va fi gestionată prin utilizarea de proceduri formale de control al schimbării în conformitate cu politica de securitate a informațiilor.

- a) Procedurile de control al schimbării programului trebuie să fie adecvate pentru a asigura



---

că doar versiuni ale programului aprobate și testate corespunzător sunt implementate în producția Platformei de Joc. Controalele de schimbare ale producției trebuie să includă:

- i) Un control al versiunii de software adecvat sau un mecanism pentru toate componentele de software;
  - ii) Detaliile motivului pentru schimbare;
  - iii) Detaliile persoanei care face schimbarea;
  - iv) Copii de siguranță complete ale versiunilor anterioare ale software-ului;
  - v) O politică care să conțină procedurile de schimbare de urgență;
  - vi) Proceduri pentru testarea și migrarea schimbărilor;
  - vii) Segregarea de îndatoriri între dezvoltatori, echipa de asigurare a calității, echipa de migrare și utilizatori; și
  - viii) Proceduri care să asigure că documentația tehnică și cea a utilizatorului este actualizată ca urmare a schimbării.
- b) Toate corecțiile trebuie să fie testate oricând este posibil pe o Platformă de Joc configurată identic cu Platformei de Joc intenționată. În cazul în care testarea corecțiilor nu poate fi corespunzător efectuată în timp pentru a satisface termenele pentru severitatea nivelului de alertă, atunci testarea corecțiilor va trebui să fie supusă gestiunii de risc, fie prin izolarea sau eliminarea Platformei de Joc netestate din rețea sau prin aplicarea corecțiilor și efectuarea testării după acest fapt.

**5.3.7 Gestionarea Incidentelor.** Un proces pentru raportarea incidentelor de securitate a informațiilor și gestionarea reacției va fi documentat în conformitate cu politica de securitate a informațiilor.

- a) Procesul de gestionare a incidentelor trebuie să includă o definiție referitoare la ce constituie un incident de securitate a informațiilor.
- b) Procesul de gestionare a incidentelor trebuie să arate cum incidentele de securitate a informațiilor sunt raportate prin intermediul canalelor adecvate de gestionare.
- c) Procesul de gestionare a incidentelor trebuie să conțină responsabilități de gestiune și proceduri care să garanteze o reacție rapidă, eficace și ordonată la incidentele de securitate a informațiilor, inclusiv:
  - i) Proceduri care să trateze diferite tipuri de incidente de securitate a informațiilor;

- ii) Proceduri pentru analiza și identificarea cauzei incidentului;
- iii) Comunicarea cu cei afectați de incident;
- iv) Raportarea incidentului către autoritatea abilitată;
- v) Strângerea de probe; și
- vi) Recuperarea controlată a informațiilor din incidentele de securitate.

**5.3.8 Continuitatea Afacerii și Recuperarea în caz de Dezastru.** Un plan trebuie să fie în vigoare pentru recuperarea operațiunilor de joc în cazul în care producția sistemului de jocuri devine inoperabilă.

- a) Planul de recuperare în caz de dezastru trebuie să conțină o metodă de stocare a informațiilor contului jucătorului și a datelor jocului pentru a minimaliza pierderile în cazul în care producția sistemului de jocuri devine inoperabilă. Dacă replicarea asincronă este utilizată, metoda pentru recuperarea datelor trebuie să fie descrisă sau potențiala pierdere de date trebuie să fie documentată.
- b) Planul de recuperare în caz de dezastru trebuie să descrie circumstanțele în care va fi invocat.
- c) Planul de recuperare în caz de dezastru trebuie să abordeze stabilirea unui site de recuperare separat fizic de site-ul de producție.
- d) Planul de recuperare în caz de dezastru trebuie să conțină ghiduri de recuperare detaliind pașii tehnici necesari pentru restabilirea funcționalității jocului în site-ul de recuperare.
- e) Planul de continuitate al afacerii trebuie să conțină procesele necesare de reluare a operațiunilor administrative ale activităților de joc după activarea platformei de recuperare pentru o gamă de scenarii adecvate contextului operațional al Sistemului de Jocuri Interactive.

## **5.4 Elemente Tehnice de Control**

### **5.4.1 Automonitorizarea**

- a) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să pună în aplicare automonitorizarea componentelor critice (ex: gazde centrale, dispozitivele rețelei, firewall-uri, link-uri către părți terțe, etc.)

- b) O componentă critică care nu trece de testele de automonitorizare trebuie scoasă din uz imediat. Componenta nu poate fi introdusă din nou în uz până când nu există dovezi suficiente că eroarea a fost corectată.

#### **5.4.2 Cerințele Sistemului de Nume de Domeniu (DNS)**

- a) Serverul primar folosit pentru a rezolva interogările DNS utilizat în asociație cu Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să fie fizic situat într-un centru de date sigure;
- b) Accesul logic și fizic către serverul DNS-ul primar trebuie să fie limitat la personalul autorizat;
- c) Trebuie să mai existe cel puțin un server secundar care să fie capabil să rezolve interogări DNS. Serverele secundare trebuie să fie localizate într-o incintă separată față de serverul primar;
- d) Transferurile de zonă între serverul primar și cele secundare trebuie să aibe loc cel puțin la fiecare 24 de ore; și
- e) Transferurile de zonă către gazdele arbitrare ar trebui să nu fie permise.

#### **5.4.3 Monitorizarea**

- a) Ceasurile tuturor componentelor Sistemului de Jocuri Interactive vor fi sincronizate cu o sursă agreată precisă de timp pentru a asigura conectarea consecventă. Decalajul de timp trebuie să fie verificat periodic.
- b) Jurnalele de audit care înregistrează activitățile utilizatorilor, excepțiile și evenimentele de securitate a informațiilor vor fi produse și păstrate pentru o perioadă adecvată pentru a ajuta în viitor investigațiile și monitorizarea controlului accesului.
- c) Activitățile Administratorului de Sistem și Operatorului de Sistem vor fi înregistrate.
- d) Facilitățile de conectare și informațiile de înregistrare vor fi protejate împotriva manipulării și accesului neautorizat.
- e) Orice modificare, încercare de modificare, acces de citire sau altă schimbare sau acces la orice înregistrare, audit sau conectare a Platformei de Joc trebuie să fie detectabilă de Sistemul de Jocuri Interactiv. Trebuie să fie posibil să se vadă cine a vizualizat sau modificat o înregistrare și când.
- f) Înregistrările generate de activitățile de monitorizare vor fi revizuite periodic folosind

---

un proces documentat. Trebuie să se păstreze o evidență a fiecărei revizuirii.

- b) Erorile Sistemului de Jocuri Interactive vor fi înregistrate, analizate și se vor lua măsuri adecvate.
- c) Aparatura de rețea cu spațiu de depozitare inclus limitat va dezactiva toate comunicațiile dacă jurnalul de audit devine plin sau descarcă jurnalele unui server de jurnal dedicat.

**5.4.4 Controale Criptografice.** O politică asupra utilizării controalelor criptografice pentru protecția informațiilor va trebui dezvoltată și implementată.

- a) Orice informație sensibilă sau personală identificabilă va fi criptată dacă ea traversează o rețea cu un nivel mai scăzut de încredere.
- b) Datele care nu este nevoie să fie ascunse, dar care trebuie să fie autentificate, trebuie să utilizeze o formă de tehnică de autentificare a mesajelor.
- c) Autentificarea trebuie să utilizeze un certificat de securitate de la o organizație aprobată.
- d) Gradul de criptare folosit ar trebui să fie potrivit pentru sensibilitatea datelor.
- e) Utilizarea algoritmilor de criptare trebuie să fie revizuită periodic de personalul de conducere calificat pentru a verifica dacă algoritmi de criptare actuali sunt siguri.
- f) Modificări ale algoritmilor de criptare care să corecteze punctele slabe trebuie să fie implementate cât de curând posibil. În cazul în care astfel de modificări sunt disponibile, algoritmul trebuie să fie înlocuit.
- g) Cheile de criptare trebuie să nu fie stocate fără a fi ele însele criptate printr-o metodă diferită de criptare și / sau de folosind o cheie diferită de criptare.

**5.4.5 Controale Accesului.** Alocarea de privilegii de acces va fi restricționată și controlată pe bază cerințelor de afaceri și pe principiul celui mai mic privilegiu.

- a) O procedură formală de înregistrare și de anulare a înregistrării utilizatorului trebuie să existe pentru acordarea și revocarea accesului la toate sistemele de informații și servicii.
- b) Toții utilizatorii vor avea un element de identificare unic (ID-ul utilizatorului) doar pentru uzul lor personal și o tehnică de autentificare potrivită va fi aleasă pentru a fundamenta identitatea pretinsă a unui utilizator.
- c) Folosirea de conturi generice va fi limitată și, atunci când vor fi folosite, motivele pentru utilizare lor trebuie să fie oficial documentate.

- d) Furnizarea parolelor trebuie să fie controlată printr-un proces formal de management.
- e) Parolele trebuie să îndeplinească cerințele de afaceri din punctul de vedere al lungimii, complexității și duratei de viață.
- f) Accesul la aplicațiile și sistemele de operare ale Sistemului de Jocuri Interactive vor fi controlate printr-o procedură de conectare sigură.
- g) Pe lângă parole, metode adecvate de autentificare vor fi folosite pentru a controla accesul utilizatorilor de la distanță.
- h) Orice acces fizic la zonele care găzduiesc componente ale Sistemului de Jocuri Interactive, și orice acces logic la aplicațiile sau sistemul de operare ale Sistemului de Jocuri Interactive trebuie să fie înregistrate.
- i) Utilizarea de echipamente automate de identificare pentru a autentifica conexiuni din locații și echipamente specifice trebuie să fie documentată oficial și trebuie să fie inclusă în revizuirea regulată a drepturilor de acces de către Conducere.
- j) Restricțiile pe timpii de conexiune vor fi folosite pentru a furniza securitate suplimentară pentru aplicații cu grad ridicat de risc.
- k) Utilizarea de programe de utilitate care ar putea fi capabile să anuleze sistemul și controalele de aplicații trebuie să fie restrânsă și bine controlată.
- l) O politică formală va fi în vigoare, și măsuri de securitate adecvate vor fi adoptate pentru a proteja împotriva riscurilor utilizării de computare mobilă și a mijloacelor de comunicare.
- m) Telecomutarea nu va fi permisă cu excepția circumstanțelor în care securitatea punctului final poate fi garantată.

**5.4.6 Gestionarea Securității Rețelei.** Rețelele trebuie să fie logic separate astfel încât să nu existe niciun trafic de rețea pe un link de rețea care nu poate fi reparat de gazdele de pe acel link.

- a) Eșecul unui singur element nu ar trebui să ducă la o negare a serviciului.
- b) Un Sistem de Detectare a Intruziunii / Sistem de Prevenție a Intruziunii trebuie să fie instalat pe o rețea care poate:
  - i) Asculta atât comunicații interne, cât și externe
  - ii) Detecta sau preveni atacurile Cibernetice de Tip DoS (DDoS)
  - iii) Detecta sau preveni un cod shell să traverseze rețeaua
  - iv) Detecta sau preveni atacurile împotriva Protocolului de Rezoluții a Adresei (ARP)

- v) Detecta alți indicatori Man-in-the-Middle și închide imediat comunicațiile în cazul în care sunt detectate
- c) Fiecare server instance în cloud și mediile virtualizate ar trebui să îndeplinească numai o funcție. Mecanismele echivalente alternative sigure vor fi luate în considerare ca avansuri de tehnologie.
- d) În mediile virtualizate, serverele instance redundante nu pot rula sub același hypervisor.
- e) Protocoalele de comunicare simple (ex. UDP) nu trebuie să fie folosite pentru datele sensibile fără transport dinamic.  
***NOTĂ:** Deși HTTP este tehnic simplu, dacă rulează pe TCP care este dinamic, acest lucru este permis.*
- f) Toate modificările la infrastructura rețelei (ex. dispozitiv de configurare rețea) trebuie să fie înregistrate.
- g) Scanerile de viruși și / sau programele de detecție trebuie să fie instalate pe toate sistemele de informații pertinente. Aceste programe ar trebui să fie actualizate regulat pentru a scana noi tulpini de viruși.
- h) Securitatea rețelei trebuie să fie testată de o persoană calificată și cu experiență la intervale regulate.
- i) Testarea ar trebui să includă testarea interfețelor externe (publice) și rețeaua internă.
- j) Testarea fiecărui domeniu de securitate din rețeaua internă trebuie efectuată separat.

#### 5.4.7 **Firewall-uri.**

- a) Un firewall ar trebui să fie situat la limita dintre două domenii de securitate diferite.
- b) Toate conexiunile la gazdele Sistemului de Jocuri Interactive în centrul de date sigur trebuie să treacă prin cel puțin un nivel de aplicație firewall. Aceasta include conexiuni către și dinspre orice non-gazde ale Sistemul de Jocuri Interactive folosite de către operator.
- c) Firewall-ul trebuie să fie un dispozitiv hardware separat cu următoarele caracteristici:
  - i) Numai aplicațiile legate de firewall pot fi localizate pe firewall; și
  - ii) Numai un număr limitat de conturi poate fi prezent pe firewall (ex. doar administratorii sistemului).
- d) Firewall-ul trebuie să respingă toate conexiunile cu excepția celor care au fost special aprobate.

- e) Firewall-ul trebuie să respingă toate conexiunile dinspre destinațiile care nu pot fi localizate pe rețeaua din care mesajul își are originea (ex. adresele RFC1918 din partea publică a unui firewall de internet.)
- f) Firewall-ul trebuie să mențină un jurnal de audit cu toate modificările parametrilor care controlează conexiunile permise prin firewall.
- g) Firewall-ul trebuie să mențină un jurnal de audit cu toate încercările de conectare reușite și nereușite. Înregistrările trebuie să fie păstrate pentru 90 zile și un eșantion trebuie să fie revizuit lunar pentru trafic neașteptat.
- h) Firewall-ul trebuie să dezactiveze toate comunicațiile dacă jurnalul de audit devine plin.

**5.4.8    Accesul la Distanță.** Accesul la distanță este definit ca orice acces din exteriorul sistemului sau din exteriorul rețelei de sisteme, inclusiv orice acces din alte rețele din același loc. Accesul la distanță va fi permis doar dacă este autorizat de autoritatea de reglementare și va avea opțiunea de fi dezactivat. Unde este permis, accesul la distanță trebuie să accepte doar conexiunile la distanță permise de solicitarea firewall-ului și setările Sistemului de Jocuri Interactive. Securitatea accesului la distanță va fi revizuită de la caz la caz, împreună cu implementarea de tehnologie actuală și aprobarea din partea autorității de reglementare locale. În plus, nu va exista:

- a) Nici o funcționalitate de administrare neautorizată de utilizatorul la distanță (adăugarea de utilizatori, schimbare permisiuni, etc);
- b) Nici un acces neautorizat la vreo bază de date altul decât recuperarea de informații folosind funcțiile existente;
- c) Nici un acces neautorizat la sistemul de operare; și
- d) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să mențină un jurnal de activitate care se actualizează automat și care descrie toate informațiile de acces la distanță.

**5.4.9    Copii de Siguranță.** Copii de siguranță a informațiilor și software-ului vor fi luate și testate regulat în conformitate cu politica copiilor de siguranță.

---

## 5.5 Elemente Fizice și Ecologice de Control

**5.5.1 Zone Sigure.** Platformele de Joc și sistemele de comunicații asociate trebuie să fie situate în facilități care furnizează protecție fizică împotriva avariilor cauzate de foc, inundații, uragan, cutremur și alte forme de catastrofe naturale sau provocate de om.

- a) Perimetrele de securitate (bariere cum ar fi pereți, porți de intrare controlate cu card sau recepții la intrare cu personal) trebuie să fie folosite pentru a proteja zonele care conțin componente ale Sistemului de Jocuri Interactive.
- b) Zonele sigure trebuie să fie protejate prin controale adecvate de intrare pentru a se asigura că accesul este limitat numai personalului autorizat.
- c) Toate căile de acces trebuie să fie înregistrate într-un jurnal sigur.
- d) Zonele sigure trebuie să includă un sistem de detectare a intruziunii și încercările de acces neautorizat trebuie să fie înregistrate.

### 5.5.2 Securitatea Echipamentelor de Joc

- a) Serverele Sistemului de Jocuri Interactive trebuie să fie situate în camere pentru server care restricționează accesul neautorizat.
- b) Serverele Sistemului de Jocuri Interactive trebuie să fie așezate pe rafturi situate într-o zonă sigură.

### 5.5.3 Utilități de Sprijin

- a) Toate componentele Sistemului de Jocuri Interactive vor fi prevăzute cu energie primară adecvată.
- b) Toate componentele Sistemului de Jocuri Interactive vor avea echipament de aprovizionare cu energie neîntreruptă (UPS) pentru a sprijini operațiunile în cazul unei pene de curent.
- c) Va exista răcire corespunzătoare pentru echipamentele adăpostite în camera serverului.
- d) Cablurile de curent și de telecomunicații care transportă date sau servicii de suport de informații trebuie să fie protejate contra interceptării sau de daune.
- e) Va exista protecție adecvată împotriva incendiilor pentru componentele Sistemului de Jocuri Interactive găzduite în camera serverului.



# CAPITOLUL 6

## 6.0 CERINȚELE JACKPOT-ULUI PROGRESIV

### 6.1 Introducere

**6.1.1 Definiție Generală.** Jackpot-ul progresiv (termenul are caracteristică comutabilă) este un premiu care crește la fiecare mână în funcție de numărul de credite pariate sau câștigate. Acesta include premii care sunt acordate în baza altor criterii decât realizarea unei mâini câștigătoare, cum este cazul "Jackpot-urile Misterioase". Totuși, acesta nu include și premii rezultate din caracteristici bonus, care fac parte din lista de plată (%RTP Teoretic).

### 6.2 Designul și Operarea Jackpot-ului Progresiv

**6.2.1 Corectitudinea Jackpot-ului Progresiv.** Pentru a avea un jackpot progresiv corect față de jucători, trebuie să se aplice următoarele principii:

- a) Toți jucătorii care participă la jocuri cu jackpot progresiv trebuie să fie înștiințați cu privire la acțiunile care îi fac eligibili de câștigarea jackpot-ului progresiv.
- b) Acolo unde contribuțiile la jackpot-ul progresiv sunt înscrise în calculul %RTP-ului, contribuțiile nu trebuie să fie incluse în valoarea câștigului. Dacă se stabilește o limită valorică pentru orice jackpot progresiv, toate contribuțiile suplimentare după atingerea acelei limite trebuie să fie direcționate către un alt fond. Valoarea minimă a câștigului rambursat jucătorului trebuie să fie atinsă indiferent de numărul de unități de pariu calculate.
- c) Regulile jocului trebuie să stipuleze cum se realizează finanțarea și determinarea jackpot-ului progresiv.
- d) În cazul în care există un pariu minim în vederea câștigării jackpot-ului progresiv de către un jucător, atunci jocul standard (fără jackpot-ul progresiv) trebuie să asigure câștigul minim rambursat jucătorului.

- e) Valoarea jackpot-ului progresiv curent trebuie să fi afișată pe toate Dispozitivele Jucătorilor care participă la jackpot-ul progresiv. Această valoare trebuie să fie actualizată cel puțin la fiecare 30 de secunde pe toate Dispozitivele Jucătorilor care participă la jackpot-ul progresiv.

***NOTĂ:** Se acceptă faptul că, în funcție de mediul de transmisie, pot apărea întârzieri de comunicare variabile, care nu pot fi cunoscute sau controlate de către operator. Întârzierile de comunicare server-client pot varia de la un jucător la altul și de la un mesaj la altul.*

- f) Regulile jocului trebuie să informeze jucătorii cu privire la deficiențele mediului de comunicare aferent jocului și cu privire la modul în care pot fi afectați de acestea.
- g) Regulile jocului trebuie să informeze jucătorii cu privire la orice câștiguri maxime și/sau limitele de timp care pot exista pentru fiecare jackpot progresiv.
- h) În cazul jackpot-urilor progresive care oferă mai multe nivele de premii, jucătorul trebuie să primească întotdeauna premiul mai mare, dacă a realizat o combinație care îi asigură câștigarea acelui premiu. O astfel de situație poate fi întâlnită când o combinație câștigătoare cuprinde mai multe combinații premiate de pe lista de plată (ex., Culoare este o formă de Chintă de Culoare, iar Chinta de Culoare este o formă de Chintă Royală). Așadar, pot apărea situații când nivelurile jackpot-ului progresiv trebuie să fie schimbate pentru ca jucătorul să primească valoarea maximă posibilă, stabilită luând în calcul toate combinațiile care definesc mâna câștigătoare.
- i) Dacă apar mai multe jackpot-uri progresive în același timp și nu se poate stabili concret care dintre jackpot-uri s-a produs mai întâi, organul de reglementare și/sau operatorul vor adopta proceduri pentru soluționarea acestei situații. Regulile jocului trebuie să includă informații care vizează rezolvarea acestei posibilități.

**6.2.2 Servere Secundare de Control pentru Jackpot-ul Progresiv.** În cazul în care un ”Server Principal” folosește ”Servere Secundare” pentru a controla un jackpot progresiv, se aplică următoarele reguli:

- a) Toate Serverele Secundare trebuie să fie sincronizate ca dată și oră cu Serverul Principal.
- b) Serverele Principale trebuie să fie sincronizate ca dată și oră cu Sistemul de Jocuri Interactive.

- c) Câștigarea unui Jackpot Progresiv trebuie să fie înregistrată temporal, iar Serverul de control al Jackpot-ului Progresiv trebuie să se asigure că mâinile câștigătoare înregistrate într-un anumit interval minim de timp sunt considerate câștiguri simultane. Plata premiului pentru câștiguri simultane trebuie să se facă în conformitate cu regulile jocului.
- d) Intervalul minim de pauză (Perioada de Resetare a Jackpot-ului Progresiv) nu va fi mai mic decât timpul maxim necesar pentru a:
  - i) Înregistra câștigarea unui jackpot progresiv,
  - ii) Anunța câștigarea jackpot-ului pe Dispozitivele tuturor Jucătorilor participanți la sesiunea activă, și
  - iii) Reseta elementele de contorizare a jackpot-ului progresiv.
- e) Dacă se aplică un jackpot progresiv determinat de creșterea pariurilor jucătorilor individuali, înregistrarea creșterii mizei de la toate Dispozitivele Jucătorilor, indiferent dacă acestea sunt conectate la Servere Principale sau Secundare, trebuie să se facă în mod corect.

**6.2.3 Notificarea de Câștigare a Jackpot-ului Progresiv.** La câștigarea jackpot-ului progresiv, trebuie să fie întrunite următoarele cerințe:

- a) Jucătorul câștigător trebuie să fie notificat cu privire la câștigarea jackpot-ului progresiv până la sfârșitul jocului în curs de desfășurare;
- b) Notificarea de câștigare a jackpot-ului progresiv trebuie să fie transmisă către Dispozitivele tuturor Jucătorilor participanți la jackpot în momentul câștigării premiului; și
- c) Valoarea jackpot-ului progresiv trebuie să fie afișată pe Dispozitivele tuturor Jucătorilor participanți la jackpot în momentul câștigării premiului.

**6.2.4 Modificarea Parametrilor Jackpot-ului Progresiv.** La configurarea jackpot-ului progresiv se aplică următoarele reguli:

- a) După începerea unui joc cu jackpot progresiv, modificările parametrilor nu pot intra în vigoare imediat – acestea trebuie să fie salvate și aplicate după câștigarea jackpot-ului progresiv în curs. Aceștia sunt parametri ”în așteptare”.
- b) În cazul unui jackpot progresiv misterios, care folosește o valoare ascunsă pentru determinarea câștigării jackpot-ului, valoarea jackpot-ului progresiv ascuns nu trebuie să

- 
- se schimbe dacă jackpot-ul este activ (ex. există contribuții suplimentare ale jucătorilor).
- c) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să asigure o metodă de a afișa parametrii de jackpot progresiv în vigoare și în așteptare.
  - d) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să înregistreze valorile tuturor contoarelor, precum și ale tuturor parametrilor de jackpot progresiv ”în vigoare” și ”în așteptare”.

**6.2.5 Redirecționarea Parțială a Jackpot-ului Progresiv.** Se acceptă organizarea de Fonduri Suplimentare, prin care o parte din contribuțiile la jackpot-ul progresiv sunt redirecționate către un alt fond, astfel încât la câștigarea jackpot-ului progresiv fondul suplimentar este adăugat la următorul jackpot.

**6.2.6 Închiderea Jackpot-ului Progresiv.** În situația în care jackpot-ul progresiv trebuie să fie închis (ex. probleme de funcționare, pierderea conexiunii, întrerupere neașteptată), se vor aplica următoarele cerințe:

- a) Jucătorilor trebuie să li se indice clar că jackpot-ul progresiv nu funcționează (ex. prin afișarea “Jackpot Închis” pe Dispozitivele Jucătorilor).
- b) Câștigarea jackpot-ului progresiv nu va fi posibilă cât timp acesta este închis.
- c) Dacă jackpot-ul progresiv funcționează în asociere cu un alt joc (ex. joc standard) și cerința de câștig rambursat jucătorului este întrunită doar când se includ contribuțiile la jackpot-ul progresiv, celălalt joc poate fi inițiat doar când este disponibil jackpot-ul progresiv.
- d) Activarea jackpot-ului progresiv după etapa de întrerupere trebuie să se facă la aceiași parametri anteriori închiderii, inclusiv valoarea jackpot-ului progresiv, respectiv valoarea câștigului ascuns în cazul jackpot-ului progresiv misterios.

**6.2.7 Recuperarea Jackpot-ului/Progresiv.** Pentru a face posibilă recuperarea valorii curente a jackpot-ului progresiv în cazul unei defecțiuni a sistemului de jocuri interactive sau a serverului de control al jackpot-ului progresiv:

- a) Valoarea curentă a jackpot-ului progresiv trebuie să fie salvată pe cel puțin două dispozitive fizice distincte, sau

- 
- b) Valoarea curentă a jackpot-ului progresiv trebuie să poate fi calculată cu acuratețe pe baza altor informații disponibile, care nu sunt stocate în același sistem de jocuri interactive ca și valoarea jackpot-ului progresiv.

În ambele cazuri, toți câștigătorii eligibili de jackpot progresiv trebuie să își încaseze premiul imediat ce valoarea este recuperată.

Această Pagină a Fost Intenționat Lăsată Albă

# Anexa A

## A.0 PARIUL AFERENT EVENIMENTELOR

### A.1 Introducere

**A.1.1 Definiție Generală.** Următoarele cerințe se aplică numai pariurilor din sport, competiții și meciuri unde jucătorul face pariuri pe evenimente sau oferte care vor avea loc în viitor și a căror rezultate sunt determinate de apariții independente de sistem. Cerințele din această secțiune sunt de natură generală și nu se referă la anumite tipuri de sporturi, competiții, meciuri sau pariuri. Intenția este de a acoperi tipuri de sporturi, competiții, meciuri și pariuri permise de lege și de a oferi cadrul pentru tipuri ce vor apărea în viitor. Toate cerințele aplicabile din toate secțiunile începând cu GLI-19 se aplică în conformitate cu cerințele de mai jos.

### A.2 Cerințe Pariului

**A.2.1 Informații Despre Pariu.** Următoarele secțiuni descriu informațiile care trebuie puse la dispoziția jucătorului în ceea ce privește evenimentele / ofertele (și tipurile de pariuri asociate) valabile în Sistemul de Jocuri Interactive și metodele de a face un pariu în Sistemul de Jocuri Interactive:

- a) Trebuie să fie pusă la dispoziția jucătorului o listă sau o reprezentare echivalentă, a tuturor tipurilor de pariu disponibile.
- b) Jucătorul trebuie să fie poată să vadă descrierile acelor tipuri de pariuri anterior plasării unui pariu (ex. prin intermediul unui hotlink către un ecran de asistență / cu reguli).
- c) Descrierea fiecărui tip de pariu trebuie să includă toate opțiunile de pariuri disponibile pentru acel tip de pariu.

- d) Trebuie să fie pusă la dispoziția jucătorului o listă sau o reprezentare echivalentă a tuturor evenimentelor / ofertelor active.

### **A.2.2 Plasarea Pariurilor.**

- a) Nici o valoare a pariului nu va fi mai mare decât soldul curent din contul jucătorului.
- b) Metoda de plasare a unui pariu este simplă, cu toate selecțiile (inclusiv ordinea lor, dacă acest lucru este relevant) evidențiate clar jucătorului tipic.
- c) Când pariul implică combinarea de evenimente / oferte (ex. Pariuri Duble / Triple), asemenea grupări trebuie să fie foarte clare jucătorului, luându-se în considerare combinația de informații despre pagina de pariare și de pe ecranele de asistență / cu reguli.
- d) Trebuie să existe o notificare clară că pariul a fost acceptat de sistem și că detaliile actualului pariu acceptat trebuie să fie date jucătorului în momentul în care pariul este acceptat (ex. afișat ca un tichet de pariu cu detalii de pariare, în combinație cu informații generale despre pariu prezentate pe ecranele de asistență / cu reguli).
- e) Dacă pariul este repins (total sau parțial) de Platforma de Joc, jucătorul va fi informat asupra motivului(or) de respingere.
- f) Soldul curent jucătorului va fi debitată de valoarea pariurilor când va fi primită notificarea de acceptare a pariului de către sistem.
- g) Confirmarea pariului va include valoarea pariului actual acceptat de Sistemul de Jocuri Interactive.

### **A.2.3 Plasarea Pariurilor Multiple.** Această secțiune se referă la pariuri care pot fi multiple (ex. prin intermediul Protocolului de Transfer al Fișierelor către sistemul central).

- a) Notificarea de acceptare sau respingere a unui pariu se poate face prin intermediul unui fișier pe care jucătorul poate să îl citească mai târziu.
- b) Dacă fluxul de pariuri este întrerupt dintr-un motiv oarecare, trebuie să fie disponibil un mijloc de grupare la dispoziția jucătorului pentru a determina unde anume în flux s-a produs întreruperea.
- c) Soldul curent va fi debitat de valoarea pariului când notificarea de acceptare a sistemului



---

pentru fiecare pariu va fi primită.

- d) Nici un pariu din fluxul de pariuri nu poate fi mai mare decât soldul curent (rămas) al contului. Dacă un astfel de pariu este încercat, întregul flux va fi oprit.

#### **A.2.4 Anulări.**

- a) Capacitatea de a încerca să anuleze oricare dintre pariurile active trebuie furnizată.
- b) Metoda de realizare a anulării va fi simplă.
- c) Anularea prin intermediul unui mecanism de căutare este interzisă.
- d) Anulările de succes sunt cele care updatează imediat soldul jucătorului prin valoarea pariului care a fost anulat.
- e) Anularea nu va fi permisă o dată ce prima parte a rezultatului evenimentului este cunoscută.
- f) Jucătorul trebuie să fie capabil să acceseze orice alte reguli în legătură cu interzicerea anulării, ex. după o perioadă de timp determinată.

#### **A.2.5 Eveniment/Ofertă Închis(ă).**

- a) Sistemul trebuie să implementeze o închidere automată a evenimentului sau al ofertei de pariuri când a expirat timpul propus pentru acel eveniment sau ofertă. Rețineți că acest lucru nu exclude aplicarea de pariuri în desfășurare.
- b) Poate exista o comandă manuală pentru o închidere automată.
- c) Jucătorii dintr-o sesiune trebuie să fie capabili să vadă când un eveniment sau ofertă se închide (până la următoarea interacțiune a jucătorului cu site-ul, ceea ce face ca informațiile de pe ecran să fie actualizate).
- d) Nu va fi posibilă plasarea de pariuri pe un eveniment sau ofertă odată închis(ă). Acest lucru nu exclude aplicarea de pariuri în desfășurare.
- e) O perioadă de anulare de grație poate fi oferită pentru a le permite jucătorilor să anuleze pariurile incorect plasate. Totuși, trebuie să fie de scurtă durată și trebuie să se termine înainte ca rezultatul evenimentului să fie cunoscut sau dedus.
- f) Este posibil să se redeschidă un eveniment sau ofertă atunci când circumstanțele permit acest lucru. Jucătorii trebuie să fie capabili să vadă când se redeschide un eveniment sau o ofertă (la următoarea interacțiune a jucătorului cu site-ul, ceea ce face ca informațiile de pe ecran să fie actualizate).

**A.2.6 Pariuri în Desfășurare.** Ecranul cu regulile de asistență și / sau termenii și condițiile pentru pagina de internet trebuie să conțină o explicație pentru jucător legată de faptul că întârzierile sistemului sunt implementate pentru a atenua impactul jucătorilor care au mai multe informații actualizate sau conexiuni mai rapide la internet.

## **A.3 Rezultate**

### **A.3.1 Postarea Rezultatelor**

- a) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să informeze jucătorul de modul în care rezultatele oficiale fiabile pentru sport / concursuri / partide sunt obținute și publicate.
- b) Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să informeze jucătorul în mod clar despre modalitatea în care un pariu câștigător va fi determinat.
- c) Regulile valabile pentru jucător trebuie să prevadă clar ce se va întâmpla când există posibilitatea unor evenimente / oferte multiple de a împărți același rezultat câștigător (ex.: dead heat).
- d) Regulile valabile pentru jucător trebuie să descrie situația rezultatelor câștigătoare ce au fost introduse pentru rezultatele din sport/competiție/partidă care nu au fost oferite pentru pariere.
- e) Regulile valabile pentru jucător trebuie să prevadă clar ce se va întâmpla când doar o parte dintr-un sport/competiție/partidă este retrasă, acoperind subiecte ca:
  - i) Circumstanțe când toate pariurile pe acea parte de sport/competiție/partidă se pierd la retragere,
  - ii) Circumstanțele când toate pariurile din acea parte de sport/competiție/partidă sunt rambursate la retragere, și
  - iii) Manipularea părții retrase din sport/competiție/partidă pentru pariuri ce implică evenimente/oferte multiple (ex.: parlays).
- f) Dacă un sport/competiție/ofertă este abandonată din orice motiv, toate pariurile implicând numai evenimente/oferte asociate cu acel sport/competiție/ofertă vor fi rambursate integral.
- g) Tipurile de pariu ce implică evenimente/oferte multiple (ex.: parlays) vor fi tratate ca și

---

cum fiecare selecție pentru acea ramură a evenimentului/ofertei abandonate este un pariu câștigător (pentru a permite pariului parlay să rămână activ) dar cu o plată de 1.00 (nici un profit pentru jucător), care la rândul său, determină ca potențialul de plată pentru pariul parlay general să fie ajustat în mod adecvat.

### **A.3.2 Introducerea Rezultatelor**

- a) Rezultatele nu pot fi introduse pentru un eveniment/ofertă decât dacă acel eveniment / ofertă sunt închise. Acest lucru nu împiedică soluționarea evenimentelor/ofertelor în orice sport/concurs/partidă dat înainte ca acel sport/concurs/partidă să se încheie.
- b) Rezultatele introduse trebuie să includă toată informația care poate afecta rezultatul tuturor tipurilor de pariu oferite pentru acel eveniment/ofertă, fie că un astfel de pariu chiar a fost plasat sau nu.
- c) Rezultatele pot fi modificate dar nu după ce au fost confirmate, decât în cazul relocării.

### **A.3.3 Afisarea Rezultatelor**

- a) Se acceptă faptul că sistemul este obiectul unui anumit grad de confirmare a rezultatelor și de întârziere în sincronizare pentru actualizări la informațiile afișate pe ecranul jucătorului și este posibil ca informațiile să poată fi actualizate numai la următoarea interacțiune a jucătorului cu pagina de internet, care duce la actualizarea informațiilor pe ecran.
- b) Jucătorii dintr-o sesiune de joc trebuie să aibă posibilitatea de a vedea rezultatele când un eveniment/ofertă se încheie.
- c) Jucătorul trebuie să fie capabil să vadă rezultatele pentru orice eveniment/ofertă decis, odată ce au fost confirmate.
- d) Jucătorii trebuie să fie capabili să vadă orice modificare a rezultatelor.
- e) În cazul în care sume de pariuri individuale sunt colectate în fonduri comune, jucătorul trebuie să fie în măsură să vizualize dividendele pentru toate pariurile decise, odată ce au fost confirmate.

## A.4 Câștiguri

**A.4.1 Plata Câștigurilor.** Câștigurile pariurilor vor fi creditate direct în contul jucătorului atunci când rezultatul evenimentului / ofertei sunt introduse, confirmate și stabilite. Dacă jucătorul nu este într-o sesiune de joacă activă când rezultatele sunt introduse și confirmate, se acceptă să se transfere câștigurile data viitoare când contul va fi accesat, ex. în următoare sesiune de joc sau cerere de retragere din cont.

**A.4.2 Rotunjire.** Când calcularea plăților poate include rotunjirea, informația despre cum sistemul face față acestor circumstanțe trebuie pusă la dispoziția jucătorului prin intermediul ecranului de asistență / cu reguli care trebuie să specifice foarte clar ce se va întâmpla:

- a) Rotunjirea la ce nivel (ex.: 5 cenți) trebuie discutată;
- b) Rotunjirea (trunchierea), rotunjirea reală trebuie discutate; și
- c) Măsurarea rotunjirii trebuie discutată.

**A.4.3 Selecțiile de Retragere.** Regulile valabile pentru jucător trebuie să prevadă clar ce se va întâmpla când doar o parte din sport/competiție/partidă se retrage, acoperind subiecte ca:

- a) Circumstanțele în care toate pariurile din acea parte a sportului/competiției/meciului s-au pierdut la retragere;
- b) Circumstanțele în care toate pariurile din acea parte a sportului/competiției/meciului sunt rambursate la retragere;
- c) Manipularea părții de retragere din sport/competiție/meci pentru pariuri ce implică evenimente/oferte multiple (ex.: parlays); și
- d) Manipularea selecțiilor reintegrate - în special dacă se oferă selecțiile de tip "Câmp".

#### **A.4.4 Evenimente abandonate.**

- a) Dacă un sport/competiție/ofertă este abandonat din orice motiv, toate pariurile ce implică numai evenimente/oferte asociate cu acel sport/competiție/ofertă vor fi rambursate complet.
- b) Tipurile de pariuri care implică evenimente/oferte multiple (ex.: parlays) vor fi tratate ca și cum fiecare selecție pentru acea rundă pentru evenimentul/oferta abandonat(ă) este un pariu câștigător (pentru a permite pariului parlay să rămână activ).

### **A.5 Pariuri în Cotă Fixă**

**A.5.1 Definiție Generală.** Această secțiune se referă la anumite cerințe pentru tipuri de pariuri în care la care plata este fixă în momentul în care pariul este făcut. Jucătorii trebuie să fie capabili să acceseze toate cotele / plățile curente pentru toate evenimentele/oferte valabile în orice moment. În plus față de condițiile generale, se vor aplica și următoarele cerințe:

#### **A.5.2 Pariuri.**

- a) Dacă pariul a implicat mai mult de o masă de joc de premiu, sistemul trebuie să stocheze și confirmarea trebuie să indice care masă de premiu se aplică și cui.
- b) Dacă pariul implică tipuri de pariu unde masa de premiu se poate schimba dinamic, sistemul trebuie să stocheze și confirmarea trebuie să indice plățile pentru masa premiu (ex.: șansele) care se aplică acestui pariu dacă acesta este câștigător.

**A.5.3 Limitarea Răspunderii.** Regulile valabile pentru jucător trebuie să precizeze clar circumstanțele în care potențiala răspundere poate fi redusă pentru evenimente/oferte viitoare cum ar fi:

- a) Divizare - reducerea numeroșilor câștigători ai unui eveniment/oferte când răspunderea totală de plată este mare;
- b) Limitele răspunderii - pariurile sunt în mod automat respinse dacă răspunderea pentru un

- 
- eveniment/ofertă va depăși limita predefinită; și
- c) Acceptarea parțială a pariului/respingerea pariului - orice circumstanțe în care un pariu este parțial sau complet respins. Acest lucru este în mod firesc urmat de o schimbare a cotelor / plăților.

#### **A.5.4 Modificarea Premiului de Plată**

- a) Regulile puse la dispoziția jucătorului trebuie să menționeze clar circumstanțele în care se permite să se modifice în mod dinamic cotele / plățile asupra unui eveniment/oferte.
- b) Jucătorii trebuie să fie capabili să vadă când cotele / plățile s-au schimbat.
- c) Accesul ulterior la cote / plăți, ex.: prin intermediul unui hotlink, trebuie să arate valorile curente.
- d) Se acceptă ca sistemul, inevitabil, să fie subiectul unui anumit grad de întârziere în sincronizare pentru reînnoirea acestei informații așa cum apare pe ecranul jucătorului și informația poate fi reînnoită la următoarea interacțiune a jucătorului cu site-ul, ceea ce cauzează reîmprospătarea informației de pe ecran. Pentru a asigura corectitudinea jucătorului, sistemul trebuie să identifice situațiile în care jucătorul a plasat un pariu pentru care cotele / plățile asociate chiar s-au schimbat (dar nu au fost actualizate din nou pe ecranul jucătorului) și au înștiințat jucătorul în consecință și au cerut confirmarea pariului ce a dat noi cote / plăți.

**A.5.5 Ajustările Premiilor cu Plăți Fixe.** Regulile puse la dispoziția jucătorului trebuie să prevadă în mod clar circumstanțele în care cotele/plățile vor fi ajustate, cum ar fi:

- a) Rezultatele câștigătoare multiple (ex. dead heads);
- b) Selecții de retragere pentru care pariurile sunt rambursate;
- c) Segment de parlays abandonat; și
- d) Divizare.

## A.6 Pariuri Reciproce

**A.6.1 Definiție Generală.** Această secțiune se referă la anumite cerințe pentru tipuri de pariuri unde acestea se adună în grupuri restrânse. Când apar rezultatele evenimentului, fiecare grup se împarte în funcție de selectarea pariului total, pentru a forma o unitate de plată pentru acel tip de pariu.

**A.6.2. Comisionul.** Nivelul de comision pentru fiecare tip de pariu trebuie să fie afișat integral.

**A.6.3 Dividende.** Regulile pentru calcularea dividendelor trebuie să fie aprobată de Jurisdicție. Probleme care sunt de rezolvat:

- a) Formula dividendelor.
- b) Manipularea de selecții retrase.
- c) Manipularea câștigătorilor multipli a unui tip de pariu prin dead heats, evenimente abandonate, etc.
- d) Manipularea evenimentelor amânate.
- e) Manipularea de circumstanțe unde nu sunt câștigători într-un grup va fi aprobată de Jurisdicția respectivă. Subiectele ce vor trebui acoperite sunt:
  - i) Nivele counback
  - ii) Jackpot-uri Progressive
  - iii) Restituire sumei (cu sau fără comision scăzut)
- f) Tratatamentul minim pentru plata premiului, calcularea altor dividende și a posibilelor elemente de înlocuire a sumei.
- g) Tratatamentul pariurilor de tip Câmp în care schimbările statutului de retragere a selecțiilor poate apărea, ex. restabilirea selecției.

### A.6.4 Pariuri

- a) Jucătorul trebuie să fie capabil să vadă în mod rezonabil actualizarea informațiilor cotelor/plăților pentru pariarea sumei simplă.

- b) Jucătorul trebuie să fie capabil să vadă actualizarea valorilor tuturor investițiilor pentru toate sumele pariurilor.
- c) Se acceptă că sistemul să fie inevitabil supus unui anumit grad de întârziere a sincronizării pentru ca actualizarea acestor informații să apară pe ecranul jucătorului și informația poate fi actualizată la următoarea interacțiune a jucătorului cu pagina de internet, ceea ce crează reîmprospătarea informațiilor de pe ecran. Pentru a asigura corectitudinea jucătorului, sistemul trebuie să identifice situațiile în care jucătorul a plasat un pariu pentru care cotele / plățile asociate chiar s-au schimbat (dar încă nu au împrospătat ecranul jucătorului) și au notificat jucătorul în mod corespunzător și au cerut confirmarea pariului, oferind noile cote / plăți, și
- d) Pentru sumele pariurilor complexe se acceptă să existe anumite limitări pentru acuratețea timpului real al sumei estimate arătată jucătorului.
- e) Jucătorul trebuie să poată vedea rezultatele tuturor evenimentelor decisive incluzând acelea care nu au fost confirmate.
- f) Jucătorul trebuie să poată vedea dividendele tuturor evenimentelor incluzând acelea care nu au fost confirmate.
- g) Jucătorul trebuie să poată vedea selecțiile retrase din toate evenimentele.

## **A.7 Sisteme Externe de Pariere**

**A.7.1 Definiție Generală.** Această secțiune se referă la cerințele aferente tipurilor de evenimente în care pariurile plasate prin intermediul Sistemului de Jocuri Interactive sunt trimise unui sistem de pariere extern care controlează pariul, procesează rezultatele și determină pariurile câștigătoare. Un exemplu poate fi Sistemul de Jocuri Interactive care are o interfață către un sistem totalizator.

**A.7.2 Comunicări.** Comunicările cu un sistem de pariu extern trebuie să îndeplinească cerințele Secțiunii 5.4, Elemente Tehnice de Control.

- a) Operatorul trebuie să justifice securitatea asociată tuturor comunicărilor prin mijloacele unei analize formale de risc.



- b) Toate comunicările trebuie înregistrate într-un jurnal așa cum prevăd reglementările jurnalelor de tranzacții.

### **A.7.3 Informațiile**

- a) Dacă sistemul de pariere externă oferă facilități de pariuri reciproce pentru Sistemul de Jocuri Interactive, ar trebuie ca periodic să treacă peste estimările dividendelor curente pentru sume active în Sistemul de Jocuri Interactive. Notițele de avertizare ar trebui să însoțească asemenea estimări.
- b) Dacă sistemul de pariere externă oferă facilități de jackpot progresiv pentru Sistemul de Jocuri Interactive, trebuie ca periodic să depășească valorile jackpot-ului progresiv curent din Sistemul de Jocuri Interactive. Notițele de avertizare trebuie să însoțească asemenea proiecții (mai ales dacă se permit anulări).
- c) Dacă sistemul de pariere externă oferă facilități de pariere cu cotă fixă pentru Sistemul de Jocuri Interactive în care tablele cu cote / plăți pot fi schimbate în mod dinamic, trebuie să treacă de cotele / plățile curente din Sistemul de Jocuri Interactive când orice cotă se schimbă.
- d) Sistemul de pariere extern trebuie să treacă schimbarea de informații despre starea evenimentului în Sistemul de Jocuri Interactive atunci când orice schimbare apare, inclusiv:
- i) Selectări retrase/reinstalate;
  - ii) Momentul de începere al evenimentului modificat;
  - iii) Eveniment închis/deschis;
  - iv) Rezultate introduse/modificate;
  - v) Rezultate confirmate; și
  - vi) Eveniment abandonat.

### **A.7.4 Pariuri**

- a) Pariurile plasate în Sistemul de Jocuri Interactive trebuie să primească confirmarea de acceptare, acceptare parțială (și detalii) sau respingere din partea sistemului de pariuri extern.

- b) În cazul în care costul pariului este determinat de sistemul extern, trebuie să existe o secvență de confirmare pozitivă pentru a determina jucătorul să accepte costurile pariului și pentru ca Sistemul de Jocuri Interactive să determine că există suficiente fonduri în contul jucătorului pentru a îndeplini costurile pariului. Această activitate va fi efectuată de Sistemul de Jocuri Interactive înainte de a face o ofertă unui sistem extern de pariuri.
- c) Soldul contului va fi debitat cu o sumă egală cu oferta (și costul) sistemului de pariu extern. Fondurile vor rămâne ca o tranzacție în desfășurare cu detalii ale ofertei înregistrate în sistemul de pariuri externe (în concordanță cu cerințele de înregistrare ale tranzacției). La primirea confirmării (care va fi înregistrată) din partea sistemului extern de pariuri ajustările adecvate vor fi făcute pentru contul "în așteptare" și contul jucătorului (dacă o restituire este cerută datorită acceptării sau respingerii parțiale a ofertei).
- d) Solicitățile de anulare din partea Sistemului de Jocuri Interactive trebuie să primească confirmarea de acceptare sau de respingere clară din partea sistemului de pariuri extern.
- e) Soldul contului nu va fi creditat de Sistemul de Jocuri Interactiv până ce nu este primită confirmarea finală din partea sistemului extern de pariuri, inclusiv suma de anulare.

**A.7.5 Rezultate.** Când rezultatele sunt introduse și confirmate în sistemul de pariuri extern, fiecare pariu câștigat plasat în Sistemul de Jocuri Interactiv trebuie să fie transferat în Sistemul de Jocuri Interactiv cu suma câștigătoare. Conturile jucătorului vor fi actualizate cu sumele câștigătoare.

**A.7.6 Repornire și Recuperare.** Procedura tuturor activităților de pariuri între două sisteme nu va fi afectată negativ de repornirea/recuperarea niciunui sistem (ex. tranzacțiile de pariuri nu se vor pierde și nu se vor multiplica datorită recuperării unui sistem sau altui).

## **A.8 Istoricul și Înregistrarea Pariurilor**

**A.8.1 Istoricul Pariului.** Pentru jocuri care presupun pariarea într-un eveniment viitor, cum ar fi pariurile sportive sau o tragere la sorți periodică, "Istoricul Pariului" trebuie să fie furnizat mai întâi. Istoricul trebuie să indice foarte clar că este un istoric al pariului anterior și trebuie să furnizeze următoarele informații (minim):

- 
- a) Data și ora la care a fost plasat pariul;
  - b) Descrierea rezultatului final al jocului asupra căruia s-a făcut acel pari, fie grafic sau printr-un mesaj text clar;
  - c) Numerar total de jucători / credite la plasarea pariului;
  - d) Numerar total de jucători / credite la decontarea pariului;
  - e) Suma pariurilor inclusiv orice multiplicatori;
  - f) Totalul de numerar / credite câștigat pentru pari (inclusiv Jackpot-urile Progresive);
  - g) Orice alegere a unui jucător implicat în pari; și
  - h) Rezultatele oricăror faze ale pariului intermediar.

**A.8.2 Jurnale.** Toate tranzacțiile de pariare în cadrul evenimentelor importante trebuie să fie înregistrate în Sistemul de Jocuri Interactive. Decizia privind importanța tranzacțiilor se va face de la caz la caz și, va cuprinde minim:

- a) Toate comunicările inclusiv ofertele de plasare, modificare sau anulare a pariului făcute de jucător și înainte ca oferta să fie acceptată;
- b) Acceptul de pariare (vânzările), respingere (inclusiv motivul) și anulările;
- c) Câștigurile adăugate contului jucătorului;
- d) Schimbările cotelor / câștigurilor, comisioanelor, procentajelor, sau alte selecții de plată a compensațiilor (neincluzând cotele dinamice / setarea câștigurilor); și
- e) Schimbarea statutului evenimentului / ofertei:
  - i) Începutul / sfârșitul pariului;
  - ii) Introducerea / modificările / confirmarea rezultatului;
  - iii) Retragerea / reintegrarea tipurilor de pari în cadrul evenimentului / ofertei;
  - iv) Evenimente / oferte abandonate;
  - v) Modificare / anulare sau reîncepere.

Această Pagină a Fost Intenționat Lăsată Albă

# Anexa B

## B.0 CERINȚELE LIVE DEALER/ JUCATORULUI REPREZENTANT

### B.1 Introducere

**B.1.1 Definiție Generală.** Următoarele cerințe se aplică în cazul în care are pariurile au loc printr-o interfață de internet și / sau un reprezentant uman în numele unuia sau a mai multor jucători reali așezați într-o locație separată de spațiul unde se desfășoară jocul. Întregul proces este urmărit de către toți jucătorii de la distanță, prin intermediul elementelor audio și video la distanță în timp real. Toate cerințele aplicabile de la toate secțiunile din cadrul GLI-19 se aplică împreună cu cerințele de mai jos.

### B.2 Cerințe Generale

**B.2.1 Definiție.** Jocurile live dealer ce utilizează interfața de internet sau jucători reprezentanți sunt limitate la jocurile de masă supravegheate de un dealer real, folosind echipamente de joc reale, cu sistem video și audio transmise tuturor jucătorilor la distanță și instrucțiuni primite de la fiecare jucător prin intermediul generării, difuzării restrânse sau ample sau alte tipuri de tehnologii.

**NOTĂ:** In cazul în care nu se specifică altceva, referințele la “jucător” va însemna jucătorul la distanță. Jucătorul prezent (apropiat) va fi numit “jucătorul reprezentant”.

**B.2.2 Informațiile ce vor fi Afisate.** Informațiile vor fi furnizate jucătorului la distanță în timp real și vor include toate informațiile referitoare la joc care ar fi în mod normal disponibile pe jocul de masa online echivalent. Aceste informații vor include:

- a) Data și ora;
- b) Numărul de masă și locația;
- c) Numărul minim și maxim de pariuri admise la masa;
- d) Numărul pachetelor de cărți folosite, dacă este cazul;

- 
- e) Suma pariată;
  - f) Rezultatul jocului;
  - g) Comisionul sumei, dacă este cazul;
  - h) Cote de plată, unde este cazul; și
  - i) Suma câștigată sau pierdută.

**B.2.3 Jocuri Incomplete.** În cazul în care un jucător la distanță nu poate sau nu finalizează o acțiune ce este necesară pentru a permite continuarea jocului în timpul alocat:

- a) Sistemul sau jucătorul reprezentant trebuie să continue jocul în numele jucătorului.
- b) Jocul trebuie finalizat folosind o strategie optimă pentru acel joc.
- c) Jucătorul nu trebuie să reîntre în joc în momentul în care sistemul sau jucătorul reprezentant a început să finalizeze jocul în locul jucătorului în cauză.
- d) Orice câștiguri rezultate din joc trebuie să fie acreditate în contul jucătorului.
- e) Orice pierderi rezultate din joc sunt reținute în conformitate cu regulile de joc.
- f) Rezultatele jocului trebuie să fie disponibile jucătorului și trebuie să specifice ce decizii au fost luate de către sistem sau de către jucătorul reprezentant în numele jucătorului.
- g) Alți jucători din instanța de joc trebuie să își finalizeze singuri jocurile lor (cu excepția cazului în care nu pot sau nu își iau rîndul).

**B.2.4 Anunțarea Câștigului.** În cazul în care jucătorul câștigător este cel care utilizează interfața de internet/poarta de acces, el trebuie notificat de câștig direct prin contul lor de jucător, specificând suma câștigată, în timp util de la încheierea jocului.

**B.2.5 Cerințele Aplicațiilor unui Jucător.** Aplicațiile jucătorului trebuie să aibă resurse suficiente pentru a îndeplini cerințele minime de sistem stabilite de către sistemul de live dealer și anunțate de către jucătorul la distanță.

## B.3 Parierea prin Interfața Internetului

**B.3.1 Definiție Generală.** Următoarele cerințe se aplică numai în cazul jocurilor Live Dealer printr-o interfață de internet sau la jocuri care constituie efectiv o interfață de internet sau poartă de acces la un joc existent tradițional/în spațiu liber ce are loc deja într-o locație actuală.

**B.3.2 Corectitudinea Jocului.** Următoarele informații vor fi disponibile prin interfața de internet sau poarta de acces de-a lungul unei sesiuni de joc, dacă este cazul:

- a) Informații suficiente pentru a identifica jocul anume selectat.
- b) Regulile jocului și regulile de plată care nu se vor baza pe sunet pentru a transmite mesajul acestora.
- c) Toate taxele impuse jucătorului, spre exemplu plăți, comisioane.
- d) Reguli ce descriu procedurile ce se vor aplica în cazul unor întreruperi ale jocului cauzate de discontinuitatea fluxului de date, video și voce de pe serverul de rețea din timpul jocului (ex. întreruperile de conexiune la internet sau defecțiunile terminalului de pariere).
- e) Jucătorii trebuie informați cu referire la orice oportunitate de pariere bazându-se pe monitorizarea "live" a unui eveniment (ex. pariurile în timpul jocului) de faptul că transmisiile "live" pot avea întârzieri sau întreruperi. În cazul în care o întârziere este aparentă sau creată de către sistem, durata întârzierii trebuie notificată jucătorului.
- f) Regulile, grafica, și funcționalitatea jocului puse la dispoziția jucătorului folosind interfața de internet/poarta de acces, trebuie să includă tot atâtea informații ca și cele puse la dispoziția unui jucător ce folosește metode tradiționale/în mediul înconjurător, dacă este cazul.
- g) Toți jucătorii ce iau parte la joc (sau plasează un pariu, în cazul parierii pe un eveniment viitor) și folosesc interfața de internet/poarta de acces nu trebuie să fie nici mai mult nici mai puțin eligibili pentru câștigarea jocului decât cei ce folosesc metoda tradițională/în mediul înconjurător.

**NOTĂ:** *Nimic din ce este menționat aici nu va exclude posibilitatea promovării interfeței de Internet / porții de acces sau metoda tradițională / în mediul înconjurător.*

## **B.4 Parierea prin Jucătorul Reprezentant**

**B.4.1 Definiție Generală.** Jucătorul reprezentant trebuie să se asigure de confidențialitatea cărților de joc ale jucătorilor. Acest lucru poate fi realizat prin amplasarea corectă a unui echipament cu "camera video obscură" sau a unei "camere video de buzunar". Jetoanele și pariurile câștigătoare trebuie să fie păstrate de către jucătorul reprezentant până în momentul în care jucătorul la distanță hotărăște să încheie sesiunea de joc.

**B.4.2 Agentii Reprezentanti.** Jurisdicțiile pot prefera să mandateze "agenți reprezentanți" ce garantează orice credit folosit pentru a-și procura jetoane de pariuri utilizate în acest tip de pariuri.

**B.4.3 Operatorii Junket.** Un alt mecanism îl reprezintă utilizarea unor operatori "junket" autorizați ce organizează evenimente de jocuri de grup la distanță și achiziționează în avans jetoanele pentru pariuri pentru utilizarea lor în pariurile de reprezentanță. *Operatorii Junket nu pot oferi jucători reprezentanți, bazându-se mai degrabă pe jucători reprezentanți ai unei Agenții sau Studio.* Pentru Junkets, fie Agenția sau Studioul va oferi un mecanism pentru evidența jetoanelor jucătorilor reprezentanți.

**B.4.4 Jucători Reprezentanți Furnizați de către Studio.** Jucătorii furnizați de către Studio trebuie să fie autorizați de autoritatea de reglementare și de studio. *Studioul trebuie să ofere un mecanism prin care jucătorul își poate selecta jucătorul reprezentant.* Pentru jucătorii reprezentanți furnizați de către studio, acesta va oferi un mecanism pentru evidența jetoanelor jucătorilor reprezentanți.

**B.4.5 Jucători Reprezentanți Furnizați de către Agenție.** Agențiile pot furniza jucători reprezentanți. Jucătorii reprezentanți furnizați de către agenție trebuie să fie autorizați de autoritatea de reglementare și asociați Agenției. Pentru jucătorii furnizați de către Agenție, Agenția sau studioul trebuie să ofere un mecanism pentru evidența jetoanelor jucătorilor reprezentanți.

**B.4.6 Jetoanele Jucătorilor Reprezentanți.** Jetoanele utilizate vor fi diferite față de cele folosite la pariul convențional. Aceste jetoane nu au nici o valoare decât dacă sunt folosite într-un mediu de tip reprezentanță.



- a) Jucătorul reprezentant trebuie să declare valoarea jetoanelor începând din momentul în care pariurul reprezentant stabilește legătura cu jucătorul și în orice alt moment solicitat de către jucător, inclusiv înainte de finalizarea legăturii de către jucător.
- b) Jetoanele utilizate trebuie să fie unice pentru fiecare valoare pe care o reprezintă, iar valoarea trebuie să fie clar vizibilă pe fiecare jeton.
- c) Dacă jetoanele sunt uzate, atunci jetoanele de toate valorile trebuie arătate (conform valorii jocului) astfel încât indisponibilitatea jetoanelor cu valori mai mici nu va forța jucătorii să parieze mai mult.

**B.4.7 Plasarea Pariurilor.** Valoarea pariului jucătorului trebuie să fie comunicată înapoi și recunoscută de către jucătorul la distanță înainte ca pariul să fie confirmat. Trebuie să existe o notificare clară a faptului că pariul a fost acceptat de către dealer. Dacă pariul este respins (total sau parțial) de către dealer, atunci jucătorul este informat cu privire la motivul (motivele) respingerii pariului.

**B.4.8 Câștigurile Jucătorului Reprezentant.** Pariurile câștigătoare trebuie să fie păstrate de către jucătorul reprezentant până în momentul în care jucătorul la distanță hotărăște să încheie sesiunea de joc.

**B.4.1 Sfârșitul Sesiunii Joc cu Aranjarea Jetoanelor.**

- a) Pentru jucătorii reprezentanți furnizați de către studio, acesta trebuie să ofere un mecanism pentru evidența jetoanelor rămase jucătorului reprezentant.
- b) Pentru jucătorii furnizați de către agenție, aceasta sau studioul trebuie să ofere un mecanism pentru evidența jetoanelor jucătorului reprezentant.
- c) Pentru junkets fie agenția fie studioul trebuie să ofere un mecanism pentru evidența jetoanelor rămase jucătorului reprezentant.

## B.5 Dispozitive de Recunoaștere Automată

**B.5.1 Definiție Generală.** Simbolurile de joc utilizate în jocurile live dealer pot fi înregistrate automat cu ajutorul dispozitivelor automate de recunoaștere. Simbolurile de joc utilizate în jocurile live dealer vor fi raportate la sistemul de jocuri de noroc. Regulile de joc pentru jocuri live dealer vor fi programate în sistemul de jocuri de noroc. Orice echipament ce este folosit pentru a scana sau pentru a detecta carduri trebuie testat pentru fiabilitate iar toate consumabilele ce vor fi supuse acestui dispozitiv trebuie să fie verificate pentru detectarea defectelor înainte de prelucrare, cu scopul de a preveni întreruperea jocului. Trebuie să se păstreze înregistrările tuturor testelor.

**B.5.2 Comanda Manuală.** Dispozitivele de recunoaștere automată folosite la recunoaștere și înregistrare trebuie să fie echipate cu un mod de operare manual care permite corectarea unui rezultat eronat (în cazul în care echipamentul de recunoaștere nu citește un card, poziția mingii, etc). Participantul trebuie informat cu referire la faptul că modul automat este activ. De fiecare data când modul manual de operare este activat, urmărirea ar trebui să fie activată pentru a permite verificarea pe viitor.

## B.6 Server de Transmitere Simultană

**B.6.1 Informații Generale.** Jocurile destinate jucătorilor la distanță trebuie să utilizeze un server de transmitere simultană cu scopul de a înregistra toate activitățile de pariuri și rezultatele jocurilor. Serverul de transmitere simultană trebuie:

- a) Să furnizeze jucătorului la distanță acces în timp real la jocul live ce se desfășoară;
- b) Să prevină accesul oricui la rezultatul pariurilor înainte de finalizarea unui pariu;
- c) Să înregistreze rezultatele jocului verificat de către dealer înainte de postare; și
- d) Să fie echipat cu un mecanism pentru a anula rezultatele jocului, dacă este necesar.

**B.6.2. Înregistrarea Informațiilor.** Trebuie păstrate jurnalele de joc iar evenimentele jocului adunate în statistici ce pot fi analizate pentru tendințele legate de performanțele jocului, personal și/sau locații din aria jocului. Studioul live dealer poate utiliza propria camera de supraveghere și poate împărtăși cote live pe serverul video de transmisie, sau poate fi și o rețea video separată. Toate

---

jocurile vor fi înregistrate astfel încât:

- a) Data și ora fiecărui joc să poată fi determinată cu precizie de o secundă în raport cu ceasul folosit de către sistem.
- b) Secvența de jocuri ce relaționează să poată fi determinată.
- c) Fiecare pariu, câștig, pierdere, decizie a unui jucător sau acțiune a unui dealer să poată fi determinată.
- d) Toate evenimentele jocului să poată fi clar identificate și distinse.
- e) Secvența evenimentelor din fiecare joc în parte să poată fi determinată.
- f) Toate cărțile și rezultatele jocului să poată fi clar vizibile, împreună cu o pictogramă separată care să reprezinte un rezultat similar pe ecranul jucătorului.
- g) Înregistrarea să fie suficientă pentru a se dovedi dacă regulile jocului sunt respectate iar discrepanțele identificate.
- h) Înregistrarea să poată fi revizuită de către operator în cazul unui litigiu dintre un dealer și un jucător.
- i) Înregistrarea să poată fi revizuită de către Autoritatea de Reglementare în cazul în care jucătorul nu este mulțumit cu revizuirea efectuată de către operator.
- j) Înregistrarea să poată fi păstrată pentru cel puțin 48 de ore așa cum cere Autoritatea de Reglementare.

## **B.7 Cerințe Operaționale**

### **B.7.1 Echivalența Semnalului**

- a) Fiecare jucător va primi o calitate echivalentă video/audio oferit de sistemul live dealer. Aceste proceduri trebuie să fie în măsura să determine și să verifice această echivalență oricând sunt inițiate conversații, inclusiv reconectarea în cazul întreruperilor de semnal sau reinițierea atunci când semnalul a fost oprit.
- b) Dispozitivele Jucătorului trebuie să dispună de resurse suficiente pentru a îndeplini cerințele minime de sistem stabilite de către sistemul de live dealer.

- 
- c) Trebuie stabilită, aplicată și comunicată o cerință minimă de conectare a semnalului pentru conexiunea aplicației jucătorului.

**B.7.2 Raportarea.** Verificările rezultatelor statistice interne trebuie efectuate în mod regulat pentru a monitoriza performanța jocului și procentele de plată și pentru a detecta neregulile și diferențele. Politicile și procedurile pentru verificarea rezultatelor, și investigarea procedurilor ce trebuie întreprinse în cazul în care sunt identificate materiale multiple, trebuie să fie documentate. Procedurile pentru realizarea rapoartelor operațiunilor de joc trebuie să fie implementate. Rapoartele operațiunilor de joc trebuie să includă:

- a) Raport de încălcare a procedurii;
- b) Raport de incident; și
- c) Raport Șef de echipă.

## **B.8 Cerintele Studioului Live Dealer**

**B.8.1 Mediul Studioului Live Dealer.** Jocurile Live Dealer trebuie să îndeplinească toate cerințele aplicate de joc descrise în acest standard. Pentru a menține integritatea procesului de determinare a rezultatului jocului, dealerii live sunt supuși unui audit de verificare suplimentar al studioului de live dealer. Pentru studioul de dealeri live se aplică următoarele cerințe:

- a) Politica și procedurile de securitate fizică trebuie să fie revizuite periodic pentru a asigura identificarea riscurilor, atenuarea și subscrierea planurilor de urgență.
- b) Perimetrul de securitate (obstacole cum ar fi ziduri, porți dotate cu carduri de acces și personal pentru birouri de recepție) va fi folosit pentru a proteja locațiile și operațiunile de joc.
- c) Protecția fizică împotriva pericolelor de incendiu, inundații, cutremur, taifun și alte catastrofe naturale sau provocate de om va fi concepută și aplicată.
- d) Zonele de securitate vor fi protejate de controale de acces corespunzătoare pentru a se asigura că numai personalul autorizat are acces.
- e) Punctele de acces cum ar fi zona de livrare și încărcare și alte puncte în care persoanele

- 
- neautorizate pot intra în incintă trebuie să fie controlate și, dacă este posibil, izolate de zonele unde se desfășoară activitățile pentru a evita accesul neautorizat.
- f) Zona de joc efectiv trebuie să fie stabilită și să dețină control de securitate fizică.
  - g) Serverele de joc și echipamentele de comunicații trebuie să fie amplasate sau protejate pentru a reduce riscurile de amenințări și pericolele de mediu, și oportunitățile de acces neautorizat.
  - h) Serverele de joc și echipamentele de comunicații trebuie să fie protejate de căderile de tensiune și alte întreruperi cauzate de defecțiuni ale utilităților de suport..
  - i) Calculatoarele și echipamentele de comunicații trebuie să fie menținute în mod corect pentru a se asigura disponibilitatea continuă și integritatea acestora.
  - j) Toate elementele echipamentului ce conțin suporturi de stocare trebuie verificate pentru a se asigura faptul că orice date importante și soft licențiat au fost eliminate înainte de înlăturare.
  - k) Politicile și procedurile trebuie să fie stabilite pentru a permite un răspuns adecvat la orice probleme de securitate legate de calculatoare sau comunicații.

### **B.8.2 Echipament de Joc Stabilit.**

- a) Echipamentul de joc folosit în operațiunile de joc live dealer trebuie să îndeplinească standardele minime stabilite de autoritatea de reglementare.
- b) Echipamentul de joc trebuie să fie instalat în conformitate cu un plan definit iar înregistrările echipamentului instalat trebuie să fie păstrate.
- c) Echipamentul de joc trebuie să fie verificat și curățat la intervale de timp regulate pentru a se asigura că acesta este ferit de defecțiuni sau mecanisme care ar putea împiedica corectitudinea jocului.
- d) Echipamentul de joc învechit trebuie distrus într-o manieră care să asigure faptul că dispozitivul, precum și orice date stocate pe dispozitiv nu pot fi utilizate.

### **B.8.3 Echipamente de Joc Consumabile.**

- a) Consumabilele utilizate în operațiunile de joc live dealer trebuie să îndeplinească standardele minime stabilite de autoritatea de reglementare.

- b) Procedurile trebuie să fie implementate pentru urmărirea inventarului consumabilelor din chitanțe, prin stocare, instalare, utilizare, retragere și distrugere.
- c) Inspecții periodice aleatorii trebuie să fie efectuate la consumabilele în uz, de la plată până la retragere.
- d) Consumabilele folosite trebuie distruse într-o manieră care previne reutilizarea lor accidentală în jocuri și care le plasează dincolo de utilizare.

#### ***B.8.4 Personalul.***

- a) Trebuie să fie stabilite proceduri pentru a efectua verificări ale personalului nou recrutat.
- b) Personalul trebuie supus unui instructaj adecvat în procedurile jocurilor de noroc pe care le vor folosi.
- c) Personalul trebuie instruit, și amintit în mod regulat, de orice comportament fizic ce este interzis sau obligatoriu.
- d) Politicile și procedurile privind rotațiile și planurile de lucru în schimburi trebuie să fie documentate.
- e) Reținerea documentelor trebuie să fie viguroasă, astfel încât să permită auditarea și investigarea arhivei personalului acolo unde membrii personalului sunt direct implicați sau unde prezența lor într-un anumit loc și / sau timp este crucială pentru a înțelege un lanț de evenimente.
- f) Procedurile de reziliere a contractelor personalului trebuie să fie documentate.
- g) Un membru al personalului de supraveghere trebuie să fie întotdeauna prezent în momentul desfășurării jocurilor.
- h) Jurnalele personalului trebuie să fie păstrate pentru fiecare program.

#### ***B.8.5 Operațiunile de Joc.***

- a) Trebuie să existe proceduri separate pentru fiecare joc în parte iar jocurile noi trebuie să aibă proceduri înainte de a fi oferite jucătorilor.
- b) Procedurile clare privind evenimentele anormale ce pot apărea în timpul operațiunilor de jocuri live trebuie să fie documentate și înțelese de către personal. Procedurile

- 
- documentate trebuie să includă, minim:
- i) Detectarea incorectă a cărților de către echipamentele automate;
  - ii) Cărți pierdute;
  - iii) Cărți date greșit;
  - iv) Re-rotiri;
  - v) Jocuri abandonate; și
  - vi) Închiderea jocului de masa.
- c) Procedurile consistente de amestecare a cărților trebuie să fie stabilite, iar amestecarea cărților trebuie înregistrată. Procedurile de amestecare a cărților trebuie să includă o verificare a numărătorii cărților.
- d) Orice echipament utilizat pentru scanarea sau detectarea cărților trebuie să fie testate pentru fiabilitate, iar toate consumabilele supuse acestui echipament trebuie verificate pentru eventuale defecte înainte de procesare, pentru a preveni întreruperea jocului. Toate testele vor fi înregistrate.
- e) Trebuie să fie stabilite politicile și procedurile aferente identificării și înlocuirii echipamentelor de scanare automată ce prezintă un nivel inacceptabil de erori.
- f) Trebuie să fie stabilite politicile și procedurile pentru a putea descrie operațiunile de oprire.
- g) Trebuie să fie stabilite proceduri care să demonstreze faptul că o persoană nu este capabilă să îndeplinească toate sarcinile privind gestionarea cărților și că există o segregare a responsabilităților înainte de joc, în timpul jocului și după joc.
- h) Jurnalele jocului trebuie să fie înregistrate, iar evenimentele jocului adunate în statistici care pot fi analizate pentru tendințele referitoare la performanțele de joc, personal și / sau locații în zona de jocuri.
- i) Trebuie stabilite proceduri în cazul oricărei întreruperi video, voce sau a fluxului de date în timpul unui joc.
- j) Trebuie stabilite proceduri referitoare la sistemele de supraveghere menite să suplimenteze observațiile șefului de echipă.
- k) În cazurile în care jucătorii pot comunica cu dealerii, trebuie să existe o procedură definită pentru utilizarea funcțiilor de chat.
- l) Trebuie stabilite proceduri pentru situațiile de deconectare a unui jucător de la joc.
-

- 
- m) Trebuie stabilite proceduri pentru a se asigura că filmul CCTV este capturat astfel încât să împiedice interferența sau ștergerea acestuia.
  - n) Trebuie menținute rapoarte ale operațiunilor de joc.
  - o) Rapoartele de joc și procedurile de înregistrări trebuie să fie revizuite periodic pentru a se asigura identificarea, atenuarea și subscrierea conform planurilor de urgență a riscurilor.
  - p) Echipamentele și procedurile trebuie să conțină un nivel cu caracter aleatoriu în concordanță cu cel observat în cazinourile live pentru a asigura corectitudinea și integritatea acestora .
  - q) Cutiile de cărți și dispozitivele similare trebuie menținute în siguranță odată ce au fost pornite pentru a exclude posibilitatea unui amestec înaintea jocului.



---

# Glosar

**Grafică** - Grafica reprezintă orice informații grafice sau auditive care sunt trimise către Dispozitivul Jucătorului pentru a-i oferi acestuia o prezentare.

**Reciclare pe Fundal / Activitate pe Fundal** – Un proces sau set de procese care solicită valori din partea generatorului de numere aleatorii cu simplul scop de a înlătura acele valori. Valorile înlăturate nu sunt folosite în nici un fel de aplicație. Dacă RNG-ul bazat pe software se reciclează pe fundal, acest lucru înseamnă că există un șir constant de numere aleatorii care sunt generate de RNG, chiar dacă jocul nu le solicită în momentul respectiv. Fără reciclare / activitate pe fundal, o persoană poate prezice rezultatul următoarei repetări a funcției folosite pentru a produce numerele aleatorii în cazul în care se cunosc valorile curente și algoritmul.

**Software-ul Clientului** – Software-ul instalat pe Dispozitivul Jucătorului care facilitează comunicarea dintre Interfața Jucătorului și Platforma de Joc. Exemple de Software al Clientului includ pachetele de software brevetate descărcate, html, flash, etc.

**Contribuții** - Metoda financiară care finanțează suma jackpot-ului progresiv.

**Componentă Critică** - Orice subsistem a cărui defectare sau compromitere poate duce la pierderea drepturilor jucătorului, profitului guvernamental sau la accesul neautorizat la datele folosite pentru a genera rapoartele jurisdicției.

**Certificat Digital** - Un set de date care poate fi folosit pentru a verifica identitatea unei entități prin referirea la o parte terță de încredere (Autoritatea de Certificare). Certificatele digitale sunt deseori folosite pentru a se autentifica mesaje cu scopul non-repudierii. Una dintre calitățile certificatului digital este faptul că nu poate fi modificat fără a i se compromite consistența internă. Certificatele X.509 reprezintă un exemplu de certificate digitale.

**Sistem de Nume de Domeniu** - Baza de date a Internetului distribuită global care (printre altele) corelează numele aparatelor la numerele IP și viceversa.

**Lățimea de Bandă Activă** - Cantitatea datelor care poate fi într-adevăr transferată într-o rețea pe unitate de timp. Se consideră că lățimea de bandă activă a Internetului este de obicei mai mică decât lățimea de bandă a oricărui link constituent.

**Platformă de Joc** - Hardware-ul și software-ul Sistemului de Jocuri Interactive care acționează caracteristicile comune tuturor jocurilor furnizate, și care formează interfața principală la sistemul de jocuri atât pentru jucător cât și pentru operator. Platforma de Joc furnizează jucătorului mijloacele necesare

pentru a înregistra un cont, a se conecta / deconecta de la cont, a modifica informațiile contului, a depune și a retrage fonduri din / în cont, a solicita extrase / rapoarte aferente activității contului și pentru a închide contul. În plus, orice pagini de internet ilustrate jucătorului care au legătură cu jocurile oferite de IGS, dar care de fapt nu reprezintă un ecran de joc, sunt considerate ca parte integrantă a Platformei de Joc. Platforma de Joc oferă operatorului mijloacele necesare pentru a revizui conturile jucătorului, a activa / dezactiva jocuri, a genera diferite tranzacții aferente jocurilor / financiare și rapoarte aferente contului, a introduce rezultatele jocurilor pentru evenimentele cu pariuri sportive, a activa / dezactiva conturile jucătorului și pentru a seta orice parametri configurabili.

**Hotlink** - Un cuvânt sau element grafic pe o pagină de internet care, dacă este accesat, duce la afișarea unei alte pagini cu informații.

**Coeficient de Creștere** - Partea contribuțiilor jackpot-ului progresiv care duc la creșterea jackpot-ului progresiv (în comparație cu finanțarea valorii inițiale).

**Sistem de Jocuri Interactive (IGS)** - Hardware-ul, software-ul, firmware-ul, tehnologia de comunicare și alte echipamente care îi permit jucătorului să parieze la distanță prin intermediul Internetului sau a unui mediu similar de rețea de distribuție, și echipamentele corespunzătoare referitoare la determinarea rezultatului jocurilor, afișarea jocului și a rezultatelor acestuia, și alte informații similare necesare pentru facilitarea jocului. Termenul nu include echipamentele calculatorului sau tehnologia de comunicare folosite de jucător pentru a accesa Sistemul de Jocuri Interactive.

**Folosire a Link-ului** - Coeficientul de timp în care un link de comunicări transmite datele.

**Asociere** - Procesul prin care unui număr aproximativ se oferă un simbol sau o valoare care poate fi folosită și aplicată în jocul curent (ex.: numărul aproximativ 51 poate fi asociat unui AS DE CULOARE NEAGRĂ).

**Joc cu Etape Multiple** - Un joc care are unul sau mai mulți pași intermediari care necesită aportul jucătorului pentru a se continua. Poker și Blackjack reprezintă două exemple de jocuri cu etape multiple.

**Procentajul Rambursat Jucătorului (%RTP)** - Procentajul așteptat al pariurilor pe care un anumit joc îl va returna în timp jucătorului. %RTP-ul poate fi calculat printr-o modalitate fie teoretică fie simulată. Metoda folosită de calcul depinde de tipul jocului.

**Ciclu** - Numărul minim de valori necesare astfel încât să existe o secvență de valori care se va repeta la infinit. De exemplu, dacă un generator de numere aleatorii ar produce următoarea secvență de valori la infinit {1,3,1,3,1,3, ...}, se va considera că ciclul acelei secvențe de valori este doi, deoarece ori de câte ori apare 1 el este urmat de 3, care este urmat de 1, care este urmat de 3, etc.

**Dispozitivul Jucătorului** - Dispozitivul care transformă comunicările primite de la Platforma de Joc într-o formă umană interpretabilă, și care transformă deciziile umane într-un format de comunicare înțeles de Platforma de Joc. Dispozitivele Jucătorului pot fi computerele personale, telefoanele mobile, tabletele, etc.

**Sistemul Jucătorului** – Dispozitivul Jucătorului, Software-ul Clientului și toate celelalte obiecte care formează componenta ce comunică cu Platforma de Joc. Aceasta include arhiva computerului personal, cookies, etc.

**Sumă** - Un rezervor acumulat de contribuții monetare ale jackpot-ului.

**Jackpot-ul Progresiv** – Un premiu în creștere bazat pe funcția tuturor creditelor care sunt pariate sau câștigate. Acesta include premii care sunt înmânate pe baza unui criteriu diferit de câștigul obținut din rezultatul jocului, cum ar fi "Jackpot-urile Misterioase." Totuși, acesta nu include premii în creștere ce nu pot fi configurate care rezultă din caracteristicile bonus, care fac parte din lista de plată a jocului (%RTP-ul Teoretic).

**Jucător Propus** - Un jucător ce a fost angajat să participe la un joc și care pariază fonduri personale.

**Protocol** - Folosit pentru a se face referire la interfața hardware, disciplina liniilor și formatul mesajelor din comunicări.

**Generator de Numere Aleatorii (RNG)** – Un generator de numere aleatorii este definit ca unul dintre sau ca o combinație a următoarelor procese care produc o secvență aleatorie de valori (sau simboluri care pot fi asociate valorilor): pe bază de software, pe bază de hardware sau pe bază mecanică. Un generator de numere aleatorii codat foarte bine reprezintă un generator de numere aleatorii astfel creat că, dacă se dă secvența n-bit, bit (n+1) nu poate fi prezis (din punct de vedere statistic) cu o probabilitate de succes mai mare de 0.5. În plus, dacă se compromite parțial sau total statutul unui generator de numere aleatorii codat foarte bine, lanțul bit- produs până la momentul compromiterii nu trebuie să poată fi reprodus.

**Arie** – Setul de valori care poate fi produs de un generator de numere aleatorii. De exemplu, un generator de numere aleatorii de 32-bit poate avea o arie de  $2^{32}$  compusă din unitățile intervalului închis de  $[0, 2^{32}-1]$ . Această arie poate fi asociată unei arii diferite prin intermediul unui algoritm scalabil sau a unei metode scalabile.

**Server pentru Jocuri la Distanță (RGS)** – Hardware-ul și software-ul Sistemului de Jocuri Interactive separate de cele care conțin Platforma de Joc, care pot acționa caracteristicile comune ale elementelor oferite de jocuri, configurările jocurilor, generatoarele de numere aleatorii, raportare, etc. Jucătorul autorizat comunică inițial direct cu Platforma de Joc care poate fi integrată unuia sau mai multor Servere pentru Jocuri la Distanță.

**Scalare** - Debitul brut de la un RNG are în mod normal o arie mult mai mare decât cea necesară scopului propus (ex.: RNG-urile de 32-bit au peste două miliarde de rezultate posibile, dar (de exemplu) noi trebuie doar să determinăm care dintre cele 52 de cărți trebuie să le tragem). Scalarea trebuie să împartă debitul brut în numere mai mici ce pot fi folosite. Aceste numere ”scalate” pot apoi să fie asociate anumitor numere ale cărților, numere ale înregistrărilor, simboluri, etc. În consecință, debitul brut de la RNG va avea uneori o arie mult mai mică decât cea necesară scopului propus (ex.:  $0 < \text{debit brut} < 1$ ). În aceste cazuri, scalarea este necesară pentru a extinde debitul BRUT în numere mai mari ce pot fi folosite.

**Valoare** – Se consideră că valoarea unui generator de numere aleatorii reprezintă un set de valori necesare pentru a inițializa generatorul de numere aleatorii. În general software-ul bazat pe un generator de numere aleatorii are nevoie de o valoare.

**Date sensibile** - Date care, obținute de o parte terță, pot fi folosite pentru a se influența rezultatul/e jocului sau conturile jucătorului/lor.

**Animator** - Un jucător care a fost angajat să participe la joc și care pariază fondurile în numele casei.

**Valoare Inițială** – Valoarea inițială a jackpot-ului (nu include valorile elementelor de contorizare suprasolicitate)

**Înregistrarea Temporală** – Înregistrarea valorii curente a datei și orei Platformei de Joc care este adăugată unui mesaj la momentul creării acestuia.

**Controlul Versiunii** - Metoda prin care o Platformă de Joc aprobată și în curs de dezvoltare este verificată pentru a se vedea corectitudinea operării.