

ΤΕΥΧΟΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ 4 (ΤΕΠ-4)

Συστήματα Χωρίς Μετρητά (Cashless)

Έκδοση: 1.0

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΧΩΡΙΣ ΜΕΤΡΗΤΑ

1.0 Εισαγωγή

1.1. Ορισμός συστημάτων χωρίς μετρητά

Τα συστήματα χωρίς μετρητά επιτρέπουν στους παίκτες να συμμετέχουν σε παίγνια μέσω μιας βιομηχανικά τυποποιημένης τεχνολογίας, η οποία παρέχει πρόσβαση στο λογαριασμό του παίκτη στο ξένιο σύστημα (Host system) στο καζίνο. Τα χρήματα μπορούν να προστίθενται στο λογαριασμό χωρίς μετρητά του παίκτη μέσω ενός σταθμού ταμείου ή μέσω μιας οποιασδήποτε συσκευής που υποστηρίζει αυτήν τη δυνατότητα (μέσω της εισαγωγής κερμάτων, δελτίων/κουπονιών, χαρτονομισμάτων και κουπονιών). Η αξία του λογαριασμού μπορεί να μειωθεί μέσω χρεωστικών συναλλαγών σε μικρότερα ποσά στο μηχάνημα ή μέσω εξαργύρωσης στο ταμείο. Ένα σύστημα χωρίς μετρητά χαρακτηρίζεται ως ξένιο σύστημα (host system), όπου ένας παίκτης διατηρεί έναν ηλεκτρονικό λογαριασμό στη βάση δεδομένων του καζίνο.

Το καζίνο χορηγεί στον παίκτη μια μοναδική κάρτα και έναν Προσωπικό Αριθμό Αναγνώρισης (PIN), αν και θα μπορούσε να εφαρμοστεί οποιαδήποτε μέθοδος ταυτοποίησης του παίκτη, που συνδέεται με έναν λογαριασμό χωρίς μετρητά/cashless account στη βάση δεδομένων του συστήματος.

Όλες οι χρηματικές συναλλαγές μεταξύ μιας συσκευής χωρίς μετρητά και του κεντρικού συστήματος πρέπει να διασφαλίζονται είτε μέσω της εισαγωγής της κάρτας σε ένα μηχάνημα ανάγνωσης κάρτας συνδεδεμένου με το ξένιο (Host) σύστημα και εισαγωγής του PIN ή μέσω άλλης ασφαλούς μεθόδου.

Μετά από την επιβεβαίωση της ταυτότητας του παίκτη, η συσκευή μπορεί να προβάλλει στον παίκτη τις επιλογές μεταφοράς μέσω της οθόνης LCD/VFD της συσκευής ανάγνωσης καρτών, γεγονός που για να πραγματοποιηθεί θα πρέπει να επιλεγεί μέσω ενός πληκτρολογίου ή οθόνης αφής. Μεταξύ αυτών των επιλογών περιλαμβάνεται ο αριθμός των μονάδων πίστωσης που επιθυμούν να εκταμιεύσουν και να τοποθετήσουν στο μηχάνημα, στο οποίο παίζουν. Κάποια συστήματα μπορεί να μεταφέρουν στη συσκευή ένα προεπιλεγμένο ποσό ή ολόκληρο το διαθέσιμο υπόλοιπο του παίκτη. Όταν ο παίκτης ολοκληρώσει το παιχνίδι του έχει την επιλογή

να επιστρέψει κάποια από τα credits (μονάδες) του πίσω στο λογαριασμό του ή να εξαργυρώσει όσα επιθυμεί. Άλλα συστήματα απαιτούν την επιστροφή όλων των credits (μονάδων) πίσω στο σύστημα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΣΥΣΚΕΥΗ ΧΩΡΙΣ ΜΕΤΡΗΤΑ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

2.1 Απαιτήσεις παιγνιομηχανήματος/συσκευής ανάγνωσης καρτών

2.1.1. Παραμετροποίηση των συναλλαγών χωρίς μετρητά σε ένα παιγνιομηχάνημα

Λαμβάνοντας υπόψη ότι η δυνατότητα «Χωρίς μετρητά» θα επηρέαζε τους ηλεκτρονικούς λογιστικούς μετρητές, τα παιγνιομηχανήματα που προσφέρουν την επιλογή συμμετοχής στο παίγνιο χωρίς μετρητά πρέπει να συμμορφώνονται με τις απαιτήσεις «Ρυθμίσεις παραμετροποίησης» που παρουσιάζονται στο έγγραφο ΤΕΠ-1 Παιγνιομηχανήματα.

2.1.2 Λογιστικοί έλεγχοι για συναλλαγές χωρίς μετρητά

Τα παιγνιομηχανήματα χωρίς μετρητά πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να ανακαλούν τις τελευταίες είκοσι πέντε (25) χρηματικές συναλλαγές που ελήφθησαν από το ξένο σύστημα (host system) και τις τελευταίες είκοσι πέντε (25) χρηματικές συναλλαγές που εστάλησαν προς το ξένο σύστημα. Ωστόσο, αν ένα παιγνιομηχάνημα διαθέτει γύρους προώθησης ή γύρους μπόνους ή αμφότερα από τον ξένο υπολογιστή, τα οποία ενεργοποιούνται ταυτόχρονα με τη δυνατότητα παιχνιδιού χωρίς μετρητά, αρκεί ένα μόνο αρχείο καταγραφής 100 συμβάντων. Πρέπει να προβάλλονται οι ακόλουθες πληροφορίες:

- α) Το είδος της συναλλαγής (μεταφόρτωση/λήψη),
- β) Η αξία της συναλλαγής,
- γ) Η ώρα και η ημερομηνία, και
- δ) Ο αριθμός λογαριασμού του παίκτη ή ένας μοναδικός αριθμός συναλλαγής, καθένας εκ των οποίων μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον έλεγχο ταυτότητας της πηγής των κεφαλαίων (δηλαδή της πηγής προέλευσης/προορισμού των χρημάτων).

2.1.3 Απαιτήσεις Μετρητών για συναλλαγών χωρίς μετρητά σε παιγνιομηχάνηματα και συστήματα

Οι συσκευές cashless και τα ξένια συστήματα (Host systems) πρέπει να διαθέτουν ηλεκτρονικούς μετρητές οικονομικών δεδομένων με μήκος κατ' ελάχιστο (10) ψηφίων. και οι όποιοι συμμορφώνονται με τις ακόλουθες απαιτήσεις:

- α) Η λειτουργία των υποχρεωτικών ηλεκτρονικών μετρητών οικονομικών δεδομένων, δεν πρέπει να επηρεάζονται άμεσα από συναλλαγές τύπου χωρίς μετρητά,
- β) Θα υπάρχουν ειδικοί ηλεκτρονικοί μετρητές οικονομικών δεδομένων χωρίς μετρητά που θα αυξάνονται και θα αναφέρουν τα ακόλουθα:
 - i. Ηλεκτρονικές πιστώσεις που λαμβάνονται από το κεντρικό σύστημα - φορτώνονται στη συσκευή τυχερών παιχνιδιών από το ξένο σύστημα (Host), και
 - ii. Ηλεκτρονικές πιστώσεις που μεταφέρονται στο κεντρικό σύστημα --- μεταφορτώνονται από τη συσκευή τυχερού παιχνιδιού στο ξένο σύστημα (Host),
- γ) Οι μετρητές θα πρέπει να φέρουν την κατάλληλη σήμανση ώστε να μπορούν να κατανοηθεί με σαφήνεια η λειτουργία τους, και
- δ) Οι ακόλουθες πληροφορίες των μετρητών χωρίς μετρητά/cashless πρέπει να αποθηκεύονται σε μονάδες ίση με την ονομαστική αξία της συσκευής:
 - i. Ηλεκτρονική Μεταφορά Χρημάτων στο παιγνιομηχάνημα/ Electronic Funds Transfers (EFT In) Η συσκευή ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών πρέπει να έχει ένα μετρητή "EFT In" που συγκεντρώνει την συνολική αξία των εξαργυρώσιμων πιστώσεων που μεταφέρονται ηλεκτρονικά από ένα χρηματοπιστωτικό ίδρυμα στη συσκευή ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών μέσω συστήματος στοιχηματίσμου χωρίς μετρητά/cashless wagering system,
 - ii. Μεταφορά σε λογαριασμό χωρίς μετρητά εισερχόμενα/ cashless account transfer in. γνωστή και ως [Wagering account transfer in (WAT In)]. Η συσκευή τυχερών παιχνιδιών πρέπει να έχει ένα μετρητή που συγκεντρώνει την συνολική αξία των ρευστοποιήσιμων πιστώσεων που μεταβιβάστηκαν ηλεκτρονικά στη συσκευή ηλεκτρονικών τυχερών

παιχνιδιών από έναν λογαριασμό στοιχήματος μέσω μίας εξωτερικής σύνδεσης ανάμεσα στη συσκευή και ένα σύστημα στοιχημάτων χωρίς μετρητά/Cashless wagering system, και

- iii. Μεταφορά σε λογαριασμό χωρίς μετρητά εξερχόμενα/ cashless account transfer out γνωστή και ως [Wagering account transfer out (WAT out)]. Η συσκευή τυχερών παιχνιδιών πρέπει να έχει ένα μετρητή που συγκεντρώνει την συνολική αξία των ρευστοποιήσιμων πιστώσεων που μεταβιβάστηκαν ηλεκτρονικά από τη συσκευή ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών σε έναν λογαριασμό στοιχήματος μέσω μίας εξωτερικής σύνδεσης ανάμεσα στη συσκευή και ένα σύστημα στοιχημάτων χωρίς μετρητά/Cashless wagering system.

2.1.4 Επιβεβαίωση συναλλαγών

Η οθόνη του παιχνιομηχανήματος ή της ξένιας συσκευής ανάγνωσης καρτών πρέπει να είναι σε θέση να προσφέρει επιβεβαίωση/άρνηση οποιασδήποτε συναλλαγής χωρίς μετρητά. Η επιβεβαίωση/άρνηση πρέπει να περιλαμβάνει:

- α) Το είδος της συναλλαγής (μεταφόρτωση/λήψη),
- β) Την αξία της συναλλαγής,
- γ) Την ώρα και την ημερομηνία (σε περίπτωση έντυπης επιβεβαίωσης),
- δ) Τον αριθμό λογαριασμού του παίκτη ή έναν μοναδικό αριθμό συναλλαγής, καθένας εκ των οποίων μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ταυτοποίηση της πηγής των κεφαλαίων (δηλαδή της πηγής προέλευσης/προορισμού των χρημάτων) [σε περίπτωση έντυπης επιβεβαίωσης], και
- ε) Ένα μήνυμα που θα περιγράφει την αιτία μη ολοκλήρωσης της επιθυμητής συναλλαγής. Αυτό ισχύει μόνο για τις απορριφθείσες συναλλαγές.

2.1.5 Συνθήκες σφάλματος

Στις ακόλουθες ενότητες παρουσιάζονται οι συνθήκες σφάλματος που αφορούν:

- α) Το ξένιο σύστημα. Πρέπει να παρακολουθούνται οι ακόλουθες συνθήκες και πρέπει να εμφανίζεται στον παίκτη ένα μήνυμα στην ξένια συσκευή ανάγνωσης καρτών για τα παρακάτω ζητήματα:
 - i. άκυρο PIN ή αναγνωριστικό παίκτη (ID) (η δυνατότητα εμφάνισης μηνύματος για εκ νέου εισαγωγή, επιτρέπεται μόνο για τρεις διαδοχικές άκυρες προσπάθειες), και

- ii. άγνωστος λογαριασμός, και
- β) Το παιγνιομηχάνημα. Σε περίπτωση προσπάθειας μεταφοράς των μονάδων πίστωσης του παιγνιομηχανήματος στο ξένιο σύστημα με αποτέλεσμα την αποτυχία επικοινωνίας, με τη συγκεκριμένη μέθοδο να αποτελεί το μοναδικό διαθέσιμο μέσο πληρωμής (ο παίκτης δεν μπορεί να εξαργυρώσει τις μονάδες πίστωσης του μέσω του υποδοχέα κερμάτων ή τον εκτυπωτή δελτίων/κουπονιών), πρέπει να πραγματοποιείται πληρωμή στο χέρι με κλείδωμα του παιγνιομηχανήματος σε κατάσταση lockup (κλείδωμα) ή tilt (παύση).

2.1.6 Μεταφορά συναλλαγών

Αν ένας παίκτης ξεκινήσει μια συναλλαγή χωρίς μετρητά και η εν λόγω συναλλαγή υπερβαίνει τα ρυθμισμένα όρια (δηλαδή το πιστωτικό όριο κ.λπ.), τότε η συναλλαγή αυτή μπορεί να συνεχιστεί μόνο εφόσον ο παίκτης πληροφορηθεί με σαφήνεια ότι έχει λάβει ή καταθέσει χαμηλότερο ποσό, ώστε να αποφευχθούν τυχόν διαφωνίες με τον παίκτη.

2.1.7 Αναγνώριση συσκευής στοιχηματισμού χωρίς μετρητά (Cashless)

Ο παίκτης θα πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίσει κάθε μηχάνημα που είναι συμβατό με το σύστημα στοιχηματισμού χωρίς μετρητά μέσα από διάφορους τρόπους, όπως, για παράδειγμα, έχοντας επιλογές από το κεντρικό μενού, που σχετίζονται με το συγκεκριμένο σύστημα, για παιγνιομηχάνημα που δεν υποστηρίζουν το στοιχηματισμό χωρίς μετρητά, μέσω μηνύματος από το κεντρικό σύστημα το οποίο θα ενημερώνει για τη συμβατότητα ή μη του μηχανήματος ή ακόμη και μέσω ειδικού αυτοκόλλητου το οποίο θα ενημερώνει για τη συμβατότητα ή μη του μηχανήματος.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ

3.1.1 Γενική απαίτηση

Οι κανόνες της παρούσας ενότητας πρέπει να εφαρμόζονται από το ξένιο σύστημα με σκοπό τη δυνατότητα αλλαγής των σχετικών παραμέτρων ή πρόσβασης στους λογαριασμούς των παικτών. Επίσης, η διαδικασία επικοινωνίας που χρησιμοποιείται

από το παιγνιομηχάνημα και το ξένιο σύστημα πρέπει να είναι αρκετά ανθεκτικό και σταθερό, ώστε να διασφαλίζεται ότι σε περίπτωση σφάλματος θα είναι δυνατός ο εντοπισμός και η πρόσβαση σε όλες τις συναλλαγές χωρίς μετρητά για επακόλουθη επιθεώρηση και αντιστοίχιση.

3.1.2 Τροποποίηση στοιχείων παίκτη

Η αλλαγή των στοιχείων των παικτών πρέπει να πραγματοποιείται μόνο από εξουσιοδοτημένους, συνδεδεμένους υπαλλήλους. Πρέπει να παρέχεται πάντα εγγυημένη διασφάλιση για την ασφάλεια αυτών των στοιχείων (συμπεριλαμβανομένων των κωδικών PIN των παικτών και των λοιπών αναγνωριστικών στοιχείων).

3.1.3 Προσαρμογές υπολοίπου

Κάθε προσαρμογή υπολοίπου κάποιου λογαριασμού πέραν της κανονικής μεθοδολογίας πρέπει να πραγματοποιείται υπό την έγκριση επιτηρητή, ενώ όλες οι αλλαγές πρέπει να καταγράφονται και/ή να αναφέρονται υποδεικνύοντας το πρόσωπο, το αντικείμενο, τη χρονική στιγμή και την αξία του αντικειμένου πριν και μετά την αλλαγή, καθώς και τη σχετική αιτιολογία.

3.1.4 Επίπεδα ασφάλειας

Ο αριθμός των χρηστών που διαθέτουν την απαιτούμενη άδεια/στοιχεία σύνδεσης για να ρυθμίζουν τις παραμέτρους βαρύνουσας σημασίας είναι περιορισμένος.

3.1.5 Αποτροπή μη εξουσιοδοτημένων συναλλαγών

Οι ακόλουθοι ελάχιστοι έλεγχοι πρέπει να εφαρμόζονται από το ξένιο σύστημα για να διασφαλίζεται η αποτροπή της απόκρισης των παιγνίων σε εντολές πίστωσης πέραν των καταλλήλως εξουσιοδοτημένων συναλλαγών χωρίς μετρητά (hacking):

- α) Οι διανομείς δικτύου είναι ασφαλισμένοι (σε κλειδωμένη/παρακολουθούμενη αίθουσα ή περιοχή) και απαγορεύεται η πρόσβαση σε οποιονδήποτε κόμβο χωρίς έγκυρα στοιχεία σύνδεσης και κωδικό πρόσβασης,
- β) Ο αριθμός των σταθμών πρόσβασης σε εφαρμογές χωρίς μετρητά ή τις σχετικές βάσεις δεδομένων είναι περιορισμένος, και
- γ) Το σύστημα πρέπει να εφαρμόζει διαδικασίες αναγνώρισης και επισήμανσης ύποπτων λογαριασμών παικτών και υπαλλήλων με σκοπό την αποφυγή μη εξουσιοδοτημένης χρήσης, μεταξύ των οποίων συγκαταλέγονται τα εξής:

- i. ορισμός μέγιστου αριθμού εισαγωγής λανθασμένου PIN πριν το κλείδωμα του λογαριασμού,
- ii. επισήμανση των «επικίνδυνων» λογαριασμών που συνδέονται με κλοπή καρτών,
- iii. ακύρωση λογαριασμών και μεταφορά των υπολοίπων σε νέους λογαριασμούς, και
- iv. καθορισμός ορίων μέγιστης δραστηριότητας κατάθεσης και ανάληψης χωρίς μετρητά ως συνολική ή ατομική μεταβλητή για τον αποκλεισμό του ενδεχόμενου της νομιμοποίησης εσόδων.

3.1.6 Διαγνωστικές δοκιμές σε παιγνιομηχανήματα χωρίς μετρητά

Πρέπει να διατίθενται έλεγχοι για όλες τις διαγνωστικές λειτουργίες της συσκευής, ώστε να αναφέρονται στο σύστημα όλες οι δραστηριότητες που αντικατοπτρίζουν τους συγκεκριμένους λογαριασμούς και τα πρόσωπα που επιφορτίστηκαν με την εκτέλεση των διαγνωστικών δοκιμών.

3.1.7 Τεχνολογία κάρτας παίκτη

Επιτρέπεται τα συστήματα με την χρήση της τεχνολογίας κάρτας παίκτη να δίνουν στους παίκτες πρόσβαση στους λογαριασμούς τους όπου οι πληροφορίες αυτών, συμπεριλαμβανομένου και του τρέχοντος υπόλοιπου, διατηρούνται στη βάση δεδομένων του ξένιου συστήματος. Όπου η ασφάλεια της κάρτας δεν επαρκεί, όλα τα προσωπικά στοιχεία των παικτών, συμπεριλαμβανομένων των πόντων bonus κ.λπ., θα ελέγχονται από τον τοπικό ελεγκτή (site controller) ή τον υπολογιστή του συστήματος χωρίς μετρητά (για την παρακολούθηση παικτών που παίζουν σε διαφορετικές αίθουσες).

Οι κάρτες παίκτη επιτρέπεται να έχουν τη δυνατότητα τήρησης του υπολοίπου των λογαριασμών των παικτών. Η χρήση αυτής της τεχνολογίας επιτρέπεται μόνο όταν το κεντρικό σύστημα μπορεί να επικυρώνει ότι το ποσό της κάρτας συμφωνεί με το ποσό που είναι αποθηκευμένο στη βάση δεδομένων του συστήματος.

3.1.8 Απώλεια επικοινωνίας

Σε περίπτωση απώλειας της επικοινωνίας μεταξύ του λογιστικού συστήματος χωρίς μετρητά και του παιγνιομηχανήματος, το παίγνιο ή το στοιχείο διεπαφής πρέπει να εμφανίζει ένα μήνυμα στον παίκτη, το οποίο θα τον ενημερώνει ότι δεν είναι δυνατή η επεξεργασία των μεταφορών χωρίς μετρητά κατά τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή.

3.1.9 Κρυπτογράφηση

Το σύνολο των δεδομένων που αποστέλλονται προς και από το παιγνιομηχάνημα πρέπει να είναι κρυπτογραφημένα. Αυτό δεν ισχύει για την επικοινωνία μεταξύ του παιγνιομηχανήματος και του στοιχείου διεπαφής.

3.2 Αρχεία ελέγχου (audit trails)

3.2.1 Γενική απαίτηση

Το κεντρικό σύστημα πρέπει να έχει την δυνατότητα να δημιουργεί αρχεία καταγραφής (logs) για τις εκκρεμείς και ολοκληρωμένες συναλλαγές χωρίς μετρητά. Αυτά τα αρχεία καταγραφής πρέπει:

- α) Να αποθηκεύονται, και
- β) Να παρέχουν τη δυνατότητα φιλτραρίσματος με βάση τον αριθμό του μηχανήματος, το λογαριασμό παίκτη και την ώρα/ημερομηνία.

3.3 Οικονομικές αναφορές και αναφορές παικτών

3.3.1 Γενική απαίτηση

Το σύστημα πρέπει να έχει τη δυνατότητα δημιουργίας των ακόλουθων οικονομικών αναφορών και αναφορών παικτών:

- α) Συνοπτικές και λεπτομερείς αναφορές του λογαριασμού παίκτη. Αυτές οι αναφορές πρέπει να διατίθενται στον παίκτη κατόπιν αιτήματος. Αυτές οι αναφορές πρέπει να περιλαμβάνουν το αρχικό και το τελικό υπόλοιπο του λογαριασμού, καθώς και στοιχεία συναλλαγών, συμπεριλαμβανομένου του αριθμού του μηχανήματος, του ποσού και της ώρας/ημερομηνίας,
- β) Αναφορά παθητικού. Αυτή η αναφορά πρέπει να περιλαμβάνει την τελευταία αξία εκκρεμών οφειλών χωρίς μετρητά της προηγούμενης ημέρας (σημερινή αξία εκκίνησης), τα συνολικά ποσά χωρίς μετρητά που προστέθηκαν και αφαιρέθηκαν από το λογαριασμό και την τελική οφειλή χωρίς μετρητά στο τέλος της τρέχουσας ημέρας,
- γ) Συνοπτικές και λεπτομερείς αναφορές διασταύρωσης μετρητών χωρίς μετρητά. Αυτές οι αναφορές διασταυρώνουν όλους του μετρητές χωρίς μετρητά των συμμετεχόντων παιγνιομηχανημάτων με τη δραστηριότητα χωρίς μετρητά του ξένιου συστήματος, και

- δ) Συνοπτικές και λεπτομερείς αναφορές ταμεία Περιλαμβάνουν το λογαριασμό παίκτη, τα ποσά που προστέθηκαν και αφαιρέθηκαν από το λογαριασμό, το ύψος συναλλαγής, την ημερομηνία και την ώρα συναλλαγής.

3.4 Επικύρωση λογισμικού

3.4.1 Γενική απαίτηση

Κάθε στοιχείο του συστήματος που επηρεάζει την ακεραιότητα του συστήματος πρέπει να έχει τη δυνατότητα να επιτρέπει τη διενέργεια ανεξάρτητου ελέγχου ακεραιότητας του λογισμικού του στοιχείου, το οποίο έχει βαρύνουσα σημασία για τη λειτουργία του, από εξωτερικές πηγές. Αυτό πρέπει να πραγματοποιείται μέσω διενέργειας ελέγχου ταυτότητας από μια εξωτερική συσκευή, η οποία δύναται να ενσωματώνεται στο λογισμικό του στοιχείου (ανατρέξτε στην παρακάτω ΣΗΜΕΙΩΣΗ της παρούσας ενότητας) ή να διαθέτει θύρα διεπαφής τρίτων συσκευών για τον έλεγχο της ταυτότητας των μέσων. Ο έλεγχος ακεραιότητας αποτελεί ένα μέσο επιτόπιας δοκιμής του λογισμικού για την ταυτοποίηση και την επικύρωση του προγράμματος. Πριν από την έγκριση του συστήματος και/ή των στοιχείων, το εργαστήριο πιστοποίησης τρίτου μέρους πρέπει να εγκρίνει τη μέθοδο ελέγχου ακεραιότητας.

3.5 Λογαριασμούς παικτών

3.5.1 Γενική απαίτηση

Όλες οι χρηματικές συναλλαγές μεταξύ ενός παιγνιομηχανήματος που υποστηρίζει τις εκάστοτε απαιτούμενες λειτουργίες και του κεντρικού υπολογιστή πρέπει να διασφαλίζονται είτε με την εισαγωγή της κάρτας σε μια συσκευή ανάγνωσης μαγνητικών καρτών, η οποία είναι ενσωματωμένη στον ξένιο υπολογιστή, και στη συνέχεια την εισαγωγή του PIN, είτε μέσω άλλων προστατευμένων μέσων (π.χ. αναγνώριση δακτυλικών αποτυπωμάτων). Μετά από την επιβεβαίωση της ταυτότητας του παίκτη, η συσκευή μπορεί να προβάλλει στον παίκτη τις επιλογές μεταφοράς μέσω της οθόνης LCD/VFD της συσκευής ανάγνωσης καρτών, γεγονός που για να πραγματοποιηθεί θα πρέπει να επιλεγεί μέσω ενός πληκτρολογίου/οθόνης αφής. Μεταξύ αυτών των επιλογών περιλαμβάνεται ο αριθμός των μονάδων πίστωσης που επιθυμούν να εκταμιεύσουν και να

τοποθετήσουν στο μηχάνημα, στο οποίο παίζουν. Ορισμένα συστήματα επιτρέπουν τη μετακίνηση ενός προκαθορισμένου ποσού ή ολόκληρου του υπολοίπου του χρήστη στο μηχάνημα προκειμένου να στοιχηματιστεί στο παίγνιο. Μετά την ολοκλήρωση του παιγνίου, ο παίκτης δύναται να μεταφέρει ορισμένες μονάδες πίστωσης στο λογαριασμό του ή να τις εξαργυρώσει. Σε άλλα συστήματα, ενδέχεται να απαιτείται η μεταφορά της συνολικής πιστωτικής αξίας στο σύστημα.

3.5.2 Προσθήκη χρημάτων στο λογαριασμό παίκτη

Η προσθήκη χρημάτων στο λογαριασμό μπορεί να πραγματοποιηθεί μέσω κάποιου ταμείου ή άλλου σημείου εξαργύρωσης που ελέγχεται από το σύστημα, δεδομένου ότι πρόκειται για εγκεκριμένο σημείο εξαργύρωσης. Η προσθήκη χρημάτων μπορεί, επίσης, να πραγματοποιηθεί μέσω οποιουδήποτε παιγνιομηχανήματος που πληροί τα απαιτούμενα κριτήρια (μέσω των μονάδων πίστωσης που κερδήθηκαν, της εισαγωγής νομισμάτων, δελτίων/κουπονιών, χαρτονομισμάτων, κουπονιών κ.λπ.).

3.5.3 Αφαίρεση χρημάτων από το λογαριασμό παίκτη

Η αφαίρεση χρημάτων από το λογαριασμό μπορεί να πραγματοποιηθεί «κατεβάζοντας» τις μονάδες πίστωσης (βάσει νομίσματος) στο παιγνιομηχάνημα ή εξαργυρώνοντας το ποσό στο ταμείο.

3.5.4 Μετακίνηση χρημάτων

Επίσης, μπορεί να παρέχεται στους παίκτες η επιλογή μεταφοράς ενός μέρους των μονάδων πίστωσης που διαθέτουν από το σύστημα στο παιγνιομηχάνημα που παίζουν μέσω εκταμίευσης από το λογαριασμό παίκτη που διατηρείται στο σύστημα. Μετά την ολοκλήρωση του παιγνίου, μπορούν να καταθέσουν το υπόλοιπό τους από το μηχάνημα στο λογαριασμό παίκτη. Οι συναλλαγές παιγνίου χωρίς μετρητά πραγματοποιούνται εξ ολοκλήρου ηλεκτρονικά.

3.5.5 Προσωπικός αριθμός αναγνώρισης

Το καζίνο εκδίδει σε κάθε παίκτη μια μοναδική μαγνητική κάρτα και έναν προσωπικό αριθμό αναγνώρισης (PIN) σε συνδυασμό με ένα λογαριασμό στη βάση δεδομένων του συστήματος, αν και μπορεί να εφαρμοστεί οποιαδήποτε μέθοδος μοναδικής ταυτοποίησης των πελατών.

3.5.6 Υπόλοιπο λογαριασμού

Τα στοιχεία για το τρέχον υπόλοιπο του λογαριασμού πρέπει να είναι διαθέσιμα κατόπιν αιτήματος από όλα τα υποστηριζόμενα παιγνιομηχανήματα μέσω της

σχετικής συσκευής ανάγνωσης καρτών (ή αντίστοιχη συσκευή) και αφού έχει επιβεβαιωθεί η ταυτότητα του παίκτη, και να προβάλλονται στον παίκτη σε νομισματική μορφή.

3.5.7 Απόρρητο στοιχείων παίκτη

Όλες οι πληροφορίες που αποκτώνται από το Καζίνο στο πλαίσιο της εγγραφής παίκτη ή δημιουργίας λογαριασμού δεν πρέπει να αντίκεινται στην Πολιτική Απορρήτου του παρόχου παιγνίων. Επιπρόσθετα, πρέπει να εφαρμόζονται οι ακόλουθοι κανόνες:

- α) Το Καζίνο πρέπει να τηρεί την εμπιστευτικότητα των στοιχείων για την τρέχουσα κατάσταση των λογαριασμών παικτών, εκτός αν η αποκάλυψη της πληροφορίας αυτής απαιτείται από το νόμο,
- β) Όλα τα στοιχεία των παικτών πρέπει να απαλείφονται με ασφάλεια (δηλαδή όχι απλώς να διαγράφονται) από σκληρούς δίσκους, μαγνητικές ταινίες, μνήμες στερεάς κατάστασης (solid state) και άλλες συσκευές πριν τη οριστική θέση της συσκευής εκτός λειτουργίας. Αν η απαλοιφή δεν είναι εφικτή, η συσκευή αποθήκευσης πρέπει να καταστρέφεται.