

ΤΕΥΧΟΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ 7

(ΤΕΠ-7)

Ηλεκτρονικές Συσκευές Ανακατέματος και Διανομής Τραπουλοχάρτων (Shufflers
and Dealers Shoes)

Έκδοση: 1.0

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΣΥΣΚΕΥΩΝ ΑΝΑΚΑΤΕΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΡΑΠΟΥΛΟΧΑΡΤΩΝ

1.1 Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών

1.1.1 Γενική Απαίτηση

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

- α) Πρέπει να είναι στατιστικά ανεξάρτητα,
- β) Πρέπει να συμμορφώνονται προς την επιθυμητή τυχαία κατανομή,
- γ) Πρέπει να περνούν επιτυχώς διάφορες αναγνωρισμένες στατιστικές δοκιμές, και
- δ) Πρέπει να είναι μη προβλέψιμα.

1.1.2 Εφαρμοσμένες Δοκιμές

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

- α) Δοκιμή Χ²,
- β) Δοκιμή αλληλοκαλύψεων,
- γ) Δοκιμή πόκερ,
- δ) Δοκιμή συλλέκτη κουπονιών,
- ε) Δοκιμή αντιμετάθεσης,
- στ) Δοκιμές κριτηρίου διαδοχικότητας,
- ζ) Δοκιμές ροών (τα μοτίβα εμφανίσεων δεν πρέπει να είναι επαναλαμβανόμενα),
- η) Δοκιμή διαδραστικής συσχέτισης, και
- θ) Ισχύς δοκιμής σειριακής συσχέτισης και βαθμός σειριακής συσχέτισης (τα αποτελέσματα πρέπει να είναι ανεξάρτητα από το προηγούμενο παίγνιο).

1.1.3 Παρασκηνιακή Δραστηριότητα ΓΤΑ

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

1.1.4 Παραγωγή φύτρων ΓΤΑ

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

1.1.5 Κλιμακωτοί Αλγόριθμοι

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

1.2 Μη μεταβλητή μνήμη(NV) Απαιτήσεις μνήμης

1.2.1 Γενική απαίτηση

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

1.2.2 Συντήρηση

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

1.2.3 Ολοκληρωμένοι έλεγχοι

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

1.2.4 Μη επανορθούμενη μνήμη NV

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

1.2.5 Μη κρίσιμος χώρος στη μνήμη

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

1.3 Απαιτήσεις συσκευής αποθήκευσης προγράμματος

1.3.1 Γενική απαίτηση

Όλες οι συσκευές αποθήκευσης προγράμματος θα πρέπει:

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

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

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

1.3.2 Μη κρίσιμος χώρος στη συσκευή αποθήκευσης προγράμματος

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

1.4 Απαιτήσεις προγράμματος ελέγχου

1.4.1 Γενική απαίτηση

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

1.4.2 Μέθοδος επικύρωσης

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

1.4.3 Αποτυχία επικύρωσης

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

1.4.4 Ανεξάρτητη επαλήθευση του προγράμματος ελέγχου

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

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

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

1.5 Πρωτόκολλο επικοινωνίας

1.5.1 Γενική απαίτηση

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

1.5.2 Οθόνη αποτελεσμάτων παιχνιδιών

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

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

1.5.3 Προστασία των πληροφοριών ασφαλείας

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

1.6 Συνθήκες σφάλματος

1.6.1 Γενική απαίτηση

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

1.7 Διακοπή και Επαναλειτουργία Προγράμματος

1.7.1 Διακοπή (Interruption)

Μετά από μια διακοπή του προγράμματος (π.χ. επαναφορά επεξεργαστή, ή οποιαδήποτε κατάσταση σφάλματος), η συσκευή ανακατέματος εισέρχεται σε μια κατάσταση lock-up και το ανακάτεμα ή το μοίρασμα πρέπει να ακυρωθούν. Κατά την ανίχνευση, η συσκευή πρέπει να πληροί τις απαιτήσεις όπως ορίζονται στην ενότητα 2.6 «Συνθήκες Σφάλματος» της παρούσας.

1.7.2 Αποκατάσταση της τροφοδοσίας

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

- α) Στην περίπτωση που η διακοπή τροφοδοσίας χρησιμοποιείται ως μέρος της διαδικασίας επαναφοράς σφάλματος, και
- β) Στην περίπτωση που η συσκευή ελέγχει την ύπαρξη σφάλματος κατά την αποκατάσταση της τροφοδοσίας ή κατά το κλείσιμο του καλύμματος και δεν υφίσταται το σφάλμα αυτό.

1.7.3 Ταυτόχρονη είσοδος δεδομένων

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

1.7.4 Επαναφορά

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

1.8 Κάλυμμα ανοικτό/κλειστό

1.8.1 Κάλυμμα ανοικτό

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

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΥΣΚΕΥΗΣ

2.1 Απαιτήσεις υλικού

2.1.1 Αναγνώριση συσκευής

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

- α) Το όνομα του κατασκευαστή,
- β) Ένα μοναδικό αριθμό σειράς,
- γ) Τον αριθμό του μοντέλου, και
- δ) Την ημερομηνία κατασκευής.

2.1.2 Πρότυπο ακεραιότητας

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

- α) Ηλεκτρομαγνητική παρεμβολή. Τα συστήματα δεν πρέπει να προκαλούν ηλεκτρονικό θόρυβο που επηρεάζει την ακεραιότητα ή τη φερεγγυότητα του γειτονικού συσχετιζόμενου εξοπλισμού, και
- β) Ηλεκτροστατική παρεμβολή. Για την προστασία από ηλεκτροστατική εκκένωση απαιτείται, η ηλεκτρονική συσκευή ανακατέματος φύλλων ή το «παπούτσι» τραπουλόχαρτων, να φέρουν γείωση των αγώγιμων μερών του περιβλήματος με τρόπο που η ενέργεια της ηλεκτροστατικής εκκένωσης δεν προκαλεί μόνιμη βλάβη ή μόνιμη δυσλειτουργία των ηλεκτρονικών ή άλλων εξαρτημάτων των συσκευών. Οι συσκευές σε περίπτωση που παρουσιάσουν προσωρινή διακοπή όταν υποβάλλονται σε σημαντική ηλεκτροστατική εκκένωση, μεγαλύτερη από την εκκένωση του ανθρώπινου σώματος, πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να επανέρχονται και να ολοκληρώνουν όλες τις λειτουργίες που διακόπηκαν, χωρίς απώλειες ή αλλοίωση των πληροφοριών που αφορούν τον έλεγχο ή τα σημαντικά δεδομένα που σχετίζονται με το παιγνιομηχάνημα. Οι δοκιμές θα πραγματοποιούνται με επίπεδο δυσκολίας που αντιστοιχεί σε εκκένωση στον αέρα 27 kV το μέγιστο.

2.1.3 Σήμανση πιστοποίησης

Η σήμανση πιστοποίησης CE και τυχόν άλλης πιστοποίησης, πρέπει να τοποθετείται επάνω ή κοντά στην παραπάνω σήμανση αναγνώρισης.

2.2 Λειτουργικότητα συσκευής

2.2.1 Λειτουργικότητα μηχανής ανακατέματος τραπουλόχαρτων

Οι μηχανές ανακατέματος τραπουλόχαρτων πρέπει να είναι σχεδιασμένες ώστε:

- α) Να εξασφαλίζεται ότι ανεξαρτήτως της ακολουθίας εισαγωγής των τραπουλόχαρτων στη συσκευή ανακατέματος δεν επηρεάζεται το αποτέλεσμα του παιχνιδιού,

- β) Η λειτουργία τους, πλην της περίπτωσης διακοπής παροχής ενέργειας, δεν μπορεί να εμποδιστεί ή διακοπεί χωρίς να εντοπίζεται το αίτιο,
- γ) Κατά τη διάρκεια λειτουργίας της, η συσκευή ανακατέματος πρέπει να έχει την δυνατότητα να μοιράζει τα τραπουλόχαρτα δίχως να δημιουργεί σε αυτά κάποιο σημάδι, γδάρσιμο ή εκδορά, ή να προκαλεί οποιαδήποτε αλλοίωση στα τραπουλόχαρτα καθιστώντας τα αναγνωρίσιμα από τον παίκτη,
- δ) Η συσκευή ανακατέματος δεν πρέπει να δίνει κανενός είδους πληροφορίες σχετικές με το παιχνίδι που διεξάγεται, οι οποίες μπορούν να οδηγούν σε:
 - i. Πρόβλεψη της έκβασης του παιχνιδιού,
 - ii. Παρακολούθηση των τραπουλόχαρτων που παίχθηκαν και των τραπουλόχαρτων που απομένουν να παιχθούν,
 - iii. Υπολογισμό της πιθανότητας εμφάνισης ενός γεγονότος που αφορά στο παιχνίδι, ή
 - iv. Επινόηση στρατηγικής για την τοποθέτηση στοιχημάτων ή παικτικής συμπεριφοράς στο παίγνιο, και
- ε) Η συσκευή ανακατέματος μπορεί να χρησιμοποιεί υποστηρικτικές συσκευές οι οποίες βοηθούν στην επίτευξη των παραπάνω απαιτήσεων. Οι υποστηρικτικές συσκευές δεν επηρεάζουν την ακεραιότητα της λειτουργίας της μηχανής ανακατέματος.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι υποστηρικτικές συσκευές λειτουργούν σύμφωνα με το σχεδιασμό και τις προδιαγραφές λειτουργίας του κατασκευαστή.

2.2.2 Λειτουργικότητα του διανομέα τραπουλόχαρτων (Shoe)

Οι απαιτήσεις που ορίζονται σε αυτήν την ενότητα αφορούν στο συγκεκριμένο τμήμα της συσκευής που χρησιμοποιείται για τη συλλογή των τραπουλόχαρτων που διανέμονται από τον κρουπιέρη στους παίκτες του παιχνιδιού. Οι διανομείς (Shoes) είναι συσκευές σχεδιασμένες και κατασκευασμένες έτσι ώστε να διατηρούν την ακεραιότητα του παιχνιδιού. Πρέπει να υπάρχουν μηχανισμοί και έλεγχοι για την αποτροπή της αλλοίωσης των τραπουλόχαρτων που εισάγονται στο διανομέα (Shoe). Οι διανομείς (Shoes), όπου υποστηρίζεται, πρέπει να:

- α) Διευκολύνουν το μοίρασμα των τραπουλόχαρτων χωρίς να αποκαλύπτουν τα φύλλα,

- β) Διαθέτουν κάλυμμα που χρησιμεύει για να καλύπτει το πίσω μέρος των φύλλων,

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το πίσω μέρος των φύλλων δεν χρειάζεται να είναι πλήρως καλυμμένο, αλλά μπορεί να εκτίθεται στο βαθμό που είναι αναγκαίο ώστε να επιτρέπει το μοίρασμα των φύλλων από το διανομέα (Shoe).

- γ) Μην επιτρέπουν οποιαδήποτε σήμανση στα φύλλα, η οποία μπορεί να βοηθήσει ή διευκολύνει οποιοδήποτε άτομο να προβλέψει την έκβαση ενός παιγνίου, και
- δ) Μην περιέχουν κανένα κρυφό θάλαμο.

2.2.3 Αναγνώριση φύλλων

Εάν χρησιμοποιείται λογισμικό αναγνώρισης φύλλων, θα πρέπει:

- α) Να εξασφαλίζει υψηλό βαθμό ακρίβειας στην αναγνώριση των χαρακτηριστικών τους (αξία και χρώμα),
- β) Να μην παρέχει καμία πληροφορία που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ώστε να αναγνωρισθούν τα φύλλα του τρέχοντος ανακατέματος ή του διανομέα (Shoe),
- γ) Να μην παρεμβαίνει ή τροποποιεί την συμπεριφορά της συσκευής, και
- δ) Να διαθέτει σύστημα ελέγχου διαβαθμισμένης πρόσβασης (Role Based Access Control) για τον περιορισμό της πρόσβασης στο ιστορικό του παιγνίου, όπου αυτό υποστηρίζεται.

2.2.4 Μετρητής φύλλων

Εάν χρησιμοποιείται τεχνολογία μετρητή φύλλων, η συσκευή ανακατέματος φύλλων θα πρέπει να είναι εφοδιασμένη με μετρητή ακριβείας.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο μετρητής φύλλων σε αυτό το άρθρο αναφέρεται στον αριθμό των φύλλων, και όχι σε τεχνικές ή στρατηγικές γνωστές ως «μέτρημα φύλλων» χρησιμοποιούμενες κατά την διάρκεια των παιχνιδιών με φύλλα, όπως το «blackjack».

2.2.5 Σχηματισμός μοιράσματος χεριού (Hand Formation)

Εάν χρησιμοποιείται τεχνολογία μοιράσματος χαρτιών, τότε η συσκευή θα πρέπει:

- α) Να εξασφαλίζει ότι όλα τα μοιράσματα πληρούν τις απαιτήσεις της ενότητας «Απαιτήσεις Γεννήτριας Τυχαίων Αριθμών» του παρόντος τεύχους και

β) Να εξασφαλίζει το μοίρασμα του ορθού αριθμού φύλλων, με υψηλό βαθμό ακρίβειας εξασφαλίζοντας ότι δεν μοιράζονται επιπλέον φύλλα στους παίκτες.

2.2.6 Ιστορικό του παιχνιδιού

Η συσκευή πρέπει να εμφανίζει το ιστορικό των αποτελεσμάτων των παιγνίων.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ακυρωθέντες γύροι, λόγω οποιασδήποτε δυσλειτουργίας της μηχανής, δεν απαιτείται να συμπεριληφθούν στο ιστορικό του παιχνιδιού.

2.2.7 Πολλαπλό παιχνίδι

Εάν η συσκευή είναι ικανή να ανακατεύει ή να μοιράζει φύλλα για περισσότερα του ενός είδους παιγνίων, πρέπει διαθέτει ένδειξη (π.χ. να εμφανίζει το είδος του παιγνίου στην σχετική οθόνη, φωτεινό σήμα, κλπ.) του τρέχοντος παιγνίου.