



**SBÍRKA NOREM**

**GLI-19:**

## **Interaktivní herní systémy**

---

**Verze: 2.0**

**Datum vydání: 15. února 2013**



Tuto stranu ponechejte prázdnou

## **SLOVO O TĚCHTO NORMÁCH**

Tyto normy byly vytvořeny skupinou **Gaming Laboratories International, LLC** pro účely poskytování nezávislé certifikace dodavatelům, jichž se tyto normy týkají a kteří splňují požadavky uvedené v tomto dokumentu.

Dodavatel by měl předložit zařízení spolu se žádostí o certifikaci v souladu s těmito normami. Po vykonání certifikace vydá skupina Gaming Laboratories International, LLC certifikát o splnění kritérií a o souladu s certifikovaným prozkoušením dle těchto Norem.

Tuto stranu ponechejte prázdnou

# Obsah

<b>KAPITOLA 1</b> .....	<b>7</b>
1.0 <i>OBECNÍ PŘEHLED</i> .....	7
1.1 <i>Úvod</i> .....	7
1.2 <i>Externí normy použité jako rešeršní zdroj</i> .....	8
1.3 <i>Účel technických norem</i> .....	8
1.4 <i>Interpretace tohoto dokumentu</i> .....	9
1.5 <i>Další vztahující se dokumenty</i> .....	10
<b>KAPITOLA 2</b> .....	<b>11</b>
2.0 <i>KRITÉRIA PRO HERNÍ PLATFORMU</i> .....	11
2.1 <i>Úvod</i> .....	11
2.2 <i>Registrace hráčského účtu</i> .....	11
2.3 <i>Kontrola hráčských účtů</i> .....	13
2.4 <i>Kontrolní program</i> .....	21
2.5 <i>Klientský software</i> .....	22
2.6 <i>Vypnutí/Zapnutí herní funkce</i> .....	24
2.7 <i>Nedokončené hry</i> .....	25
2.8 <i>Zastavení a obnovení</i> .....	27
2.9 <i>Poruchy</i> .....	27
2.10 <i>Geolokace</i> .....	28
2.11 <i>Propagace</i> .....	28
2.12 <i>Hráčské věrnostní programy</i> .....	28
2.13 <i>Hlášení zpráv</i> .....	29
<b>KAPITOLA 3</b> .....	<b>36</b>
3.0 <i>KRITÉRIA PRO HRU</i> .....	36
3.1 <i>Úvod</i> .....	36
3.2 <i>Hráčské rozhraní</i> .....	36
3.3 <i>Základní herní kritéria</i> .....	37
3.4 <i>Prvky hry/bonusové prvky</i> .....	44
3.5 <i>Kritéria pro hru hráče proti hráči</i> .....	46
3.6 <i>Historie hry</i> .....	49
<b>KAPITOLA 4</b> .....	<b>51</b>
4.0 <i>KRITÉRIA PRO GENERÁTOR NÁHODNÝCH ČÍSEL (GNČ)</i> .....	51
4.1 <i>Úvod</i> .....	51
4.2 <i>Dávkování</i> .....	52
4.3 <i>Hardwarový GNČ</i> .....	53
4.4 <i>Softwarový GNČ</i> .....	53
<b>KAPITOLA 5</b> .....	<b>55</b>
5.0 <i>KRITÉRIA SYSTÉMU INFORMAČNÍ BEZPEČNOSTI (SIB)</i> .....	55
5.1 <i>Obecné ustanovení</i> .....	55
5.2 <i>Zásady ochrany informací</i> .....	55
5.3 <i>Administrativní kontrola</i> .....	56
5.4 <i>Technická kontrola</i> .....	61
5.5 <i>Kontrola fyzických komponentů a prostředí</i> .....	66
<b>KAPITOLA 6</b> .....	<b>68</b>
6.0 <i>KRITÉRIA PRO PROGRESIVNÍ JACKPOT</i> .....	68

6.1	Úvod.....	68
6.2	Vytvoření a řízení progresivního jackpotu.....	68
<b>Příloha A.....</b>		<b>74</b>
A.0	SÁZKY V PŘÍPADĚ UTKÁNÍ.....	74
A.1	Úvod.....	74
A.2	Kritéria pro podávání sázek.....	74
A.3	Výsledky.....	77
A.4	Výhry.....	79
A.5	Pevně stanovené šance sázek na výhru.....	80
A.6	Paritní společné sázky.....	82
A.7	Externí sázkové systémy.....	83
A.8	Historie a deníky podávání sázek.....	86
<b>Příloha B.....</b>		<b>89</b>
B.0	POŽADAVKY NA SKUTEČNÉHO KRUPIÉRA/NÁHRADNÍHO HRÁČE.....	89
B.1	Úvod.....	89
B.2	Obecné požadavky.....	89
B.3	Sázky podávané internetovým rozhraním.....	91
B.4	Podávání sázek náhradním hráčem.....	93
B.5	Automatizovaná zařízení pro rozpoznání.....	95
B.6	Server pro kontrolu simulování.....	95
B.7	Provozní kritéria.....	96
B.8	Požadavky na skutečného krupiéra zabezpečeného studiem.....	97
<b>Slovníček pojmů.....</b>		<b>102</b>

---

# KAPITOLA 1

## 1.0 OBECNÍ PŘEHLED

### 1.1 Úvod

**1.1.1. Obecné ustanovení.** Skupina **Gaming Laboratories International, LLC (GLI)** testuje herní zařízení už od roku 1989. V průběhu let jsme vyvinuli řadu norem pro právní systémy, jež se nacházejí po celém světě. V posledních letech mnoho právních systémů začalo požadovat testování dle norem, mnohokrát však nevytvořili vlastní standardizační dokumenty. Vzhledem k změnám v technologiích, probíhajících téměř každý měsíc, navíc nedochází k dostatečně rychlému začlenění nových technologií do stávajících norem a to z důvodu dlouhotrvajícího administrativního procesu tvorby pravidel. Tento dokument, *Norma GLI 19*, ustanovuje technické normy pro interaktivní herní systémy používané v internetovém prostředí.

**1.1.2 Vývoj dokumentu.** Níže uvádíme seznam všech orgánů, jejichž dokumenty jsme před sestavením těchto Norem prolistovali a jejímž patří zásluha. Zásadou skupiny **Gaming Laboratories International, LLC** je aktualizovat tento dokument tak často, jak to jen půjde, aby odrážel změny v technologiích, testovacích metodách či metodách podvádění. Tento dokument bude volně k distribuci všem, kdo o něj požádají. Získat jej můžete stažením z našich webových stránek na [www.gaminglabs.com](http://www.gaminglabs.com) anebo nám můžete napsat na:

**Gaming Laboratories International, Inc.**

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

## 1.2 Externí normy použité jako rešeršní zdroj

**1.2.1 Obecné ustanovení.** Tyto normy vznikly na základě rešerše a použitím částí dokumentů od organizací uvedených níže. Zde uvádíme regulační orgány, které sestavili tyto dokumenty a děkujeme jim:

- a) Komise pro kontrolu hazardu Alderney;
- b) Komise pro hazard Gibraltar;
- c) Agentura pro loterii a hazardní hry Malta;
- d) Komise pro regulaci finančních služeb Antigua & Barbuda;
- e) Pobočka pro prosazování a politiku vůči hazardním hrám Britiská Kolumbia;
- f) Autonomní administrace státních monopolů Itálie;
- g) Odbor pro cennosti a finance a oddělení pro hazardní hry Tasmánie;
- h) Komise pro hazard Velká Británie;
- i) Komise pro hazardní hry a státní výbor pro kontrolu hazardních her státu Nevada;
- j) Normy Lota Quebec pro internetové herní systémy;
- k) Agentura pro hazard Dánsko;
- l) Národní komise pro hazard Španělsko.

## 1.3 Účel technických norem

**1.3.1 Obecné ustanovení.** Účel těchto technických norem je následovný:

- a) Eliminovat subjektivní kritéria používaná při analýze a certifikaci provozu Interaktivních herních systémů (IHS).
- b) Testovat pouze ta kritéria, která mají vliv na věrohodnost a poctivost interaktivních herních systémů z hlediska příjemce zisku a taky hráče.
- c) Vytvořit normy, které zabezpečí férovost, bezpečnost, správný provoz a vykonávání auditu her dostupných přes internet.
- d) Rozlišovat mezi místní veřejnou politikou a laboratorními kritérii. V **Gaming**



---

**Laboratories International, LLC** věříme, že záleží na jednotlivých právních systémech, aby nastavili svou veřejnou politiku s ohledem na hazardní hry.

- e) Uznat, že vyhodnocení systémů interní kontroly (např. postupů proti praní špinavých peněz, finančních a obchodních postupů), používaných provozovateli interaktivních herních systémů, by do těchto norem nemělo být začleněno, ale přenecháno regulačním orgánům jednotlivých právních systémů k vyhodnocení jako součást získání licence.
- f) Uznat, že testování, jež s hraním nesouvisí (jako testování elektrických náležitostí), by v těchto normách nemělo být zahrnuto, ale přenecháno odpovídajícím testovacím laboratořím, které se na daný typ testování specializují. Vyjma míst, kde je tak konkrétně uvedeno, se testování dle těchto norem nezaměřuje na záležitosti týkající se zdraví nebo bezpečnosti. Za tyto záležitosti nese odpovědnost výrobce, nákupčí nebo provozovatel zařízení.
- g) Vytvořit normy, které lze snadno změnit či modifikovat pro přijetí nových technologií.
- h) Vytvořit normy, které pro jednotlivé prvky či komponenty interaktivních herních systémů neurčují žádnou konkrétní metodu ani technologii. Naším záměrem je umožnit použití široké škály metod, které by normám odpovídali, a rovněž podnítit vývoj metod nových.

## 1.4 Interpretace tohoto dokumentu

**1.4.1 Žádná technologická omezení.** Je nutno čtenáře upozornit, že tento dokument by neměl být chápán ve smyslu, jenž by limitoval použití budoucích technologií. Dokument by neměl být interpretován tak, že technologie, o níž zde není zmínka, není povolena. Právě naopak. Až bude vyvinuta nová technologie, přistoupíme k revizi těchto norem, provedeme potřebné změny a pro danou technologii zavedeme nové minimální standardy.

**1.4.2 Dodavatelé a provozovatelé softwaru.** I přesto, že jednotlivé komponenty interaktivních herních systémů mohou být sestaveny jako moduly, byly navrženy tak, aby fungovali jako celek. Mimo to mohou být komponenty interaktivních herních systémů zhotoveny s konfigurovatelnými prvky, přičemž výsledná konfigurace bude záležet na možnostech zvolených provozovatelem. V rámci testování nelze testovat všechny konfigurovatelné prvky komponentů

---

interaktivních herních systémů, které byly předloženy dodavatelem softwaru, pokud chybí výsledná konfigurace zvolená provozovatelem.

- a) Z důvodu integrované povahy interaktivních herních systémů se mnohé z požadavků v tomto dokumentu vztahují jak na provozovatele, tak na dodavatele (jestli se jedná o dodavatele her, platformy, herních serverů se vzdáleným přístupem (HSVP), apod.). V případech, kdy se testování požaduje i pro verze komponentů bez specifického označení, bude otestována a vyhodnocena konkrétní konfigurace.
- b) Záměrem tohoto dokumentu není rozhodovat o tom, které strany jsou zodpovědné za plnění požadavků tohoto dokumentu. Rozhodnutí o tom, jak nejlépe splnit kritéria navržená v tomto dokumentu, je ponecháno na majitele jednotlivých systémů.

## **1.5 Další vztahující se dokumenty**

**1.5.1 Obecné ustanovení.** Tyto normy zahrnují kritéria pro hry pro jednoho a více hráčů hrané přes internet na různých zařízeních jako jsou osobní počítače a mobilní přístroje. Momentálně neexistují žádné další dokumenty, jež se k daným systémem vztahují.

---

# KAPITOLA 2

## 2.0 KRITÉRIA PRO HERNÍ PLATFORMU

### 2.1 Úvod

**2.1.1 Obecné ustanovení.** V případě, že interaktivní herní systémy zahrnují vícero počítačových systémů, jež se nalézají na vícerych místech, interaktivní herní systém jako celek a veškerá komunikace mezi jednotlivými částmi musí splňovat následující kritéria.

### 2.2 Registrace hráčského účtu

**2.2.1 Obecné ustanovení.** Interaktivní herní systém musí používat mechanismus ke shromáždění (online nebo manuálním postupem schváleným regulačním orgánem) informací o hráčích před registrací hráčova účtu. Systém nemůže hráči umožnit vkládat sumu vyšší než je peněžní limit stanovený v pravidlech a podmínkách anebo si vytáhnout jakoukoli částku, dokud neproběhlo ověření registračních informací. Hráč musí být plně registrován a před povolením herní aktivity spojené s vkládáním finančních prostředků musí být jeho hráčský účet aktivován.

**2.2.2 Ověření věku a identity.** Při každém pokusu o registraci musí dojít k celkové kontrole identity jedince.

- a) Registrování mohou být pouze jednotlivci, jejichž věk dosáhl právně stanovenou hranici v příslušném právním systému. Interaktivní herní systém musí odepřít registraci všem osobám, jejichž zadaný datum narození poukazuje na nezletilost.
- b) Během identifikace hráče musí být ověřeno minimálně legální jméno, fyzická adresa, věk a národnost jednotlivce.
- c) Podrobnosti týkající se ověření hráče musí být uchovány bezpečným způsobem on-line.
- d) K ověření věku a/nebo identity hráčů lze využít třetích stran, je-li to povoleno

regulačními orgány.

- e) Interaktivní herní systém musí uchovat informace o veškerých aktivitách hráče, jako třeba, zda u hráče někdy došlo k zamítnutí kvůli nízkému věku, aby měl regulační orgán k dispozici všechny informace potřebné k provedení všech aktivit, které považuje za vhodné. Majitel licence by měl okamžitě uzavřít každý účet poskytující hazardní služby mladistvým a postupovat dle dokumentů veřejného práva v případě, že byl identifikován hráč nízkého věku.

**2.2.3 Ochrana soukromí.** Během procesu registrace musí hráč vyslovit souhlas s příslušnými zásadami na ochranu soukromí. Zásady na ochranu soukromí by měli určit minimální požadované informace, účel sběru informací a podmínky, za kterých můžou být informace zveřejněny:

- a) Žádná z informací získaných v rámci registrace hráče nebo vytvoření účtu nesmí porušovat zásady na ochranu soukromí
- b) Každá informace o aktuálním stavu hráčského účtu musí být držena v tajnosti, kromě případů, kdy se odtajnění požaduje zákonem;
- c) Všechny informace týkající se hráče musí být bezpečně odstraněny (t.j. ne jenom vymazány) z hard disků, magnetických pásek, pevných pamětí a jiných zařízení předtím, než je zařízení vyřazeno z provozu. Pokud není odstranění možné, zařízení na ukládání dat musí být zlikvidováno; a
- d) Zásady na ochranu soukromí musí být zveřejněny na herním rozhraní a hráči snadno přístupné prostřednictvím komunikačního kanálu, jenž se používá na přístup k herní platformě.

**2.2.4 Cookies.** Žádný cookie nesmí obsahovat škodlivý kód. Hráč musí být v případě použití cookies informován o jejich použití během registrace. V případě, kdy je pro hraní hry použití cookies nezbytné, nelze hru zobrazit, dokud je hráčovo zařízení nepovolí.

**2.2.5 Pravidla a podmínky.** Během registračního procesu musí hráč souhlasit s existujícími

---

pravidly a podmínkami o poskytovaných službách.

- a) Pravidla a podmínky musí určit, jak nakládat se sázkami, které byly podány, ale zůstaly nerozhodnuté v nedokončených hrách.
- b) Herní pravidla a podmínky musí jasně určit způsob, jakým bude naloženo s jakýmkoli neopravitelnými poruchami herního hardwaru/software, včetně toho, zda se daným procesem anulují některé platby nebo hry.
- c) Pravidla a podmínky musí hráči doporučit, aby své heslo a přístupové ID držel v bezpečí; stanovená musí být taky kritéria týkající se vynucené změny a síly hesla.
- d) V pravidlech a podmínkách musí být stanoveno, že žádná nezletilá osoba se nesmí účastnit hazardních aktivit se vzdáleným přístupem.
- e) V pravidlech a podmínkách musí být stanoveno, že hazardních aktivit se můžou účastnit pouze hráči, jimž to legálně dovolují jejich právní systémy.
- f) Pravidla a podmínky musí popsat způsob, jakým budou hráči informováni o změnách. Tam, kde se to vyžaduje, musí být hráč o pozměněných pravidlech a podmínkách uvědomen speciálně.

**2.2.6 Vytvoření hráčského účtu.** Registrace a aktivace hráčského účtu byla dokončena tehdy, když bylo úspěšně dokončeno ověření věku a identity, hráč se nenachází na seznamu vyloučených osob a byl obeznámen se všemi potřebnými zásadami na ochranu soukromí, pravidly a podmínkami.

- a) Ke každému hráčskému účtu musí být přiřazen jedinečný identifikátor, který umožní identifikaci daného hráče a podrobností účtu.
- b) Hráči může být povoleno mít najednou aktivní pouze jeden hráčský účet, nezíská-li speciální povolení od regulačního orgánu.

## **2.3 Kontrola hráčských účtů**

**2.3.1 Hráčská relace.** Hráčská relace sestává ze všech aktivit a komunikace provedených

---

autorizovaným hráčem a interaktivním herním systémem mezi přihlášením a odhlášením hráče do interaktivního herního systému. Hra, jež si vyžaduje finanční platbu, může proběhnout pouze tehdy, je-li hráčská relace otevřena. V případech, kdy systém umožňuje přístup k vícero hram od herních firem, mohou hráči během hráčské relace hrát více než jednu hru.

**2.3.2 Začátek hráčské relace.** Hráčská relace začíná přihlášením hráče do interaktivního herního systému.

- a) Hráč musí být vybaven (anebo musí mít vytvořen) elektronickým identifikátorem jako jsou digitální certifikát nebo popis účtu a heslo pro spuštění relace.
- b) Interaktivní herní systém musí hráčům umožnit změnu hesla, přičemž by jim měl pravidelně připomínat.
- c) V případě, že hráč zapomene heslo/PIN, musí herní platforma zabezpečit bezpečný postup pro opětovnou autentifikaci hráče a opětovné získání nebo nastavení hesla/PIN. Všechny postupy týkající se ztráty uživatelského ID hráče anebo hesla musí být hráči jasně popsány a dostatečně zabezpečeny.
- d) Po přihlášení se hráče do interaktivního herního systému se musí zobrazit poslední přihlášení.
- e) Každý hráč musí obdržet jedinečný identifikátor, který mu byl přidělen interaktivním herním systémem, rozlišujícím aktuální relace od minulých nebo budoucích.

**2.3.3 Vlastní nastavení neaktivní hráčské relace.** Během hry člena proti členovi musí software hráči umožnit nastavit status “Vzdálil jsem se od počítače”, jenž může být užitečný, potřebuje-li si hráč na chvíli odskočit. Tato funkce musí být podrobně popsána v nápovědě anebo příslušných pravidlech a podmínkách.

- a) Status “Vzdálil jsem se od počítače” znemožní další hraní a rovněž může způsobit, že hráč bude automaticky vynechán během všech kol hry, kdy je tento status aktivní.
- b) Když hráč nastaví status “Vzdálil jsem se od počítače” v středě hry, automaticky ztrácí možnost hraní v daném kole (např. u pokeru musí software automaticky skrýt hráčovo podání v následujícím kole sázek) za předpokladu, že ke dokončení hry jsou potřeba další

sázky nebo hráčova rozhodnutí.

- c) Pokud hráč provádí jakoukoli, vzhledem ke hře, citlivou aktivitu, zatímco je v statusu “Vzdálil jsem se od počítače” (t.j. výběr výšky sázky, apod.), status mu bude zrušen a hráč bude zapojen do následujícího kola hry. Aktivity, jež nejsou vzhledem ke hře citlivé, například přístup do nápovědy z herního okna si nevyžadají zrušení statusu.
- d) Pokud během jisté doby, stanovené v nápovědě a/nebo v pravidlech a podmínkách, nedošlo k žádné aktivitě hráče, musí být automaticky aktivován status “Vzdálil jsem se od počítače”.
- e) Trvá-li hráčův status “Vzdálil jsem se od počítače” více než 30 minut stanovených regulačním orgánem, musí být hráč automaticky odstraněn z herní tabulky, v níž je aktuálně zahrnut.

**2.3.4 Automatické zjištění neaktivní hráčské relace.** Interaktivní herní zařízení musí používat mechanismus, který zjistí neaktivitu relace a ukončí hráčskou relaci, v případě potřeby.

- a) Pokud herní rozhraní není schopno přijmout odpověď z hráčova zařízení do 30 minut anebo do doby stanovené regulačním orgánem, čas pro hráčovu aktivitu musí vypršet a relace musí být ukončena.
- b) Je-li relace ukončena z důvodu vypršení času pro hráčovu aktivitu, musí herní zařízení hráči oznámit ukončení relace serverem (t.j. vypršení doby pro hráčovu aktivitu) až do další aktivity hráče v herní platformě.
- c) Dokud herní platforma a hráčovo zařízení neotevřou novou relaci, není povolena žádná další hra.

**2.3.5 Ukončení hráčské relace.** Hráčská relace bude ukončena když:

- a) Hráč herní platformu upozorní na to, že relace skončila (např. "odhlášením").
- b) V důsledku neaktivnosti relace vyprší čas.
- c) Herní platforma ukončí relaci.
  - i) Když herní platforma ukončí relaci, musí být proveden záznam s důvodem ukončení do souboru pro účely auditu; a

- ii) Herní platforma se musí pokaždé, kdy byla relace zrušena herní platformou, pokusit zaslat hráčovu zařízení zprávy o ukončení relace.

**2.3.6 Odpovědné hraní.** Stránka s informacemi o odpovědném hraní musí být snadno přístupná z každé obrazovky, kde lze hrát hru. Stránka s informacemi o odpovědném hraní musí obsahovat minimálně:

- a) Informace o možných rizicích spojených s hazardem a kde vyhledat pomoc při potížích s hazardem;
- b) Seznam opatření pro odpovědné hraní, které může hráč použít, jako třeba časový limit pro hráčskou relaci a limit pro sázky, a možnost umožnit hráči použít tato opatření;
- c) Mechanismy pro zjištění neautorizovaného použití účtů, jako třeba sledování posledního přihlášení na displeji s datem, IP adresy posledního přihlášení a přehled výpisů z kreditní karty oproti známým vkladům;
- d) Odkaz na pravidla a podmínky, ke kterým se hráč zavázal vstupem a hraním na dané stránce;
- e) Odkaz na příslušné zásady pro ochranu soukromí; a
- f) Odkaz na domovskou stránku regulačního orgánu.

*Všechny odkazy na služby při problémech s hazardem, poskytované třetími stranami, musí být pravidelně ověřovány provozovatelem. V případě, že nejsou poskytnuty, zobrazeny anebo zprovozněny informace o ochraně hráče a odpovědném hraní hazardních her, není povolena žádná hra. Když už daný odkaz není dostupný anebo není dostupný delší dobu, provozovatel musí poskytnout alternativní podporu pro dané služby.*

**2.3.7 Vlastní nastavení limitů.** Hráčům musí být poskytnut jednoduchý a zjevný mechanismus pro vlastnoruční nastavení parametrů her, včetně, ne však pouze, vkladů, sázek, proher a délky hráčské relace, dle požadavků regulačního orgánu. Mechanismus pro nastavení vlastních omezení musí zabezpečit následující funkce:

- a) Po té, co interaktivní herní systém přijal příkaz k vlastnoručně nastavenému omezení, musí zajistit, aby byli všechny stanovené limity okamžitě anebo v stanovené době (t.j.



následující přihlášení, následující den, atd.), která byla hráči jasně oznámena, zavedeny.

- b) Vlastní omezení nastavené hráčem nesmí překročit rozsah omezení nastavených systémem ani být v rozporu s pravidly hry.
- c) Po nastavení vlastního omezení hráčem a jeho aktivací interaktivním herním systémem může být možné snížit přísnost nastavení pouze po 24-hodinovém upozornění.
- d) Vlastní omezení nesmí být ovlivněno aktivitami souvisejícími s interním statusem, jako třeba příkazem na vlastnoručně nastavené vyloučení anebo zrušením příkazu na vlastní vyloučení.

**2.3.8 Limity nastavené systémem.** Interaktivní herní systém musí být schopen zavést omezení hráče požadované regulačním orgánem. Hráči musí být o omezeních nastavených systémem a o datu jejich účinnosti informováni předem. Po zavedení musí být omezení nastavená systémem konzistentní s tím, co bylo sděleno hráči.

- a) Po přijetí jakéhokoli příkazu na omezení stanovené systémem musí interaktivní herní systém zabezpečit, aby všechny stanovené limity byly bezchybně zavedeny okamžitě anebo v určité době (t.j. při následujícím přihlášení, následující den, apod.).
- b) V případech, kdy jsou hodnoty omezení nastavené systémem (např. vklad, sázka, ztráta, trvání hráčské relace) větší než hodnoty omezení nastavených hráčem, přednost mají omezení nastavená hráčem.
- c) Do omezení stanovených systémem nesmí zasahovat aktivity související s interním statusem, jako třeba příkaz k vlastnímu vyloučení anebo zrušení příkazu k vlastnímu vyloučení.

**2.3.9 Nastavení vlastního vyloučení.** Hráč musí mít k dispozici snadný a zjevný mechanismus pro vlastní vyloučení z hry, přičemž tento mechanismus musí zabezpečit následující funkce:

- a) Hráč musí mít možnost být vyloučen na základě vlastního nastavení dočasně, po dobu stanovenou v pravidlech a podmínkách, anebo po nedefinovanou dobu.
- b) V případě dočasného vlastního vyloučení musí interaktivní herní systém zabezpečit, že:
  - i) Okamžitě po přijetí příkazu k vlastnímu vyloučení nejsou od hráče přijímány

- 
- žádné sázky ani vklady až do doby, kdy doba vlastního vyloučení vyprší, a
- ii) Během dočasného vlastního vyloučení není hráči zamezena možnost vybrat si část anebo celou částku z účtu prostřednictvím panelu pro správu účtu za předpokladu, že interaktivní herní systém upozorní na výběr finančních prostředků.
- c) V případě nedefinované doby vlastního vyloučení musí herní systém zabezpečit, že:
- i) Okamžitě po přijetí příkazu k vlastnímu vyloučení nejsou přijímány žádné nové sázky nebo vklady až do doby, kdy bude nedefinovaná doba vlastního vyloučení zrušena;
  - ii) Hráči je vyplacena celá částka jeho účtu za předpokladu, že interaktivní herní systém upozorní na výběr finančních prostředků;
  - iii) Pokud byly sázky podány na ještě neproběhlé události v reálném čase, pravidla a podmínky musí jasně stanovit, co se se sázkami stane, když potrvá vlastní vyloučení a příslušná událost v reálném čase bude ukončena, přičemž interaktivní herní systém musí být schopen vrátit hráči všechny sázky anebo všechny sázky zúčtovat tak, jak je vhodné; a
  - iv) Doporučuje se, aby byl hráči k dispozici mechanismus, jímž si vyžádá zrušení příkazu k vlastnímu vyloučení.

**2.3.10 Vyloučení nastavené systémem.** Interaktivní herní systém musí zajistit mechanismus, kterým může být hráč vyloučen ze hry v souladu s pravidly a podmínkami, s nimiž souhlasil během registrace. Tento mechanismus musí:

- a) Zajistit upozornění hráče, které bude obsahovat status o vyloučení a obecné pokyny k jeho vyřešení;
- b) Zabezpečit, aby ihned po aktivaci vyloučení nebyly přijímány žádné nové sázky ani vklady ze strany hráče do té doby, kdy bude vyloučení zrušeno;
- c) V případě, že byly sázky podány na ještě neproběhlé události v reálném čase, musí pravidla a podmínky jasně stanovit, co stane, pokud vyloučení potrvá a příslušná událost v reálném čase bude ukončena, přičemž interaktivní herní systém musí být schopen vrátit hráči všechny sázky anebo je zúčtovat tak, jak je vhodné; a
- d) Během doby vyloučení nesmí být hráči zabráněno učinit výběr části anebo celého účtu za

---

předpokladu, že interaktivní herní systém upozorní na výběr finančních prostředků a že důvod(y) pro vyloučení výběr nezakazují.

**2.3.11 Sporné případy.** Interaktivní herní systém musí zabezpečit snadný a jasný mechanismus, jenž by hráče uvědomil o možnosti podat stížnost vůči provozovateli anebo jinému hráči (např. v případě podezření z podvádění, nebo když je jednání hráče rušivé či zneužívající) a umožnit hráči o dané námitce uvědomit regulační orgán.

- a) Kontaktní informace k stížnostem a řešením sporů by měli být snadno dostupné na hráčském rozhraní.
- b) Hráči by měli mít možnost podávat stížnosti nebo upozornit na sporné případy 24 hodin 7 dnů v týdnu.
- c) Záznamy o veškeré korespondenci týkající se stížností a sporných případů musí být uloženy on-line po vhodnou dobu, stanovenou regulačním orgánem.
- d) Pro sporné případy a postup při řešení se doporučuje mít mezi provozovatelem interaktivního herního systému a regulačním orgánem zaveden neoficiální písemně stanovený postup.

**2.3.12 Neaktivní účty.** Účet se považuje za neaktivní, pokud se do něj hráč nepřihlásil během doby stanovené regulačním orgánem a písemnými a vydanými Pravidly a podmínkami pro interaktivní herní systémy.

- a) Interaktivní herní systém musí zajistit mechanismus pro ochranu neaktivních hráčských účtů, které obsahují finanční prostředky z neautorizovaných změn anebo výběrů.
- b) Pro vypořádání se s nevyzvednutými finančními prostředky z neaktivních účtů se doporučuje stanovit vlastní písemně stanovený postup.

**2.3.13 Péče o hráčské fondy.** Při péči o hráčské fondy musí být dodrženy následující principy:

- a) Hráčské účty v interaktivním herním systému musí být zabezpečeny proti neplatnému

- přístupu anebo změnám, jež proběhli jiným než povoleným způsobem;
- b) Veškeré vklady, výběry, převody anebo další měnící transakce musí být uchovány v deníku interaktivního herního systému pro účely auditu;
  - c) Vklad na účet hráče kreditní kartou anebo jiným způsobem, jenž může vést k záznamu adekvátnímu pro účely auditu, nesmí být uvolněn k podávání sázek, až dokud nedojde k přijetí finančních prostředků od držitele anebo dokud držitel neposkytne autorizační číslo prokazující, že finanční prostředky prošli autorizací. Autorizační číslo musí být uloženo v deníku interaktivního herního systému pro účely auditu;
  - d) Před výběrem jakékoli částky z interaktivního herního systému musí proběhnout kladná identifikace hráče, včetně zadání osobního identifikačního čísla (PIN) anebo jiných schválených bezpečnostních metod;
  - e) Neaktivní účty interaktivního herního systému, na kterých se nachází finanční částky, musí být chráněny vůči nezákonnému přístupu nebo výběru;
  - f) Se všemi transakcemi týkajícími se finančních částek se musí nakládat jako s klíčovými informacemi, jež musí být interaktivním herním systémem v případě pádu obnoveny;
  - g) Platby z účtu musí být provedeny (včetně převodu finančních rezerv) přímo na účet finanční instituce se jménem hráče anebo vyplacené na adresu hráče anebo jiným způsobem povoleným regulačním orgánem. Jméno a adresa musí být jménem uvedeným v informacích z registrace hráče;
  - h) Na vyžádání musí být výpisy z účtu zasílány na registrovanou adresu (e-mailovou anebo poštovní) hráče v stanovených intervalech. Výpisy musí obsahovat informace dostatečné k tomu, aby hráči umožnili zkontrolovat výpis s jeho vlastními záznamy; a
  - i) Jakékoli změny v účtu hráče v interaktivním herním systému jsou předmětem přísné bezpečnostní kontroly a auditových záznamů.
  - j) Mezi dvěma uživatelskými účty nelze převádět kredity, jež představují určitou peněžní hodnotu.

**2.3.14 Zdanění.** Interaktivní herní systém musí zajistit mechanismus, který bude schopen identifikovat všechny výhry, jež jsou předmětem zdanění a zabezpečit potřebné informace v souladu s daňovými požadavky jednotlivých právních systémů.

## 2.4 Kontrolní program

**2.4.1 Ověření kontrolního programu.** Interaktivní herní systém musí být schopen ověřit, zda všechny části kontrolního programu obsažené v interaktivních herních systémech jsou autentickými kopiemi schválených komponentů pro interaktivní herní systémy a to automaticky, po instalaci, alespoň jednou za 24 hodin a na požádání s využitím metody schválené regulačním orgánem.

- a) Autentifikační mechanismus musí používat hašovací algoritmus, který produkuje souhrn zpráv, o velikosti minimálně 128 bitů.
- b) Systémový deník anebo zprávy s detaily výsledků ověření autentifikace každého z kontrolních komponentů musí být uchované a dostupné po dobu 90 dnů.
- c) Autentifikace kontrolního systému musí zahrnovat všechny části kontrolního programu, jež mohou ovlivnit výsledky hry anebo požadované systémové operace. Části kontrolního programu zahrnují, nevztahují se však pouze na, spustitelné soubory, knihovny, herní anebo systémovou konfiguraci, soubory s operačním systémem, části, jež kontrolují požadované hlášení systému a prvky databáze, které mají vliv na výsledky hry anebo požadované systémové operace.
- d) Pokud bude o jakékoli části kontrolního programu rozhodnuto, že je neplatná, interaktivní herní systém musí zabránit výkonu dané části kontrolního programu nebo ji deaktivovat a automaticky musí zastavit jakékoli funkce spojené s hraním vztahující se k dané části kontrolního programu.
- e) Každá část kontrolního programu interaktivního herního systému musí mít taky metodu pro ověření prostřednictvím ověřovacího postupu nezávislou třetí stranou. Ověřovací postup třetí strany nesmí zahrnovat žádný procesový nebo bezpečnostní software v rámci interaktivního herního systému. Před schválením systému musí testovací laboratoř schválit metodu pro kontrolu poctivosti.

**2.4.2 Změna dat.** Interaktivní herní systém nesmí povolit změnu žádných dat souvisejících s účtováním, hlášeními anebo významnými událostmi bez supervizované kontroly přístupů. V případě, že dojde ke změně jakéhokoli z dat, musejí být zaevidovány anebo zapsány následující informace:

- a) Prvek dat, u něhož došlo ke změně;
- b) Hodnota prvku dat před změnou;
- c) Hodnota prvku dat po změně;
- d) Čas a datum změny; a
- e) Obsluha, která vykonala danou změnu (přihlašovací jméno uživatele).

**2.4.3 Systémové hodiny.** Interaktivní herní systém musí zajistit interní hodiny, jež by ukazovali aktuální datum a čas, který se musí používat při poskytování následujících informací:

- a) Časových známkách významných událostí;
- b) Referenčních hodinách pro zprávy;
- c) Časových známkách pro veškeré prodejné a výběrné aktivity; a
- d) Jasně viditelných hodinách, které by měli být hráči kdykoli k dispozici pro vlastní použití.

Je-li podporováno několik hodin, systém musí mít zařízení na jejich synchronizaci se všemi částmi systému.

## 2.5 Klientský software

**2.5.1 Obecné ustanovení.** Klientský software je jakýkoli software stažený nebo nainstalovaný na hráčovo zařízení.

**2.5.2 Požadavky pro klienta.** Klientský software a hráčovo zařízení nesmí:

- a) Obsahovat logické obvody používané pro generování výsledků hry;
- b) Být schopné vést herní aktivitu, jsou-li odpojené od interaktivního herního systému; a
- c) Být použité k ukládání citlivých dat anebo informací požadovaných interaktivním herním systémem.

---

**2.5.3 Interakce klientova serveru.** Následující kritéria se vztahují na interakci klientského softwaru a klientova serveru během hry:

- a) Klientský software nesmí automaticky měnit žádné z klientem nastavených pravidel pro bránu firewallu pro otevření portů, které jsou zablokovány, firewallem hardwaru nebo softwaru;
- b) Klientský software nesmí mít přístup k žádným portům (automaticky anebo vybízením uživatele, aby se manuálně přihlásil), které nejsou potřeba pro komunikaci mezi klientem a serverem;
- c) Hráči nesmí mít možnost používat klientský software pro přenos dat jednoho k druhému, kromě chatovací funkce (např. textové, hlasové, video, atd. ...) a schválených souborů (např. obrázky uživatelského profilu, fotky, atd. ...); a
- d) Pokud klientský software obsahuje další s hrou nesouvisející funkce, tyto dodatečné funkce nesmí žádným způsobem měnit poctivost hry.

**2.5.4 Ověření softwaru.** Interaktivní herní systémy musí uplatňovat mechanismus, který zajistí, že každá důležitá část obsažená v klientském softwaru, aplikovaném na hráčově zařízení a používána ve spojení s interaktivním herním systémem, je po zahájení každé hráčské relace ověřena, a to metodou schválenou regulačním orgánem. Doporučuje se, aby byl klientský software ověřován v předem stanovených časových intervalech, odsouhlasených regulačním orgánem, během aktivní hráčské relace. Důležité části klientského softwaru mohou zahrnovat, nejsou však omezeny na, pravidla hry, informace z výherní tabulky, prvky ovládající komunikaci s interaktivním herním systémem nebo jiné komponenty, nezbytné k zajištění řádného fungování klientského softwaru. Systém musí mít možnost zakázat klientský software po jakémkoli neúspěšném ověření.

**2.5.5 Ověření kompatibility.** Při každé instalaci nebo po inicializaci a před zavedením hráčské relace musí klientský software používaný ve spojení s interaktivním herním systémem odhalit případné nesrovnalosti či omezení prostředků v systému hráče, které by bránili řádnému provozu

---

klientského softwaru. V případě rozpoznání jakýchkoli nesrovnalostí anebo omezení zdrojů interaktivní herní systém musí:

- a) Informovat hráče o veškerých nesrovnalostech a/nebo omezeních prostředků bránících provozu (např. typ prohlížeče, verze prohlížeče, verze plug-inu, atd.) a
- b) Zabránit herní činnosti při zjištění jakékoli nesrovnalosti a/nebo omezení prostředků.

**2.5.6 Obsah.** Klientský software používaný ve spojení s interaktivním herním systémem nesmí obsahovat žádnou funkci, jež je ve své podstatě dle regulačního orgánu považována za nebezpečnou. To zahrnuje, ale není omezeno pouze na, neoprávněné extrahování souborů/převody, neoprávněné úpravy v hráčově systému a malware.

**2.5.7 Komunikace.** Komunikace mezi libovolnými komponenty interaktivního herního systému, hráčskými systémy a klientským softwarem, která proběhne na veřejných sítích, musí být zabezpečena prostředky schválenými regulačním orgánem. Osobní identifikační údaje, citlivá data o účtu, sázkách, výsledcích, finanční informace a informace o hráčské relaci musí být vždy chráněny v každé veřejné síti.

## 2.6 Vypnutí/Zapnutí herní funkce

**2.6.1 Obecné ustanovení.** Pro vypnutí a zapnutí hazardních her v interaktivním herním systému platí následující požadavky:

- a) Interaktivní herní systém musí být na příkaz schopen vypnout nebo zapnout všechny hazardní hry;
- b) Interaktivní herní systém musí být na příkaz schopen vypnout nebo zapnout všechny jednotlivé hry;
- c) Interaktivní herní systém musí být na příkaz schopen vypnout nebo zapnout všechny hráčské relace;
- d) Při použití libovolného zapnutí nebo vypnutí hazardních her v interaktivním herním



systému musí dojít k zápisu do auditového deníku, který obsahuje důvody pro povolení či zamítnutí.

### 2.6.2 **Aktuální hra.** Je-li zakázaná hra nebo herní aktivita:

- a) Hra není hráči přístupná po té, co byla zcela dokončena.
- b) Hráč by měl být oprávněn uzavřít rozehranou hru (t.j. bonusová kola, dvojité navýšení/riskování a další herní funkce vztahující se k první sázce hry by měli být plně uzavřené).
- c) Pokud došlo k podání sázek na ještě neproběhlé události v reálném čase:
  - i) Pravidla a podmínky musí jasně stanovit, co se stane se sázkami, pokud bude herní činnost i nadále uzavřena a příslušná událost v reálném čase proběhne, přičemž interaktivní herní systém musí být hráči schopen vrátit všechny sázky anebo je zúčtovat tak, jak je to vhodné.
  - ii) Pravidla a podmínky musí jasně stanovit, co se stane se sázkami, pokud se herní činnost povolí předtím, než proběhne příslušná událost v reálném čase, přičemž interaktivní herní systém musí být hráči schopen vrátit všechny sázky anebo je dle potřeby ponechat aktivními.

## 2.7 Nedokončené hry

**2.7.1 Nedokončené hry** Hra není dokončena, pokud zůstane výsledek hry nevyřešen anebo jej hráč nemůže správně vidět. K nedokončení hry může dojít v důsledku:

- a) Ztráty komunikace mezi herní platformou a hráčovým zařízením;
- b) Restartování herní platformy;
- c) Restartování nebo poruchy hráčova zařízení;
- d) Nestandardního ukončení klientského softwaru; anebo
- e) Příkazu k zakázání hry herní platformou v průběhu hry.

**2.7.2 Dokončení nedokončených her.** Interaktivní herní systém může poskytnout hráči mechanismus pro dokončení nedokončené hry. Nedokončená hra musí být uzavřena dříve, než se hráč může účastnit v jiné instanci stejné hry.

- a) Pokud má hráč na kontě nedokončenou hru, interaktivní herní systém mu nedokončenou hru zobrazí pro dokončení po opětovném připojení, anebo když dojde k vytvoření nové hráčské relace.
- i) Pokud není k dokončení hry nutný hráčův vstup, hra musí zobrazit konečný výsledek tak, jak byl stanoven interaktivním herním systémem a herními pravidly, přičemž hráčův účet musí být odpovídajícím způsobem aktualizován;
- ii) U her pro jednoho hráče nebo s vícerymi fázemi, kde je pro dokončení hry potřebný vstup hráče, se musí hra vrátit do fáze bezprostředně před přerušáním a umožnit hráči ji dokončit; a
- Poznámka:** Přidáním volitelného bonusu nebo funkce, jako je dvojitě navýšení nebo riskování, se hra nemění na hru s vícerymi fázemi.*
- iii) U her pro více hráčů, musí hra zobrazit konečný výsledek stanovený dle pravidel hry a/nebo pravidel a podmínek, přičemž hráčův účet musí být odpovídajícím způsobem aktualizován.
- b) Sázky vztahující se k nedokončené hře, v níž lze pokračovat, musí být interaktivním herním systémem podrženy, dokud hra nebude dokončena. Na hráčových účtech se musí odrazit veškeré finanční prostředky podržené nedokončenou hrou.

**2.7.3 Zrušení nedokončených her.** Sázky vztahující se k nedokončené hře, v níž lze pokračovat, ale zůstala nedokončena po jistou dobu stanovenou regulačním orgánem, mohou být zrušeny, přičemž sázky buďto propadnou anebo se vrátí hráči za předpokladu, že:

- a) Pravidla hry a/nebo pravidla a podmínky jasně stanoví, jak se se sázkami bude zacházet v případě, že v stanovené lhůtě zůstane o nich nerozhodnuto, přičemž interaktivní herní systém musí být dle potřeby schopen sázky vrátit anebo je nechat propadnout.
- b) V případě, že ve hře nelze pokračovat z důvodu činnosti interaktivního herního systému,

---

hráči musí být z dané hry vráceny všechny sázky.

## 2.8 Zastavení a obnovení

**2.8.1 Obecné ustanovení.** Interaktivní herní systém musí disponovat následujícími možnostmi pro zastavení a obnovení:

- a) Herní platforma musí být schopna provést bezproblémové vypnutí a automatické restartování umožnit pouze po té, co byli dodrženy následující postupy jako minimální požadavek:
  - i) Běžná rutina při obnovení programu, včetně automatického přetestování, byla úspěšně dokončena;
  - ii) Všechny klíčové komponenty kontrolního programu herní platformy byly autorizovány prostřednictvím schválené metody (např. CRC, MD5, SHA-1, apod.); a
  - iii) Komunikace se všemi komponenty nutnými pro provoz herní platformy byla nastolena a obdobným způsobem ověřena.
- b) Interaktivní herní systém musí být schopen identifikovat a vhodným způsobem naložit se situací, kdy došlo k závažnému vynulování u dalších vzdálených herních komponentů, jež by mohli ovlivnit výsledek hry, výherní částku anebo hlášení zpráv.
- c) Interaktivní herní systém musí být schopen obnovit systém z poslední zálohy.
- d) Interaktivní herní systém musí být schopen obnovit všechny důležité informace od momentu poslední zálohy až do doby, kdy došlo k selhání anebo vynulování interaktivního herního systému.

## 2.9 Poruchy

**2.9.1 Obecné prohlášení.** Herní platforma:

- a) Nesmí být ovlivněna funkční poruchou hráčova zařízení, jinou, než je porucha při zahájení nedokončených her a to v souladu s těmito požadavky; a

- b) Musí zahrnovat mechanismus pro anulování sázek a výher v případě funkční poruchy samotné herní platformy, pokud není možné její kompletní obnovení.

## 2.10 Geolokace

**2.10.1 Obecné ustanovení.** Interaktivní herní systém a/nebo hráčský systém musí být schopen dostatečně podrobně rozpoznat fyzickou lokalitu autorizovaného hráče, z níž se pokouší o přístup ke službám, přičemž v případě, kdy se hráč nachází v oblasti, kde je daný typ her zakázán, nesmí povolit možnost podávání sázek. Lokalitu hráčů lze ověřit za pomoci třetích stran, pokud je to umožněno regulačním orgánem.

## 2.11 Propagace

**2.11.1 Obecné ustanovení.** Žádné reklamní ani marketingové materiály, které jsou zobrazeny anebo jiným způsobem hráči postoupeny v rámci interaktivního herního systému, nesmí:

- a) Obsahovat nemravnou anebo urážlivou grafiku a/nebo audio nahrávky v souladu s ustanoveními regulačního orgánu;
- b) Překrývat plochu s hrou anebo překážet průběhu hry;
- c) Obsahovat obsah, který je v rozporu s pravidly hry a pravidly a podmínkami stránky; a
- d) Speciálně se zaměřovat na hráče, kteří byli vyloučeni z hry.

## 2.12 Hráčské věrnostní programy

**2.12.1 Obecné ustanovení.** V případě, že interaktivní herní systém podporuje hráčské věrnostní programy, musí být dodrženy následující principy:

- a) Použití záznamů pro sledování údajů o hráči nesmí porušovat zásady na ochranu soukromí;

- b) Směna věrnostních bodů, které hráč získal, musí proběhnout bezpečnou transakcí, v níž se bodová bilance automaticky připíše k hodnotě vyplácené ceny;
- c) Všechny transakce z hráčovy věrnostní databáze se zaznamenávají do interaktivního herního systému; a
- d) Pokud je hráčský věrnostní program zajišťován externím poskytovatelem služeb, interaktivní herní systém musí být s danou službou schopen bezpečně komunikovat.

**2.12.2 Zpřístupnění informací o věrnostních bonusech a propagačních výhodách hráče.** Aby se předešlo zbytečným sporům a nejasnostem, musejí být v případě věrnostních bonusů a/nebo propagačních výhod hráči zpřístupněny následující informace:

- a) Interaktivní herní systém musí hráči zajistit snadný přístup ke všem pravidlům a podmínkám, kterými se řídí jednotlivé bonusové anebo propagační prvky, jež jsou k dispozici.
- b) Pravidla a podmínky musí být jasné a jednoznačné, zvláště v případech, kdy jsou bonusy anebo propagační výhody omezené na konkrétní stoly anebo jiné než turnajové hry anebo v případech, kdy platí další zvláštní podmínky.
- c) Všechny bonusy a propagační výhody se musí řídit platnými právními předpisy a nařízeními.

## **2.13 Hlášení zpráv**

**2.13.1 Obecná kritéria pro hlášení zpráv.** Na vyžádání a v intervalech stanovených pro každý požadovaný výpis musí být dostupná dokumentace generovaná interaktivním herním systémem. Systém musí všechny požadované zprávy generovat i za předpokladu, že v stanovené době nejsou k dispozici žádná data pro předložení. Ve vygenerované zprávě musí být uvedeny všechny požadované údaje a v případě, že sa pro dané období nezobrazují žádná data, musí obsahovat informaci "Žádná aktivita" anebo podobnou zprávu. Interaktivní herní systémy musí zajistit mechanismus pro export dat vygenerovaných pro jakoukoli zprávu v přijatelném formátu (t.j. PDF, CSV, apod.) dle ustanovení regulačního orgánu pro účely analýzy a auditu/ověření dat.

System musí zprávy s údaji uchovat po určitou dobu dle specifikací regulačního orgánu. Pro jednotlivé časové známky musí být použity hodiny interaktivního herního systému.

**2.13.2 Zpráva o hráčské relaci.** Interaktivní herní systémy musí na požádání poskytnout *Zprávu o hráčských relacích* (anebo obdobně nazvané zprávy). Zpráva musí obsahovat přinejmenším následující informace:

- a) Jedinečné ID hráčské relace;
- b) Jedinečné ID hráče;
- c) Čas začátku relace;
- d) Čas konce relace;
- e) Relevantní geolokační údaje, jsou-li k dispozici;
- f) Částku vsazenou během relace (celkovou a dle jednotlivých transakcí);
- g) Částku vyhranou během relace (celkovou a dle jednotlivých transakcí);
- h) Kredity z propagačních výhod přijaté během relace (celkové a dle jednotlivých transakcí);
- i) Kredity z propagačních výhod vsazené během relace (celkové a dle jednotlivých transakcí);
- j) Finanční prostředky uložené na účet autorizovaného hráče během relace (celkové a dle jednotlivých transakcí);
- k) Finanční prostředky vybrané z účtu autorizovaného hráče během relace (celkové a dle jednotlivých transakcí);
- l) Důvod k ukončení relace;
- m) Stav účtu pro interaktivní hry na začátku relace;
- n) Zůstatek účtu pro interaktivní hry na konci relace;
- o) Finanční prostředky, jež zůstali zadrženy v nedokončených hrách (celkové a dle jednotlivých transakcí).

**2.13.3 Zpráva o průběhu hry.** Interaktivní herní systémy musí na požádání poskytnout *Zprávu o průběhu interaktivní hry* (anebo obdobně pojmenovanou zprávu) za určitý čas, minimálně však ke konkrétně stanovému dnu během měsíce (DBM), roku (DBR), nebo doby existence (DDE) každé jedné hry (např. výherní tabulky). Zpráva musí obsahovat přinejmenším následující

---

informace:

- a) Zvolený interval;
- b) Jedinečnou identifikaci pro hru;
- c) Celkovou vsazenou částku;
- d) Celkovou vyhranou částku;
- e) Celkovou částkou určenou jako příspěvek do banku s progresivními výhrami, je-li k dispozici;
- f) Celkovou opětovně získanou částku; a
- g) Celkovou výši finančních prostředků, které zůstali v nedokončených hrách.

**2.13.4 Zpráva o výnosech z hry.** Interaktivní herní systémy musí na požádání poskytnout *Zprávu o průběhu interaktivní hry* (anebo obdobně pojmenovanou zprávu) za určitý čas, minimálně však ke konkrétně stanovenému dnu během měsíce (DBM), roku (DBR), nebo doby existence (DDE) každé jedné hry (např. výherní tabulky). Zpráva musí obsahovat přinejmenším následující informace:

- a) Celkovou výši vkladů z jiných než propagačních zdrojů na účet hráče vedený na stránkách;
- b) Celkovou výši výběrů z jiných než propagačních zdrojů z účtu hráče vedeného na stránkách;
- c) Celkovou výši všech ostatních finančních prostředků než propagačních zdrojů aktuálně se nacházejících na stránce, která vede hráčovy účty.

**2.13.5 Zpráva o konfiguraci progresivního jackpotu.** Interaktivní herní systémy musí na požádání poskytovat *Zprávu o konfiguraci progresivního jackpotu* (anebo obdobně pojmenovanou zprávu) a to ohledně každého banku s progresivními výhrami nacházejícího se na stránkách, v předem stanovené době. Zpráva musí obsahovat přinejmenším následující informace:

- a) Název banku s progresivními výhrami;
- b) Datum a čas, kdy byl bank s progresivními výhrami zařazen do hry;

- c) Parametre pro příspěvky (suma za den, procento z celkové částky v balíku, apod.) pro všechny hlavní a vedlejší banky (včetně všech odvedených částek);
- d) Jedinečný identifikátor výherních tabulek pro každou aktivní hru;
- e) Celkovou výši sázek oprávněných k progresivnímu jackpotu(ům);
- f) Celkovou výši vyhraných progresivních jackpotů;
- g) Celkovou výši příspěvků na vyhrané jackpoty;
- h) Základ jackpotu anebo jiné zdroje, které nejsou financovány z příspěvků;
- i) Aktuální výši jednotlivých jackpotů nabízených v daném banku s jackpotem;
- j) Aktuální hodnotu příspěvků odvedených na jackpot;
- k) Datum a čas zrušení jackpotu;
- l) Omezení hodnoty progresivního jackpotu, je-li zadáno; a
- m) Částku přesahující limit, je-li stanoven.

**2.13.6 Zpráva o vyhraných progresivních jackpotech.** Interaktivní herní systémy musí na požádání poskytovat *Zprávu o vyhraných progresivních jackpotech* (anebo obdobně pojmenovanou zprávu) a to pro každý bank s progresivními výhrami nacházející se na stránkách, v předem stanovené době. Zpráva musí obsahovat přinejmenším následující informace:

- a) Název kola s progresivními výhrami;
- b) Jedinečný identifikátor výherní tabulky pro danou hru;
- c) Jedinečné ID hráčské relace;
- d) Jedinečné ID hráče;
- e) ID herního cyklu;
- f) Datum a čas výhry progresivního jackpotu;
- g) Míru správného zásahu v progresivním jackpotu;
- h) Výši progresivního jackpotu;
- i) Uživatelské ID a jméno zaměstnance, jenž zpracoval výhru, pokud existuje; a
- j) Uživatelské ID a jméno supervizora, jenž potvrdil výhru, pokud existuje;

**2.13.7 Zpráva o významných událostech.** Interaktivní herní systémy musí poskytovat *Zprávu o významných událostech* (anebo obdobně pojmenovanou zprávu). Zpráva musí obsahovat



---

přínejmenším následující informace:

- a) Neúspěšné pokusy o přihlášení se ze strany systému;
- b) Výraznější dobu nedostupnosti interaktivního herního systému anebo klíčových komponentů interaktivního herního systému (např. pokud nelze provést transakci);
- c) Velké výhry překračující částku stanovenou právním systémem, do něhož daná licence spadá;
- d) Převody vyšších finančních prostředků (jednoho fondu nebo agregovaných fondů v jistém časovém úseku) převyšujících hodnotu stanovenou právním systémem, do něhož daná licence spadá;
- e) Překročení limitů, opravy a neplatné aktivity v systému;
- f) Povinná deaktivace autorizovaného hráče;
- g) Jakákoli další aktivita, jež si vyžaduje zásah zaměstnance, mimo normální záběr provozu systému; a
- h) Další významné nebo neobvyklé události.

**2.13.8 Zpráva o změnách v upozorněních.** Interaktivní herní systém musí poskytovat *Zprávu o změnách v upozorněních* (anebo obdobně pojmenovanou zprávu) pro všechny změny v systémech, nastaveních či parametrech her a událostí. Držitelé licencí musí poskytovat porovnávací zprávu pro předchozí a nová nastavení týkající se her nebo událostí. Zpráva musí obsahovat přínejmenším následující informace:

- a) Auditový záznam o změně/pozměně informaci od správce účtů;
- b) Změny data/času na hlavním serveru s časem;
- c) Změny v parametrech hry; a
- d) Identifikaci zaměstnance, který provedl změny v parametrech hry (např. herní pravidla, harmonogram vyplácení, procento poplatku, apod.).

**2.13.9 Zpráva o vyloučení.** Interaktivní herní systém musí poskytovat *Zprávu o vyloučení hráče* (anebo obdobně pojmenovanou zprávu) pro všechny hráče vyloučené ze hry a/nebo registrace buďto jimi samotnými anebo držitelem licence či regulačním orgánem. Zpráva musí obsahovat

---

přínejmenším následující informace:

- a) Jedinečné ID hráče;
- b) Typ vyloučení (trvalé, vlastní vyloučení, apod.);
- c) Datum začátku vyloučení;
- d) Datum konce vyloučení, je-li k dispozici;
- e) Důvod k vyloučení; a
- f) Počet krát, kdy byl hráč vyloučen (v době zprávy).

**2.13.10 Zpráva o pohybech se stavem účtu.** Interaktivní herní systém musí na požádání poskytovat *Zprávu o pohybech se stavem účtu pro interaktivní hry* (anebo obdobně pojmenovanou zprávu) pro každodenní pohyby dle autorizovaných hráčských ID. Zpráva musí obsahovat přínejmenším následující informace:

- a) Jméno a číslo účtu autorizovaného hráče;
- b) Datum a čas pohybů se stavem účtu;
- c) Jedinečné číslo transakce;
- d) Uživatelské ID a jméno zaměstnance, který spravuje transakce pohybující se zůstatkem účtu, je-li k dispozici;
- e) Uživatelské ID a jméno supervizora, který provedl autorizaci pohybů se stavem účtu;
- f) Výše pohybů se stavem účtu;
- g) Stav účtu před provedením pohybů;
- h) Zůstatek účtu po provedení pohybů;
- i) Typ účtu, na němž došlo k pohybům; a
- j) Důvod/popis pohybů se stavem účtu.

**2.13.11 Výpis z propagačního účtu.** Interaktivní herní systém musí na požádání poskytovat *Výpis z propagačního účtu* (anebo obdobně pojmenovanou zprávu) pro každý hráčův věrnostní propagační účet a/nebo bonusy, které jsou směnitelné za hotovost, peněžní herní kredity anebo zboží. Zpráva musí obsahovat přínejmenším následující informace:

- a) Počáteční stav daného typu propagačního účtu;
- b) Celková výše výher dle typu propagační výhody;
- c) Celková výše použité částky dle typu propagační výhody;
- d) Celková výše propadnuté částky dle typu propagační výhody;
- e) Celková výše pohybů na účtu dle typu propagační výhody; a
- f) Konečný stav dle typu propagační výhody.

# KAPITOLA 3

## 3.0 KRITÉRIA PRO HRU

### 3.1 Úvod

**3.1.1 Obecné ustanovení.** Tato sekce dokumentu upravuje technické požadavky pravidel pro hraní her a souvisejících hráčských rozhraní.

### 3.2 Hráčské rozhraní

**3.2.1 Obecné ustanovení.** Hráčské rozhraní je definováno jako rozhraní v rámci clientského softwaru, v němž hráč provádí činnost, označované taky jako “herní okno.” Hráčské rozhraní musí splňovat následující:

- a) Každá změna velikosti nebo překrytí hráčského rozhraní musí být přesně zmapována, aby odpovídala pozměněné velikosti displeje anebo dotykovým bodům/místům pro kliknutí.
- b) Funkce všech dotykových bodů/míst pro kliknutí nacházejících se na hráčském rozhraní musí být jasně stanovena přímo v dotykovém bodu/místě pro kliknutí a/nebo v herních pravidlech. Žádné dotykové body/místa pro kliknutí ani rozložení kláves nesmí být na herním rozhraní skryté nebo nezapsané.

**3.2.2 Herní cyklus.** Herní cyklus se skládá ze všech aktivit a veškeré komunikace proběhlých v průběhu hry. V případě, že herní firmy nabízejí více než jednu hru, mohou hráči hrát najednou více než jeden herní cyklus v samostatných herních oknech.

- a) Začátek herního cyklu:
  - i) Po té, co byli na účet hráče převedeny finanční prostředky v dostatečné výši;
  - ii) Po té, co hráč určil počet kreditů pro podání sázky v dané hře; a

- iii) Po stisknutí tlačítka "Hrát" (anebo podobného tlačítka).
- b) Všechny následující prvky hry se považují za součást herního cyklu:
  - i) Hry, které spouští volné hry a všechny následující volné hry;
  - ii) Bonusový prvek(ky) na "vedlejší obrazovce";
  - iii) Hry, kdy má hráč možnost volby (např. u draw pokeru nebo Oka (21));
  - iv) Hry, u nichž pravidla umožňují vsadit dodatečné kredity (např. pojištění u hry Oko (21) anebo druhá část dvoudílné hry Keno); a
  - v) Vedlejší herní prvky (např. zdvojnásobení sázky/riskování)
- c) Hra se považuje za ukončenou v momentě, kdy se uskuteční závěrečný přesun kreditů na hráčovo počítadlo anebo kdy dojde k prohrání všech vsazených kreditů.

### 3.3 Základní herní kritéria

**3.3.1 Informace o hře.** Následující kritéria platí pro informace o hře, dizajnovou předlohu, výherní tabulky a nápovědu, zahrnující všechny písemné, grafické a zvukové informace, jež jsou hráči k dispozici skrze herní rozhraní anebo stránku dostupnou hráči z herního rozhraní přes hypertextový odkaz umístěný na viditelném místě.

- a) Pokyny pro hru a použití zařízení musí být jasně stanoveny a nesmí hráče zavádět nebo být neférové.
- b) Všechna údaje a grafická úprava týkající se informací o hře, dizajnové předlohy, výherních tabulek a obrazovek s nápovědou musí být přesné a nesmí být zavádějící.
- c) Všechny informace v herních pravidlech a na výherních tabulkách musí být hráči dostupné přímo skrze hráčské rozhraní anebo přes hypertextový odkaz z hráčského rozhraní bez toho, aby hráč musel učinit vklad finančních prostředků nebo podat sázku.
- d) Všechny informace týkající se herních pravidel a výherních tabulek musí být natolik dostačující, aby vysvětlovali všechna platná pravidla a způsob, jak se účastnit všech fází hry.

- 
- e) Informace ve výherních tabulkách musí obsahovat všechny potenciální výherní výsledky, vzorce, pozice a kombinace a příslušné vyplacené výhry s určenou denominační hodnotou/měnou. Všechny zobrazené vyplacené výhry musí být teoreticky dostupné.
- f) K dispozici musí být dostatečné informace týkající se změn při vypláčení výher, jakými jsou třeba poplatky, poplatky za hru, provize, apod., které si strhne provozovatel.
- g) V případě, že dizajnová předloha zahrnuje herní pokyny, jež určují maximální výši výhry, pak musí být tuto částku možné vyhrát v rámci jedné hry (včetně jejich dalších prvků anebo dalších herních možností).
- h) Dizajnová předloha musí zahrnovat teoretické procento návratnosti hráči (% NH) a plně vysvětlovat, jak bylo %NH stanovena (t.j. minimum, maximum, průměr, atd.) a tedy, jak jej hráč může naplnit (t.j. kritéria pro sázky). U dovednostních her musí být zobrazované %NH teoretické a zakládat se strategií výslovně uvedené v herních pravidlech anebo na optimální strategii, jíž lze vyvodit z pravidel hry. U her nabízejících možnost bonusových sázek, jež si pro danou hru vyžadují základní sázku, musí minimální teoretické % NH z bonusové sázky vzít v potaz podání základní sázky.
- i) V případě, že dizajnová předloha propaguje aktuální %NH, počet her týkajících se tohoto výpočtu musí být uveden spolu s obdobím, ve kterém k nim došlo.
- j) Jsou-li k dispozici náhodné/utajené ceny, musí být uvedena maximální dosažitelná hodnota náhodné/utajené ceny. Pokud je hodnota náhodné/utajené ceny závislá od výše vsazených kreditů anebo na jiných faktorech, musí to být uvedeno.
- k) Vícenásobní výhry. Dizajnová předloha by měla jasně stanovit pravidla pro vypláčení výher, když jsou možné vícenásobné výhry.
- i) Popis, jakým způsobem (vzorcem) bude výhra vyplacena v případě, že výherní řádek lze interpretovat více než jedním způsobem (vzorcem) výhry.
  - ii) V případech, kdy hra podporuje vícero výherních řádků, se musí na dizajnové předloze zobrazit zpráva určující výhry na jednotlivých výherních řádcích, které k nim byly přidány anebo ekvivalent zprávy.
  - iii) V případě, že hra podporuje rozložení výhry, by dizajnová předloha měla zobrazit zprávu oznamující, že rozložené výhry byly přidány k vítězným výherním řádkům anebo ekvivalent zprávy, pokud je to v pravidlech hry.

- 
- iv) Dizajnová předloha by měla jasně stanovit způsob postupu v případě, že dojde k překrytí se rozložených výher s dalšími možnými rozloženými výhrami. Dizajnová předloha by například měla uvádět, zda se u kombinací rozložených symbolů vyplácí všechny potenciální ceny anebo pouze nejvyšší cena.
  - v) Dizajnová předloha by měla jasně stanovit způsob postupu v případě shodných herních výsledků (t.j. čistá postupka může být jednak čistou a zároveň postupkou, tři červené sedmy mohou být jakékoli tři sedmy).
  - l) Extra řádky. Pokud lze vsadit na více řádků a není zcela jasné, která pozice kotouče je součástí kterého z řádků, pak musí být na dizajnové předloze zřetelně zobrazeny další řádky a označeny odpovídajícím způsobem. Další řádky musí být buďto zobrazeny na předloze nebo se mohou zobrazovat na obrazovce s nápovědou anebo mohou být trvale zobrazeny na herní obrazovce na samostatném místě mimo kotouče.
  - m) Násobitele. Jsou-li na dizajnové předloze zobrazeny pokyny s násobením, nesmí dojít k žádnému zmatení, kam násobící znamínko patří.
  - n) Symboly/Objekty. Hráč musí jasně vidět všechny herní symboly/objekty, které nesmí být jakkoli zavádějící. Herní symboly a objekty by si měli napříč celou dizajnovou předlohou zachovat stejnou podobu, vyjma případů, kdy probíhá ustalování animace.
  - o) Náhradní/divoké symboly/objekty. U dizajnové předlohy by mělo být jasně uvedeno, které symboly/objekty mohou fungovat jako náhradní nebo divoké a ve kterých výherních kombinacích mohou být náhradní/divoké symboly/objekty použité.
  - p) Rozložení symbolů/objektů. U dizajnové předlohy by mělo být jasně uvedeno, které symboly/objekty mohou být rozložené a ve kterých výherních kombinacích může být rozložení symbolů/objektů použito.
  - q) Nadcházející výhry. Hra nesmí propagovat ‘nadcházející výhry,’ například "tři (3) násobná výhra přijde co nevidět", dokud není reklama přesně a matematicky prokazatelná, nebo dokud není hráči přímo sdělen aktuální fáze k danému vítězství (t.j. nasbírali jste 2 ze 4 žetonů).
  - r) Karetní hry. Požadavky na hry, které zobrazují karty vytažené z balíčku, jsou následující:
    - i) Všechny hry, které používají vícero karetních balíčků, musí jasně stanovit počet karet a karetních balíčků, jež jsou ve hře;

- ii) Karty, jež už byly jednou z balíčku vytažené, se nesmí vracet zpátky do balíčku, vyjma případů uvedených v popisu pravidel hry; a
  - iii) Balíček by neměl být opětovně promíchán, vyjma případů uvedených v popisu pravidel hry.
- s) Hry s vícenásobnými sázkami. Pro hry s vícenásobnými sázkami platí následující kritéria:
- i) Každá jedna sázka, která bude podána, musí být jasně určena tak, aby hráč neměl žádné pochybnosti o tom, které sázky byly podány a které kredity přesunuty na vrub sázky.
  - ii) Každou obdrženou výhru je nutno hráči zobrazit způsobem, který jasně přiřadí danou cenu k příslušné sázce. U výher, jež jsou spojeny s vícerymi sázkami, může být každá z vítězných sázek uvedena střídavě.
- t) Informace o hře, dizajnové předloze, výherních tabulkách a obrazovce s nápovědou nesmí být nemravné ani urážlivé nijakým způsobem anebo formou specifikovanou regulačním orgánem.

**3.3.2 Informace, které musí být zobrazeny.** Během celé doby trvání hráčské relace musí být viditelně zobrazené anebo snadno přístupné následující informace:

- a) Název hry, která se hraje;
- b) Limity pro hru nebo sázky a taky jakákoli omezení délky trvání, maximální hodnoty výher, apod.;
- c) Aktuální stav hráčské relace;
- d) Aktuální výše vsazené částky. Vztahuje se to pouze na fázi hry, kdy hráč může přidat nebo podat další sázky pro danou fázi;
- e) Aktuální umístění všech sázek (t.j. čísla rulety, pojištění v Oku (21), apod.);
- f) Denominační hodnota sázky;
- g) Výše výhry po poslední dokončené hře (až do začátku příští hry anebo změn v možnostech podávání sázek);
- h) Hráčem volitelná nastavení (např. sázka, hrané řádky) pro poslední dokončenou hru (až do začátku následující hry anebo provedení nového výběru);



- i) Je potřeba popsat počáteční výběr hráče z možností (např. při výběru jezdce u dostihů by se mělo uvést jméno, číslo a očekávaná výhra). Hráčem zvolené možnosti by měly být jasně uvedeny na obrazovce, jakmile se hra začne (karty, které si hráč ponechal, podané a rozdělené karty, čísla Kena, apod.); a
- j) Na obrazovce musí být zobrazena výše výhry pro jednotlivé sázky a celková výše výhry.

### **3.3.3 Vynucené hraní hry.**

- a) Hráč nemůže být k hraní hry přinucen tím, že na ní pouze klikne.
- b) Nová hra ve stejné instanci hráčského rozhraní nesmí být umožněna, dokud nebyla aktualizována všechna relevantní počítadla interaktivního herního systému, všechna ostatní relevantní připojení, stav hráčské relace anebo celkový stav hráčových účtů, je-li k dispozici.
- c) Pokud je součástí hry režim automatická hra, musí být tento režim možné vypnout kdykoli během hry.

**3.3.4 Férovost hry.** Hra nesmí být navržena tak, aby hráč nadobyl falešná očekávání, že si zlepšení své šance kvůli skreslení událostí anebo pravděpodobnosti výskytu;

- a) Hry, které jsou navrženy tak, aby hráč nabyl dojem, že má nad hrou díky svým schopnostem kontrolu, i když ji ve skutečnosti nemá (např.: výsledek hry je zcela náhodný), se tímto chováním musí komplexně zabývat na obrazovce s nápovědou.
- b) Konečný výsledek každé hry musí být zobrazen dostatečně dlouhou dobu, jež hráči umožní ověřit si výsledek hry.

**3.3.5 Návratnost hráči.** Předpokládá se, že regulační orgán stanoví zásady týkající se procentuální návratnosti hráči. Mimoto se předpokládá, že budou stanovena kritéria, jež podrobně určí, jak mají být tyto procentuální podíly vypočítány. Nezávislé přezkoušení provede v souladu s těmito kritérii a zásadami zkušební laboratoř.

**3.3.6 Šance na výhru.** Předpokládá se, že regulační orgán stanoví zásady týkající se šancí na výhru. Nezávislé přezkoušení provede v souladu s těmito zásadami zkušební laboratoř.

**3.3.7 Výsledky hry.** Všechny klíčové funkce, včetně generování výsledků pro každou hru (a návratnosti hráči), musí být generovány herní platformou, nezávisle na hráčově zařízení.

- a) Herní výsledky nesmí být ovlivněny účinnou šířkou pásma, použitím odkazů, chybovostí bitů ani dalšími vlastnostmi komunikačního kanálu mezi herní platformou a hráčovým zařízením.
- b) Předurčení náhodných událostí, které vyústí v peněžní výhru, nesmí být ovlivněno, postiženo anebo řízeno jinak než číselnými hodnotami získanými schválenou metodou, certifikovaným generátorem náhodných čísel (GNČ) - je-li potřeba, a v souladu s pravidly hry;
- c) Při zahájení každé nové hry musí být náhodnému výběru k dispozici každá možná permutace anebo kombinace herních prvků, jež vede k výhře nebo prohře, pokud není ve hře uvedeno jinak.
- d) Po té, co byli vybrány herní symboly/herní výsledky předurčeny, musejí být použity okamžitě dle pravidel hry (t.j. nesmí být zrušeny v důsledku přizpůsobeného chování hry).
- e) V případě, že hra vyžaduje, aby bylo sekvenční uspořádání anebo mapování symbolů nebo výsledků stanoveno předem (např. poloha skrytých objektů v mřížce), symboly a výsledky nesmí být znovu seřazeny anebo opětovně zmapovány, vyjma případů uvedených v pravidlech hry.
- f) Po určení výsledku hry, hra nesmí učinit vedlejší variabilní rozhodnutí, jež by ovlivnilo výsledek zobrazený hráči. Generátor náhodných čísel například stanoví, že výsledkem hry bude prohra. Hra nesmí zaměnit konkrétní typ prohry zobrazen hráči. Sníží se tím možnost simulace scénáře 'těsně vedle', kdy jsou šance, že se na výherním řádku objeví nejvyšší výhra, omezené, často se však objevuje nad anebo pod výherním řádkem.
- g) S výjimkou případů uvedených v pravidlech hry, náhodné události ve hře by měly být nezávislé a nesouviset se žádnými jinými herními událostmi anebo událostmi v předchozích hrách.

- 
- h) U typů her (jako jsou hry s točením kotoučů) musí být matematická pravděpodobnost, že se symbol objeví v určité pozici v rámci výsledků každé hry, stejná.

**3.3.8 Simulace fyzického vybavení.** V případě, že hra představuje anebo se předpokládá, že zahrnuje simulaci skutečného fyzického vybavení (např. točení kola, házení kostek, házení mincí, podávání karet, apod.), chování simulace musí kopírovat předpokládané chování skutečného fyzického vybavení, pokud není v pravidlech hry uvedeno jinak. Znamená to, že:

- a) U her, které jsou skutečnou fyzickou simulací, musí vizuální znázornění simulace odpovídat rysům skutečného fyzického vybavení.
- b) Pravděpodobnost jakékoli události, k níž dochází v simulaci a jež ovlivňuje výsledek hry, musí být ekvivalentem skutečného fyzického vybavení. Například šance na získání nějakého konkrétního čísla v ruletě, kde se nachází obyčejná nula (0) a dvojitá nula (00), musí být 1 ku 38; šance na vytažení konkrétní karty nebo karty v pokeru musí být stejná jako ve skutečné hře.
- c) V případě, že hra simuluje vícero skutečných fyzických vybavení, která by za normálních okolností byla vzájemně nezávislá, musí být každá simulace nezávislá na ostatních simulacích.
- d) V případě, že hra simuluje skutečné fyzické vybavení, které neobsahuje žádnou paměť o předchozích akcích, musí být chování simulace nezávislé na (t.j. nesouviset se) svým předchozím chováním tak, aby se v praxi nepřizpůsobovalo a bylo nepředvídatelné.

### **3.3.9 Hry s mentálními dovednostmi**

- a) návratnost pro hráče při použití optimální strategie založené na informacích, které jsou hráči k dispozici v pravidlech hry, nesmí být menší než vypočítané a hráči zobrazené % NH.
- b) Každá strategická rada anebo automatické chyty musí být férové, nesmí zavádět ani představovat špatnou volbu pro hráče a v případě, že jsou dodrženy, musí zajistit naplnění minimálního % NH.
- c) Hráč musí být schopen překonat obtížnost automatických chytů anebo strategie.

### **3.3.10 Hry s fyzickými dovednostmi**

- a) Umožní-li to regulační orgán, mohou být výsledky hry podmíněny fyzickými dovednostmi.
- b) U her, kde %NH závisí na hráčových fyzických dovednostech, musí informace hry hráče jasně informovat o existenci určitého zvýhodnění založeného na fyzických dovednostech, přičemž musí být stanoveny příslušné herní funkce.
- c) Informace ozřejmující funkci založenou na fyzických dovednostech musí být zřetelně zobrazeny a musí oznamovat existenci zvýhodnění na základě fyzických dovedností.

### **3.3.11 Časově limitované hry**

- a) U her, kde je výsledek ovlivněn časovým limitem pro reakci na herní událost, může herní platforma nabídnout hru pouze po informování hráče o případném znevýhodnění spojeném s komunikačním kanálem. Hry, jež jsou ve své podstatě neférové, nebudou schváleny.
- b) Pravidla musí jasně popsat postup v případě, že hráč bude během hry takového typu odpojen od síťového serveru (např. kvůli výpadku internetového připojení, havárie PC, atd.).

## **3.4 Prvky hry/bonusové prvky**

**3.4.1 Prvky hry/bonusové prvky** Tato část se zabývá hrami, kde bude hráči vyplacena jedna nebo více výher v rámci speciálních prvků/bonusů. Obecně platí, že bonusové ceny se udělují v rámci vedlejší (nebo navazující) obrazovky s animací a pokud není hráč informován jinak, měla by bonusová hra být součástí celkové teoretické NH pro danou výherní tabulku. U her, které podporují bonusové prvky, by se dizajnová předloha měla zabývat následujícími tématy:

- 
- a) Hra musí hráči jasně zobrazit ty herní pravidla, která platí pro aktuální fázi hry. Tato pravidla musí být hráči k dispozici před začátkem bonusové hry a taky během bonusové hry.
  - b) Hra musí hráče jasně informovat o rozsahu dostupné výše výher, rozsahu násobitelů, apod., které lze v rámci bonusové hry získat.
  - c) U bonusových prvků, které se nevyskytují náhodně během jedné hry, musí mít hráč dostatečné informace, jež by indikovali aktuální fázi vzhledem k dalšímu spuštění bonusové hry.
  - d) Pokud hra vyžaduje pro spuštění prvku získání několika událostí/symbolů, musí být počet událostí/symbolů nutných pro spuštění bonusu uveden spolu s počtem událostí/symbolů získaných na ostatních místech.
  - e) V případě potřeby musí hra zobrazit pravidla pro to, když další události/symboly potřebné ke spuštění bonusového kola nejsou dostupné v rámci jedné bonusové sekvence, přičemž dané události by za normálních okolností napomohly k získání událostí/symbolů potřebných ke spuštění bonusu (například, když byl dosažen maximální počet žetonů).
  - f) V případě, že sbírání žetonů může vést k volné hře, počet možných řádků a kreditů na řádek, které se mají vsadit během volných her.
  - g) Pokud se bonusová sekvence skládá z více než jedné propagované hry, musí být zobrazen počet zbývajících her v bonusové sekvenci.
  - h) Hra nesmí přizpůsobovat pravděpodobnost výskytu bonusu na základě historie výher získaných v předchozích hrách (t.j. hra nesmí přizpůsobovat teoretickou návratnost hráči na základě dříve vyplacených výher).
  - i) Pokud se herní bonus aktivuje po nasbírání určitého počtu událostí/symbolů anebo kombinace událostí/symbolů různého druhu během vícerych her, nesmí se pravděpodobnost získání podobných akcí/symbolů v průběhu hry zhoršit (např. u stejných událostí/symbolů není povoleno, aby posledních několik potřebných událostí/symbolů bylo těžší získat, než předchozí události/symboly daného typu).
  - j) Umožňuje-li hra hráči podržet jeden nebo vícero kotoučů/karet/symbolů při jednom nebo vícerych roztočeních/tazích, podržené a volné kotouče/karty/symboly musí být na obrazovce jasně označeny a způsob, jak uvolnit podržení jasně zobrazen hráči.

- k) Pokud je k dispozici bonusový prvek, v němž hráč musí vsadit dodatečné kredity, hráč musí mít na výběr, zda do bonusového kola vstoupí nebo ne. Hráč, který se rozhodne do bonusového kola nevstoupit, musí být vrácen na konec základní hry, která vedla ke hře bonusové. Hráč, který se rozhodne vstoupit do bonusové hry, avšak nemá dostatečný zůstatek kreditu pro pokračování, může:
- i) Použít dočasné výhry ze základní hry nebo předchozích etap pro dokončení daného kola, umožňují-li to pravidla hry;
  - ii) Autorizovat převod dalších finančních prostředků na hráčský účet; a
  - iii) Provést kombinaci bodů i a ii, pokud to umožňují pravidla hry.

**3.4.2 Možnost riskování.** Následující požadavky se vztahují na hry, které nabízejí určitou formu riskování (tyto hry mohou také používat termíny jako dvojitě navýšení, trojitě navýšení anebo "ber nebo riskuj"). Hráč musí mít možnost volby, zda se chce nebo nechce zúčastnit. Pokud není hráči sděleno jinak, tak by u možnosti riskovat měla být teoretická NH 100% a neměla by mít vliv na celkovou teoretickou NH v rámci výherní tabulky. V případě tohoto typu her musí dizajnová předloha obsahovat následující:

- a) Limit výhry (pokud existuje) a maximální možný počet možností riskovat;
- b) Je-li riskování ukončeno automaticky před dosažením maximálního možného počtu možností riskovat, musí být jasně uveden důvod, proč tomu tak je;
- c) Specifikovány musí být všechny neobvyklé herní podmínky, během nichž není možnost riskovat dostupná;
- d) Pokud možnost riskovat nabízí výběr násobení, musí být hráči jasné, jaké je spektrum možností a výher; a
- e) Po té, co si hráč zvolí formu násobení, musí být na obrazovce jasně uveden typ násobení, který byl vybrán.

## 3.5 Kritéria pro hru hráče proti hráči

**3.5.1 Hra hráče proti hráči (HPH).** Hrací místnosti pro hry HPH jsou prostředí, která nabízejí hráčům možnost hazardovat spolu anebo proti sobě. V těchto prostředích se provozovatel obvykle neúčastní hazardu jako jedna ze stran (např. neexistují banky zabezpečené provozovatelem), ale obvykle poskytuje pro hazardní hry služby nebo prostředí, které mohou hráči využít a vybírá poplatek, vstupné anebo procento za danou službu. Systémy, které nabízejí hry HPH musí vyjma výše uvedených platných herních pravidel zabezpečit následující, není-li uvedeno jinak:

- a) Zabezpečit mechanismus, který by adekvátně zjišťoval a předcházel kolizi hráčů, umělým hráčským softwarům, neférovému zvýhodnění a schopnosti ovlivnit výsledky hry a turnaje;
- b) Zajistit varování o tom, jakým způsobem mohou roboty ovlivnit hru, takže hráči mohou učinit informované rozhodnutí, jestli se budou účastnit a provést kroky k nahlášení podezření z použití robotického hráče;
- c) Zabránit autorizovaným hráčům, aby zabírali více než jedno místo u kteréhokoli z jednotlivých stolů;
- d) Poskytnout autorizovaným hráčům možnost připojit se k hernímu stolu, kde byli všichni autorizovaní hráči vybráni náhodně;
- e) Informovat autorizované hráče o délce doby, kterou jednotliví hráči strávili u vybraného stolu;
- f) U všech autorizovaných hráčů při daném stolu jasně uvést, kteří z nich hrají s penězi provozovatele (jsou nastrčení) a kteří jsou navrhujícími hráči; a
- g) Nesmí použít umělý hráčský software, který by se choval jako autorizovaný hráč, vyjma volných her anebo zkušebního modu.

**3.5.2 Automatizovaní hráči.** Při použití automatizovaných hráčů ve volných hrách nebo zkušebním modu platí následující kritéria:

- a) V demo verzi, u volných her anebo v zkušebním modu může software používat umělou inteligenci (UI) za účelem facilitování hry.
- b) Použití UI musí být jasně vysvětleno v menu s nápovědou.

- c) Všichni automatizovaní hráči musí být u jednotlivých stolů jasně označeni tak, aby hráči věděli, kteří z nich nejsou lidé.

**3.5.3 Soutěže/Turnaje.** Organizované utkání, které hráči umožňuje zakoupit si anebo vyhrát možnost zapojit se do soutěžní hry proti jiným hráčům, se povoluje za předpokladu, že jsou dodrženy následující pravidla.

- a) V případě umožnění turnaje nesmí žádná z her přijímat skutečné peníze z jakéhokoli zdroje ani žádným způsobem vyplácet žádné peníze, místo toho musí použít speciální kredity, body anebo podíly určené pro turnaj, které nemají žádnou hotovostní hodnotu.
- b) Pravidla interaktivní herní soutěže/turnaje jsou registrovanému hráči k dispozici na webových stránkách, kde se interaktivní herní soutěž/turnaj koná. Pravidla musí přinejmenším obsahovat:
- i) Všechny podmínky, které musí registrovaní hráči splnit pro zapojení se do a pokračování v soutěži/turnaji.
  - ii) Jakékoli podmínky vztahující se k pozdnímu příchodu anebo nedokončeným turnajovým zápasům a způsob, jakým funguje automatické zadávání a/nebo provádění počátečního zakoupení.
  - iii) Konkrétní informace vztahující se ke všem samostatným soutěžím/turnajům, včetně výše částky vložené do výherního banku.
  - iv) Distribuce finančních prostředků na základě konkrétních výsledků.
  - v) Název organizace (anebo jména osob), která soutěž/turnaj pořádá anebo spolupořádá a provozovatele, pokud je k dispozici.
- c) Výsledky každé ze soutěží/turnajů musí být účastníkům k dispozici k nahlédnutí na interaktivní herní stránce. Po té, co byli výsledky každé ze soutěží/turnajů zveřejněny na stránkách, budou dostupné na požádání. Záznamy musí obsahovat následující:
- i) Název utkání;
  - ii) Datum(a) utkání;
  - iii) Celkový počet vstupů;
  - iv) Výši vstupného poplatku;
  - v) Celkovou výši výherního banku; a



vi) Částku zaplacenou v každé výherní kategorii.

**Poznámka:** V případě volných soutěží/turnajů (t.j. registrovaný hráč neplatí vstupní poplatek) je potřeba zaznamenat výše zmiňované požadované informace, vyjma počtu vstupů, výše vstupního poplatku a celkové výše výherního banku.

### 3.6 Historie hry

**3.6.1 Historie hráče.** K dispozici musí být funkce ‘přehrát poslední hru’, je jedno jestli formou opětovné rekonstrukce anebo popisem. V případě opětovného přehrání musí být jasně určeno, že se jedná o opětovné přehrání celého předchozího herního cyklu a musí být k dispozici následující informace (přinejmenším):

- a) Datum a čas, kdy hra začala a/nebo skončila;
- b) Zobrazení související s konečným výsledkem hry, buďto v grafické podobě anebo prostřednictvím jasné textové zprávy;
- c) Celková výše hráčovy hotovosti/kreditu na začátku a/nebo na konci hry;
- d) Celkovou výši sázky;
- e) Celkovou výši vyhrané hotovosti/kreditů v rámci ceny (včetně progresivních jackpotů);
- f) Výsledky jakýchkoli hráčem zvolených možností započítaných do výsledku hry;
- g) Výsledky všech mezi-fází hry jako prvků riskování anebo volných her; a
- h) Výši všech přijatých propagačních cen (pokud byly k dispozici).

**3.6.2 Zpětná historie.** U každé jedné hry v interaktivním herním systému je nutno, vyjma výše zmiňovaných požadovaných prvků ze sekce 3.6.1, zaznamenat, uchovat a v případě potřeby snadno zobrazit následující informace:

- a) Jedinečné ID hráče;
- b) Příspěvky do banku s progresivními jackpoty (je-li k dispozici);
- c) Status hry (probíhá-li, nebo zdali je dokončena, apod.);
- d) Číslo stolu (je-li k dispozici), u kterého se hra hrála;

- e) Použitou výherní tabulku; a
- f) Identifikátor a verzi hry.

# KAPITOLA 4

## 4.0 KRITÉRIA PRO GENERÁTOR NÁHODNÝCH ČÍSEL (GNČ)

### 4.1 Úvod

**4.1.1 Obecné ustanovení.** Generátor náhodných čísel musí být v čase předložení na posouzení kryptograficky odolný. V případě použití více než jedné aplikace generátoru náhodných čísel v interaktivním herním systému, musí být každá aplikace přezkoušena a certifikována zvlášť. V případě, že jsou dané aplikace stejné, ale vyžadují si odlišné připojení k hře(hrám)/aplikaci(ím), každý způsob připojení musí být taky přezkoušen a certifikován zvlášť. Všechny výsledky z generátoru náhodných čísel používané při výběru herních symbolů/rozhodnutích o výsledcích hry musí být zveřejněny prostřednictvím analýzy dat anebo přečtením vstupního kódu:

- a) Být statisticky nezávislý;
- b) Být v rámci daného rozsahu férově distribuované (dle statisticky očekávaných vazeb);
- c) Projít různými uznávanými statistickými testy; a
- d) Být kryptograficky odolný.

**4.1.2 Použitelné testy.** Testovací laboratoř může použít různé uznávané testy, aby rozhodla, zda náhodné hodnoty produkované generátorem náhodných čísel prošly požadovaným 99% stupněm důvěryhodnosti nebo ne. Mezi tyto testy mohou být zahrnuty, nemusí se však omezovat na:

- a) Chí-kvadrát test;
- b) Test rovnoměrné distribuce (četnosti);
- c) Test odstupů;
- d) Test vzájemného překrývání se;
- e) Pokerový test;

- f) Test pro sbírání kuponů;
- g) Permutační test;
- h) Kolmogorovův-Smirnovův test;
- i) Testy pro požadavky na příležitost
- j) Statistický test pořadí;
- k) Testy jednotlivých kol (vzorky výskytu se nesmí opakovat);
- l) Meziherní korelační test;
- m) Účinnost sériového korelačního testu a stupeň sériové korelace (výsledky by měli být nezávislé na předešlé hře);
- n) Testy následných kol; a
- o) Poissonovo rozdělení.

***Poznámka:** Nezávislá testovací laboratoř zvolí vhodné testy případ od případu na základě přezkoumání GNČ.*

## 4.2 Dávkování

**4.2.1 Obecné ustanovení.** Metoda dávkování nesmí narušovat kryptografickou odolnost generátoru náhodných čísel. Metoda dávkování navíc musí zachovat rozložení dávkovaných hodnot. Například, pokud 32-bitový generátor náhodných čísel s rozsahem nastavených celých čísel v uzavřeném intervalu  $[0, 2^{32}-1]$  byl vybrán pro dávkování sady celých čísel v uzavřeném obsahu  $[1,6]$  tak, že hodnoty dávkování lze použít k simulaci vržení klasické šestistranné kostky, pak by se každé celé číslo v dávkovaném rozsahu teoreticky mělo objevit se stejnou frekvencí. Dle výše uvedeného příkladu platí, že není-li teoretická frekvence každé hodnoty stejná, pak se vybraná metoda dávkování považuje za předpojatou. Adekvátní metoda dávkování tedy musí mít odchylku rovnou nule.

## 4.3 Hardwarový GNČ

**4.3.1 Obecné ustanovení.** Z důvodu jejich fyzických vlastností může u hardwarových GNČ dojít během času k zneřetnění. Selhání hardwarového GNČ by mohlo mít vážný dopad na hru(hry)/aplikaci(e), jelikož by se hry mohli stát předvídatelnými anebo by mohlo dojít k neférové distribuci hodnot. Z tohoto důvodu musí být v případě použití hardwarového GNČ zabezpečený dynamický/aktivní monitoring výsledků v reálném čase, se vzorkem dostatečně velkým pro přiměřeně rozsáhlé a statisticky silné testování tak, aby byla hra v případě selhání výsledků testování zrušena.

## 4.4 Softwarový GNČ

**4.4.1 Obecné ustanovení.** Následující kritéria se vztahují pouze na softwarové GNČ.

**4.4.2 Interval.** Interval GNČ, v součinnosti s dalšími metodami pro zavedení výsledků GNČ, musí být dostatečně velký na to, aby se zajistilo, že všechny možné herní kombinace/permutace výsledků jsou pro danou hru(hry)/aplikaci(e) dostupné.

**4.4.3 Seedování/Opětovné seedování.** Metoda seedování/opětovného seedování musí zajistit, aby všechny hodnoty seedování byly stanoveny způsobem, který nenarušuje kryptografickou bezpečnost generátoru náhodných čísel.

**4.4.4 Cyklus/Aktivita probíhající na pozadí.** Aby se předešlo tomu, že by výsledky GNČ mohli být předvídatelné, musí mezi jednotlivými hrami probíhat na pozadí určitý cyklus/aktivita. Pokaždé, kdy se herní výsledky skládají z víceřkých zmapovaných hodnot GNČ, musí mezi jednotlivými hrami na pozadí probíhat stálý cyklus/aktivita (t.j.: mezi výběrem jednotlivých zmapovaných hodnot GNČ), aby se zajistilo, že výsledek hry není narušován sekvenčně mapovanými výsledky GNČ. Tempo cyklu/aktivity probíhající na pozadí musí být samo o sobě dostatečně náhodné na to, aby se předešlo jakémukoli předvídaní.

Tuto stranu ponechejte prázdnou

# KAPITOLA 5

## 5.0 KRITÉRIA SYSTÉMU INFORMAČNÍ BEZPEČNOSTI (SIB)

### 5.1 Obecné ustanovení.

**5.1.1 Obecné ustanovení.** Pro zajištění toho, aby hráči nebyli vystaveni zbytečnému bezpečnostnímu riziku tím, že si vyberou účast v interaktivní hře. Tyto bezpečnostní požadavky se vztahují na následující klíčové komponenty interaktivního herního systému:

- a) Komponenty interaktivního herního systému, které zaznamenávají, ukládají, zpracovávají, sdílejí, přenášejí anebo obnovují citlivé hráčské informace, např. podrobnosti ohledně kreditní/debetní karty, informace k autorizaci, zůstatek hráčova účtu;
- b) Komponenty interaktivního herního systému, které generují, přenášejí anebo zpracovávají náhodná čísla, jež se používají pro rozhodnutí o výsledcích hry anebo virtuálních událostech;
- c) Komponenty interaktivního herního systému, které uchovávají výsledky aktuálního stavu hráčových sázek;
- d) Body potřebné ke vstupu a odchodu z výše zmíněných systémů (dalších systémů, které jsou schopny komunikovat přímo s hlavními systémy); a
- e) Komunikační sítě, jež přenášejí citlivé údaje o hráčích.

### 5.2 Zásady ochrany informací

**5.2.1 Obecné ustanovení.** V platnosti musí být dokument se zásadami pro ochranu informací, kde by byl uveden přístup provozovatele k správě bezpečnosti informací a jejímu zavedení. Zásady pro ochranu informací musí:

- 
- a) Obsahovat ustanovení, dle kterého je v případě změn v interaktivním herním systému anebo v postupech provozovatele, jež mění stupeň ohrožení profilu anebo interaktivního herního systému, potřebná revize;
  - b) Být schválené představenstvem;
  - c) Být oznámené všem zaměstnancům a relevantním externím stranám;
  - d) Projít revizí v plánovaných intervalech; a
  - e) Vymezit odpovědnost provoz zajišťujících zaměstnanců a zaměstnanců kterékoli z třetích stran zajišťujících provoz, služby a údržbu interaktivního herního systému a/nebo jeho komponentů.

### 5.3 Administrativní kontrola

**5.3.1 Bezpečnost lidských zdrojů.** Bezpečnostní role a odpovědnost zaměstnanců by měly být definovány a písemně uvedeny v souladu se zásadami pro bezpečnost informací.

- a) Všichni zaměstnanci organizace musí projít náležitým školením o bezpečnosti a pravidelnými aktualizacemi v zásadách a postupech organizace tak, jak je třeba z titulu jejich funkce.
- b) Zásady pro kontrolu přístupu musí být zavedeny, písemně uvedeny a revidovány na základě požadavků plynoucích z obchodní činnosti a bezpečnosti pro fyzický a logický přístup do interaktivního herního systému a/nebo jeho částí.
- c) Zaměstnanci mohou mít přístup pouze ke službám nebo zařízením, k jejichž použití obdrželi speciální autorizaci.
- d) Představenstvo musí pravidelně formálním způsobem vykonávat revizi přístupových uživatelských práv.
- e) Přístupová práva všech zaměstnanců do interaktivního herního systému a/nebo jeho částí musí být po ukončení doby jejich zaměstnání, smlouvy anebo dohody zrušená anebo upravena dle změn.



---

**5.3.2 Služby třetích stran.** Bezpečnostní role a odpovědnost poskytovatelů služeb z třetí strany by měli být definovány a písemně uvedeny v souladu se zásadami pro bezpečnost informací.

- a) Dohody poskytovatelů služeb z třetích stran zahrnující přístup, zpracování, komunikaci a správu interaktivního herního systému a/nebo jeho komponentů anebo přidání produktů a služeb do interaktivního herního systému a/nebo jejich částí musí splňovat adekvátní bezpečnostní kritéria.
- b) Služby, hlášení a záznamy poskytované třetími stranami musí být monitorovány a podléhat revizi představenstvem alespoň jednou ročně.
- c) Změny v ustanoveních týkajících se služeb, včetně údržby a meliorace stávajících zásad, postupů a kontroly pro bezpečnost informací se musí spravovat s ohledem na klíčovost obchodního sektoru, začleněných postupů a přehodnocení rizika.
- d) Přístupová práva všech poskytovatelů služeb z třetích stran k interaktivnímu hernímu systému a/nebo jeho částem musí být po ukončení smluvní doby anebo dohody zrušeny anebo upraveny dle změn.

**5.3.3 Správa majetku.** Všechny uložené, zpracované anebo sdělené kontrolované informace týkající se majetku, včetně těch, které zahrnují operační prostředí interaktivního herního systému a/nebo jeho částí, by měli být v souladu se zásadami pro bezpečnost informací vzaty v potaz a měl by být stanoven jejich majitel.

- a) Musí být zaznamenána a udržována inventura všeho majetku týkajícího se kontrolních položek.
- b) Majetek musí být klasifikován dle klíčivosti, citlivosti a hodnoty.
- c) Ke každému majetku musí být přidělen „majitel“, který je odpovědný za to, že informace a majetek jsou vhodně klasifikované, definované a probíhá pravidelná revize přístupu a klasifikace.
- d) Zásady musí zahrnovat přípustné využití majetku souvisejícího s interaktivním herním systémem a jeho operačním prostředím.
- e) Pro vyřazení majetku z použití a zařazení nového majetku musí být stanoven konkrétní postup.

- f) Z vyřazeného zařízení musejí být odebrána úložná média a musí být bezpečně zlikvidována dle písemně uvedených postupů.
- g) Odebratelná úložná média musí být bezpečně zlikvidována v případě, že už nejsou potřeba, dle písemně uvedených postupů.

**5.3.4 Správa kódovacích klíčů.** Správa kódovacích klíčů musí podléhat stanoveným postupům v souladu se zásadami pro bezpečnost informací.

- a) Pro obdržení nebo generování kódovacích klíčů musí být k dispozici písemně uvedený postup.
- b) V případě, že doba platnosti kódovacích klíčů vypršela, musí být k dispozici písemně uvedený postup pro správu prošlých kódovacích klíčů.
- c) Pro zrušení kódovacích klíčů musí být k dispozici písemně uvedený postup.
- d) Pro bezpečnou změnu stávající sady kódovacích klíčů musí být k dispozici písemně uvedený postup.
- e) Pro úschovu kódovacích klíčů musí být k dispozici písemně uvedený postup.
- f) Pro obnovení dat zakódovaných zrušeným anebo prošlým kódovacím klíčem ve stanovené lhůtě po té, co se kódovací klíč stal neplatným, musí být k dispozici písemně uvedený postup.

**5.3.5 Životní cyklus vývoje softwaru.** Při akvizici a vývoji nového softwaru se musí postupovat dle postupu stanoveného v souladu se zásadami pro bezpečnost informací.

- a) Výrobní prostředí musí být logicky a fyzicky oddělené od prostředí pro vývoj a testování.
- b) Pracovníkům vývoje musí být zabráněno, aby měli přístup k provedení změny kódu ve výrobním prostředí.
- c) K dispozici musí být písemně uvedená metoda, jak ověřit, že testovací software nebyl ve výrobním prostředí dále upraven.
- d) Pro prevenci úniku osobních identifikačních údajů musí být k dispozici písemně uvedená metoda, která by zabezpečila, že nezpracovaná výrobní data nejsou použita během testování.

- e) Veškerá dokumentace vztahující se k softwaru a vývoji aplikace by měla být dostupná a uložena po dobu jeho životnosti.

**5.3.6 Změny v kontrole.** Zavedení změn v hardwaru a softwaru interaktivního herního softwaru musí být provedeno oficiálními postupy pro změny v kontrole v souladu se zásadami pro bezpečnost informací.

- a) Postupy pro změny v kontrole musí být adekvátní, aby se zajistilo, že pouze správně schválené a otestované verze programů jsou zavedeny do výroby herní platformy. Výrobní změny v kontrole musí zahrnovat:
- i) Náležitou kontrolu verze softwaru anebo mechanismus pro jednotlivé části softwaru;
  - ii) Detaily důvodu změny;
  - iii) Podrobnosti o osobě provádějící změnu;
  - iv) Kompletní zálohu předcházejících verzí softwaru;
  - v) Zásady zabývající se postupy v případě nouzových změn;
  - vi) Postupy pro testování a posun ve změnách;
  - vii) Rozdělení povinností mezi pracovníky vývoje, tým pro zabezpečení kvality a uživatele; a
  - viii) Postupy pro zajištění aktualizace technické a uživatelské dokumentace v případě změn.
- b) Všechna připojení na herní platformě by měla být otestována, jestli jsou nakonfigurované identicky s cílovou herní platformou, pokaždé, kdy je to možné. V případě, že testování připojení nemůže být provedeno pořádně v stanoveném čase tak, aby byla dodržena časová kritéria pro daný stupeň přísnosti upozornění, pak by testování připojení mělo podléhat rizikovému řízení, buďto izolováním anebo odebráním neotestované herní platformy ze sítě anebo použitím připojení a jeho pozdějším přezkoušením.

**5.3.7 Řízení nehod.** Postup pro ohlašování nehod týkajících se bezpečnosti informací a řízení odpovědí musejí být písemně uvedeny v souladu se zásadami pro bezpečnost informací.

- 
- a) Postup řízení při nehodách musí zahrnovat definici toho, co může způsobit nehodu v bezpečnosti informací.
  - b) Postup v řízení při nehodách musí uvádět způsob, jakým jsou nehody v informační bezpečnosti ohlašované prostřednictvím vhodných řídicích kanálů.
  - c) Postup v řízení při nehodách se musí zabývat úkoly a postupy při řízení pro zajištění rychlé, efektivní a systematické odpovědi v případě nehody v bezpečnosti informací, včetně:
    - i) Postupů pro naložení s různými typy nehod v bezpečnosti informací;
    - ii) Postupů pro analýzu a identifikaci příčin nehody;
    - iii) Komunikace se stranami postiženými nehodou;
    - iv) Nahlášení nehody příslušnému orgánu;
    - v) Sbíráání forenzních důkazů; a
    - vi) Kontrolovaného obnovení po nehodě v bezpečnosti informací.

**5.3.8 Pokračování v obchodní činnosti a obnova po havárii.** Pro obnovu herních operací musí být k dispozici plán pro případ, že by se výrobní herní systém stal provozu neschopným.

- a) Plán pro obnovu po havárii se musí zabývat způsobem uložení informací o hráčově účtu a údajů o hře pro minimalizování ztráty v případě, že se výrobní herní systém stal provozu neschopným. V případě použití asynchronní kopie by měla být popsána metoda pro obnovu dat anebo zdokumentována možná ztráta dat.
- b) Plán pro obnovu pro havárii musí vymezit okolnosti, za nichž bude použit.
- c) Plán pro obnovu po havárii se musí zabývat obnovením stránky fyzicky oddělené od výrobní stránky.
- d) Plán pro obnovu po havárii musí obsahovat pokyny pro obnovu, detailně popisující technické kroky potřebné k opětovnému obnovení herních funkcí na obnovovací stránce.
- e) Plán pro pokračování v obchodní činnosti se musí zabývat postupy potřebnými k obnovení administrativních úkonů u herních aktivit po aktivování obnovené platformy, u řady možných scénářů vhodných pro daný operační kontext herního zařízení.

---

## 5.4 Technická kontrola

### 5.4.1 Automatický monitoring

- a) Interaktivní herní systém musí zavést automatický monitoring klíčových komponentů (např. hlavních hostitelských počítačů, síťových zařízení, brán firewallu, odkazů na třetí strany, apod.)
- b) Hlavní komponenty, které neprojdou testy pro automatický monitoring, musí být okamžitě vypnuty. Komponent nesmí být zprovozněn, dokud neexistuje náležitý důkaz, že chyba byla opravena.

### 5.4.2 Kritéria pro služby týkající se jména domény (SJD)

- a) Hlavní server, jenž se používá pro vyřešení problémů spojených se SJD v součinnosti s interaktivním herním systémem, musí být fyzicky umístěn v středisku pro bezpečnostní údaje;
- b) Logický a fyzický přístup k hlavnímu serveru se SJD musí být omezen na autorizované osoby;
- c) K dispozici musí být alespoň jeden vedlejší server pro řešení problémů spojených se SJD. Vedlejší servery musí být umístěny v místnostech oddělených od hlavního serveru;
- d) Převody zón mezi hlavním a vedlejšími servery musí proběhnout minimálně každých 24 hodin; a
- e) Převody zón do nezávislých hostitelských zařízení by měli být vypnuty.

### 5.4.3 Monitoring

- a) Hodiny všech komponentů interaktivního herního systému musí být zesynchronizovány s přesným domluveným zdrojem času, aby se zajistila konzistentnost protokolů. Zpoždění času musí být pravidelně kontrolováno.
- b) Auditový deník zaznamenávající aktivity uživatele, výjimky a události týkající se bezpečnosti informací musí být zavedený a uchovaný po určitou dobu pro případnou

- pomoc při budoucích šetřeních a monitoringu kontroly přístupu.
- c) Aktivity správce a provozovatele systému musí být zaprotokolovány.
  - d) Protokolovací zařízení a přihlašovací informace musí být chráněny před falšováním a neautorizovaným přístupem.
  - e) Každá změna, pokus o změnu, přečtený přístup anebo jiná změna anebo přístup k záznamům, auditu anebo deníku jakékoli herní platformy musí být zjistitelný interaktivním herním systémem. Musí být možné podívat se, kdo viděl anebo změnil protokol a kdy.
  - f) Protokoly generované v důsledku monitorovací činnosti musí být pravidelně kontrolovány dle písemně uvedeného postupu. Záznam o každé takovéto kontrole musí být uschován.
  - g) Chyby interaktivního herního systému musí být zaprotokolovány, analyzovány a musí být podniknuta náležitá aktivita.
  - h) Síťové přístroje s omezenou úschovnou kapacitou na desce musí zrušit veškerou komunikaci v případě, že auditový protokol je plný, anebo použít pro vytvoření protokolu vybraný protokolový server.

**5.4.4 Kryptografická kontrola.** Vytvořené a zavedené by měly být zásady pro použití kryptografické kontroly pro ochranu informací.

- a) Všechny citlivé anebo osobní identifikační informace by měly být v případě přenosu sítí s nižším stupněm důvěryhodnosti zašifrovány.
- b) Údaje, u kterých se nevyžaduje, aby byly tajné, ale musí být autorizovány, musí používat určitý typ techniky pro autorizování zpráv.
- c) Během autorizace musí být použitý bezpečnostní certifikát od schválené organizace.
- d) Stupeň použitého šifrování by měl být náležitý dle citlivosti dat.
- e) Použití šifrovacího algoritmu musí být pravidelně kontrolováno kvalifikovanými osobami z představenstva, aby se ověřilo, že aktuální šifrovací algoritmy jsou bezpečné.
- f) Změny v šifrovacích algoritmech pro opravení slabých míst musí být použity, jakmile je to možné. Nejsou-li k dispozici žádné takovéto změny, algoritmus musí být vyměněn.
- g) Šifrovací klíče nesmí být skladovány bez toho, aby byli sami zakódované odlišnou

---

kódovací technikou a/nebo použitím jiného kódovacího klíče.

**5.4.5 Kontrola přístupu.** Přidělení oprávnění pro přístup musí být omezeno a kontrolováno na základě obchodních požadavek a principu nejnižších možných oprávnění.

- a) Pro přidělení anebo odebrání přístupu ke všem informačním systémům a službám musí být zaveden oficiální postup pro registraci anebo odhlášení uživatele.
- b) Všem uživatelům musí být přidělen jedinečný identifikátor (ID uživatele) pouze pro osobní použití a pro dosvědčení proklamované identity uživatele musí být použita vhodná autorizační technika.
- c) Použití obecných účtů musí být omezeno a v případě jejich použití musí být formálně zaevidován důvod použití.
- d) Ochrana heslem musí být kontrolována prostřednictvím oficiálního řídicího postupu.
- e) Hesla musí splňovat průmyslová kritéria týkající se délky, komplexnosti a životnosti.
- f) Přístup k aplikacím interaktivního herního systému a k operačním systémům musí být kontrolován prostřednictvím bezpečného přihlašovacího postupu.
- g) Pro kontrolu přístupu vzdálenými uživateli musí být navíc použita náležitá autorizační metoda.
- h) Každý fyzický přístup do prostorů s komponenty interaktivního herního systému a každý logický přístup k aplikacím interaktivního herního systému anebo operačnímu systému musí být zaznamenán.
- i) Použití automatického identifikačního přístroje k autorizaci připojení z konkrétní lokality a zařízení musí být oficiálně zaevidováno a zahrnuto do pravidelné revize pravidel týkajících se přístupu prováděné představenstvem.
- j) U vysoce rizikových aplikací je pro zabezpečení dodatečné bezpečnosti potřeba aplikovat omezení počtu připojení.
- k) Použití obslužných programů, které by mohli přepsat kontrolu systému a aplikací, musí být omezeno a striktně kontrolováno.
- l) Zavedeny musí být oficiální zásady a přijatá náležitá bezpečnostní opatření pro ochranu vůči rizikům plynoucím z použití mobilní výpočetní techniky a komunikačních zařízení.
- m) Telekomunikační spojení nesmí být povoleno, aniž by probíhalo za okolností, kdy je

---

bezpečnost koncového příjmu zaručena.

**5.4.6 Správa bezpečnosti sítě.** Sítě by měly být logicky rozděleny tak, aby nedocházelo k přetížení sítě na síťové lince, která by nemohla být obsloužena hostitelským zařízením na dané lince.

- a) Selhání žádné z položek by nemělo vyústit do zamítnutí služby.
- b) V síti musí být nainstalován systém pro detekci vniknutí/systém pro prevenci vniknutí, který dovede:
  - i) Poslouchat interní i externí komunikaci
  - ii) Detekovat nebo předcházet distribuovanému útoku s cílem odepření služeb (DDOS)
  - iii) Detekovat nebo předcházet tomu, aby se do sítě dostal kód bez fyzické přítomnosti
  - iv) Detekovat nebo předcházet falšování Protokolu pro rozlišení adresy (ARP)
  - v) Detekovat jiné indikátory třetích osob a komunikaci mezi servery, jakmile k ní dojde
- c) Každá jednotka serveru v shluku a virtuální prostředí by měly vykonávat pouze jednu funkci. Alternativní obdobně bezpečný mechanismus se bude považovat za vylepšení technologie.
- d) Ve virtuálním prostředí nesmí přebytečné jednotky serveru běžet pod stejným hypervizorem.
- e) Protokoly bez státní příslušnosti (např. UDP) by se neměly používat pro citlivá data bez převodu se státní příslušností.

***Poznámka:** I přesto, že HTTP je technicky bez státní příslušnosti, je-li spuštěno na TCP, které má státní příslušnost, je povoleno.*
- f) Všechny změny v síťové infrastruktuře (např. konfigurace síťového zařízení) musí být zaprotokolovány.
- g) Skener virusů a/nebo detekce programů by měl být nainstalován ve všech relevantních informačních systémech. Tyto programy by měly být pravidelně aktualizovány, aby byli schopni skenovat nové chyby nebo virusy.



- h) Bezpečnost sítě by měla být pravidelně testována kvalifikovanou a zkušenou osobou.
- i) Testování by mělo zahrnovat testování externích (veřejných) rozhraní a vnitřní sítě.
- j) Testování jednotlivých bezpečnostních domén v interní síti by mělo být provedeno samostatně.

#### 5.4.7 **Brána firewallu.**

- a) Brána firewallu by měla být umístěna na rozhraní dvou rozdílných bezpečnostních domén.
- b) Veškerá připojení k hostitelským zařízením v interaktivním herním systému ve středisku s bezpečnostními údaji musí přecházet přes alespoň jednu bránu firewallu na úrovni aplikace. To zahrnuje připojení k a z jakéhokoli jiného hostitelského zařízení v interaktivním herním systému používaného provozovatelem.
- c) Brána firewallu musí být samostatným hardwarovým zařízením s následujícími vlastnostmi:
  - i) Pouze aplikace související s bránou firewallu mohou být umístěny v bráně firewallu; a
  - ii) Pouze omezený počet účtů může být přítomný v bráně firewallu (např. pouze správci systému).
- d) Brána firewallu musí zamítnout veškerá připojení kromě těch, jež byly konkrétně schváleny.
- e) Brána firewallu musí odmítnout veškerá připojení z míst, které nemohou být umístěny na síti a z kterých pochází zprávy (např. RFC1918 se zabývá veřejnou částí internetovou bránou firewallu.)
- f) U brány firewallu musí být veden auditový deník týkající se všech změn parametrů, které kontrolují připojení povolené skrze firewall.
- g) U brány firewallu musí být veden auditový deník týkající se všech úspěšných a neúspěšných pokusů o připojení. Záznamy musí být uchovány po dobu 90 dnů a jejich vzorek musí být každý měsíc kontrolován pro zjištění neočekávaných přesunů.
- h) Brána firewallu musí deaktivovat celou komunikaci v případě, že je auditový deník plný.

**5.4.8 Vzdálený přístup.** Vzdálený přístup je definován jako jakýkoli přístup z vnějšího prostředí systému nebo systémové sítě, včetně jakéhokoli přístupu z jiných sítí v rámci jednoho uskupení. Vzdálený přístup smí být povolen pouze tehdy, je-li autorizován regulačním orgánem a musí být k dispozici možnost jeho vypnutí. Je-li vzdálený přístup povolen, smí přijímat pouze vzdálená připojení povolené firewallem aplikace a nastaveními interaktivního herního systému. Bezpečnost vzdáleného přístupu bude kontrolována případ od případu v součinnosti se zavedením stávající technologie a souhlasem od místního regulačního orgánu. Kromě toho nesmí být k dispozici:

- a) Žádná administrativní funkce pro neautorizovaného vzdáleného uživatele (přidávání uživatelů, změny povolení, apod.);
- b) Žádný neautorizovaný přístup do libovolné databáze, vyjma vyhledání informací za použití stávajících funkcí;
- c) Žádný neautorizovaný přístup do operačního systému; a
- d) Interaktivní herní systém musí vést deník aktivity, jenž je automaticky aktualizován, zobrazující veškeré informace o vzdáleném přístupu.

**5.4.9 Záloha.** V souladu se zásadami zálohování je potřeba pravidelně udělat a otestovat zálohované kopie informací a softwaru.

## 5.5 Kontrola fyzických komponentů a prostředí

**5.5.1 Bezpečnostní prostory.** Herní platformy a související komunikační systémy musí být umístěny v zařízeních, jež poskytují fyzickou ochranu před poškozením ohněm, záplavami, hurikánem, zemětřesením a dalšími formami přírodních nebo člověkem způsobených katastrof.

- a) Bezpečnostní obvody (zábrany jako jsou zdi, vstupní dveře kontrolované čipovými kartami anebo vrátnice s obsluhou) musí být použité pro ochranu prostorů, které uschovávají komponenty interaktivního herního systému.
- b) Bezpečnostní prostory musí být chráněny náležitou kontrolou na vstupu, aby se zajistilo, že přístup je omezen pouze na autorizovaný personál.

- 
- c) Veškerý přístup musí být zaznamenán v bezpečnostním deníku.
  - d) Bezpečnostní prostory musí obsahovat systém pro detekci vniknutí a pokusy o neautorizovaný přístup musí být zaznamenány.

### **5.5.2 Bezpečnost herních zařízení**

- a) Servery interaktivního herního systému musí být umístěny v serverové místnosti, která zamezí neautorizovanému přístupu.
- b) Servery interaktivních herních systémů musí být umístěné v regálech v bezpečnostním prostoru.

### **5.5.3 Podpůrná zařízení**

- a) Všechny komponenty interaktivního herního systému musí být opatřeny adekvátním primárním zdrojem energie.
- b) Všechny komponenty interaktivního herního systému musí mít zařízení s nepřerušitelným zdrojem energie (NZE) pro podporu operací v případě výpadku energie.
- c) Pro vybavení umístěné v serverové místnosti musí být zabezpečné dostatečné chlazení.
- c) Kabely s přívodem energie a telekomunikační dráty přenášející data anebo podporní informační služby musí být chráněny před odposlechem anebo poškozením.
- d) Pro komponenty interaktivního herního systému umístěné v serverové místnosti musí být zabezpečena adekvátní protipožární ochrana.

---

# KAPITOLA 6

## 6.0 KRITÉRIA PRO PROGRESIVNÍ JACKPOT

### 6.1 Úvod

**6.1.1 Obecné ustanovení.** Progresivní jackpot (termín lze zaměnit) je stoupající cena založená na počtu kreditů, které byly vsazeny anebo vyhrané. Zahrnuje výhry, které jsou uděleny na základě kritérií jiných než je získání výherních výsledků ve hře, jako třeba u ‘Utajeného jackpotu.’ Nejsou v něm nicméně zahrnuty nekonfigurovatelné, narůstající ceny pocházející z bonusových kol, které jsou součástí výherních herních tabulek (teoretické %NH).

### 6.2 Vytvoření a řízení progresivního jackpotu

**6.2.1 Poctivost progresivního jackpotu.** Pro zavedení progresivního jackpotu, který je férový k hráčům, musejí být dodrženy následující principy:

- a) Všichni hráči, hrající hry s progresivním jackpotem, si musí být vědomi aktivit, které by je opravňovali k výhře progresivního jackpotu.
- b) V případech, kdy jsou příspěvky na progresivní jackpot součástí výpočtu %NH, nesmí být začleněny do výnosů. Pokud je u kteréhokoli z progresivních jackpotů nastavený strop, musí být všechny přidané příspěvky po dosažení daného stropu převedeny do vedlejšího banku. Minimální návratnost hráči musí být dosažena a to bez ohledu na počet vsazených jednotek, s nimiž se počítá.
- c) V herních pravidlech musí být uveden způsob, jakým je progresivní jackpot financován a stanoven.
- d) V případě, že je stanovená minimální výše sázky, aby hráč mohl vyhrát progresivní jackpot, základní hra (bez progresivního jackpotu) musí splňovat minimální návratnost hráči.

- e) Aktuální výše progresivního jackpotu by měla být zobrazena na všech hráčských zařízeních, které soupeří o progresivní jackpot. Dané zobrazení by mělo být aktualizováno na všech soupeřících hráčských zařízeních minimálně každých 30 vteřin.
- Poznámka:** Je přípustné, aby v závislosti na médiu, docházelo ke zpožděním v komunikaci, které mohou být různorodé a mimo povědomí či kontrolu provozovatele. Zpoždění serveru směrem ke klientovi se bude lišit od hráče k hráči a od zprávy ke zprávě.*
- f) Pravidla hry musí hráče informovat o nedostacích herních komunikačních médií i o tom, jak to hráče ovlivní.
- g) Pravidla hry musí hráče informovat o jakékoli maximální výši výhry a/nebo časovém limitu, které mohou být u každého z progresivních jackpotů zavedeny.
- h) U progresivních jackpotů, jež nabízejí vícero cenových hladin, musí být hráči v případě výhry konkrétní kombinace, která by mohla vést k vyšší ceně, vyplacena vždy vyšší částka. Může k tomu dojít v případě, že výherní kombinace jako ohodnocena jako vícero dostupných výherních kombinací (t.j. postupka je formou čisté postupky a čistá postupka je formou královské postupky). Můžou proto nastat situace, kdy je potřeba přehodit hladinu progresivního jackpotu, aby se zabezpečilo, že hráč dostane nejvyšší možnou hodnotu na základě všech kombinací výsledku, který může být definován.
- i) V případě, že se ve stejném čase objeví vícero progresivních jackpotů, přičemž neexistuje žádný konkrétní způsob, jak zjistit, který z jackpotů se objevil jako první, musí regulační orgán a/nebo provozovatel zavést postup pro řešení dané situace. Herní pravidla musí obsahovat informace, jež se zabývají řešením takovéto možnosti.

**6.2.2 Vedlejší kontrola progresivních jackpotů.** V případech, kdy “hlavní kontrola” využívá “vedlejší kontroly” na kontrolu progresivního jackpotu, platí následující požadavky:

- a) Vedlejší kontrola musí být z hlediska času synchronní s hlavní kontrolou.
- b) Hlavní kontrola musí být z hlediska času synchronní s interaktivním herním systémem.
- c) U progresivního jackpotu musí být výherní události opatřeny časovou známkou a kontrola musí zajistit, aby byly zásahy zaznamenané v průběhu minimálního časového rozpětí

- považovány za simultánní výhry. Výplata ceny v případě simultánních výher musí být učiněna v souladu s pravidly hry.
- d) Okno s minimálním rozpětím času (čas pro restartování progresivního jackpotu) není kratší, než nejdéle trvající doba pro:
- i) Zaregistrování, že došlo k výhře progresivního jackpotu,
  - ii) Oznámení výhry na displeji všech soupeřících hráčských zařízení s aktivní relací,  
a
  - iii) Restartování počítadel progresivních jackpotů.
- e) V případě, že je podporován progresivní jackpot daný narůstáním hráčovy sázky, zpracování všech navýšení přijatých ze všech hráčských zařízení, jestli jsou připojené k hlavní nebo vedlejší kontrole, musí být férové.

**6.2.3 Oznámení o výhře progresivního jackpotu.** V případě výhry jackpotu musí být dodržena následující kritéria:

- a) Vítězný hráč musí být informován o výhře progresivního jackpotu na konci hry;
- b) Oznámení o vyhraném progresivním jackpotu musí být zabezpečeno pro všechna hráčská zařízení soupeřící o progresivní jackpot v čase výhry jackpotu; a
- c) Výše progresivního jackpotu musí být zobrazena na všech hráčských zařízeních soupeřících o jackpot v čase výhry progresivního jackpotu.

**6.2.4 Změna nastavení progresivního jackpotu.** Následující informace se vztahují k nakonfigurování progresivního jackpotu:

- a) K změnám v nastaveních nesmí dojít hned po spuštění progresivního jackpotu. Místo toho by měli být uloženy a aplikovány až po výhře aktuálního progresivního jackpotu. Budou to 'čekající' nastavení.
- b) Utajený progresivní jackpot, který k rozhodnutí o výhře progresivního jackpotu používá ukrytou sumu progresivního jackpotu, nesmí v případě změn v nastaveních změnit ukrytou sumu progresivního jackpotu, pokud je progresivní jackpot aktivní (t.j. k progresivnímu jackpotu už byli připojeni nějaké příspěvky).

- c) Interaktivní herní systém musí zabezpečit prostředky, jak zobrazit stávající a čekající nastavení progresivního jackpotu.
- d) Interaktivní herní systém musí zaznamenat hodnoty všech počítadel progresivního jackpotu a také “Aktuální” a “Čekající” nastavení progresivních jackpotů.

**6.2.5 Částečné přesměrování progresivních jackpotů.** Jsou přípustná schémata pro přesměrování banku, kdy je část příspěvků progresivního jackpotu přesměrována do jiného banku tak, aby při výhře progresivního jackpotu mohl být bank s přesměrovanými příspěvky přidán jako základ nového progresivního jackpotu.

**6.2.6 Uzavření progresivního jackpotu.** V momentě, kdy by mělo dojít k uzavření progresivního jackpotu (např. porucha, ztráta připojení, neočekávané ukončení), musí být splněny následující požadavky:

- a) Hráči musí být jasně oznámeno, že progresivní jackpot není ve hře (např. zobrazením zprávy “Jackpot uzavřen” na hráčském zařízení).
- b) U progresivních jackpotů nesmí být během jejich uzavírání umožněna výhra.
- c) V případě, že je progresivní jackpot v součinnosti s další hrou (např. základní hrou) a požadavky pro návratnost hráči jsou splněny pouze tehdy, jsou-li k dispozici příspěvky k progresivnímu jackpotu, může dojít k nabídnutí další hry až tehdy, je-li progresivní jackpot k dispozici.
- d) Při aktivaci progresivního jackpotu po uzavření musí dojít k obnovení progresivního jackpotu se stejnými parametry, včetně výše progresivního jackpotu a výše utajeného progresivního jackpotu, jako byli parametry před uzavřením.

**6.2.7 Obnovení progresivního jackpotu/jackpotu.** Aby bylo možné obnovit aktuální výši progresivního jackpotu v případě selhání interaktivního herního systému anebo kontroly progresivního jackpotu, musí být buďto:

- a) Uložena aktuální výše progresivního jackpotu na alespoň dvou fyzicky oddělených zařízeních, anebo

- b) Aktuální hodnota výše progresivního jackpotu přesně vypočitatelná z jiných dostupných měrných informací, které nejsou uloženy v stejném interaktivním herním systému jako výše progresivního jackpotu/jackpotu.

V obou případech však musí být všichni právoplatní výherci progresivních jackpotů vyplaceni, jakmile je výše jackpotu obnovena.



Tuto stranu ponechejte prázdnou

# Příloha A

## A.0 SÁZKY V PŘÍPADĚ UTKÁNÍ

### A.1 Úvod

**A.1.1 Obecné ustanovení.** Následující požadavky se vztahují pouze na sázky ve sportu, soutěžích a zápasech, kdy hráč podává sázky na jednotlivá utkání anebo na konkrétní trh, které proběhnou v budoucnosti a jejichž výsledky jsou předurčeny náhodami nezávislými na systému. Požadavky této sekce jsou ve své povaze obecné a nezmiňují se o konkrétních typech sportů, soutěžích, zápasech nebo sázkách. Cílem je zahrnout v současnosti známé sporty, soutěže, zápasy a typy sázek, které jsou povoleny zákonem a zabezpečit rámec pro další typy v budoucnosti. Kromě níže uvedených kritérií se na daný případ vztahují všechny použitelné požadavky ze všech sekcí dokumentu GLI-19.

### A.2 Kritéria pro podávání sázek

**A.2.1 Informace o podávání sázek.** Následující sekce popisuje informace, které musí být hráči k dispozici ohledně utkání/trhu (a souvisejícího typu sázky) dostupných v interaktivním herním systému a metod k zadání sázky do interaktivního herního systému:

- a) Hráč musí mít k dispozici seznam anebo obdobnou prezentaci všech dostupných typů sázek.
- b) Před podáním sázky musí mít hráč možnost podívat se na popis daných typů sázek (např.: prostřednictvím hotlinku na obrazovku s nápovědou/pravidly).
- c) Popis každého typu sázky musí obsahovat všechny dostupné možnosti, jak podat sázku, pro daný typ sázky.
- d) Hráč musí mít k dispozici seznam anebo obdobnou prezentaci všech aktivních utkání/trhů.

### **A.2.2 Umíst'ování sázek.**

- a) Výše žádné ze sázek nesmí být vyšší, než je aktuální stav hráčova účtu.
- b) Metoda pro zadání sázky musí být jednoznačná a veškeré zvolené možnosti (včetně jejich pořadí, je-li důležité) jasně viditelné obyčejnému hráči.
- c) V případě, že sázka zahrnuje kombinaci utkání/trhů (např.: dvojitě/trojitě sázky), musí být příslušné skupiny hráči zřejmé díky kombinaci informací na stránce se sázkami a obrazovce s nápovědou/pravidly.
- d) Přijetí sázky systémem musí být jasně oznámeno, přičemž hráči musí být po přijetí sázky k dispozici podrobnosti o aktuální přijaté sázce (např. zobrazené jako sázkový tiket s podrobnostmi o sázce, v kombinaci s obecnými informacemi o sázce zobrazenými na obrazovce s nápovědou/pravidly).
- e) V případě, že je podání sázky herní platformou zamítnuto (celkově anebo částečně), hráč musí být informován o důvodu(ech) zamítnutí.
- f) Po přijetí upozornění o akceptování sázky systémem bude stav hráčova účtu snížen o výši sázky.
- g) Potvrzení sázky by mělo obsahovat výši sázky aktuálně přijatou interaktivním herním systémem.

**A.2.3 Hromadné podávání sázek.** Tato sekce se týká sázek, které mohou být podávány hromadně (např. prostřednictvím FTP do centrálního systému).

- a) Oznámení o přijetí nebo zamítnutí sázky může proběhnout prostřednictvím protokolového souboru, který si hráč může přečíst později.
- b) Pokud je sled sázek z jakéhokoli důvodu přerušen, hráč musí mít k dispozici prostředky pro učinění rozhodnutí, kde přerušení sledu nastane.
- c) Po přijetí upozornění o akceptování každé ze sázek systémem bude stav hráčova účtu snížen o výši sázek.
- d) Výše žádné ze sledu sázek nesmí být vyšší než je aktuální (zbytkový) stav účtu. V případě pokusu o takovouto sázku, bude celý sled sázek zastaven.

#### **A.2.4 Zrušení.**

- a) Zabezpečena musí být možnost pokusit se o zrušení kterékoli z aktivních sázek.
- b) Metoda pro provedení zrušení musí být jednoznačná.
- c) Zabezpečeno musí být zrušení prostřednictvím vyhledávacího mechanismu.
- d) Po úspěšném zrušení se stav hráčova účtu musí okamžitě zvýšit o výši sázky, která byla zrušena.
- e) Zrušení není povoleno v případě, že je známý výsledek první části utkání.
- f) Hráč musí mít přístup ke všem dalším pravidlům, která zakazují zrušení např. po pevně stanovené době.

#### **A.2.5 Uzavření utkání/trhu.**

- a) Systém musí zavést automatické uzavření utkání nebo trhu, na něž se podávají sázky, pokud byl naplněn naplánovaný čas pro dané utkání nebo trh. Nevylučuje to přitom zavedení podávání sázek v průběhu utkání.
- b) K dispozici může být manuální překonání automaticky nastaveného času uzávěrky.
- c) Hráči nacházející se v herní relaci musí vidět, kdy byli utkání nebo trh uzavřené (po následující hráčově interakci s webovými stránkami, což způsobí aktualizování informací na obrazovce).
- d) Po té, co bylo utkání nebo trh uzavřeno, nesmí být možné na utkání nebo trh podávat sázky. Tento požadavek přitom nevylučuje zavedení podávání sázek v průběhu utkání.
- e) K dispozici může být lhůta pro odložení zrušení, která by hráči umožnila zrušit nesprávně umístěné sázky. Doba jejího trvání musí být nicméně krátká a skončit dřív, než jsou známé výsledky utkání anebo jich lze vydedukovat.
- f) Pokud to dovolují okolnosti, lze utkání nebo trh znovu otevřít. Hráč musí mít možnost zaregistrovat, že utkání nebo trh byli znovu otevřené (po následující hráčově interakci s webovými stránkami, což způsobí aktualizování informací na obrazovce).

**A.2.6 Podávání sázek v průběhu utkání.** Pokyny na obrazovce s nápovědou a/nebo pravidla a podmínky na webových stránkách musí hráči vysvětlit, že v systému jsou zavedena zpoždění, jejichž cílem je zmírnit náskoku hráčů, kteří mají aktuálnější informace anebo rychlejší internetové připojení.

## **A.3 Výsledky**

### **A.3.1 Zveřejnění výsledků**

- a) Interaktivní herní systém musí hráče informovat o tom, do jaké míry jsou obdržené a zveřejněné výsledky ze sportu/soutěží/zápasů spolehlivé.
- b) Interaktivní herní systém musí hráče jasně informovat o prostředcích, jakými bude výherní sázka určena.
- c) Pravidla, jež jsou hráči k dispozici, musí jasně uvádět, co se stane v případě, že vícero utkání/trhů dosáhne stejného výherního výsledku (např.: remízy).
- d) Pravidla, jež jsou hráči k dispozici, musí popsat situaci, kdy byli zadány pro výherní výsledky ze sportu/soutěží/zápasů, na něž však nebylo možné podávat sázky.
- e) Pravidla, jež jsou hráči k dispozici, musí jasně stanovit, co se stane, když je vybrána pouze část sportu/soutěže/zápasu, včetně momentů jako:
  - i) Situace, kdy jsou všechny sázky na danou část sportu/soutěže/zápasu prohrány při jejich výběru.
  - ii) Situace, kdy jsou všechny sázky na danou část sportu/soutěže/zápasu refundovány při jejich výběru.
  - iii) Nakládání s částí výběru u sportu/soutěže/zápasu v případě sázek, která zahrnuje vícero utkání/trhů (např.: aku sázky).
- f) Pokud z jakéhokoli důvodu došlo k zrušení sportu/soutěže/trhu, všechny sázky týkající se výhradně utkání/trhu spojeného s daným sportem/soutěží/trhem musí být navracené v plné výši.
- g) S typy sázek, které zahrnují vícero utkání/trhů (např.: aku sázky) se musí nakládat, jako kdyby každý výběr pro zrušené utkání/trh byl výherní sázkou (aby aku sázky zůstaly

---

aktivní), ale s vyplacením 1.00 (t.j.: bez zisku pro hráče), které ve výsledku způsobí, že potenciální vyplacení výhry z aktuální sázky bude úměrně přepočítáno.

### **A.3.2 Zadávání výsledků**

- a) Výsledky pro utkání/trh nesmí být zadány, dokud nebyl/o utkání/trh uzavřen/o. Tím se nevyklučuje možnost zúčtování utkání/trhů v rámci kteréhokoli sportu/soutěže/zápasu dříve, než je sport/soutěž/zápas uzavřen.
- b) Zadání výsledků musí zahrnovat zadání všech informací, které mohou ovlivnit výsledky všech typů sázek nabízených pro dané utkání/trh, jestli byly nějaké sázky daného typu podány anebo ne.
- c) Výsledky mohou být změněny, ne však po té, co byly potvrzeny, vyjma případů opětovného zúčtování.

### **A.3.3 Zobrazení výsledků**

- a) Je přípustné, aby systém nevyhnutelně podléhal jistému stupni potvrzení výsledků a synchronizaci zpoždění při aktualizování výsledků zobrazených na obrazovce hráče, přičemž je možné, že informace bude aktualizována pouze v momentě nejbližší hráčovy interakce s webovými stránkami, která povede k aktualizování informací na obrazovce.
- b) Hráči s hernou relací musí mít možnost vidět výsledky uzavřeného utkání/trhu.
- c) Hráč musí mít možnost vidět výsledky každého z rozhodnutých utkání/trhů po té, co byli potvrzeni.
- d) Hráč musí mít možnost vidět každou změnu ve výsledcích.
- e) V případě, že jednotlivé vsazené částky jsou shromážděny v banku, musí mít hráč možnost vidět dividendy ze všech rozhodnutých sázek po té, co byly potvrzeny.

## A.4 Výhry

**A.4.1 Vyplacení výher.** Po zadání, potvrzení a zúčtování výsledků utkání/trhu jsou vítězné sázky automaticky připsány na hráčův účet. Pokud se hráč v době zadání a potvrzení výsledků nenachází v aktivní hráčské relaci, je přípustné, aby převod výher proběhl při nejbližším vstupu na účet, např. při nejbližší hráčské relaci anebo žádosti o výběr z účtu.

**A.4.2 Zaokrouhlování.** V případě, že je pro přepočtení výhry potřebné zaokrouhlení, musí mít hráč k dispozici informace o tom, jakým způsobem systém nakládá s těmito situacemi, a to prostřednictvím obrazovky s nápovědou/pravidly, které jasně stanoví postup, když:

- a) Je nutno stanovit do jaké úrovně zaokrouhlování probíhá (např.: 5 centů);
- b) Zaokrouhlování směrem nahoru, dolů (krácení), skutečné zaokrouhlení; a
- c) Je nutno stanovit přepočtení zaokrouhlených částek.

**A.4.3 Zvolení možnosti výběru.** Pravidla, jež jsou hráči k dispozici, musí jasně stanovit, co se stane, když je vybrána pouze část sportu/soutěže/zápasu, včetně momentů jako:

- a) Situace, kdy jsou všechny sázky na danou část sportu/soutěže/zápasu prohrány během výběru;
- b) Situace, kdy jsou všechny sázky na danou část sportu/soutěže/zápasu refundovány během výběru;
- c) Nakládání s vybranou částí sportu/soutěže/zápasu v případě sázek zahrnujících vícero utkání/trhů (např.: aku sázky); a
- d) Nakládání s nově zvolenými možnostmi - zejména v případech možností týkajících se "Pole".

#### **A.4.4 Zrušená utkání.**

- a) Pokud z jakéhokoli důvodu došlo k zrušení sportu/soutěže/trhu, všechny sázky týkající se výhradně utkání/trhu spojeného s daným sportem/soutěží/trhem musí být navracené v plné výši.
- b) S typy sázek, které zahrnují vícero utkání/trhů (např.: aku sázky), se musí nakládat, jako kdyby každý výběr z příslušného zrušeného utkání/trhu byl výherní sázkou (aby aku sázky zůstaly aktivní).

### **A.5 Pevně stanovené šance sázek na výhru**

**A.5.1 Obecné ustanovení.** Tato sekce se zabývá konkrétními požadavky pro typy sázek, u kterých bylo vyplacení výhry pevně stanoveno v momentě podání sázky. Hráči musí mít vždy přístup ke všem aktuálním šancím na výhru/vyplacení výher pro všechna dostupná utkání/trhy. Kromě obecných požadavků platí následující kritéria:

#### **A.5.2 Sázky**

- a) Pokud by sázka zahrnovala více než jednu tabulku s výhrami, systém musí uchovat příslušné informace a potvrzení musí uvádět, která tabulka s výhrami platí.
- b) Pokud sázka obsahuje typy sázek, u kterých se výherní tabulka může dynamicky měnit, systém musí zálohovat a potvrzení musí uvádět výherní tabulku, dle které se vyplácí (např. šance na výhru), a která se bude vztahovat na danou sázku v případě výhry.

**A.5.3 Omezení odpovědnosti.** Pravidla, jež jsou hráči k dispozici, musí jasně stanovit okolnosti, kdy může dojít k omezení odpovědnosti za budoucí utkání/trhy v důsledku jistých prostředků jako třeba:

- a) Úměrného přepočítání – odečtení velkých hráčů v případech, kdy jsou závazky pro vyplacení utkání/trhu velké;



- b) Omezení odpovědnosti – sázky pro utkání/trh jsou automaticky zamítnuty, pokud by překračovali předem stanovený limit; a
- c) Částečné přijetí/zamítnutí sázky – situace, kdy je sázka přijata pouze částečně nebo zcela zamítnuta. V návaznosti na to obvykle následuje upravení šancí na výhru/vyplácení výher.

#### **A.5.4 Modifikování vyplácené výhry**

- a) Pravidla, jež jsou hráči k dispozici, musí jasně uvést případy, kdy lze dynamicky měnit šance na výhru/vyplácení výhry pro utkání/trh.
- b) Hráči musí mít možnost zaregistrovat, že šance na výhru/vyplácení výhry byly změněny.
- c) Při následném přístupu k šancím na výhru/vyplácení výhry, např.: prostřednictvím hotlinku, musí být zobrazeny aktuální hodnoty.
- d) Je přípustné, aby systém nevyhnutelně podléhal jistému stupni synchronizace pro zpoždění aktualizace výsledků zobrazených na obrazovce hráče a je možné, aby k aktualizování informace došlo pouze při nejbližší hráčově interakci s webovými stránkami, což způsobí aktualizování informací na obrazovce. Aby se zajistila férovost hráče, musí systém identifikovat situace, kdy hráč podal sázku, pro kterou byly příslušné šance na výhru/vyplácení zrovna změněny (nebyly však ještě změněné na hráčově obrazovce) a hráče na to náležitě upozornit a požádat ho o potvrzení sázky v případě nových šancí na výhru/vyplácení výhry.

**A.5.5 Upravení pevně stanoveného vyplácení výher.** Pravidla, jež jsou hráči k dispozici, musí jasně uvádět případy, kdy musí být šance na výhru/vyplácení výhry upraveny, jako třeba:

- a) Vícenásobné výherní výsledky (např. remízy);
- b) Odebrané možnosti, u kterých byly sázky navraceny;
- c) Vypuštěné části akcí sázek; a
- d) Úměrné přepočítání.

## A.6 Paritní společné sázky

**A.6.1 Obecné ustanovení.** Tato sekce se zabývá konkrétními požadavky pro typy sázek, u kterých jsou jednotlivé sázky shromážděny v jednom banku. Při výsledku utkání se daný bank vydělí počtem sázek umístěných na výherní možnosti a získá se jednotka vyplácené sumy pro daný typ sázky.

**A.6.2. Poplatky.** Výše poplatků pro jednotlivé typy sázek musí být kompletně zobrazena na dizajnové předloze.

**A.6.3 Dividendy.** Pravidla pro výpočet dividend musí být v souladu s právním systémem. Záležitosti, o kterých je potřeba rozhodnout, jsou:

- a) Vzorec pro výpočet dividend.
- b) Naložení s odebranými možnostmi.
- c) Naložení s vícerymi vítězi jednoho typu sázky při remíze, zrušených utkáních, apod.
- d) Naložení s odloženými utkáními.
- e) Naložení s utkáními, u kterých nikdo nevyhrál, schválí právní systém. Záležitosti, které může být potřeba vyřešit:
  - i) Kola zahrnuté do výherních výsledků
  - ii) Progresivní jackpoty
  - iii) Navrácení banku (s anebo bez stržení poplatku)
- f) Postup při vyplacení minimálních výher, kalkulaci dalších dividend a možných dotací banku.
- g) Postup při sázkách, které byly umístěny na pole, na kterém došlo k změně v stavu odebraných možností např. byl učiněn nový výběr.

#### **A.6.4 Sázky**

- a) Hráč musí mít možnost jasně vidět odůvodněnou aktualizaci potenciálních výherních šancí/vypláčení k jednotlivým bankům se sázkami.
- b) Hráč musí mít možnost jasně vidět odůvodněnou aktualizaci hodnoty celkových investic pro všechny banky se sázkami.
- c) Je přípustné, aby systém nevyhnutelně podléhal jistému stupni synchronizace pro zpoždění aktualizace výsledků zobrazených na obrazovce hráče a je možné, aby k aktualizování informace došlo pouze při nejbližší hráčově interakci s webovými stránkami, což způsobí aktualizování informací na obrazovce. Aby se zajistila férovost hráče, musí systém identifikovat situace, kdy hráč podal sázku, pro kterou byly příslušné šance na výhru/vypláčení zrovna změněny (nebyly však ještě změněné na hráčově obrazovce) a hráče na to náležitě upozornit a požádat ho o potvrzení sázky v případě nových šancí na výhru/vypláčení výhry, a
- d) U propojených banků se sázkami je přípustné, aby existovalo odůvodnitelné omezení týkající se přesnosti odhadu banku zobrazovaného hráči v reálném čase.
- e) Hráč musí mít možnost vidět výsledky všech rozhodnutých utkání, včetně těch, které ještě nebyly potvrzené.
- f) Hráč musí mít možnost vidět dividendy všech rozhodnutých typů sázek, včetně těch, které ještě nebyly potvrzené.
- g) Hráč musí mít možnost vidět zvolené možnosti výběru u všech utkání.

### **A.7 Externí sázkové systémy**

**A.7.1 Obecné ustanovení.** Tato sekce se zabývá požadavky pro typy utkání, kdy se sázky podávané přes interaktivní herní systém přeposílají do externího sázkového systému, který kontroluje podávání sázek, zpracovává výsledky a určuje vítězné sázky. Příkladem může být interaktivní herní systém, jenž je ve styku s celkovým systémem.

---

**A.7.2 Komunikace**. Komunikace s externím sázkovým systémem musí splňovat požadavky sekce 5.4, Technická kontrola.

- a) Předpokládaný provozovatel musí ověřit bezpečnost komunikace prostřednictvím formálně provedené analýzy rizik.
- b) Celá komunikace musí být zaznamenána v deníku dle kritérií pro deníky s transakcemi.

**A.7.3 Informace**

- a) Pokud externí sázkový systém poskytuje interaktivnímu hernímu systému zařízení pro paritní společné sázky, musí pravidelně zasílat odhady aktuální výše dividend pro aktivní bank interaktivnímu hernímu systému. Takovéto odhady musí doprovázet upozorňující poznámky.
- b) Pokud externí sázkový systém poskytuje interaktivnímu hernímu systému zařízení pro progresivní jackpot, musí pravidelně zasílat výši aktuálního progresivního jackpotu interaktivnímu hernímu systému. Takovouto aktualizaci musí doprovázet upozorňující poznámky (zejména pokud je povoleno zrušení).
- c) Pokud externí sázkový systém poskytuje interaktivnímu hernímu systému sázková zařízení s pevně stanovenou cenou, u kterých se tabulka se šancemi na výhru/výhrami může dynamicky měnit, musí zasílat aktuální šance na výhru interaktivnímu hernímu systému pokaždé, kdy dojde ke změně v šancích.
- d) Externí sázkový systém musí přeposlat změnu v informacích o statusu události interaktivnímu hernímu systému pokaždé, když dojde ke změně, včetně:
  - i) Výběru/opětovného zvolení možnosti;
  - ii) Startovacího času pozměněného utkání;
  - iii) Uzavřeného/otevřeného utkání;
  - iv) Zadaných/modifikovaných výsledků;
  - v) Potvrzených výsledků; a
  - vi) Zrušených utkání.

#### **A.7.4 Sázky**

- a) Sázky podané v interaktivním herním systému musí obdržet jasné potvrzení o přijetí, částečném přijetí (včetně podrobností) anebo zamítnutí externím sázkovým systémem.
- b) Je-li cena sázky stanovena externím systémem, musí být použité kladné potvrzení poslušnosti, aby hráč mohl přijmout výši sázky a interaktivní herní systém mohl rozhodnout, zda na hráčovém účtu existuje dostatek finančních prostředků pro splnění požadavků na sázku. Tato aktivita musí být uskutečněna interaktivním herním systémem před tím, než učiní nabídku externímu sázkovému systému.
- c) Ze zůstatku účtu musí být stržena částka rovnající se nabídce (a ceně) pro externí sázkový systém. Finanční prostředky musí zůstat čekajícími transakcemi s podrobnostmi ohledně nabídky zadanými externímu sázkovému systému (v souladu s požadavky pro záznamy transakcí). Po přijetí potvrzení (které musí být uloženo do deníku) od externího sázkového systému musí být provedeny relevantní úpravy na "čekajícím" účtu a hráčově účtu (pokud se požaduje refundace v rámci částečného přijetí či zamítnutí nabídky).
- d) Žádosti o zrušení z interaktivního herního systému musí přijmout jasné potvrzení o přijetí nebo odmítnutí externím sázkovým systémem.
- e) Suma nebude na zůstatek účtu interaktivním herním systémem připsána, dokud nebude přijato konečné potvrzení z externího sázkového systému, včetně výše zrušené sumy.

**A.7.5 Výsledky.** Po zadání a potvrzení výsledků v externím sázkovém systému musí být každá vítězná sázka, podána v interaktivním herním systému, převedena do interaktivního herního systému s výší výhry. Hráčovy účty musí být aktualizovány o vítězné částky.

**A.7.6 Restartování a obnovení.** Průběh veškerých sázkových aktivit mezi dvěma systémy nesmí být nenávratně ovlivněn restartováním/obnovou kteréhokoli ze systémů (např. sázkové transakce nesmí být v důsledku obnovy jednoho nebo druhého ze systémů ztraceny nebo duplikovány).

## A.8 Historie a deníky podávání sázek

**A.8.1 Historie podávání sázek.** U her, které zahrnují sázky na příští utkání, jako jsou sportovní sázky anebo pravidelné tahy loterie, musí být místo toho zabezpečena 'Historie sázek'. V historii musí být jasně uvedeno, že se jedná o historii předchozích sázek, přičemž k dispozici musí být následující informace (přínejmenším):

- a) Datum a čas, kdy byla sázka podána;
- b) Popis konečného výsledku hry, za kterého byla sázka učiněna, buďto graficky anebo prostřednictvím jasné textové zprávy;
- c) Celková výše hotovosti/kreditů hráče po umístění sázky;
- d) Celková výše hotovosti/kreditů hráče po vyúčtování sázky;
- e) Vsazená částka, včetně všech znásobení;
- f) Celková výše vyhrané hotovosti/kreditů pro danou sázku (včetně progresivních jackpotů);
- g) Jakýkoli výběr hráče učiněn v rámci sázky; a
- h) Výsledky jakýchkoli mezi-fází sázky.

**A.8.2 Deníky a protokoly.** Všechny významné transakce k sázkovým událostem musí být zaprotokolovány v interaktivním herním systému. Rozhodnutí o tom, co k významným transakcím náleží, bude učiněno případ od případu, přínejmenším ale musí zahrnovat:

- a) Veškerou komunikaci, která obsahuje nabídky k podání, změně anebo zrušení sázek učiněných hráčem a komunikaci před přijetím nabídky;
- b) Přijetí (prodej), zamítnutí (včetně důvodů) a zrušení sázky;
- c) Výhry přiřazené k hráčova účtu;
- d) Změna šancí/vyplácení výher, poplatků, procent anebo jiných možností vyplácení (vyjma dynamicky se měnících šancí/nastavení vyplácení); a
- e) Změna statusu utkání/trhu:
  - i) Začátek/konec podávání sázek;
  - ii) Zadání/změny/potvrzení výsledků;

- iii) Výběr/obnovení výběru pro typy sázek na konkrétní utkání/trh;
- iv) Zrušené utkání/trh; a
- v) Změna/překročení doby začátku.

Tuto stranu ponechejte prázdnou



# Příloha B

## *B.0 POŽADAVKY NA SKUTEČNÉHO KRUPIÉRA/NÁHRADNÍHO HRÁČE*

### **B.1 Úvod**

**B.1.1 Obecné ustanovení.** Následující požadavky se vztahují na případy, kdy jsou sázky podávány internetovým rozhraním a/nebo zastupující osobou místo jednoho anebo více aktuálních hráčů bydlících v lokalitě oddělené od herního prostředí. Všichni vzdálení hráči mohou vidět celý proces pomocí vzdáleného audio a video přenosu, odehrávajícího se v reálném čase. Kromě níže uvedených kritérií se na daný případ vztahují všechny použitelné požadavky ze všech sekcí dokumentu GLI-19.

### **B.2 Obecné požadavky**

**B.2.1 Definice.** Hry se skutečným krupiérem, jež používají internetová rozhraní anebo náhradní hráče, jsou omezeny na hry probíhající u stolů vedené skutečným krupiérem za použití skutečného herního vybavení, přičemž audio a video signál se vysílá všem vzdáleným hráčům a pokyny každý hráč dostává přes přímé vysílání, vysílání v úzkém nebo širokém okruhu anebo prostřednictvím jiné technologie.

**Poznámka:** *Není-li stanoveno jinak pojmem “hráč” se myslí vzdálený hráč. Přítomný (náhradní) hráč bude označen jako “náhradní hráč”.*

**B.2.2 Informace, které musí být zobrazeny.** Informace musí být hráči poskytnuty ve skutečném čase a musí zahrnovat všechny informace týkající se hry, které by za normálních okolností byly k dispozici v ekvivalentu online stolní hry. Takovéto informace musí zahrnovat:

- a) Datum a čas;

- b) Číslo a umístění stolu;
- c) Minimální a maximální výši sázek u stolu;
- d) Počet použitých balíčků karet, jsou-li ve hře;
- e) Výši sázky;
- f) Výsledek hry;
- g) Výši procenta ze sázky, je-li ve hře;
- h) Šance na výhru, jsou-li k dispozici; a
- i) Výši výhry nebo prohry.

**B.2.3 Nedokončené hry** V případě, že vzdálený hráč nemůže anebo nedokončil aktivitu potřebnou pro další účast ve hře v stanoveném čase:

- a) Hru musí místo hráče dokončit systém anebo náhradní hráč.
- b) Hra musí být dokončena s využitím optimální strategie pro danou hru.
- c) Hráč se nemůže přidat zpátky k dané fázi hry, když už došlo k jejímu dokončování systémem anebo náhradním hráčem.
- d) Všechny výhry pocházející z dané hry musí být připsány na účet hráče.
- e) Všechny ztráty pocházející z dané hry musí být podrženy v souladu s pravidly hry.
- f) Hráč musí mít k dispozici výsledky hry, přičemž musí být uvedeno, která rozhodnutí byla místo hráče učiněna systémem nebo náhradním hráčem.
- g) Ostatním hráčům v dané fázi hry musí být umožněno dokončit své vlastní hry (pokud zrovna taky nemůžou anebo nevstoupili do kola).

**B.2.4 Oznámení o výhrách**. V případech, kdy je vítězným hráčem hráč, který používá herní rozhraní/vstupní bránu, musí být o výhře uvědomen přímo přes hráčský účet, včetně výše vyhrané sázky, po dokončení hry a v době její splatnosti.

**B.2.5 Požadavky na hráčské aplikace**. Hráčské aplikace musí mít dostatečné zdroje pro splnění minimálních systémových kritérií, které byly stanoveny systémem se skutečným krupiérem a předloženy vzdálenému hráči.

## B.3 Sázky podávané internetovým rozhraním

**B.3.1 Obecné ustanovení.** Následující požadavky se vztahují pouze na hry se skutečným krupiérem prostřednictvím internetového rozhraní anebo na hry, které efektivně využívají internetové rozhraní nebo vstupní bránu jako doplněk k stávajícím standardním/místním hrám už fungujícím v reálném prostředí.

**B.3.2 Férovost hry.** Následující informace musí být snadno dostupné přes internetové rozhraní anebo vstupní bránu v průběhu celé hráčské relace:

- a) Dostatečné informace, aby bylo možné identifikovat vybranou hru.
- b) Pravidla pro hraní hry a vyplácení výher, která se nesmí záviset pouze na zvucích, jež by určovali jejich význam.
- c) Všechny poplatky stanovené hráči jako jsou vstupní poplatky a úroky ze sázek.
- d) Pravidla, která popisují zavedené postupy, jak naložit s přerušením hry způsobeného diskontinuitou datového proudu, video a audio signálu ze síťového serveru v průběhu hry (např. ukončení internetového připojení anebo porucha sázkového terminálu).
- e) V případě všech podání sázek, které se zakládají na 'živém' monitoringu událostí (např. tipování během hry), musí být hráči informováni, že u 'živého' přenosu může dojít k zpoždění nebo přerušení. Tam, kde je zpoždění zjevné anebo pokud bylo způsobeno systémem, musí být délka zpoždění sdělena hráči.
- f) Pravidla, dizajnová předloha a funkce hry dostupné hráči prostřednictvím internetového rozhraní/vstupní brány nesmí obsahovat méně informací jako ty, které jsou hráči dostupné standardním/místním způsobem, jde-li o hru v reálném prostředí.
- g) Všichni hráči, kteří hrají hru (anebo podávají sázky, v případě podávání sázek na příští utkání) prostřednictvím internetového rozhraní/vstupní brány nesmí být více ani méně předurčení k výhře hry, jako hráči, kteří používají standardní/místní způsob, jde-li o hru v reálném prostředí.

***Poznámka:*** Žádná ze zde uvedených informací nesmí vylučovat zavedení propagačních prvků na internetovém rozhraní/vstupní bráně anebo samotném standardním/místním způsobu hry v reálném prostředí.



## **B.4 Podávání sázek náhradním hráčem**

**B.4.1 Obecné ustanovení.** Náhradní hráč musí zajistit, aby karty vybraného hráče zůstaly neviděné. Lze toho dosáhnout správným umístěním video “kamery zabírající místnost” anebo “kamery zabírající karty”. Podíly a vítězné sázky musí být náhradnímu hráči ponechány až do té doby, než se vzdálený hráč rozhodne ukončit hráčskou relaci.

**B.4.2 Náhradní agenti.** Právní systém může preferovat udělení licence “náhradním agentům”, kteří zaručí, že všechny kredity budou použité na nákup sázkových podílů v rámci náhradního podávání sázek.

**B.4.3 Provozovatelé herních utkání.** Dalším mechanismem by bylo použití provozovatele “herních utkání”, který organizuje herní utkání pro vzdálené skupiny a předem skupuje sázkové podíly za účelem použití v náhradním podávání sázek. *Provozovatelé herních utkání nemusí poskytovat náhradní hráče, mohou se v tom spoléhat spíše na agentury nebo studia zabezpečující náhradní hráče.* U herních utkání musí buďto agentura anebo studio zajistit mechanismus pro zúčtování podílů náhradních hráčů.

**B.4.4 Náhradní hráči zabezpečení studiem.** Náhradní hráči zabezpečení studiem musí mít platnou licenci od regulačního orgánu a být smluvně vázáni se studiem. *Studio by mělo zabezpečit mechanismus, jímž by si hráč vybíral náhradního hráče.* U náhradních hráčů, kteří jsou zabezpečováni studiem, musí studio zajistit mechanismus pro vyúčtování podílů náhradních hráčů

**B.4.5 Náhradní hráči zabezpečení agenturou.** *Náhradní hráče mohou zabezpečovat i agentury.* Náhradní hráči zabezpečení agenturou musí mít platnou licenci od regulačního orgánu a být smluvně vázáni s agenturou. U náhradních hráčů poskytnutých agenturou musí agentura nebo studio zabezpečit mechanismus pro vyúčtování podílů náhradních hráčů.

**B.4.6 Podíly náhradních hráčů.** Použité podíly se budou od podílů používaných pro běžné sázky výrazně lišit. Tyto podíly nesmí mít žádnou hodnotu, dokud nejsou použité při podávání

---

náhradních sázek.

- a) Náhradní hráč musí oznámit hodnotu podílu od prvního momentu, kdy nadváže spojení s hráčem a pokaždé, když o to hráč požádá, včetně doby před ukončením připojení hráčem.
- b) Pro každou denominační hodnotu musí být použité jedinečné podíly, přičemž denominační hodnota musí být na každém z podílů jasně viditelná.
- c) Při použití podílů musí být zobrazeny podíly pro každou denominační hodnotu (dle denominačních hodnot ve hře) tak, aby nedostupnost podílů s nižší denominační hodnotou nenutila hráče k vyšším sázkám.

***B.4.7 Umíst'ování sázek.*** Obsah hráčovy sázky musí být oznámen hráči zpátky a schválen vzdáleným hráčem před finálním potvrzením sázky. O přijetí sázky krupiérem musí přijít jasné oznámení. V případě, že je pokus o sázku zamítnut (celkem anebo částečně), hráč musí být informován o důvodu(ech) zamítnutí.

***B.4.8 Výhry náhradního hráče.*** Vítězné sázky musí být náhradním hráčem podržené až do té doby, než se vzdálený hráč rozhodne ukončit hráčskou relaci.

***B.4.9 Konec disponování podíly v hráčské relaci.***

- a) U náhradních hráčů, kteří byli zabezpečeni studiem, musí studio zajistit mechanismus pro vyúčtování zbývajících podílů náhradních hráčů.
- b) U náhradních hráčů, kteří byli zabezpečeni agenturou, musí agentura nebo studio zabezpečit mechanismus pro vyúčtování zbývajících podílů náhradních hráčů.
- c) U skupin hráčů musí buďto agentura anebo studio zabezpečit mechanismus pro zúčtování zbývajících podílů náhradních hráčů.

## **B.5 Automatizovaná zařízení pro rozpoznání**

**B.5.1.1 Obecné ustanovení.** Herní symboly používané u her se skutečnými krupiéry mohou být automaticky zaregistrovány zařízeními pro automatizované rozpoznávání. Herní symboly používané u her se skutečnými krupiéry musí být uvedeny v systému pro hazardní hry. Herní pravidla pro hry se skutečnými krupiéry musí být naprogramována do systému s hazardními hrami. Každé zařízení, které se používá ke skenování anebo jinému zjišťování karet, musí být otestováno pro ověření spolehlivosti a všechny položky, které budou zpracovány daným hardwarem, musí být před zpracováním zkontrolovány, zda nejsou poškozené, aby se předešlo přerušení průběhu hry. Záznamy o všech testováních musí být uloženy.

**B.5.2 Manuální přeskočení.** Zařízení pro automatické rozpoznání a registraci musí být vybaveno možností ručního provozu, jež umožňuje opravu chybných výsledků (kdy vybavení pro detekci špatně načte kartu, pozici míčku, apod.). Účastník musí být informován, že manuální režim je aktivní. Pokaždé, kdy je režim ručního provozu aktivován, musí být povoleno zapisování pro budoucí revizi.

## **B.6 Server pro kontrolu simulování**

**B.6.1 Obecné informace.** Hry se vzdálenými hráči musí používat server pro kontrolu simulování k účelům zapisování všech sázkových aktivit a herních výsledků. Server pro kontrolu simulování musí:

- a) Zabezpečit vzdálenému hráči vizuální přístup ke hře hrané naživo;
- b) Zabránit každé osobě v přístupu k výsledkům sázek před uzavřením sázek;
- c) Zaznamenat krupiérem ověřené výsledky hry před jejich zveřejněním; a
- d) Být vybaven mechanismem pro anulování herních výsledků v případě potřeby.

**B.6.2 Zaznamenávání informací.** Veden musí být herní deník a herní události statisticky uspořádány pro další analýzu trendů souvisejících s provozem hry, zaměstnanci a/nebo

lokalitami v herní zóně. Studio se skutečným krupiérem může používat vlastní sledovací kameru a přenést poplatek za živý přenos na server s video přenosem anebo může být k dispozici nezávislá síť pro dané video. Je potřebné souvislé zaznamenávání všech probíhajících her tak, aby:

- a) Datum a čas každé z her byl určen s přesností na jednu jednotku hodin používaných v systému.
- b) Mohl být určen sled her navazujících jedna na druhou.
- c) Každá sázka, výhra, ztráta, hráčovo rozhodnutí a aktivita krupiéra byla předem určena.
- d) Všechny herní události byly jasně stanoveny a rozlišitelné.
- e) Mohl být předem určen sled událostí v rámci jedné herní fáze.
- f) Všechny karty a herní výsledky byli jasně viditelné spolu se samostatnými ikonami ukazujícími na hráčově obrazovce shodný výsledek.
- g) Záznamy musí být dostatečné na to, aby se prokázalo, zda byla dodržena herní pravidla, přičemž musí být identifikovány nesrovnalosti.
- h) Záznam může být zkontrolován obsluhou v případě sporných záležitostí mezi krupiérem a hráčem.
- i) Záznamy můžou být zkontrolovány regulačním orgánem v případě, že hráč není spokojen s kontrolou obsluhy.
- j) Záznam musí být uschován alespoň 48 hodin anebo po dobu požadovanou regulačním orgánem.

## **B.7 Provozní kritéria**

### ***B.7.1 Ekvivalence signálu***

- a) Každý z hráčů musí mít ekvivalentní video/audio signál zabezpečený systémem se skutečným krupiérem. Zaveden by měl být postup pro změření a ověření ekvivalence pokaždé, kdy dojde ke komunikaci, včetně opětovného spojení v důsledku přerušení signálu anebo opětovného spuštění v případě, že byl signál rozdvojen.



- b) Hráčské aplikace musí mít dostatečné zdroje, aby splňovaly minimální systémová kritéria stanovená systémem se skutečným krupiérem.
- c) Musí být stanovené, vynucené a hráči oznámené minimální kritéria signálového připojení pro připojení hráčské aplikace.

**B.7.2 Záznamy.** Kontrola interních statistických výsledků musí být pravidelně prováděna pro účely monitoringu provozu hry a vyplacených procent a pro zjištění nepravidelností a odchýlek. Písemně stanoveny musí být zásady a postupy pro provedení kontroly výsledků a investigativní postupy, které je potřeba provést v případě, že jsou zjištěny odchylky v materiálu. Zavedeny musí být postupy pro zprávy ohledně dokončení herních operací. Zprávy o herních operacích musí obsahovat:

- a) Zprávu o porušení postupů;
- b) Zprávu o nehodě; a
- c) Zprávu pro vedoucího dozoru.

## **B.8 Požadavky na skutečného krupiéra zabezpečeného studiem**

**B.8.1 Prostředí studia pro skutečného krupiéra.** Hry se skutečnými krupiéry musí splňovat všechny příslušné herní požadavky uvedeny kdekoli v těchto normách. Pro zachování poctivosti postupu pro rozhodování o herních výsledcích, je prostředí studia pro skutečné krupiéry, u poskytovatelů skutečných krupiérů, předmětem dodatečného ověřovacího auditu. Pro studia se skutečnými krupiéry platí následující požadavky:

- a) Postupy a zásady pro osobní bezpečnost by měli podléhat pravidelné revizi, aby se zabezpečilo, že rizika jsou rozpoznána, zmírněna a podchycena plánem pro nepředvídatelné události.
- b) Na ochranu místností a operací skutečných krupiérů musí být použitý bezpečnostní obvod (bariéry jako zdi, kartou kontrolovaný vstup anebo recepce s obsluhou).

- c) Navržena a zavedena musí být fyzická ochrana proti poškození požárem, povodněmi, zemětřesením, tajfunem a dalšími přírodními nebo člověkem způsobenými katastrofami.
- d) Bezpečnostní prostory musí být chráněny náležitou vstupní kontrolou, aby se zajistilo, že přístup je omezen pouze na autorizovaný personál.
- e) Přístupové body, jako jsou doručovací a nakládací plochy a taky další místa, kde mohou nepovolané osoby vstoupit do místností, musí být kontrolovány a pokud je to možné, odděleny od provozních částí, aby se zabránilo neoprávněnému přístupu.
- f) Vymezen musí být konkrétní herní prostor, přičemž musí být zabezpečen adekvátní fyzickou bezpečnostní kontrolou.
- g) Herní servery a komunikační zařízení musí být umístěny anebo chráněny tak, aby se snížilo riziko plynoucí z ekologických hrozeb a nebezpečí a možnost neoprávněného přístupu.
- h) Herní servery a komunikační zařízení musí být chráněna před výpadky proudu a dalším narušením způsobeným poruchami v podpůrných zařízeních.
- i) Počítačové a komunikační zařízení musí být řádně udržovány tak, aby byla zajištěna jejich nepřetržitá dostupnost a poctivost.
- j) Všechny položky zařízení, které obsahují paměťová média, musí být kontrolovány, aby se zajistilo, že veškeré citlivé údaje a licencovaný software byl před likvidací odstraněn.
- k) Přijaty musí být zásady a postupy, jež by umožnili adekvátní reakci na bezpečnostní otázky týkající se výpočetní a komunikační techniky.

### **B.8.2 Pevně umístěné herní vybavení.**

- a) Herní vybavení, které se používá u herních operací v případě her se skutečným krupiérem, musí splňovat minimální požadavky stanovené regulačním orgánem.
- b) Herní vybavení by mělo být nainstalováno podle stanoveného plánu a o veškerém nainstalovaném vybavení by měli být provedeny záznamy.
- c) Herní zařízení musí být pravidelně kontrolováno a uklíženo, aby se zajistilo, že je bez vad a mechanismů, které by mohli narušovat "poctivou hru".
- d) Zastaralé herní vybavení by mělo být zlikvidováno způsobem, který zajistí, že zařízení a žádná data uložená v zařízeních, nelze použít.

**B.8.3 Spotřební zboží jako součást herního vybavení.**

- a) Spotřební zboží používané u herních operací v případě her se skutečným krupiérem, musí splňovat minimální požadavky stanovené regulačním orgánem.
- b) Zaveden musí být postup pro záznamy o inventuře spotřebního zboží od příjmu, přes skladování, instalaci, používání, vyřazení až po likvidaci. K veškerému spotřebnímu zboží musí být přiřazen záznam pro účely auditu, jenž by ukazoval, kteří zaměstnanci měli k danému spotřebnímu zboží přístup v konkrétním okamžiku konkrétního provozu.
- c) Prováděné by měly být pravidelné namátkové kontroly veškerého spotřebního zboží, jež se používá, od doby zakoupení až po vyřazení.
- d) Použité spotřební zboží musí být zlikvidováno způsobem, který by zabraňoval jeho náhodnému opětovnému použití ve hrách a vyřadil ho trvale mimo použití.

**B.8.4 Zaměstnanci.**

- a) Zaveden by měl být postup pro provádění prověrek nově přijatých zaměstnanců.
- b) Zaměstnanci musí absolvovat odpovídající školení týkající se herních postupů, které budou používat.
- c) Zaměstnanci musí být vyškoleni a pravidelně upozorněni na jakékoli fyzické chování, které je zakázáno anebo náleží pověřeným osobám.
- d) Zásady a postupy týkající se vzorců pořadí a posunů a alokace musí být písemně uvedeny.
- e) Uchování dokumentace musí být zabezpečené, záznamy o zaměstnancích musí projít auditem a v případech, kdy jsou zaměstnanci přímo zaangažováni anebo když je jejich přítomnost na určitém místě a/nebo v určitém čase klíčová pro pochopení sledu událostí, musí dojít k prošetření.
- f) Postup pro ukončení vztahů se zaměstnanci musí být uveden písemně.
- g) U hraní her musí být vždy přítomen supervizující pracovník.
- h) Zaměstnanecký deník musí být dostupný u každého stolu.

**B.8.5 Herní operace.**

- a) Každá hra musí mít samostatný postup a u nových her je potřeba zavést samostatné postupy předtím, než budou nabídnuty hráčům.
- b) Písemně musí být uvedeny jasné postupy, kterým budou zaměstnanci rozumět, týkající se neobvyklých situací, jež by se mohly během hraní naživo objevit. Písemně uvedené postupy by měly zahrnovat přinejmenším:
  - i) Zjištění nesprávné karty automaticem;
  - ii) Propadnuté karty;
  - iii) Špatně rozdané karty;
  - iv) Opakování;
  - v) Zrušené hry; a
  - vi) Uzavření stolu.
- c) Zavedena musí být důsledná technika pro zamíchání karet, přičemž zamíchání karet musí být zaznamenáno. Technika míchání karet by měla zahrnovat ověření počtu karet.
- d) Každé vybavení, které se používá ke skenování anebo jinému zjišťování karet, musí projít testem spolehlivosti a všechno spotřební zboží, které bude zpracované daným hardwarem, musí být před zpracováním zkontrolováno, zda není poškozené, aby se předešlo přerušení hry. Záznamy o všech testováních musí být uloženy.
- e) Musí být zavedeny zásady a postupy pro identifikaci a nahrazení automatického skenovacího zařízení, které vykazuje nepřijatelnou míru chyb.
- f) Měl by být zaveden postup určující popis operací učiněných vedoucími dozoru nad všemi stoly.
- g) Musí být zaveden postupy, které by dokazoval, že jedna osoba není schopna převzít veškeré povinnosti týkající se správy karet a že existuje rozdělení povinností před hrou, během hry a po hře.
- h) Musí být vedeny herní deníky a herní události musí být statisticky uspořádány pro provedení analýzy trendů souvisejících s provozem hry, obsluhou a/nebo lokalitami v herní zóně.
- i) Zaveden by měl být postup pro řešení narušení signálu videa, zvuku anebo datového toku v průběhu hry.

- 
- j) Zaveden by měl být postup týkající se dalších monitorovacích systémů, jež se používají jako doplněk k sledování stolu vedoucím dozoru.
  - k) U her, kdy hráči mohou chatovat s krupiéry, musí mít stanovený postup pro použití funkcí chatu.
  - l) Zaveden by měl být postup pro řešení situace, kdy dojde k odpojení hráče během hry.
  - m) Zaveden by měl být postup, který by zajišťoval, že kamerové záběry jsou uchovány způsobem vylučujícím jejich porušení anebo zničení.
  - n) Uchovány musí být záznamy o herních operacích.
  - o) Postupy pro herní záznamy a zprávy by měli být pravidelně kontrolovány, aby se zabezpečilo, že rizika jsou rozpoznána, zmírněna a podchycena plánem pro nepředvídatelné situace.
  - p) Zařízení a postupy by měly mít úroveň náhodnosti konzistentní s úrovní ve skutečných kasinech, aby se zajistila nestrannost a bezúhonnost.
  - q) Aplikátory karet a podobná zařízení musí být odolné proti falšování po té, co byly načteny, aby se zabránilo narušení průběhu hry.

---

# Slovníček pojmů

**Dizajnová předloha** - Dizajnová předloha je jakákoli grafická anebo zvuková informace, která se odesílá na hráčské zařízení, aby byla zobrazena hráči.

**Cyklus na pozadí/Aktivita na pozadí** - Proces anebo souhrn procesů, který od generátoru náhodných čísel opakovaně požaduje generování hodnot, přičemž neexistuje žádný jiný účel, než zbavit se těchto hodnot. Vyřazené hodnoty nejsou aplikací používány za žádným účelem. V případě, že na pozadí probíhá cyklus softwarového GNČ, znamená to, že GNČ generuje nepřetržitý řetězec náhodných čísel i tehdy, když ve skutečnosti nejsou v daný moment pro hru potřeba. Bez cyklu/aktivity na pozadí by mohl být výsledek další opakované funkce, používané ke generování náhodných čísel, předvídatelný, v případě, že jsou známy aktuální hodnoty a algoritmus.

**Klientský software** – Software nainstalován na hráčském zařízení, který usnadňuje komunikaci mezi hráčským rozhraním a herní platformou. Příkladem klientského softwaru jsou autorizované balíčky se staženým softwarem, html, flash, apod.

**Příspěvky** - Finanční metoda, kterou jsou financovány banky s progresivním jackpotem.

**Klíčový komponent** - Každý subsystém, jehož porucha nebo ohrožení může vést ke ztrátě nároků hráčů, zisků pro stát anebo neoprávněnému přístupu k údajům, které se používají při generování zpráv pro státní orgány.

**Digitální certifikát** - Soubor dat, které mohou být použity k ověření totožnosti subjektu s odkazem na důvěryhodnou třetí stranou (certifikační orgán). Digitální certifikáty se často používají k ověření zpráv, aby nebyly odmítnuté. Jedním z atributů digitálního certifikátu je, že nemůže být změněn, aniž by byla ohrožena jeho vnitřní soudržnost. Příkladem digitálních certifikátů jsou X.509 certifikáty.

**Systém pro název domény** - Globálně rozšířená internetová databáze, která (mimo jiné) převádí názvy počítačů na IP čísla a naopak.

**Účinná šířka** - Množství dat, které mohou být reálně převedeny prostřednictvím sítě za určitý čas. Účinná šířka pásma přes internet je obvykle podstatně menší než šířka pásma kteréhokoli z dílčích linků.

**Herní platforma** - Hardware a software interaktivního herního systému, který řídí funkce společné pro všechny nabízené hry, a který představuje primární rozhraní pro herní systém, jak pro hráče - tak pro provozovatele. Herní platforma poskytuje hráči prostředky k registraci účtu, přihlášení/odhlášení z účtu, možnost změnit informace o účtu, vklad a výběr finančních prostředků na/z účtu, žádost o zaslání

---

výpisů/zpráv z účtu či zrušení účtu. Za součást herní platformy se navíc považují všechny webové stránky zobrazené hráči, jež souvisí s hrami nabízenými prostřednictvím IHS, ne však aktuální herní obrazovky. Herní platforma poskytuje obsluhu prostředky k přezkoumání hráčských účtů, povolení/zakázání her, provádění různých herních/finančních transakcí a účetních záznamů, zadávání výsledků hry u sázek na sportovní utkání, povolení/zakázání hráčských účtů a nastavení všech konfigurovatelných parametrů.

**Hotlink** - Slovo anebo grafický prvek na webové stránce, kliknutím na který přejdete na jinou stránku s informacemi, které mají být zobrazeny.

**Míra nárůstu** - Částka příspěvků k progresivnímu jackpotu, která navyšuje progresivní jackpot (ve srovnání s financováním počátečního vkladu).

**Interaktivní herní systém (IHS)** - Hardware, software, firmware, komunikační technologie a další zařízení, které hráči umožňují tipovat anebo podávat sázky na dálku přes internet anebo obdobně rozšířené síťové prostředí a odpovídající zařízení spojené s rozhodováním o výsledcích, zobrazení hry a herních výsledků, a další podobné informace nezbytné pro facilitování hry. Termín nezahrnuje počítačové vybavení anebo komunikační technologie používané hráčem pro přístup k interaktivnímu hernímu systému.

**Využití odkazu** - Procentuální počet, kolikrát byl komunikační odkaz použitý při přenosu dat.

**Převod čísel** - Proces, při kterém je k číslu z dávkování přidělen symbol anebo hodnota použitelná a platná pro aktuální hru (např.: dávkovací číslo 51 může být převedeno na PIKOVÉ ESO).

**Hra s vícerymi fázemi** - Hra, která obsahuje jeden nebo více mezikroků, jež si pro pokračování vyžadují vstup hráče. Příklady hry s vícerymi fázemi jsou poker a oko (21).

**Procentuální návratnost hráči (%NH)** - Očekávané procento sázek, po kterém hra hráči v dlouhodobém horizontu přinese výnos. % NH lze vypočítat teoretickým anebo simulovaným přístupem. Metoda použitá pro výpočet bude záviset na typu hry.

**Interval** - Minimální požadovaný počet hodnot, u kterého existuje řada hodnot, jež se budou pořád opakovat. Například, má-li generátor náhodných čísel vygenerovat následující posloupnost hodnot až donekonečna {1,3,1,3,1,3, ...}, interval této posloupnosti hodnot bude dva, jelikož pokaždé, kdy je vygenerována 1, bude následovat 3, za kterou následuje 1, za kterou následuje 3, atd.

**Hráčské zařízení** - Zařízení, které převádí komunikaci z herní platformy do lidsky interpretovatelné podoby a lidská rozhodnutí do komunikačního formátu srozumitelnému pro herní platformu. Příklady hráčského zařízení jsou osobní počítače, mobilní telefony, tablety, apod.

**Hráčský systém** – Hráčské zařízení, klientský software a všechny ostatní položky, které tvoří celek, jenž

---

komunikuje s herní platformou. Patří mezi ne mezipaměť osobního počítače, cookies, atd.

**Bank** - Nashromažděná rezerva z peněžních příspěvků na jackpot.

**Progresivní jackpot** - Stoupající výhra založená na všech kreditech, které byli vsazeny anebo vyhraté. Zahrnuje výhry, které se udělují na základě kritérií jiných než je získání výherních výsledků ve hře, jako třeba u 'Utajeného jackpotu.' Nejsou v něm nicméně zahrnuty nekonfigurovatelné, narůstající ceny pocházející z bonusových kol, které jsou součástí výherních herních tabulek (teoretické %NH).

**Navrhnutý hráč** - Hráč, který byl najatý k účasti ve hře a vkládá jako sázky osobní finanční prostředky.

**Protokol** - Používá se v souvislosti s hardwarovým rozhraním, rozložením řádků a formátem zpráv při komunikaci.

**Náhodný generátor čísel (GNČ)** - Generátor náhodných čísel je definován jako jeden nebo kombinace následujících procesů, které vytváří náhodné sekvence hodnot (anebo symbolů, které mohou být převedeny na hodnoty): softwarový, hardwarový anebo mechanický. Kryptograficky odolný generátor náhodných čísel je generátor náhodných čísel, kdy u dané n-bitové posloupnosti s prvním bitem (n +1) není možno předvídat (statisticky) s úspěšností větší než 0,5. V případě, že by došlo k narušení kryptograficky odolného generátoru náhodných čísel, částečně anebo celkově, by sled generovaných bitů, kromě toho, až do doby narušení nebyl opakovatelný.

**Rozsah** - Soubor hodnot, které mohou být generovány generátorem náhodných čísel. Například 32-bitový generátor náhodných čísel může mít rozsah  $2^{32}$ , který se skládá z celých čísel v uzavřeném intervalu  $[0, 2^{32}-1]$ . Tento rozsah může být přiřazen k jinému rozsahu pomocí dávkovacího algoritmu anebo metodou dávkování.

**Vzdálený herní server (VHS)** – Hardware a software interaktivního herního systému, který se nachází samostatně mimo hardware a software herní platformy a který může řídit funkce, jež jsou společně pro herní nabídky, herní konfigurace, generátory náhodných čísel, hlášení, atd. Oprávněný hráč nejprve komunikuje přímo s herní platformou, která může být integrována v jednom anebo víceroch vzdálených herních serverech.

**Dávkování** - Nezpracovaný výstup z generátoru náhodných čísel obsahuje normálně řadu, která překračuje hodnoty nutné k cílenému použití (např.: 32-bit GNČ obsahuje více než dvě miliardy možných výsledků, ale my (například) potřebujeme určit, která z 52 karet bude vytažena). Dávkování je potřebné pro rozdělení nezpracovaného výstupu na menší a použitelná čísla. "Dávkovaná" čísla pak mohou být převedeny na konkrétní čísla karet, čísla záznamů, symbolů, apod. Obdobně obsahuje nezpracovaný výstup z generátoru náhodných čísel někdy řadu mnohem menší, než je potřebné k zamýšlenému použití



---

(např.:  $0 < \text{nezpracovaný výstup} < 1$ ). V těchto případech je dávkování potřebné pro rozšíření NEZPRACOVANÉHO výstupu na větší použitelná čísla.

**Seed** - Seedem generátoru náhodných čísel se myslí sada hodnot potřebných k spuštění generátoru náhodných čísel. Seed se obvykle vyžaduje u softwarových generátorů náhodných čísel.

**Citlivá data** - Údaje, které mohou být v případě, že je získá třetí strana, použity k ovlivnění výsledku/ů hry anebo účtů hráče/ů.

**Nastrčený hráč/prostředky** - Hráč, který byl najatý k účasti ve hře a sázky vložené jménem herní firmy.

**Startovní hodnota** - Počáteční hodnota jackpotu (nezahrnuje hodnoty z překročených počítadel).

**Časová známka** - Záznam aktuální hodnoty data a času herní platformy, který se přidává do zprávy v momentě, kdy je vytvořena.

**Kontrola verze** - Metoda, kterou se ověřuje, že schválená verze herní platformy pracuje ve schváleném stavu.