

СЕРИЯ СТАНДАРТОВ КОМПАНИИ GLI

GLI-19:

СТАНДАРТЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГРОВЫХ СИСТЕМ

Версия: 3.0

Дата редакции: 17 июля 2020 г.



Информация о стандарте

Настоящий технический стандарт был разработан компанией **Gaming Laboratories International, LLC (GLI)** в целях проведения независимого технического анализа и/или сертификации заинтересованных сторон игровой индустрии с указанием состояния соответствия игровых операций и систем требованиям, изложенным в данном документе.

Настоящий документ предназначен для использования регулирующими органами, операторами и отраслевыми поставщиками в качестве руководства по соблюдению технологий и процедур, относящихся к интерактивному игровому процессу. Настоящий стандарт не является набором предписаний, которым должны следовать все интерактивные игровые системы и операторы, однако он устанавливает нормы в отношении технологий и процедур, содействующих операциям интерактивного игрового процесса.

Предполагается, что операторы и поставщики представят документы по внутреннему контролю и учетные данные для доступа к испытательной среде, аналогичной реальным условиям, с запросом о ее оценке в соответствии с настоящим техническим стандартом. После завершения испытаний компания GLI представит сертификат соответствия, подтверждающий прохождение сертификации согласно настоящему стандарту.

GLI-19 следует рассматривать как живой документ, обеспечивающий уровень руководства, который будет периодически корректироваться по мере развития новых игровых решений и операций в этой динамичной отрасли.



Содержание

Глава 1: Введение в интерактивные игровые системы	5
1.1 Введение	5
1.2 Признание других рассмотренных стандартов	5
1.3 Цель технического стандарта	6
1.4 Другие документы, которые могут применяться.....	7
1.5 Толкование настоящего документа	7
1.6 Испытания и аудит.....	8
Глава 2: Требования к платформе/системе	10
2.1 Введение	10
2.2 Требования к системным часам.....	10
2.3 Требования программам контроля.....	10
2.4 Управление игровым процессом	11
2.5 Управление учетной записью игрока	12
2.6 Игровое программное обеспечение.....	16
2.7 Требования к определению местоположения	18
2.8 Подлежащая хранению информация	21
2.9 Требования к отчетности	27
Глава 3: Требования к генератору случайных чисел (ГСЧ)	29
3.1 Введение	29
3.2 Общие требования к ГСЧ	30
3.3 Сила ГСЧ и его мониторинг	31
3.4 Механический ГСЧ (устройство физического генерирования случайности).....	32
Глава 4: Игровые требования	35
4.1 Введение	35
4.2 Игровой интерфейс.....	35
4.3 Требования к игровым сессиям	36
4.4 Информация об игре и правила игры.....	38
4.5 Определение исхода игры с помощью генератора случайных чисел (ГСЧ).....	45
4.6 Справедливость игры	47
4.7 Процент выплат в игре, коэффициенты и неденежные награды	48
4.8 Требования к бонусам/функциям	50
4.9 Альтернативные игровые режимы.....	53
4.10 Игры навыков	54
4.11 Игровой процесс по одноранговой сети (P2P).....	56
4.12 Постепенные игры	58

4.13	Прогрессивные и растущие джекпоты	59
4.14	Запись игры.....	62
4.15	Требования к отключениям.....	63
4.16	Прерванные игры	63
4.17	Размещение ставок на виртуальные события.....	64
4.18	Требования к играм в реальном времени	65
Приложение А: Операционный аудит игровых процедур и практик		68
A.1	Введение	68
A.2	Процедуры внутреннего контроля	68
A.3	Элементы управления учетной записью игрока.....	69
A.4	Общие рабочие процедуры.....	75
A.5	Игровые правила и их содержание	77
A.6	Связанные с игровым процессом процедуры и контроль.....	80
A.7	Процедуры и контроль за проведением игровых сессий по одноранговой сети.....	82
A.8	Процедуры мониторинга.....	83
Приложение В: Операционный аудит элементов управления технической безопасностью		85
V.1	Введение	85
V.2	Работа и безопасность системы.....	85
V.3	Целостность данных.....	91
V.4	Связь.....	95
V.5	Сторонние поставщики услуг	98
V.6	Технические элементы управления	100
V.7	Удаленный доступ и брандмауэры	102
V.8	Управление изменениями.....	104
V.9	Технические испытания безопасности.....	106
Приложение С: Операционный аудит поставщиков услуг.....		109
C.1	Введение	109
C.2	Услуги информационной безопасности	109
C.3	Облачные услуги	111
C.4	Платежные услуги	112
C.5	Услуги по определению местоположения	113
C.6	Услуги по проведению игр в реальном времени.....	114
Глоссарий основных терминов.....		121

Глава 1: Введение в интерактивные игровые системы

1.1 Введение

1.1.1 Общее положение

Компания **Gaming Laboratories International, LLC (GLI)** проводит испытания игрового оборудования с 1989 года. За долгие годы работы компания GLI разработала многочисленные технические стандарты, применяемые в юрисдикциях по всему миру. В настоящем документе, *GLI-19*, изложены технические стандарты интерактивных игровых систем.

1.1.2 История документа

Настоящий документ представляет собой компиляцию информации, изложенной в различных стандартах со всего мира. Некоторые из них были написаны компанией GLI, другие — отраслевыми регулирующими органами при участии независимых испытательных лабораторий, операторов, разработчиков и поставщиков интерактивных игровых систем. Компания GLI проработала каждый стандарт, объединила уникальные правила, исключила одни правила и обновила другие с целью отразить изменения технологий и сохранить объективность стандарта, который выполняет функцию регулирования, не препятствуя технологическим инновациям. Ниже компания GLI перечисляет организации, чья документация была рассмотрена для подготовки настоящего стандарта, признавая тем самым их вклад в его разработку. Политика компании GLI предполагает обновление этого документа по мере необходимости с целью отражения изменений в технологиях и/или методах испытаний. Этот документ распространяется на безвозмездной основе и может быть получен путем его загрузки с веб-сайта компании GLI по ссылке www.gaminglabs.com или обращения по адресу:

Gaming Laboratories International, LLC.

600 Airport Road

Lakewood, NJ 08701

Телефон: (732) 942-3999

Факс: (732) 942-0043

1.2 Признание других рассмотренных стандартов

1.2.1 Общее положение

Настоящий технический стандарт был разработан посредством рассмотрения и использования частей документов, предоставленных следующими организациями. Компания GLI выражает признательность и благодарность регулирующим органам и другим участникам отрасли, которые составили эти документы:

- a) Комиссии по игорному бизнесу штата Невада и Совету по контролю за игорным бизнесом штата Невада;

- b) Отделению по вопросам политики и правоприменения в области азартных игр округа Британская Колумбия (GPEB);
- c) Тасманийской комиссии по алкоголю и игорному бизнесу;
- d) Датскому управлению по игорному бизнесу;
- e) Генеральному управлению по регулированию азартных игр Испании (DGOJ);
- f) Комиссии по контролю за игорным бизнесом Олдерни;
- g) Управлению по лотереям и азартным играм Мальты;
- h) Комиссии по азартным играм Великобритании;
- i) Всемирной лотерейной ассоциации (WLA).

1.3 Цель технического стандарта

1.3.1 Общее положение

Целью настоящего технического стандарта является:

- a) устранение субъективных критериев анализа и сертификации интерактивных игровых систем;
- b) проверка критериев, влияющих на достоверность и целостность интерактивных игровых систем как с точки зрения сбора доходов, так и с точки зрения игрока;
- c) создание стандарта, который обеспечит честность, безопасность и корректное течение интерактивного игрового процесса, а также возможность его проверки;
- d) разграничение местной политики и критериев независимых испытательных лабораторий — юрисдикции самостоятельно определяют свою политику в отношении азартных игр;
- e) признание того, что оценка систем внутреннего контроля (таких, как противодействие легализации доходов, полученных преступным путем, финансовые и деловые процессы), применяемых операторами интерактивных игровых систем, не должна включаться в лабораторные испытания стандарта, а должна проходить в рамках операционного аудита, проводимого местными органами юрисдикций;
- f) создание стандарта, который можно без труда пересмотреть, принимая в расчет новые технологии;
- g) создание стандарта, который не описывает какой-либо конкретный план, метод или алгоритм — цель состоит в том, чтобы позволить использовать широкий спектр методов в соответствии со стандартами и одновременно поощрять разработку новых методов.

1.3.2 Отсутствие ограничений на технологии

Настоящий документ не предполагает ограничение использования будущих технологий. Если какая-либо технология не упоминается в настоящем документе, это не значит, что она запрещена. Напротив, в будущем компания GLI пересмотрит этот стандарт и внесет изменения с целью включения минимальных норм для любой новой и смежной технологии.

1.3.3 Принятие и соблюдение

Настоящий технический стандарт может быть полностью или частично принят любым регулирующим органом, желающим внедрить обширный набор требований к интерактивным игровым системам.

1.4 Другие документы, которые могут применяться

1.4.1 Другие стандарты компании GLI

Настоящий технический стандарт охватывает требования к интерактивным игровым системам. В зависимости от технологии, используемой системой, могут также применяться дополнительные технические стандарты компании GLI.

ПРИМЕЧАНИЕ: полная серия стандартов компании GLI доступна бесплатно на сайте www.gaminglabs.com.

1.4.2 Минимальные стандарты внутреннего контроля (МСВК)

Внедрение интерактивной игровой системы является сложной задачей, поэтому необходимо разработать внутренние процессы и процедуры для обеспечения необходимого уровня безопасности и контроля при настройке и во время работы системы. Ожидается, что с этой целью будет разработан набор минимальных стандартов внутреннего контроля (МСВК), который определит внутренние процессы управления играми, а также требования к внутреннему контролю за программным обеспечением и оборудованием любой системы и любого компонента и связанными с ними учетными записями.

1.5 Толкование настоящего документа

1.5.1 Общее положение

Настоящий технический стандарт применяется к системам, поддерживающим интерактивный игровой процесс, носит общий характер, а также не ограничивает и не разрешает конкретные виды игр и функции. Цель состоит в том, чтобы предоставить нормативные основы известным и разрешенным законом интерактивным игровым системам. Настоящий документ не предназначен для определения того, какие стороны отвечают за соблюдение требований настоящего технического стандарта. Заинтересованные стороны каждого оператора должны определить, как наилучшим образом выполнить требования, изложенные в настоящем документе.

ПРИМЕЧАНИЕ: настоящий технический стандарт НЕ применяется к системам, поддерживающим удаленное размещение ставок на спортивные соревнования, турниры, матчи и другие виды событий с использованием систем размещения ставок на события. Подробные стандарты, применимые к этим системам, пожалуйста, обратитесь к GLI-33 стандарты для систем размещения ставок на события.

1.5.2 Поставщики и операторы программного обеспечения

Компоненты интерактивной игровой системы, хотя и могут иметь модульную конструкцию,

предназначены для слаженной совместной работы. Кроме того, могут быть разработаны интерактивные игровые системы с настраиваемыми функциями, окончательная конфигурация которых зависит от опций, выбранных оператором. С точки зрения испытания может оказаться невозможным проверить все настраиваемые характеристики интерактивной игровой системы, представленные поставщиком программного обеспечения, в отсутствие окончательной конфигурации, выбранной оператором. Однако конфигурация, которая будет использоваться в эксплуатационной среде, должна быть передана независимой испытательной лаборатории для облегчения создания функционально эквивалентной испытательной среды. Ввиду комплексного характера интерактивной игровой системы в настоящем документе содержится ряд требований, которые могут применяться как к операторам, так и к поставщикам. В таких случаях, когда требуется испытание нетронутой версии системы, будет проведено испытание конкретной конфигурации и по ней будет сделан отчет.

1.6 Испытания и аудит

1.6.1 Лабораторные испытания

Независимая испытательная лаборатория проведет испытания и сертификацию компонентов интерактивной игровой системы в соответствии с главами настоящего технического стандарта в контролируемой испытательной среде с учетом конкретных обстоятельств. Любые из этих требований, которые требуют дополнительных операционных процедур для их выполнения, должны быть задокументированы в отчете о результатах оценки и использованы в дополнение к спектру задач операционного аудита.

1.6.2 Операционный аудит

Целостность и точность работы интерактивной игровой системы во многом зависят от операционных процедур, конфигураций и сетевой инфраструктуры эксплуатационной среды. Таким образом, операционный аудит является важным дополнением к испытаниям и сертификации интерактивной игровой системы. Операционный аудит, порядок проведения которого изложен в нижеследующих приложениях к настоящему техническому стандарту, проводится с периодичностью, указанной регулирующим органом:

- a) Приложение А: Операционный аудит игровых процедур и практик. Такой операционный аудит включает, среди прочего, проверку внутренних механизмов контроля игровых операций и связанных с ними процедур и практик, в том числе, разработку правил игры, управление играми, обработку различных игровых действий и финансовых операций, создание прогрессивных и растущих джекпотов и управление ими, управление учетными записями игроков, фундаментальные практики, связанные с ограничением рисков, а также любые другие цели, установленные регулирующим органом.
- b) Приложение В: Операционный аудит элементов управления технической безопасностью. Такой операционный аудит включает, среди прочего, проверку операционных процессов, имеющих решающее значение для соответствия нормативно-правовым требованиям, испытание на проникновение внешней и внутренней инфраструктуры, а также приложений, которые передают, хранят и/или обрабатывают персональные данные (ПД)

и/или другую конфиденциальную информацию, и любые другие цели, установленные регулирующим органом.

- с) Приложение С: Операционный аудит поставщиков услуг. Такой операционный аудит предполагает оценку поставщиков конкретных услуг, которые могут предлагаться непосредственно оператором или посредством сторонних поставщиков услуг, включая, среди прочего, оценку услуг по обеспечению информационной безопасности, облачных служб, платежных услуг (финансовых учреждений, платежных систем и т. д.), услуг по определению местоположения, услуг по проведению игр в реальном времени и любых других услуг, которые могут предлагаться непосредственно оператором или посредством сторонних поставщиков услуг.

Глава 2: Требования к платформе/системе

2.1 Введение

2.1.1 Общее положение

Если интерактивная игровая система состоит из нескольких компьютерных систем на различных объектах, то вся система в целом и связи между ее компонентами должны соответствовать действующим техническим требованиям настоящего документа.

2.2 Требования к системным часам

2.2.1 Системные часы

Интерактивная игровая система должна иметь внутренние часы, отражающие текущую дату и время, которые будут использоваться для следующих целей:

- a) расстановка меток времени всех операций и игр;
- b) расстановка меток времени существенных событий и
- c) обращение к контрольным часам для отчетности.

2.2.2 Синхронизация времени

Интерактивная игровая система должна быть оснащена механизмом, обеспечивающим корректную установку дат и времени и их синхронизацию между всеми компонентами, входящими в систему.

2.3 Требования программам контроля

2.3.1 Общее положение

В дополнение к требованиям, изложенным в настоящем разделе, необходимо также соблюдать требования раздела «Процедуры проверки» настоящего документа.

2.3.2 Самопроверка программ контроля

Интерактивная игровая система должна быть способна осуществлять проверку того, что все компоненты критической программы контроля, содержащиеся в системе, являются подлинными копиями утвержденных компонентов системы, не реже одного раза в двадцать четыре часа, а также по требованию, используя метод, утвержденный регулирующим органом. Механизм проверки подлинности критической программы контроля должен:

- a) использовать криптографический хэш-алгоритм, который создает хэш длиной не менее 128 битов — другие методологии испытания рассматриваются в индивидуальном порядке;

- b) включать все компоненты критической программы контроля, которые могут влиять на игровые операции, включая, среди прочего, исполняемые файлы, библиотеки, игровые или системные конфигурации, файлы операционной системы, компоненты, управляющие необходимой системной отчетностью, и элементы базы данных, влияющие на работу системы; а также
- c) располагать индикатором сбоя аутентификации, если какой-либо компонент критической программы контроля будет определен как недопустимый.

2.3.3 Независимая проверка программы контроля

Каждый компонент критической программы контроля интерактивной игровой системы должен пройти процедуру проверки определенным методом с помощью независимой третьей стороны. Процесс проверки третьей стороны должен проходить независимо от любого процесса или программного обеспечения системы безопасности. Независимая испытательная лаборатория должна оценить метод проверки целостности перед одобрением системы.

2.4 Управление игровым процессом

2.4.1 Управление игровым процессом

Интерактивная игровая система должна иметь возможность по требованию отключать следующее:

- a) всю игровую деятельность;
- b) отдельные игровые темы/таблицы выплат или версии (например, для ПК, для планшета, мобильную версию и т. д.) и
- c) сеансы отдельных игроков.

2.4.2 Изменения параметров джекпота

Следующие требования применяются к изменению значений параметров прогрессивного джекпота или растущего джекпота после того, как игроки сделали свои взносы в сумму выплаты джекпота, и при условии, что эти изменения не приведут к необходимости его списания:

- a) для джекпотов с настраиваемой скоростью роста, которая влияет на процент возврата игроку (RTP) в игре, изменения скорости роста не могут вступать в силу до момента выигрыша текущего джекпота;
- b) для джекпотов с настраиваемым максимальным значением, которое не влияет на процент возврата игроку в игре, изменения максимального значения могут производиться только в сторону увеличения текущей суммы выплаты джекпота — в противном случае изменения максимального значения джекпота не могут вступать в силу до момента выигрыша текущего джекпота;
- c) изменения параметров не должны влиять на вероятность приведения в действие активатора, который повлечет за собой выигрыш джекпота;

- d) для джекпотов, момент выигрыша которых определяют скрытые значения активации:
 - i. скрытые значения активации должны быть выбраны заново при внесении изменений в параметры джекпота, которые могут повлечь за собой немедленную его активацию и
 - ii. новое значение активации должно быть в диапазоне между текущей суммой выплаты джекпота и его максимальным значением и не должно приводить к активации джекпота без какого-либо взноса после внесения изменений.

2.4.3 Изменения джекпота

Интерактивная игровая система должна содержать безопасные средства для перевода или объединения взносов со списанного джекпота (а также с избыточного пула и распределительного пула, относящихся к этому джекпоту), исправления ошибок джекпота и любых других причин, установленных регулирующим органом.

2.5 Управление учетной записью игрока

2.5.1 Общее положение

Регистрация и проверка учетной записи игрока необходимы для участия игрока в интерактивном игровом процессе интерактивной игровой системы. В дополнение к требованиям, изложенным в настоящем разделе, необходимо также соблюдать требования раздела «Элементы управления учетной записью игрока» настоящего документа.

2.5.2 Регистрация и проверка

Перед регистрацией учетной записи игрока должен иметь место метод сбора персональных данных игрока (ПД). В случаях, когда регистрация и проверка учетной записи игрока поддерживаются интерактивной игровой системой напрямую или при помощи программного обеспечения стороннего поставщика услуг, должны быть соблюдены следующие требования:

- a) до регистрации учетной записи допускаются только игроки, достигшие возраста, с которого законом юрисдикции разрешено играть в азартные игры; в процессе регистрации игрок должен:
 - i. получить отказ в регистрации, если игрок укажет дату рождения, согласно которой он окажется несовершеннолетним;
 - ii. быть проинформирован, какие поля регистрационной формы являются обязательными, а какие — нет, а также о последствиях, которые будут иметь место при отказе заполнения обязательных полей;
 - iii. согласиться с условиями и положениями, а также с политикой конфиденциальности;
 - iv. подтвердить свою осведомленность о том, что игроку запрещено предоставлять любому несанкционированному лицу доступ к учетной записи игрока или позволять использовать ее;
 - v. дать согласие оператору и регулирующему органу на ведение мониторинга и отчетности об использовании его учетной записи, а также

- vi. убедиться, что ПД, которые игрок предоставляет для регистрации учетной записи игрока, являются точными.
- b) проверка личности должна быть произведена до того, как игроку будет разрешено играть в игру. Для проверки личности игрока могут быть привлечены сторонние поставщики услуг проверки личности в соответствии с разрешениями регулирующего органа.
 - i. проверка личности должна устанавливать подлинность как минимум ФИО, адреса проживания и даты рождения лица в соответствии с требованиями регулирующего органа;
 - ii. проверка личности также должна подтвердить, что игрок не включен в какие-либо списки исключений оператора или регулирующего органа и что ему не запрещено создавать или иметь учетную запись по какой-либо другой причине;
 - iii. подробная информация о проверке личности должна храниться надежно и безопасно;
- c) учетная запись игрока может быть активирована только после успешного завершения проверки возраста и личности игрока, подтверждения, что игрок не включен в списки исключений и ему не запрещено создавать или иметь учетную запись по какой-либо другой причине, получения согласия игрока с условиями и положениями и политикой конфиденциальности, а также завершения регистрации учетной записи игрока;
- d) игроку разрешается иметь только одну активную учетную запись одновременно — для регистрации нескольких учетных записей требуется специальное разрешение регулирующего органа;
- e) система должна позволять обновление учетных данных, регистрационной информации и учетных записей для финансовых операций каждого игрока. Для этих целей применяется процедура многофакторной аутентификации.

2.5.3 Доступ игрока

Игрок получает доступ к своей учетной записи посредством ввода учетных данных, таких как имя пользователя (или его аналог) и пароль или безопасных альтернативных средств для прохождения аутентификации и входа в интерактивную игровую систему с определенного удаленного игрового устройства. Допустимые учетные данные на свое усмотрение при необходимости определяет регулирующий орган. Это требование не исключает возможность использования нескольких способов аутентификации, доступных игроку для входа в учетную запись.

- a) Если система не распознает учетные данные при входе, игроку должно быть представлено объяснительное сообщение с предложением повторить попытку. Сообщение об ошибке должно быть одинаковым независимо от того, какие учетные данные неверны.
- b) Если игрок не помнит свои учетные данные, для получения или сброса забытых учетных данных должна применяться многофакторная аутентификация.
- c) Информация о текущем балансе счета, включая любые поощрительные кредиты и опции операций, становится доступна игроку после аутентификации. Все ограниченные поощрительные кредиты и поощрительные кредиты, срок действия которых может истечь, должны быть указаны отдельно.
- d) Система должна поддерживать механизм, позволяющий блокировать учетную запись в случае обнаружения подозрительной активности, например трех последовательных

неудачных попыток доступа за тридцать минут. Для разблокировки учетной записи должна быть использована многофакторная аутентификация.

ПРИМЕЧАНИЕ: при использовании паролей в качестве учетных данных рекомендуется использовать пароли длиной не менее восьми символов.

2.5.4 Бездействие игрока

По истечении тридцати минут бездействия на используемом удаленном игровом устройстве или по истечении периода, установленного регулирующим органом, игрок должен повторно пройти аутентификацию для доступа к своей учетной записи.

- a) Дальнейшее участие в играх и финансовые операции на этом устройстве запрещены до тех пор, пока игрок не пройдет повторную аутентификацию.
- b) Для повторной аутентификации игрока на этом устройстве могут быть предложены более простые средства, такие как аутентификация на уровне операционной системы (например, с использованием биометрических данных) или персональный идентификационный номер (ПИН-код). Каждое средство повторной аутентификации будет оцениваться независимой испытательной лабораторией в индивидуальном порядке.
 - i. Эта функция может быть отключена на основании предпочтений игрока и/или требований регулирующего органа.
 - ii. Один раз в тридцать дней или по истечении периода, установленного регулирующим органом, от игрока потребуется пройти полную аутентификацию на используемом устройстве.

2.5.5 Ограничения и исключения

Интерактивная игровая система должна быть способна правильно реализовывать любые ограничения и/или исключения, установленные игроком и/или оператором в соответствии с требованиями регулирующего органа:

- a) в случаях, когда система обеспечивает возможность прямого управления ограничениями и/или исключениями, должна быть проведена оценка действующих требований в разделах «Ограничения и исключения» настоящего документа;
- b) ограничения, установленные игроком самостоятельно, не должны превосходить более жесткие ограничения, установленные оператором — в приоритете должны оставаться более жесткие ограничения; а также
- c) ограничения не должны испытывать влияние внутренних событий состояния, таких как самостоятельное создание и отмена исключения.

2.5.6 Финансовые операции

В случае, если финансовые операции могут совершаться автоматически интерактивной игровой системой, должны выполняться следующие требования:

- a) система должна обеспечить подтверждение/отмену каждой инициированной финансовой операции, включая такую информацию, как
 - i. тип операции (депозит/вывод средств);
 - ii. сумма операции, и
 - iii. описательное сообщение о том, почему операция не была завершена как предполагалось — в случае ее отмены.
- b) Депозит на счет учетной записи игрока может быть зачислен посредством операции с помощью дебетового инструмента, операции с помощью кредитной карты или посредством других методов, которые могут обеспечить достаточно информации для записи в контрольном журнале.
- c) Средства не могут быть использованы для размещения ставок до тех пор, пока они не будут получены от эмитента или эмитент не предоставит номер авторизации транзакции, указывающий на то, что средства авторизованы. Номер авторизации должен храниться в журнале аудита.
- d) Платежи с учетной записи (включая перевод средств) должны производиться напрямую на счет игрока в финансовом учреждении или выплачиваться игроку путем их отправки на адрес игрока посредством безопасной службы доставки или с помощью иного метода, не запрещенного регулирующим органом. Имя и адрес должны совпадать с данными, указанными игроком при регистрации.
- e) Если игрок инициирует финансовую операцию и эта операция превышает лимиты, установленные оператором и/или регулирующим органом, то данная операция может быть обработана только при условии, что игрок будет четко уведомлен о том, что он вывел или внес на депозит меньше запрошенной суммы.
- f) Перевод средств между двумя учетными записями игроков должен быть невозможен.

2.5.7 Журнал операций или выписка по счету

Интерактивная игровая система должна быть способна предоставлять игроку по его просьбе журнал операций или выписку по счету его учетной записи. Представленная информация должна содержать достаточно данных, позволяя игроку сверять выписку или журнал с собственной финансовой отчетностью. Предоставляемая информация должна включать как минимум подробную информацию о следующих видах операций за годовой период или иной временной промежуток согласно запросу игрока или в соответствии с требованиями регулирующего органа:

- a) финансовые операции (с меткой времени и уникальным ID операции);
 - i. депозиты, внесенные на счет учетной записи игрока;
 - ii. выводы средств со счета учетной записи игрока;
 - iii. поощрительные кредиты, добавленные на учетную запись игрока/удаленные с нее (кроме кредитов, выигранных в игре);
 - iv. ручные корректировки или изменения счета учетной записи игрока (например, вследствие возврата средств);
 - v. любые покупки вне ставок (при наличии);
- b) игровая история (в зависимости от игровой темы);
 - i. название игровой темы и типа игры (с барабанами, блэкджек, покер, настольная и т. д.);

- ii. общая сумма ставок, включая любые поощрительные кредиты (при наличии), и
- iii. общая сумма выигрыша по завершенным играм, включая любые поощрительные кредиты и/или призы, а также любые прогрессивные джекпоты и/или растущие джекпоты (при наличии).

2.5.8 Программы лояльности игрока

Программы лояльности игрока — это любые программы, предоставляющие игроку поощрительные награды, размер которых зависит от количества времени, проведенного за игрой, или средств, потраченных в игре. Если программы лояльности игроков поддерживаются интерактивной игровой системой, применяются следующие принципы:

- a) все награды должны быть одинаково доступны всем игрокам, достигшим определенного уровня квалификации для получения баллов лояльности игрока;
- b) обмен заработанных баллов лояльности игрока должен быть безопасной операцией, в ходе которой баллы автоматически снимаются с баланса и переводятся в соответствующую денежную сумму, а также
- c) все операции с баллами лояльности игрока должны быть зарегистрированы в системе.

2.6 Игровое программное обеспечение

2.6.1 Общее положение

Игровое программное обеспечение используется для участия в играх и проведения финансовых операций в интерактивной игровой системе. Игровое ПО, в зависимости от его типа, загружают или устанавливают на удаленное игровое устройство, запускают в интерактивной игровой системе посредством удаленного игрового устройства, или делают и то, и другое.

2.6.2 Идентификация программного обеспечения

Игровое программное обеспечение должно содержать достаточную информацию для идентификации программного обеспечения и его версии.

2.6.3 Валидация программного обеспечения

Для игрового программного обеспечения, установленного локально на удаленном игровом устройстве, должна быть реализована возможность проверки того, что все критические компоненты программного обеспечения действительны, во время каждой загрузки ПО для использования и при условии, что оно поддерживается системой, по требованию регулирующего органа. К критическим компонентам программного обеспечения относятся, среди прочего, правила игры, информация таблицы выплат, элементы, управляющие связями между удаленным игровым устройством и интерактивной игровой системой, или другие компоненты ПО, необходимые для обеспечения правильной работы программного обеспечения. В случае сбоя аутентификации (т. е. несоответствий в программе или ошибки аутентификации) программное обеспечение должно предотвратить запуск игровых

операций и отобразить соответствующее сообщение об ошибке.

ПРИМЕЧАНИЕ: механизмы проверки программ будут оцениваться в индивидуальном порядке и утверждаться регулирующим органом и независимой испытательной лабораторией на основе отраслевых стандартов в области безопасности.

2.6.4 Связь

Игровое программное обеспечение должно быть разработано или запрограммировано таким образом, чтобы оно могло взаимодействовать только с авторизованными компонентами посредством защищенной связи. Если связь между интерактивной игровой системой и удаленным игровым устройством будет потеряна, программное обеспечение предотвратит дальнейшие игровые операции и отобразит соответствующее сообщение об ошибке. Программное обеспечение может обнаружить эту ошибку, когда устройство пытается связаться с системой.

2.6.5 Взаимодействие между клиентом и сервером

Игрок может получить/загрузить приложение или пакет программного обеспечения, содержащие игровое программное обеспечение, или получить доступ к программному обеспечению через браузер для участия в игровых операциях и финансовых операциях посредством интерактивной игровой системы.

- a) Игроки не должны иметь возможность использовать программное обеспечение для передачи данных друг другу — допустимо использовать функции чата (например, передавать текст, голос, видео и т. д.) и передавать утвержденные файлы (например изображения профилей пользователей, фотографии и т. д.).
- b) Программное обеспечение не должно автоматически отключать антивирусные программы и/или программы обнаружения вирусов, а также изменять правила брандмауэра, заданные устройством, на открытые порты, заблокированные аппаратным или программным брандмауэром.
- c) Программное обеспечение не должно получать доступ к какому-либо порту TCP/UDP (либо автоматически, либо с помощью ручного доступа), который не требуется для связи между удаленным игровым устройством и сервером.
- d) Если программное обеспечение имеет дополнительные функции, не связанные с играми, то эта дополнительная функция не должна никоим образом менять целостность программного обеспечения.
- e) Программное обеспечение не должно быть способно переопределять параметры тома удаленного игрового устройства.
- f) Программное обеспечение не должно использоваться для хранения конфиденциальной информации. В программном обеспечении рекомендуется по умолчанию отключить автозаполнение, кэширование паролей и другие методы заполнения пароля.
- g) Программное обеспечение не должно содержать логик, используемых для генерации исходов любой игры. Все критические функции, в том числе генерация всех игровых исходов, должны выполняться игровой платформой независимо от удаленного игрового устройства.

2.6.6 Проверка совместимости

Во время любой установки или инициализации и перед началом игровых операций игровое программное обеспечение, используемое совместно с интерактивной игровой системой, должно выявлять любые несовместимости с удаленным игровым устройством и ограничения его ресурсов, которые препятствуют правильной работе программного обеспечения (например несовместимая версия программного обеспечения, тип браузера, версия браузера, версия подключаемого модуля, невыполнение минимальных требований и т. д.). При обнаружении каких-либо несовместимостей или ограничений ресурсов программное обеспечение должно предотвратить игровые операции и отобразить соответствующее сообщение об ошибке.

2.6.7 Содержимое программного обеспечения

Игровое программное обеспечение не должно содержать вредоносный код или функции, признанные вредоносными регулирующим органом. К ним в числе прочего относятся несанкционированное извлечение/передача файлов, несанкционированные изменения устройства, несанкционированный доступ к персональным данным в локальном хранилище (например, к контактам, календарю и т. д.) и вредоносное ПО.

2.6.8 Файлы cookie

При использовании файлов cookie игроки должны быть проинформированы об этом во время установки игрового программного обеспечения или регистрации игрока. Если файлы cookie необходимы для игрового процесса, игровой процесс будет невозможен без принятия файлов cookie удаленным игровым устройством. Все используемые файлы cookie не должны содержать вредоносный код.

2.6.9 Доступ к информации

В дополнение к «Игровым требованиям», изложенным в настоящем документе, программное обеспечение игрока должно быть способно отображать элементы (непосредственно через игровой интерфейс или посредством доступной игроку страницы), указанные в следующих разделах настоящего документа:

- a) «Игровые правила и их содержание»;
- b) «Информация о защите игрока»;
- c) «Условия и положения» и
- d) «Политика конфиденциальности».

2.7 Требования к определению местоположения

2.7.1 Общее положение

Требования, изложенные в данном разделе, применяются к определению местоположения игрока. В дополнение к требованиям, изложенным в настоящем разделе, оператор или сторонний поставщик услуг, обслуживающий указанные компоненты, службы и/или приложения, должен следовать операционным процедурам и процедурам контроля, перечисленным в разделе «Услуги по определению местоположения» настоящего документа.

2.7.2 Предотвращение мошенничества при определении местоположения

Интерактивная игровая система должна иметь механизм обнаружения использования ПО для работы с удаленными рабочими столами, виртуализации, пакетов программ rootkit и/или любых других программ, которые могут обойти обнаружение местоположения. При этом должны приниматься эффективные меры по обеспечению безопасности, чтобы:

- a) выявлять и блокировать прецеденты мошенничества с данными о местоположении (например использование поддельных приложений для определения местоположения, виртуальных машин, программ для работы с удаленными рабочими столами и т. д.) перед началом каждой игры;
- b) проверять IP-адрес при каждом подключении удаленного игрового устройства к сети с целью убедиться, что известная виртуальная частная сеть (VPN) или прокси-сервер не используются;
- c) выявлять и блокировать устройства, указывающих на постороннее вмешательство в систему (например рутинг, взлом и т. д.);
- d) останавливать атаки типа «перехват» или попытки взлома иными методами с целью предотвращения манипуляций с кодом и
- e) использовать механизмы выявления и блокировки, проверяемые на уровне приложений.

2.7.3 Определение местоположения в частной сети

Если интерактивный игровой процесс проходит в частной сети, такой как беспроводная локальная сеть (WLAN), интерактивная игровая система должна располагать одним из следующих способов определения местоположения всех игроков, подключенных к сети:

- a) служба или приложение для определения местоположения, в которых каждый игрок должен пройти проверку местоположения перед началом каждой игры — служба или приложение должны отвечать требованиям, указанным в следующем разделе «Определение местоположения в общедоступной сети»; или
- b) компонент для определения местоположения, который в режиме реального времени отслеживает, находятся ли игроки в пределах допустимой зоны, и если это не так, то запрещает участвовать в новых играх — для этого можно использовать специфическое аппаратное обеспечение, например направленные антенны, датчики Bluetooth или другие средства, которые должны оцениваться независимой испытательной лабораторией в индивидуальном порядке.

2.7.4 Определение местоположения в общедоступной сети

Если интерактивный игровой процесс проходит в общедоступной сети, например в интернете, интерактивная игровая система должна располагать службой или приложением для определения местоположения в целях объективного обнаружения и динамического отслеживания местоположения игрока, который желает начать игру, а также для отслеживания и блокировки несанкционированных попыток начать игру.

- a) Каждый игрок должен пройти проверку местоположения перед началом первой игры после входа в систему с помощью определенного удаленного игрового устройства. Последующие проверки местоположения на этом устройстве должны производиться перед началом игр после определения или изменения IP-адреса игрока, по истечении тридцати минут с момента предыдущей проверки местоположения или в соответствии с другими условиями, указанными регулирующим органом:
 - i. если проверка местоположения указывает, что игрок находится за пределами допустимой зоны, или определить местоположение игрока не удастся, игра не должна начинаться, а игрок должен быть уведомлен об этом;
 - ii. в журнале должна быть сделана запись с меткой времени при каждом обнаружении нарушения местоположения, которая должна содержать уникальный ID игрока и определенное местоположение.
- b) Для определения физического местоположения игрока и соответствующего предела погрешности необходимо использовать метод геолокации. Предел погрешности должен быть полностью расположен в пределах допустимой зоны.
- c) Для подтверждения местоположения игрока метод геолокации должен использовать точные источники данных о местоположении (Wi-Fi, GSM, GPS и т. д.). Если единственным доступным источником данных о местоположении удаленного игрового устройства является IP-адрес, данные о местоположении мобильного устройства, зарегистрированного в учетной записи игрока, могут использоваться в качестве дополнительного источника данных о местоположении при следующих условиях:
 - i. удаленное игровое устройство (которое используется для участия в играх) и мобильное устройство должны находиться рядом;
 - ii. данные о местоположении мобильного устройства, предоставленные перевозчиками, могут использоваться, если нет других доступных источников данных о местоположении, кроме IP-адресов, и если это разрешено регулирующим органом.
- d) Метод геолокации должен быть способен контролировать, может ли радиус погрешности источника данных о местоположении пересекать определенные буферные зоны или допустимую зону, или выходить за их рамки.
- e) Для уменьшения расхождений между картографическими источниками и несоответствий в геопространственных данных, а также для учета таких расхождений должны использоваться пограничные полигоны на основе проверенных карт, утвержденных регулирующим органом, а также данные о перекрытии этих пограничных полигонов.
- f) Метод геолокации должен отслеживать и помечать для проверки любую игровую активность, которые относятся к одной учетной записи игрока, но отличаются непоследовательностью географического местоположения (например метод геолокации определяет, что игрок не мог переместиться между определенными точками местоположения за указанный период времени).

2.8 Подлежащая хранению информация

2.8.1 Хранение данных и расстановка меток времени

Интерактивная игровая система должна быть способна хранить все записанные данные и создавать их резервную копию, как указано в настоящем разделе:

- a) системные часы должны использоваться для расстановки всех меток времени;
- b) система должна обеспечить механизм для экспорта данных в целях их анализа и аудита/проверки (например, в формате CSV, XLS).

2.8.2 Информация об игровом процессе

В случае каждой отдельной игры, в которой участвует игрок, к информации, подлежащей хранению и резервному копированию интерактивной игровой системой, относятся, в зависимости от обстоятельств:

- a) дата и время участия в игре;
- b) используемый в игре номинал, если в игре доступны несколько номиналов;
- c) изображение, которое отражает окончательный исход игры, с графическим или четким текстовым описанием;
- d) количество средств, доступных для размещения ставок в начале игры и/или в конце игры;
- e) общая сумма ставок, включая любые поощрительные кредиты;
- f) общая сумма выигрыша, включая:
 - i. любые поощрительные кредиты и/или призы;
 - ii. любые прогрессивные джекпоты или растущие джекпоты;
- g) любые покупки вне ставок, совершенные между началом и концом игры;
- h) собранные рейки, комиссии или платы;
- i) результаты всех решений игрока, повлиявших на исход игры;
- j) результаты любых промежуточных этапов игры, таких как использование функции «Удвоение ставки»/«Риск-игра» или участие в бонусных играх;
- k) индикатор присуждения прогрессивного джекпота и/или растущего джекпота, если таковые были выиграны;
- l) любой совет, который предлагается игроку во время игр навыков;
- m) взносы в прогрессивные джекпоты или растущие джекпоты;
- n) актуальная информация о местоположении;
- o) текущий статус игры (выполняется, завершена, прервана, отменена и т. д.);
- p) уникальный ID игрового цикла и/или ID игровой сессии (если он отличается);
- q) уникальный ID игровой темы/таблицы выплат;
- r) уникальный ID игрока.

ПРИМЕЧАНИЕ: в случае отдельных игр с несколькими игроками такая информация должна быть записана для каждого игрока.

2.8.3 Информация об игровых темах/таблицах выплат

В случае каждой отдельной игровой темы и таблицы выплат к информации, подлежащей хранению и резервному копированию интерактивной игровой системой, относятся, в зависимости от обстоятельств:

- a) уникальный ID игровой темы/таблицы выплат;
- b) данные о конфигурации игры (например номиналы, категории ставок и т. д.);
- c) дата и время, когда игровая тема/таблица выплат стала доступна для игры;
- d) теоретический процент возврата игроку (RTP);
- e) число сыгранных игр;
- f) общая сумма всех ставок, за исключением:
 - i. любых поощрительных кредитов, использованных для размещения ставок; и
 - ii. ставок, следующих за промежуточными выигрышами, накопленными во время игрового процесса (например выигрышами, полученными в результате использования функций «Удвоение ставки»/«Риск-игра»);
- g) общая сумма выплат по выигрышным ставкам, за исключением:
 - i. любых выигранных поощрительных кредитов и/или призов; и
 - ii. любых выигранных прогрессивных или растущих джекпотов;
- h) общая сумма выплат по выигранным прогрессивным джекпотам и/или растущим джекпотам;
- i) общая сумма поощрительных кредитов, использованных для размещения ставок;
- j) общая сумма выигранных поощрительных кредитов и/или призов;
- k) общая сумма аннулированных или отмененных ставок, включая любые поощрительные кредиты;
- l) общая сумма покупок вне ставок, которые были произведены в связи с игрой;
- m) число присуждений каждого джекпота;
- n) в случае игр, поддерживающих функции «Удвоение ставки»/«Риск-игра»:
 - i. общая сумма ставок с функциями «Удвоение ставки»/«Риск-игра»;
 - ii. общая выигрыша с функциями «Удвоение ставки»/«Риск-игра»;
 - iii. число игр, сыгранных с функциями «Удвоение ставки»/«Риск-игра»;
 - iv. число игр, выигранных с функциями «Удвоение ставки»/«Риск-игра»;
- o) собранные рейки, комиссии или платы;
- p) текущий статус игровой темы/таблицы выплат (активна, отключена, выведена из эксплуатации и т. д.);
- q) дата и время, когда игровая тема/таблица выплат была выведена из эксплуатации или когда это должно произойти по плану (поле остается пустым, пока дата и время не станут известны);

2.8.4 Информация о соревнованиях/турнирах

В случае интерактивных игровых систем, поддерживающих соревнования/турниры, к информации, подлежащей хранению и резервному копированию интерактивной игровой системой о каждом соревновании/турнире, будет относиться, в зависимости от обстоятельств:

- a) название или идентификатор соревнования/турнира;

- b) дата и время проведения соревнования/турнира (прошедшего или запланированного, если известно);
- c) ID связанной игровой темы/таблицы выплат;
- d) о каждом зарегистрированном игроке:
 - i. уникальный ID игрока;
 - ii. размер и дата сбора платы за вход в игру, включая любые поощрительные кредиты;
 - iii. очки/рейтинг игрока;
 - iv. сумма выплаченных выигрышей, включая любые поощрительные кредиты, и дата выплаты;
- e) общая сумма собранных плат за вход в игру, включая любые поощрительные кредиты;
- f) общая сумма выигрышей, выплаченных игрокам, включая любые поощрительные кредиты;
- g) общая сумма собранных рейков, комиссий или плат; и
- h) текущий статус соревнования/турнира (выполняется, завершен, прерван, отменен и т. д.).

2.8.5 Информация об учетной записи игрока

К информации о каждой учетной записи игрока, которую интерактивная игровая система должна хранить и подвергать резервному копированию, относятся:

- a) уникальный ID и имя пользователя игрока (если оно отличается от ID);
- b) персональные данные (ПД) игрока, в том числе:
 - i. информация, собранная оператором для регистрации игрока и создания учетной записи, включая имя, адрес проживания и дату рождения;
 - ii. зашифрованные ПД, включая государственный идентификационный номер (номер социального страхования, идентификационный номер налогоплательщика, номер паспорта или их эквивалент), учетные данные (пароль, ПИН-код и т. д.) и личную финансовую информацию (номера дебетовых инструментов, кредитных карт, банковских счетов и т. д.);
- c) дата и способ подтверждения личности, включая описание идентификационных учетных данных, предоставленных игроком для подтверждения его личности и даты истечения срока их действия, если таковые имеются;
- d) дата получения согласия игрока с условиями и положениями и политикой конфиденциальности оператора;
- e) информация о счете учетной записи и текущий баланс, включая любые поощрительные кредиты — все ограниченные поощрительные кредиты и поощрительные кредиты, срок действия которых может истечь, должны быть указаны отдельно;
- f) предыдущие учетные записи и причина деактивации (при наличии);
- g) дата и способ регистрации учетной записи (например, удаленно или локально);
- h) дата и время доступа к учетной записи любого лица (игрока или оператора), включая его IP-адрес;
- i) информация об исключениях/ограничениях, требуемая регулирующим органом:
 - i. дата и время запроса (при наличии);
 - ii. описание исключения/ограничения и причина его создания;
 - iii. тип исключения/ограничения (например блокировка, введенная оператором или ограничение депозита, установленное игроком);

- iv. дата начала действия исключения/ограничения;
- v. дата окончания действия исключения/ограничения (при наличии);
- j) информация о финансовых операциях:
 - i. тип операции (например внесение депозита, вывод средств, корректировка, покупка вне ставок);
 - ii. дата и время проведения операции;
 - iii. уникальный ID операции;
 - iv. сумма операции;
 - v. общий баланс счета учетной записи до/после проведения операции;
 - vi. общая сумма комиссий, заплаченных за проведение операции (при наличии);
 - vii. идентификатор пользователя, осуществившего операцию (при наличии);
 - viii. статус операции (в процессе, завершена и т. д.);
 - ix. метод внесения депозита/вывода средств (например, наличные средства, личный чек, чек кассира, безналичный перевод средств, банковский перевод, дебетовый инструмент, кредитная карта, электронный перевод средств и т. д.);
 - x. номер авторизации депозита;
 - xi. актуальная информация о местоположении;
- k) информация о постепенной игре, если ее поддерживает интерактивная игровая система:
 - i. уникальный ID игровой темы/таблицы выплат, если игра связана с конкретной игровой темой/таблицей выплат;
 - ii. игровые достижения, полученные в игре возможности и т. п.;
 - iii. последняя точка сохранения, если поддерживается игра от сохранения;
- l) идентификационная информация, если она поддерживается интерактивной игровой системой:
 - i. уникальный ID игровой темы/таблицы выплат, если игра связана с конкретной игровой темой/таблицей выплат;
 - ii. дата и время проведения операции;
 - iii. уникальный ID операции;
 - iv. критерии использования идентификатора (уровень навыков игрока, подписки, членства учетной записи игрока, информация об отслеживании игрока, требования к игровым навыкам и т. д.);
 - v. тип выполненных действий или изменений, внесенных в конфигурацию игры (например изменение правил игры, таблицы выплат или другие изменения конфигурации, влияющие на исход игры); и
- m) текущий статус учетной записи игрока (например, активна, неактивна, закрыта, исключена и т. д.).

2.8.6 Информация о поощрениях

В случае интерактивных игровых систем, поддерживающих поощрительные награды, которые могут подлежать выводу в форме наличных средств, кредитов для размещения ставок или обмена на атрибутику, информация о каждом поощрении, подлежащая хранению и резервному копированию интерактивной игровой системой, включает, в зависимости от обстоятельств:

- a) уникальный ID предложения о поощрении;

- b) дата и время, когда поощрение стало доступно;
- c) текущий баланс поощрительных наград;
- d) общая сумма присужденных поощрительных наград;
- e) общая сумма выведенных поощрительных наград;
- f) общая сумма поощрительных наград, срок действия которых истек;
- g) общая сумма корректировок поощрительных наград;
- h) текущий статус поощрения (активно, отключено, списано и т. д.); и
- i) дата и время списания поощрения или запланированного его списания (поле остается пустым, пока дата и время не станут известны).

2.8.7 Информация о джекпотах

В случае интерактивных игровых систем, поддерживающих прогрессивные или растущие джекпоты, к информации, подлежащей хранению и резервному копированию интерактивной игровой системой о каждом предлагаемом джекпоте, относятся, в зависимости от обстоятельств:

- a) уникальный ID джекпота (если джекпот не связан с конкретной игровой темой, таблицей выплат или игроком);
- b) дата и время, когда джекпот стал доступен;
- c) ID связанной игровой темы/таблицы выплат;
- d) уникальный (-е) ID игрока (-ов), если джекпот связан с конкретным игроком или несколькими игроками;
- e) текущее значение джекпота (сумма выплаты джекпота);
- f) любые другие пулы, содержащие взносы в джекпот, при наличии:
 - i. текущее значение суммы, превышающей максимальное значение, если это требуется регулирующим органом (значение избыточного пула);
 - ii. текущее значение схемы распределения джекпота (распределительного пула);
- g) значение сброса текущего джекпота, если оно отличается от значения запуска (значение сброса);
- h) в случае, если следующие параметры доступны для настройки после первоначальной установки:
 - i. изначальное значение джекпота (значение запуска джекпота);
 - ii. процент скорости роста (рост джекпота);
 - iii. значение лимита джекпота (максимальное значение);
 - iv. процент скорости роста джекпота после достижения максимального значения (вторичный рост);
 - v. процент скорости роста распределительного пула (скрытый рост);
 - vi. значение лимита распределительного пула (лимит распределения);
 - vii. шансы на активацию джекпота (шансы активации);
 - viii. любые параметры, указывающие период активации джекпота (ограничение по времени);
 - ix. любая дополнительная информация, необходимая для правильного согласования джекпота;
- i) текущий статус джекпота (активен, отключен, списан и т. д.); и

- j) Дата и время списания джекпота или запланированного его списания (поле остается пустым, пока дата и время не станут известны).

ПРИМЕЧАНИЕ: предполагается, что для ненастраиваемых параметров, не подлежащих хранению или резервному копированию интерактивной игровой системой, оператор располагает документацией, содержащей эти статические значения.

2.8.8 Информация о существенных событиях

К информации о существенных событиях, которая подлежит хранению и резервному копированию интерактивной игровой системой, относятся, в зависимости от обстоятельств:

- a) неудачные попытки доступа к учетной записи, включая IP-адрес;
- b) ошибка программы или несоответствие при аутентификации;
- c) значительные периоды недоступности любого критического компонента системы (любой период приостановки игры для всех игроков и/или невозможности успешного завершения операций для любого пользователя);
- d) крупные выигрыши (единичные и совокупное количество за определенный период времени), превышающие значение, установленное регулирующим органом, а также информация об игровом процессе;
- e) крупные ставки (единичные и совокупное количество за определенный период времени), превышающие значение, установленное регулирующим органом, а также информация об игровом процессе;
- f) системные аннулирования, переопределения и исправления;
- g) изменения файлов динамических данных, происходящие вне нормального выполнения программы и работы операционной системы;
- h) изменения, внесенные в библиотеку данных для загрузки, включая добавление, изменение или удаление ПО, если это поддерживается;
- i) изменения в политике и параметрах операционных систем, баз данных, сетей и приложений (например изменение параметров аудита, настроек сложности паролей, уровней безопасности системы, ручное обновление баз данных и т. д.);
- j) изменения даты и времени на главном сервере времени;
- k) изменения параметров игровой темы (например правил игры, графиков выплат, процента рейка, таблиц выплат и т. д.);
- l) изменения параметров прогрессивного или растущего джекпота;
- m) изменения параметров поощрений (например изменение начала/окончания их действия, значений, прав получение, ограничений и т. д.);
- n) управление учетной записью игрока:
 - i. корректировки баланса счета учетной записи игрока;
 - ii. изменения ПД и другой конфиденциальной информации, которая содержится в учетной записи игрока;
 - iii. деактивация учетной записи игрока;
 - iv. крупные финансовые операции (единичные и совокупное количество за определенный период времени), превышающие значение, установленное регулирующим органом, а также информация об операциях;
 - v. отрицательный баланс счета учетной записи игрока (из-за корректировок и/или

- возвратов средств);
- o) неисправимая потеря ПД и другой конфиденциальной информации;
 - p) любая другая деятельность, требующая вмешательства пользователя и осуществляемая вне нормального режима работы системы; и
 - q) другие существенные или необычные события, утвержденные регулирующим органом.

2.8.9 Информация о пользовательском доступе

К информации о каждой учетной записи пользователя, которую интерактивная игровая система должна хранить и подвергать резервному копированию, относятся:

- a) имя и должность сотрудника;
- b) идентификатор пользователя;
- c) полный список и описание функций, которые могут выполнять каждая группа или учетная запись пользователя;
- d) дата и время создания учетной записи;
- e) дата и время последнего доступа, включая IP-адрес;
- f) дата и время последнего изменения пароля;
- g) дата и время отключения/деактивации учетной записи;
- h) принадлежность к групповому объединению (при наличии); и
- i) текущий статус учетной записи пользователя (например, активна, неактивна, закрыта, исключена и т. д.).

2.9 Требования к отчетности

2.9.1 Общие требования к отчетности

Интерактивная игровая система должна быть способна генерировать информацию, необходимую для составления отчетов в соответствии с требованиями регулирующего органа. В дополнение к требованиям, изложенным выше в разделе «Хранение данных и расстановка меток времени», к обязательным отчетам применяются следующие требования:

- a) система должна иметь возможность представлять отчетную информацию по требованию ежедневно, а также за другие временные промежутки, установленные регулирующим органом (например, за месяц (MTD), за год (YTD), за все время (LTD) и т. д.);
- b) каждый обязательный отчет должен содержать:
 - i. название оператора (или другой идентификатор), название отчета, выбранный временной промежуток и дату/время создания отчета;
 - ii. индикатор «Нет активности» или аналогичное сообщение, если за указанный период не имеется никакой информации; и
 - iii. маркированные поля, названия которых ясно говорят об их функциях.

ПРИМЕЧАНИЕ: в дополнение к отчетам, указанным в настоящем разделе, регулирующий орган может также требовать предоставления других отчетов с информацией, которая указана в разделе «Подлежащая хранению информация» настоящего документа.

2.9.2 Отчеты об играх

Интерактивная игровая система должна быть способна предоставлять следующую информацию, необходимую для составления одного или нескольких отчетов об игре каждой игровой теме или таблице выплат, в зависимости от обстоятельств:

- a) название игровой темы и типа игры (с барабанами, блэкджек, покер, настольная и т. д.);
- b) дата и время, когда игровая тема/таблица выплат стала доступна для игры;
- c) в случае игр типа «игрок против казино»:
 - i. теоретический процент возврата игроку (RTP);
 - ii. реальный процент возврата игроку (RTP);
- d) число сыгранных игр;
- e) общая сумма принятых ставок, включая отдельные суммы поощрительных кредитов;
- f) общая сумма выигрышей, выплаченных игрокам, включая отдельные суммы поощрительных кредитов и/или призов;
- g) общая сумма аннулированных или отмененных ставок, включая отдельные суммы поощрительных кредитов;
- h) общая сумма собранных рейков, комиссий или плат;
- i) общая сумма средств, оставшихся в прерванных играх, включая отдельные суммы поощрительных кредитов;
- j) ID игровых тем/таблиц выплат; и
- k) текущий статус игровой темы/таблицы выплат (активна, отключена, выведена из эксплуатации и т. д.).

2.9.3 Отчеты об ответственности оператора

Интерактивная игровая система должна быть способна предоставлять следующую информацию, необходимую для составления одного или нескольких отчетов об ответственности оператора, в зависимости от обстоятельств:

- a) общая сумма, удерживаемая оператором со счетов учетных записей игроков;
- b) любые операционные средства, используемые для покрытия всех других операторских обязательств, если они определены регулирующим органом.

2.9.4 Отчеты о крупных выплатах по джекпотам

Интерактивные игровые системы, поддерживающие прогрессивные или растущие джекпоты, должны быть способны предоставлять следующую информацию, необходимую для составления одного или нескольких отчетов о выплатах по джекпотам, которые превышают конкретное значение, определенное регулирующим органом, в зависимости от обстоятельств:

- a) уникальный ID джекпота (если джекпот не связан с конкретной игровой темой, таблицей выплат или игроком);
- b) ID выигравшего игрока;
- c) ID игровой темы/таблицы выплат;

- d) ID выигрышного игрового цикла и/или ID игровой сессии (если он отличается);
- e) дата и время активации джекпота;
- f) выигрышная комбинация и сумма выплаты; и
- g) идентификаторы одного или множества пользователей, обработавших и/или подтвердивших выигрыш.

2.9.5 Отчеты о существенных событиях и изменениях

Интерактивная игровая система должна быть способна предоставлять следующую информацию, необходимую для составления одного или нескольких отчетов по каждому существенному событию или изменению, в зависимости от обстоятельств:

- a) дата и время существенного события или изменения;
- b) идентификатор события/компонента;
- c) идентификаторы одного или множества пользователей, которые осуществили и/или санкционировали значительное событие или изменение;
- d) причина/описание существенного события или изменения, включая измененные данные или параметры;
- e) значение данных или параметра перед изменением; и
- f) значение данных или параметра после изменения.

Глава 3: Требования к генератору случайных чисел (ГСЧ)

3.1 Введение

3.1.1 Общее положение

В данной главе изложены технические требования к генератору случайных чисел (ГСЧ). Существуют ГСЧ следующих типов:

- a) программные ГСЧ не используют аппаратные устройства и выполняют свою функцию главным образом на основе компьютерного или программного алгоритма. Они практически не используют аппаратные средства для генерирования случайности;
- b) в случае аппаратных ГСЧ случайность гарантируют маломасштабные физические процессы (например, обратная связь электрической цепи, тепловой шум, радиоактивный распад, спин фотона и т. д.);
- c) механические ГСЧ генерируют результаты игр механически, используя законы физики (например, к таким ГСЧ относятся колеса, машинки для запуска шаров, шафл-машинки, рычаги и т. д.).

ПРИМЕЧАНИЕ: см. также связанные требования, содержащиеся в разделе «Определение исхода игры с помощью генератора случайных чисел (ГСЧ)», в разделе «Игровые требования» настоящего стандарта.

3.2 Общие требования к ГСЧ

3.2.1 Проверка исходного кода

Независимая испытательная лаборатория должна проверять исходный код, относящийся ко всем основным алгоритмам генерации случайных чисел, алгоритмам масштабирования, алгоритмам перетасовки и другим алгоритмам или функциям, которые играют критически важную роль в окончательном произвольном исходе игры. Эта проверка должна охватывать сравнение с опубликованными справочными материалами, где это применимо, и анализ кода на предмет источников предвзятости, ошибок в реализации, вредоносного кода, кода, способного исказить работу ГСЧ, и скрытых переключателей или параметров, которые могут влиять на случайность исхода и честную игру.

3.2.2 Статистический анализ

Независимая испытательная лаборатория должна проводить статистические тесты для оценки результатов, полученных ГСЧ, после масштабирования, перетасовки или иного сопоставления (далее именуемых «конечными выходными данными»). Независимая испытательная лаборатория должна подобрать соответствующие тесты в индивидуальном порядке в зависимости от рассматриваемого ГСЧ и его использования в игре. Эти тесты должны быть подобраны для обеспечения соответствия определенному распределению значений, статистической независимости между случайными выборками, и, если возможно, статистической независимости между множественными значениями в рамках одной случайной выборки. В совокупности проводимые тесты должны быть оценены как на 99% надежные. Количество проверенных данных должно быть таким, чтобы значительные отклонения от применимых критериев испытания ГСЧ могли быть обнаружены с высокой частотой. В случае ГСЧ, предназначенного для использования в различных условиях, независимая испытательная лаборатория должна выбирать и испытывать репрезентативный набор условий использования в качестве тестовых случаев. Статистические тесты могут быть следующими:

- a) проверка на общее распределение или проверка по критерию хи-квадрат;
- b) проверка перекрывающихся шаблонов;
- c) проверка на проблему сборщика купонов;
- d) проверка серий;
- e) проверка на корреляцию взаимодействия;
- f) проверка на серийную корреляцию; и
- g) проверка на наличие дубликатов.

3.2.3 Распределение

Каждый возможный набор значений ГСЧ должен иметь одинаковую вероятность выбора. Если дизайн игры предполагает неравномерное распределение, окончательный результат должен ему соответствовать.

- a) Все используемые алгоритмы масштабирования, сопоставления и перетасовки должны быть объективными, что подтверждается проверкой исходного кода. В этом контексте допускается отмена значений ГСЧ, которая может использоваться для избавления от предвзятости.
- b) Конечные выходные данные должны пройти проверку на соответствие установленному распределению с использованием соответствующих статистических испытаний (например проверки на общее распределение).

3.2.4 Независимость

Информация о числах, представленных в одной случайной выборке, не должна содержать информацию о числах, которые могут быть представлены в следующей случайной выборке. Если ГСЧ выбирает несколько значений в контексте одной случайной выборки, то знание одного или нескольких значений не должно предоставлять информацию о других значениях в случайной выборке, кроме случаев, когда это предусмотрено дизайном игры.

- a) Согласно результатам проверки исходного кода, ГСЧ не должен отменять или изменять наборы значений на основе предыдущих наборов значений, кроме случаев, когда это предусмотрено дизайном игры (например функция «без возвращения»).
- b) Конечные выходные данные должны пройти проверку на предмет независимости между случайными выборками и, при необходимости, независимости в пределах одной случайной выборки с использованием соответствующих статистических тестов (например проверки серий, проверок на корреляцию взаимодействия и серийную корреляцию).

3.2.5 Доступные исходы

Согласно результатам проверки исходного кода, совокупность возможных исходов, полученных в результате использования ГСЧ (т. е. периода ГСЧ), должна быть достаточно большой, чтобы при каждой случайной выборке вероятность их выбора была одинаковой, независимо от прошлых исходов, кроме случаев, когда это предусмотрено дизайном игры.

3.3 Сила ГСЧ и его мониторинг

3.3.1 Сила ГСЧ при определении исхода

ГСЧ, используемый для определения исходов игр на игровой платформе, должен быть криптографически сильным. Криптографически сильный ГСЧ устойчив к атакам и взломам злоумышленников, которые обладают современными вычислительными ресурсами и знают исходный код ГСЧ.

3.3.2 Атаки на криптографический ГСЧ

Криптографический ГСЧ не поддается взлому квалифицированного злоумышленника, который знает исходный код. Как минимум, криптографические ГСЧ должны быть устойчивы к следующим видам атак:

- a) прямая криптоаналитическая атака: при наличии последовательности прошлых значений, произведенных генератором случайных чисел, должно быть невозможно предсказать или оценить будущие значения ГСЧ путем вычислений на их основе. Это необходимо обеспечить путем надлежащего использования установленного криптографического алгоритма (алгоритма ГСЧ, хэш-алгоритма, алгоритма шифрования информации и т. д.). Важно помнить, что аппаратные ГСЧ и механические ГСЧ потенциально могут быть признаны криптографическими алгоритмами при условии прохождения статистического тестирования;
- b) атака с известными входными данными: должно быть невозможно вычислить или объективно оценить состояние ГСЧ после первоначального заполнения значений. В частности, ГСЧ не следует присваивать первоначальные значения, основываясь только на значении времени. Производитель должен обеспечить разные первоначальные значения во всех играх. Методы присвоения первоначальных значений не должны подрывать криптографическую силу ГСЧ; и
- c) атака со вскрытием внутреннего состояния: ГСЧ должен периодически изменять свое состояние, используя внешнюю энтропию, тем самым ограничивая эффективную продолжительность любого потенциального удачного взлома злоумышленником.

ПРИМЕЧАНИЕ: в связи с непрерывными вычислительными усовершенствованиями и достижениями в криптографических исследованиях соответствие этому критерию должно пересматриваться в соответствии с требованиями регулирующего органа.

3.3.3 Динамический мониторинг выходных данных аппаратных ГСЧ

Ввиду физического характера аппаратных ГСЧ их производительность может со временем ухудшаться, независимо от игровой платформы. Отказ аппаратного ГСЧ может иметь серьезные последствия для условий его использования. Поэтому при использовании аппаратного ГСЧ следует осуществлять динамический мониторинг выходных данных посредством статистического тестирования. Если в процессе мониторинга обнаружена неисправность или ухудшение работы ГСЧ, игровой процесс должен быть остановлен.

3.4 Механический ГСЧ (устройство физического генерирования случайности)

3.4.1 Общее положение

Требования, определенные в настоящем разделе, применяются к механическим ГСЧ или устройствам физического генерирования случайности. Хотя механический ГСЧ может иметь программное обеспечение, его функции сводятся главным образом к управлению механизмами и/или чтению и записи данных об исходах игр (программное обеспечение не играет решающей роли при определении исхода игры).

ПРИМЕЧАНИЕ: устройства, которые верно механически создают или отображают результат игры, определенный компьютерным ГСЧ, не считаются устройствами физического генерирования случайности и должны проходить проверку на ГСЧ после подтверждения верного воспроизведения

выбранного исхода ГСЧ. В устройствах физического генерирования случайности ГСЧ могут выполнять второстепенные функции (например определение скорости вращения). Такие вторичные ГСЧ не должны оцениваться в соответствии с требованиями к ГСЧ, указанными в настоящем документе, поскольку они непосредственно не определяют исходы игр. Вместо этого устройство физического генерирования случайности должно подвергаться испытаниям в целом, как описано в настоящем разделе.

ПРИМЕЧАНИЕ: утвержденные компоненты устройств физического генерирования случайности не могут быть заменены неутвержденными компонентами, поскольку они важны для работы и производительности устройств физического генерирования случайности. К утвержденным компонентам в данном контексте относятся те физические элементы, которые создают произвольное поведение, например шары в барабанах, карты в шафл-машинке и т. д. К примеру, шафл-машинка, сертифицированная независимой испытательной лабораторией для использования пластиковых карт, не может рассматриваться как утвержденный эквивалент такой же механической шафл-машинки, использующей бумажные карты.

3.4.2 Сбор данных

Для обеспечения наилучшей гарантии произвольного поведения независимая испытательная лаборатория должна собрать данные о не менее чем 10 000 исходов игр. Сбор данных должен осуществляться в порядке, объективно похожем на использование устройства в полевых условиях. В частности, первоначально необходимо произвести рекомендованную установку и калибровку, а устройство и компоненты (карты, шары и т. д.) следует заменять и обслуживать в течение периода сбора данных в соответствии с рекомендациями производителя.

ПРИМЕЧАНИЕ: из-за затруднений в технической реализации сбора данных на некоторых устройствах регулирующий орган может принять результаты тестирования при меньшем объеме собранных данных в индивидуальном порядке. В равной степени может потребоваться больший объем собранных данных. В любом случае независимая испытательная лаборатория четко укажет в соответствующей сертификации объем данных, используемых для испытания. При использовании менее 10 000 исходов игр в отчете о сертификации будет четко указана статистическая ограниченность сокращенных испытаний.

3.4.3 Долговечность

Все механические элементы должны быть изготовлены из специальных материалов для предотвращения ухудшения их работы в течение установленного срока его эксплуатации.

ПРИМЕЧАНИЕ: независимая испытательная лаборатория может рекомендовать более строгий график замены, чем предложенный производителем устройства, для соблюдения требования о долговечности, изложенного выше. Кроме того, независимая испытательная лаборатория может рекомендовать периодическую проверку устройства для обеспечения и сохранения его целостности.

3.4.4 Вмешательство

Игроки и/или сотрудники, задействованные в игре в реальном времени (например дилеры, крупье и т. п.), не должны располагать возможностью манипулировать устройствами

физического генерирования случайности или оказывать на них физическое воздействие с целью получения данных об исходе игры, кроме случаев, когда это предусмотрено дизайном игры.

Глава 4: Игровые требования

4.1 Введение

4.1.1 Общее положение

В данной главе изложены технические требования к игровому интерфейсу, правилам игры, справедливости игры, выбору игры, исходу игры, игровым экранам и графическому оформлению, процентам и коэффициентам выплат, бонусным играм, прогрессивным джекпотам, растущим джекпотам, записи игр, игровым режимам, общим функциям, играм навыков, турнирам, а также другие игровые требования.

ПРИМЕЧАНИЕ: обратитесь к разделу «Игры навыков» настоящего технического стандарта для ознакомления с особыми и дополнительными требованиями к играм, содержащим один или несколько элементов навыков.

4.2 Игровой интерфейс

4.2.1 Общее положение

Под термином «игровой интерфейс» понимают приложение или программу с интерфейсом, который позволяет пользователю видеть игровое ПО и/или взаимодействовать с игровым ПО. Игровой интерфейс составляют сенсорный экран, клавиатура, мышь и другие устройства игрового взаимодействия.

4.2.2 Требования к игровому интерфейсу

Игровой интерфейс должен отвечать следующим требованиям:

- a) любое масштабирование экрана игрового интерфейса и наложения в нем должны точно сопоставляться с учетом пересмотренного отображения и точек касания/щелчка;
- b) все доступные игроку точки или кнопки касания/щелчка, представленные в игровом интерфейсе и влияющие на игровой процесс и/или целостность или исход игры, должны быть четко маркированы в соответствии с их функциями и должны работать в соответствии с действующими правилами игры;
- c) в игровом интерфейсе не должно быть скрытых или незадокументированных точек или кнопок касания/щелчка, которые влияют на игровой процесс и/или целостность или исход игры, за исключением случаев, предусмотренных правилами игры;
- d) отображение инструкций и информации должно быть адаптировано к игровому интерфейсу; например, если устройство имеет небольшой дисплей, допускается продемонстрировать сокращенную версию игровой информации на игровом экране, а полную версию игровой информации предоставить с помощью другого метода, такого как вторичный экран, справочный экран или другой интерфейс, который легко различим на игровом экране;

- e) при наличии нескольких элементов инструкции и информации в игровом интерфейсе допускается отображение этих элементов альтернативным образом при условии, что скорость смены информации позволяет игроку прочитать каждый элемент.

4.2.3 Одновременный ввод

Одновременная или последовательная активация различных устройств игрового взаимодействия, составляющих игровой интерфейс, не должна приводить к сбоям в игре и к исходам, противоречащим дизайну игры.

4.3 Требования к игровым сессиям

4.3.1 Общее положение

Под термином «игровая сессия» понимают временной промежуток, который начинается, как минимум, с момента размещения ставки игроком и запуска игры или серии игр с определенной темой на игровой платформе. Игровая сессия заканчивается с исходом последней игры и одновременным предложением игроку покинуть игру.

ПРИМЕЧАНИЕ: настоящий стандарт не исключает и не запрещает игровые дизайны, позволяющие одновременно играть в нескольких игровых темах на одной игровой платформе. При одновременном доступе к нескольким игровым темам игроки могут играть в несколько игр одновременно в отдельных игровых сеансах. Однако в таком случае измерения и действующие ограничения применяются в отношении каждой игры, в которой участвует игрок, и все другие требования настоящей главы продолжают применяться к подобным дизайнам.

4.3.2 Выбор игры

К выбору конкретной игры в игровом интерфейсе применяются следующие требования:

- a) игровая платформа должна четко информировать игрока обо всех играх, доступных для игры;
- b) игрок должен быть проинформирован, какая игровая тема была выбрана для игры и в данный момент активна;
- c) не допускается принуждать игрока к вступлению в игру при выборе игровой темы, кроме случаев, когда игровой экран четко указывает на то, что выбор игры нельзя изменить; если эта информация не указана, игрок должен иметь возможность вернуться в основное меню или на экран выбора игры перед размещением ставки;
- d) стартовый игровой экран при входе в игру из основного меню и экран выбора игры не должны демонстрировать самую большую объявленную награду (кроме случаев, когда эта награда — результат последней игры игрока); это относится только к основной игре, но не к дополнительным бонусным/специальным играм.

4.3.3 Требования к игровому процессу

К игровому процессу в течение игрового сеанса применяются следующие требования:

- a) игровой цикл охватывает все действия игрока и игровую активность между ставками; инициализация игрового цикла должна происходить после того, как игрок:
 - i. разместил ставку; и/или
 - ii. нажал кнопку «Играть» или выполнил аналогичное действие для начала игры в соответствии с правилами игры;
- b) суммы, поставленные в любой момент в начале или в течение игрового цикла, должны быть списаны с кредитного счетчика игрока или вычтены с баланса счета его учетной записи; не допускается принимать ставку, списание которой приведет к отрицательному балансу счета игрока;
- c) следующие игровые элементы считаются частью одного игрового цикла:
 - i. игры, которые активируют бонус/функцию бесплатной игры, и любые последующие бесплатные игры;
 - ii. бонусы/функции «второго экрана»;
 - iii. игры, в которых игрок обладает свободой выбора (например дро-покер или блэкджек);
 - iv. игры, правила которых позволяют размещать ставки за счет дополнительных кредитов (например, при страховке от блэкджека или во второй части игры кено из двух частей); и
 - v. функции «Удвоение ставки»/«Риск-игра».
- d) игровой цикл считается завершается моментом потери всех поставленных средств или окончательного перевода выплат на кредитный счетчик игрока или на баланс счета учетной записи игрока; в конце игрового цикла сумма каждой награды добавляется к сумме на кредитном счетчике или на балансе счета учетной записи игрока. Исключением являются атрибутика и крупные выплаты, если это установлено регулирующим органом;
- e) не допускается начинать новую игру в течение одного игрового сеанса до завершения текущего игрового цикла и обновления доступных для размещения ставок средств и игровой истории, включая вышеперечисленные игровые элементы, кроме случаев, когда действие запуска новой игры завершает текущую игру надлежащим образом; допускаются исключения в случаях, например когда оператор решает произвести крупные выплаты вручную в режиме офлайн или если игрок предпочитает продолжить игру, пока крупная выплата остается в процессе перевода.

4.3.4 Подлежащая отображению информация

Игровой интерфейс в течение игровой сессии должен отображать следующую информацию, кроме случаев, когда игрок просматривает информационный экран, например меню или справочный экран:

- a) текущие средства, доступные для размещения ставок;
- b) номинал, участвующий в игре (при наличии);
- c) сумма текущей ставки и указание всех активных ставок или информация, достаточная для понимания этих параметров;
- d) любые игровые опции ставки, которые появляются перед началом игры или во время игрового процесса;

- e) представленная ниже информация о последней завершенной игре до начала следующей игры, изменения опций ставок или выхода игрока из игры:
 - i. точное представление исхода игры;
 - ii. сумма выигрыша; и
 - iii. любые игровые опции ставки, которые были задействованы.

ПРИМЕЧАНИЕ: допускается, что информация о последней завершенной игре будет удалена с экрана до вступления в силу вышеупомянутых условий, если эта информация будет доступна игроку, как указано в разделе «Запись игры» настоящего документа.

4.3.5 Кредитный счетчик

В зависимости от реализации на игровой платформе средства могут переводиться с баланса счета учетной записи игрока на кредитный счетчик игрока в рамках игрового сеанса. Это может происходить автоматически, когда средства со счета учетной записи игрока автоматически переводятся на кредитный счетчик игрока, или игровая платформа может предоставлять игроку опции перевода, одну из которых необходимо выбрать перед началом игры. Опции должны давать игроку возможность указать сумму, которую он желает перевести на кредитный счетчик игрового сеанса. После завершения игры игроку необходимо предоставить возможность перевести часть средств или все свои средства обратно на баланс счета своей учетной записи. С завершением игрового сеанса все средства должны быть автоматически переведены на баланс счета учетной записи игрока. Кроме того, активный кредитный счетчик должен отвечать следующим требованиям:

- a) кредитный счетчик должен быть виден игроку всегда, когда возможно размещение ставки, когда разрешен перевод на счет учетной записи игрока или с него, и когда счетчик активно увеличивается или уменьшается;
- b) кредитный счетчик должен отображать сумму в виде кредитов или в формате местной валюты; если кредитный счетчик игры позволяет переключаться между кредитами и валютой, эта функция должна быть легко понятна игроку; кредитный счетчик должен четко указывать, что отображается в данный момент — кредиты или валюта;
- c) если текущая сумма в местной валюте не является четным кратным номиналу игры либо сумма кредитов выражена дробным числом, то кредиты могут отображаться и использоваться в игре в виде усеченной суммы (т. е. дробная часть удаляется). Однако если усеченная сумма равна нулю, дробная сумма кредитов должна отображаться полностью;
- d) если ограниченные поощрительные кредиты и неограниченные средства игрока объединяются на одном кредитном счетчике, для размещения ставок сначала используются ограниченные поощрительные кредиты в соответствии с правилами игры, а затем — неограниченные средства игрока.

4.4 Информация об игре и правила игры

4.4.1 Информация об игре и правила игры

Следующие требования применяются к информации об игре, графическому оформлению,

таблицам выплат и справочным экранам, в том числе к любой текстовой, графической и звуковой информации, демонстрируемой игроку напрямую в игровом интерфейсе или на странице, доступной игроку:

- a) инструкции по использованию игрового интерфейса и устройства игрового взаимодействия, информация о таблице выплат и правила игры должны быть полными и однозначными, не должны вводить игрока в заблуждение и быть несправедливыми по отношению к игроку;
- b) информация справочного экрана должна быть доступна игроку без необходимости внесения депозита или размещения ставки; эта информация должна содержать описание уникальных игровых бонусов/функций, расширенной игры, бесплатных вращений, функции «Удвоение ставки», автоигры, таймеров обратного отсчета, трансформаций символов, бонусов сообщества, прогрессивных джекпотов, растущих джекпотов и т. д.;
- c) минимальная, максимальная и другие доступные ставки должны быть указаны в графическом оформлении или должны быть понятны исходя из его элементов, а все доступные опции ставок должны сопровождаться понятными инструкциями;
- d) информация таблицы выплат должна содержать все возможные выигрышные исходы и комбинации, а также суммы соответствующих выплат по любым доступным модификаторам и/или опциям ставок;
- e) графическое оформление должно четко указывать, чем выражены награды — кредитами, валютой или иным образом;
- f) если графическое оформление содержит игровые инструкции, прямо заявляющие о награде, выраженной кредитами, или призе, выраженном атрибутикой, игрок должен иметь возможность выиграть объявленную награду/приз за одну игру или серию игр, которая активируется с началом игры, при использовании бонусов/функций или других игровых опций; или графическое оформление должно четко указывать критерии, необходимые для выигрыша объявленной награды/приза;
- g) игра должна отражать любое изменение суммы награды, которое может произойти во время игры — это может быть реализовано с помощью цифрового дисплея в заметном месте игрового интерфейса. В игре должны быть четко указаны критерии изменения любой награды;
- h) игровые инструкции, представленные в устной форме, также должны быть представлены в текстовом виде в графическом оформлении;
- i) цвет игровых инструкций должен контрастировать с цветом фона, чтобы все инструкции были хорошо видны/читаемы;
- j) в графическом оформлении должны быть четко указаны правила выплат присуждаемых наград; если выплачивается специфическая выигрышная комбинация, при которой возможны несколько выигрышей, то должен быть описан способ их выплаты;
 - i. в графическом оформлении должен быть ясно описан порядок действий при совпадении исходов игры. Например, должно быть указано, рассматривается ли стрит-флеш одновременно как стрит и как флеш, и оплачиваются ли все одновременно выпавшие комбинации тройка/каре/пять карт одного ранга целиком или только самая сильная из них. если линия выплаты насчитывает более одной подобной выигрышной комбинации и оплачивается только самая сильная из них, об этом должно быть четко заявлено;

- ii. если один и тот же символ одновременно подходит для выплаты за линию и выплаты за символ Scatter, или если выплата за линию и выплата за символ Scatter выпадают одновременно на одной и той же линии выплат, то графическое оформление должно содержать разъяснения, получит ли игрок оба выигрыша или только больший из них;
- iii. в графическом оформлении должен быть ясно описан порядок действий при совпадении выигрышей с символом Scatter с учетом других возможных выигрышей с таким символом. Например, графическое оформление должно содержать разъяснения, оплачиваются ли все комбинации с символом Scatter или только комбинация с наибольшим выигрышем;
- k) если графическое оформление содержит инструкции по множителю, из них должно быть понятно, к чему применяется и к чему не применяется множитель;
- l) все игровые символы/объекты должны быть четко отображены для игрока и не должны вводить в заблуждение;
 - i. специфические игровые инструкции, которые соответствуют одному или нескольким символам/наградам, должны ясно соотноситься с этими символами/наградами. Например, этого можно достичь надлежащим кадрированием или обрамлением. Могут также использоваться дополнительные слова типа «эти символы»;
 - ii. если игровые инструкции описывают конкретный символ, и указанное письменное название символа можно ошибочно принять за название другого символа, или оно может подразумевать другие характеристики, то инструкции должны содержать четкое изображение символа, который они описывают;
 - iii. игровые символы и объекты должны одинаково выглядеть повсюду в графическом оформлении, кроме случаев, когда символ анимирован. Любой анимированный символ, меняющий форму или цвет, не должен выглядеть так, чтобы его можно было перепутать с другим символом, указанным в таблице выплат;
 - iv. если меняется функция символа (например, не заменяющий символ становится заменяющим в ходе специальной игры) или внешний вид символа, то графическое оформление должно содержать четкие разъяснения этого изменения функции или внешнего вида и любые особые условия, которые при этом применяются;
 - v. если имеются ограничения в отношении местонахождения и/или внешнего вида какого-либо символа, эти ограничения должны быть указаны в графическом оформлении. Например, если символ доступен только в бонусной игре или на конкретной ленте барабана, графическое оформление должно содержать информацию об этом;
- m) графическое оформление должно содержать четкие указания, какие символы/объекты могут выступать в качестве заменяющих символов или символов Wild и на каких выигрышных комбинациях могут применяться заменяющие символы или символы Wild; эти указания должны действовать для всех этапов игр, в которых используется символ Wild или заменяющие символы;
- n) графическое оформление должно содержать четкие указания, какие символы/объекты могут выступать в качестве символов Scatter и на каких выигрышных комбинациях могут применяться символы Scatter;
- o) графическое оформление должно содержать текстовую и/или графическую информацию, в которой понятно изложен порядок появления символов для присуждения награды или активации функции, и указано количество правильных символов/объектов, соответствующее каждому шаблону;

- p) игра не должна заявлять о «предстоящих выигрышах», например, фразой «впереди тройная выплата», если это объявление не является точным и математически обоснованным, или если оно не указывает прямо на текущий прогресс игрока на пути к получению этого выигрыша (например игрок собрал две из четырех фишек, необходимых для получения награды);
- q) игровое графическое оформление должно содержать понятную информацию о любых опциях покупок вне ставок и о стоимости этих покупок, выраженной в кредитах или в местной валюте;
- r) графическое оформление должно содержать информацию обо всех ограниченных функциях игрового процесса, таких как ограничение продолжительности игры, максимальные значения выигрыша и т. д., которые являются элементами игрового дизайна;
- s) графическое оформление должно содержать достаточную информацию о любых корректировках выплат, таких как рейки, комиссии или платы, взимаемые оператором, при их наличии.

4.4.2 Игры с несколькими ставками

Следующие требования применяются в соответствии со спецификой игрового дизайна к играм, которые допускают одновременное размещение нескольких независимых ставок для получения объявленных наград:

- a) каждая размещенная индивидуальная ставка должна быть четко обозначена, чтобы игрок не сомневался в том, какие ставки были сделаны, и какое количество кредитов было направлено на каждую ставку;
- b) сумма выигрыша по каждой отдельной ставке и общая сумма выигрыша должны отображаться на игровом экране; и
- c) каждая полученная награда должна отображаться таким образом, чтобы ее можно было четко соотнести с соответствующей ставкой; при наличии выигрышей по нескольким ставкам, выигрышные ставки могут быть указаны друг за другом; в случаях, когда объем информации о ставках слишком велик, допускается ее краткое отображение на сводном экране; все исключения будут рассматриваться независимой испытательной лабораторией в индивидуальном порядке.

4.4.3 Линейные игры

Следующие требования применяются в соответствии со спецификой игрового дизайна к линейным играм:

- a) многолинейные игры должны содержать краткую информацию о линиях выплат, на которых могут выпадать выигрышные комбинации;
- b) каждая отдельная линия должна быть четко обозначена, чтобы игрок не сомневался в том, на какие линии он делает ставки. Для выполнения этого требования достаточно отображать число линий, на которые были размещены ставки;
- c) в играх, которые позволяют размещать несколько кредитных ставок на выбранные линии, графическое оформление должно:

- i. четко указывать, что к выигрышам по всем выбранным линиями будет применен множитель ставки (при линейных выплатах); или
 - ii. демонстрировать все возможные ставки и награды по ним (при нелинейных выплатах);
- d) множитель ставки должен отображаться в графическом оформлении. Допускается отображение информации, которая понятно информирует игрока о множителе;
- e) графическое оформление должно содержать информацию о любых правилах и/или ограничениях оценки выплат, в том числе следующие сведения:
- i. как оцениваются выигрыши на линии (т. е. слева направо, справа налево или в обоих направлениях);
 - ii. как оцениваются отдельные символы (т. е. выплачиваются ли выигрыши только на соседних барабанах или в порядке выплат за символ Scatter);
- f) выигрышные линии выплат должны быть отчетливо видны игроку. При наличии выигрышей на нескольких линиях, выигрышные линии должны быть указаны друг за другом. Это требование не должно исключать другие интуитивные методы отображения выигрышей на линиях, например группировку схожих выигрышей, и не должно запрещать опцию, при использовании которой игрок может пропустить подробное отображение выигрышей на линиях, если такая функция поддерживается.

4.4.4 Карточные игры

Следующие требования применяются в соответствии со спецификой игрового дизайна к играм, в ходе которых карты вытягиваются из одной или нескольких колод:

- a) в начале каждой игры и/или партии карты должны быть взяты из случайно перетасованной колоды или нескольких колод; допускается генерирование случайных чисел для карт, используемых для замены, во время генерирования случайных чисел для первой партии при условии, что замена карт происходит последовательно по мере необходимости и все сохраненные значения ГСЧ остаются зашифрованными;
- b) карты, извлеченные из одной или нескольких колод, не должны быть возвращены обратно, кроме случаев, предусмотренных правилами игры;
- c) колоды не должны подвергаться повторной перетасовке, кроме случаев, предусмотренных правилами игры;
- d) игра должна оповещать игрока о количестве карт в колоде и количестве колод в игре;
- e) лицевая сторона каждой карты должна четко отображать ее достоинство и масть; и
- f) джокеры и карты Wild должны отличаться от остальных карт.

4.4.5 Покер

Следующие требования применяются в соответствии со спецификой игрового дизайна к симуляциям покера:

- a) графическое оформление должно содержать указание на то, каким вариантом покера является игра, и информацию о правилах игры;
- b) правила карты Wild должны быть понятно разъяснены на справочных экранах; и
- c) на экране должны быть четко обозначены карты, которые остаются в руке, и карты,

которые можно заменить, а также карты, которые игра рекомендует оставить в руке, если это допустимо. Порядок изменения статуса выбранной карты должен быть четко отображен для игрока.

4.4.6 Блэкджек

Следующие требования применяются в соответствии со спецификой игрового дизайна к симуляциям блэкджека:

- a) при наличии страховки, ее правила должны быть понятно разъяснены;
- b) правила разделения пар должны включать следующее:
 - i. при разделении тузов на каждого туза раздается только одна карта, если это есть в правилах игры;
 - ii. правила дополнительных разделений, если таковые предусмотрены правилами;
 - iii. удвоение ставки после разделений, если таковое предусмотрено правилами;
- c) правила удвоения ставки, включая ограничения, на количество очков, при котором игрок может выбрать удвоение ставки, должны быть понятно разъяснены;
- d) любые ограничения на количество карт, которые игрок и/или крупье могут взять из колоды, а также порядок объявления победителей (если таковые имеются) при достижении лимита (например, пять карт выигрывают), должны быть понятно разъяснены;
- e) правила опции «Пас», при наличии, должны быть понятно разъяснены;
- f) при разделении пары должны быть отображены результаты по каждой руке (например сумма очков, категория последующего выигрыша или проигрыша, сумма выигрыша, сумма ставки);
- g) особые правила, при их наличии, должны быть понятно разъяснены; и
- h) все игровые опции, доступные в любой момент времени, должны быть отображены в графическом оформлении.

4.4.7 Рулетка

Следующие требования применяются в соответствии со спецификой игрового дизайна к симуляциям рулетки:

- a) порядок выбора отдельных ставок должен определяться правилами игры;
- b) ставки, выбранные игроком, должны быть отображены на экране; и
- c) результат каждого вращения колеса рулетки должен быть четко показан игроку.

4.4.8 Игры в кости

Следующие требования применяются в соответствии со спецификой игрового дизайна к симуляциям игр в кости:

- a) на каждой стороне кости должно быть четко отражено количество точек или иное обозначение ее достоинства;
- b) после броска костей должно быть отчетливо видно, какой стороной вверх упала каждая

кость;

- c) исход броска каждой кости должен быть отчетливо виден или отображен на экране.

4.4.9 Спортивные игры/скачки

Следующие требования применяются в соответствии со спецификой игрового дизайна к симуляциям спортивных игр или скачек:

- a) каждый участник игры должен иметь уникальный внешний вид, когда это имеет значение для ставки;
- b) исходы игры должны быть ясными и не допускать неоднозначной интерпретации;
- c) в случае, когда награды выплачиваются за правильно угаданную комбинацию участников, а не за верно угаданное первое место, порядок участников, за угадывание которых выплачивается награда, должен быть отчетливо указан на экране (например результат 8-4-7); и
- d) правила любых редких вариантов ставок (например перфекты, трифекты, квинеллы и т. д.) и ожидаемые выплаты по ним должны быть понятно разъяснены в графическом оформлении.

4.4.10 Игры-лотереи с шарами/номераами

Следующие требования применяются в соответствии со спецификой игрового дизайна к играм, в ходе которых шары или числа вытягиваются из лотерейного барабана:

- a) виртуальные шары/числа должны вытягиваться из лотерейного барабана, содержащего полный, произвольно перемешанный набор шаров/чисел в соответствии с правилами игры;
- b) в начале каждой игры должны быть отображены только используемые в игре шары/числа; при использовании бонусов/функций и дополнительных шаров/чисел они должны быть выбраны из первоначального набора, если иное не предусмотрено правилами игры;
- c) содержимое лотерейного барабана не должно повторно перемешиваться, если иное не предусмотрено правилами игры; и
- d) все вытянутые шары/числа должны быть четко отображены игроку.

4.4.11 Кено/бинго/лотереи

Следующие требования применяются в соответствии со спецификой игрового дизайна к симуляциям игр кено, бинго и лотерей, в ходе которых вытягиваются шары или числа, и игрок пытается угадать, какие шары или числа будут вытянуты:

- a) все выбранные игроком опции должны быть четко отображены непосредственно на игровом экране. Если в игре используются несколько игровых карточек, допустимо отображение выбора игрока посредством пролистывания карточек или переключения между карточками;
- b) вытянутые числа должны быть четко отображены на экране;

- c) числа, которые совпадают с числами, выбранными игроком, должны быть выделены на экране;
- d) особые совпадения, при их наличии, должны быть четко отображены;
- e) на экране должно быть четко указано, сколько позиций было выбрано игроком, и сколько совпадений было достигнуто; и
- f) правила покупки дополнительных игровых функций, если таковые имеются, должны быть разъяснены.

4.4.12 Игры со скретч-картами

Следующие требования применяются в соответствии со спецификой игрового дизайна к симуляциям игр со скретч-картами, для участия в которых игрок покупает электронную скретч-карту:

- a) в основе электронных игр со скретч-картами должен лежать принцип случайности, а не навыки игрока;
- b) точное описание того, какие шаги должен совершить игрок для завершения игры, должно быть отображено в графическом оформлении;
- c) в графическое оформление игр, которые эксплуатируют популярные реальные игровые темы (используют карты, кости и т. д.), но не повторяют оригинальный игровой процесс с его вероятностями выигрыша, должно быть встроено предупреждение о том, что исход текущей игры не определяется вероятностями, характерными для оригинальной игры; и
- d) после того, как игрок приобретет электронную скретч-карту, игроку необходимо предоставить информацию об исходе игры и награде; в зависимости от требований регулирующего органа, игра может требовать или не требовать от игрока взаимодействия с электронной скретч-картой с целью раскрытия выигрыша/проигрыша.

4.4.13 Многопользовательские игры

Следующие требования применяются в соответствии со спецификой игрового дизайна к многопользовательским играм:

- a) многопользовательская игра должна быть устроена таким образом, чтобы действия и результаты одного игрока не влияли на результаты другого игрока, если иное не указано правилами игры; и
- b) многопользовательская игра должна располагать способом сообщения о начале следующей игры каждому игроку.

ПРИМЕЧАНИЕ: обратитесь к разделу «Игровые сессии по одноранговой сети (P2P)» этой главы для ознакомления со особыми и дополнительными требованиями к многопользовательским играм, в которых игроки соревнуются друг с другом.

4.5 Определение исхода игры с помощью генератора случайных чисел (ГСЧ)

4.5.1 ГСЧ и оценка исхода игры

Оценка исхода игры, сгенерированного ГСЧ, должна соответствовать следующим правилам:

- a) при использовании более одного ГСЧ для определения различных исходов игры каждый ГСЧ должен оцениваться отдельно; и
- b) если все экземпляры ГСЧ идентичны, но выполняют разные функции в игре, каждая функция ГСЧ должна оцениваться отдельно.

4.5.2 Процесс выбора в игре

Определение вероятных событий, которые приводят к денежной награде, не должно подвергаться влиянию, воздействию или контролю со стороны каких-либо иных факторов, кроме значений, сгенерированных утвержденным ГСЧ, в соответствии со следующими требованиями:

- a) при обращении к ГСЧ игра не должна ограничивать его выходные значения, доступные для выбора, за исключением случаев, предусмотренных игровым дизайном;
- b) игра не должна изменять или удалять выходные значения ГСЧ из-за адаптивного поведения; кроме того, выходные значения должны использоваться в соответствии с правилами игры;
- c) после определения исхода игры, игра не должна создавать «близкое попадание», отображая вторичный альтернативный вариант, влияющий на исход, который видит игрок. например, если ГСЧ определил проигрыш, игра не должна заменять его и демонстрировать игроку другую проигрышную комбинацию вместо первоначально определенного исхода;
- d) за исключением случаев, предусмотренных правилами игры, вероятные события должны быть независимыми и не должны соотноситься с какими-либо другими событиями в той же игре или событиями в предыдущих играх:
 - i. игра не должна регулировать вероятность появления бонуса/функции в зависимости от истории присуждения наград, полученных в предыдущих играх;
 - ii. игра не должна адаптировать свой теоретический процент возврата игроку на основании предыдущих выплат;
- e) любое оборудование, используемое совместно с игровой платформой, не должно влиять на поведение ГСЧ и/или процесс произвольного определения исхода игры или изменять их, за исключением случаев, когда это санкционировано или предусмотрено изначально; и
- f) вероятные события не должны подвергаться влиянию эффективной пропускной способности, использования линии, количества битовых ошибок и других характеристик канала связи между игровой платформой и удаленным игровым устройством; игрок должен быть проинформирован о том, какие из этих характеристик могут оказывать влияние на игру или создавать такое впечатление, например при принятии решений, когда скорость играет важную роль, при обновлении отображения джекпота или отключении от многопользовательских игр.

4.6 Справедливость игры

4.6.1 Справедливость игры

К справедливости игры применяются следующие требования:

- a) если игра создает представление о том, что игрок может влиять на исход игры при помощи своих навыков или точности движений, в то время как на самом деле это не так (т.е. исход игры произволен, а иллюзия влияния мастерства предназначена исключительно для развлечения), то справочные экраны игры должны содержать исчерпывающую информацию об этом; это не распространяется на игры, в которых невозможно применить навыки и/или стратегию; примером может быть простая игра с выбором бонуса, в которой игроку очевидно, что за исход игры отвечает случайность;
- b) игры не должны содержать скрытый исходный код, который может использоваться игроком для обхода правил игры и/или предполагаемого поведения игрового дизайна; это требование не должно запрещать объективно доступные для обнаружения «скрытые функции», предлагаемые игрой, которые изначально заложены в игровой дизайн, но которые могут быть не задокументированы или неизвестны игроку; и
- c) окончательный исход каждой игры должен отображаться достаточно долго, чтобы позволить игроку проверить его; это требование не исключает опции, при использовании которой игрок может пропустить экран исхода игры.

4.6.2 Симуляция физических объектов

Если игра содержит визуальное представление или симуляцию физического объекта, который используется для определения исхода игры, поведение симуляции должно соответствовать поведению объекта реального мира, если иное не указано в графическом оформлении игры. Это требование не распространяется на визуальное представление или симуляции, которые используются в исключительно развлекательных целях. К симуляции применяются следующие требования:

- a) вероятность любого происходящего в симуляции события, которое влияет на исход игры, должна быть аналогична свойствам физического объекта, если игроку не будет сообщено иное;
- b) если игра симулирует несколько физических объектов, которые должны быть независимы друг от друга на основании правил игры, каждая симуляция должна быть независимой от остальных симуляций; и
- c) если игра симулирует физические объекты, которые не способны запоминать предыдущие события, поведение этих объектов не должно зависеть от их поведения в прошлом, чтобы они были неадаптивными и непредсказуемыми, если игроку не будет сообщено иное.

4.6.3 Физический движок

В играх может использоваться физический движок — специализированное программное обеспечение, которое симулирует физическую среду или создает ее приближенную копию,

включая такие ее характеристики как движение, гравитация, скорость, ускорение, инерция, траектория и т. д. Физический движок должен быть устроен таким образом, чтобы поддерживать согласованное игровое поведение и игровую среду, если иное не будет указано игроку в графическом оформлении игры. Физический движок может использовать способности ГСЧ для воздействия на исход игры, в таком случае применяются требования главы «Требования к генератору случайных чисел (ГСЧ)».

ПРИМЕЧАНИЕ: различные реализации физического движка в игре должны оцениваться независимой испытательной лабораторией в индивидуальном порядке.

4.6.4 Корреляция с реальными играми

Если игровая платформа предлагает игру, которая выглядит как симуляция настоящего казино с такими играми, как покер, блэкджек, рулетка и т. д., то в основе симуляции должны лежать те же вероятности, что в основе оригинальной игры, если иное не указано в графическом оформлении игры. Например, шансы на выпадение конкретного числа в рулетке при наличии нуля (0) и двойного нуля (00) на колесе должны составлять 1 к 38; шансы на получение конкретной карты или карт в покере должны быть такими же, как и в реальной игре.

4.6.5 Вероятность случайных событий

В играх, использующих случайное событие или фактор случайности, который влияет на исход, математическая вероятность любого случайного события, происходящего в ходе оплаченной игры, должна быть постоянной, если иное не указано в графическом оформлении игры.

4.7 Процент выплат в игре, коэффициенты и неденежные награды

4.7.1 Требования к программному обеспечению по процентам выплат

Теоретический процент выплат в каждой игре против казино должен составлять как минимум семьдесят пять процентов (75%) в течение ожидаемого срока службы игры, если иное не указано регулирующим органом. Прогрессивные и растущие джекпоты, поощрительные выплаты, атрибутика и т. д. не должны включаться в процент выплат, если они находятся за рамками игры, кроме случаев, когда это необходимо для ее функционирования.

- a) Требование к минимальному проценту выплат должно соблюдаться для всех конфигураций ставок. Если в игре на протяжении всего ее цикла постоянно используется минимальный уровень ставок, одна и та же конфигурация линии и т. д., требование к минимальному проценту выплат должно быть соблюдено.
- b) Игры, на исход которых может повлиять мастерство игрока, должны соответствовать требованию к минимальному проценту выплат и использовать такой способ оптимальной организации игрового процесса, который обеспечивает максимальный возврат игроку в течение продолжительного периода непрерывной игры.

- c) Если прогрессивные и растущие джекпоты учитываются игрой при расчете процента возврата игроку (RTP), для удовлетворения требования к минимальному проценту необходимо использовать минимальные параметры джекпота в течение ожидаемого срока службы игры.
- d) В играх, которые не следуют вышеуказанному требованию к минимальному проценту выплат (например, в играх с электронной скретч-картой или лотереях), минимальный процент возврата игроку должен быть отображен и должен соответствовать требованиям «Экран отображения процента возврата игроку (RTP)».

ПРИМЕЧАНИЕ: на усмотрение регулирующего органа независимая испытательная лаборатория может применять альтернативный подход к расчету процента возврата.

4.7.2 Экран отображения процента возврата игроку (RTP)

На свое усмотрение регулирующий орган может требовать отображения процента возврата игроку в графическом оформлении каждой игры против казино. При отображении RTP должны соблюдаться следующие требования:

- a) графическое оформление должно содержать исчерпывающее пояснение того, как был определен отображаемый RTP (т. е. отобразить минимальный, максимальный, средний RTP и т. д.), и каким образом игрок может воплотить его в ходе игры (т. е. требования к ставкам);
- b) в играх, на исход которых влияет мастерство игрока, отображаемый RTP должен базироваться на стратегии расчета, конкретно заявленной в правилах игры, или на оптимальной стратегии, которая логически вытекает из правил игры;
- c) в играх, которые предлагают прогрессивные или растущие джекпоты, ограниченные во времени награды или другие бонусы/функции, изменчивый вклад этих наград в отображаемый RTP должен быть четко разъяснен;
- d) в играх, которые предлагают бонусные игры, требующие внесения дополнительных кредитов в качестве ставки, отображаемый RTP должен учитывать, что была размещена дополнительная ставка, если иное не будет заявлено;
- e) если отображаемый RTP является реальным, то число игровых процессов, в которых использовался этот расчет, должно быть заявлено вместе с периодом, в течение которого происходили эти игровые процессы.

4.7.3 Вероятность

Вероятность получения самой высокой объявленной награды, основанная исключительно на шансе, должна составлять как минимум один раз на сто миллионов (100 000 000) игр, кроме случаев, когда графическое оформление игры прямо отображает фактическую вероятность получения награды. Это требование не применяется к нескольким наградам, выигранным в рамках одной игры, суммарный приз в которой не заявлен. Это требование к вероятности не должно применяться к играм, которые позволяют игроку выигрывать самую высокую объявленную награду несколько раз посредством использования бонуса/функции. Это требование должно применяться ко всем категориям ставок, по которым игрок может выиграть самую высокую объявленную награду. Если самая высокая объявленная награда

может выпасть при использовании бонуса/функции, то при расчете вероятности необходимо учитывать вероятность получения игроком бонуса/функции и вероятность получения награды. Это правило не применяется к поощрительным наградам.

4.7.4 Ограничения на награды

Ограничения на размер наград, которые выплачиваются вместо атрибутики, одновременно выплачиваемой суммы или плана погашения, должны быть понятно разъяснены игроку в рамках игровой темы, в которой предлагаются такие награды.

4.8 Требования к бонусам/функциям

4.8.1 Бонусные игры

Игры, предлагающие бонусы/функции, должны отвечать следующим требованиям:

- a) игра, предлагающая бонус/функцию, которые не выпадают игроку случайно, должна отображать исчерпывающую информацию о текущем статусе активации следующего бонуса/функции;
- b) если игра требует получения нескольких достижений для активации бонуса/функции или для присуждения награды, то должно быть указано количество достижений, необходимых для активации бонуса/функции или для получения награды, вместе с числом достижений, имеющихся на данный момент игры;
- c) игра должна явно демонстрировать игроку, что он играет в режиме использования бонуса/функции;
- d) если игра предлагает бонус/функцию, которые позволяют игроку совершить одно или несколько повторных вращений барабанов, использовать один или несколько символов для повторного вращения или вытянуть из колоды одну или несколько дополнительных карт, то эти барабаны/карты/символы должны быть четко указаны, а порядок изменения имеющихся у игрока дополнительных барабанов/карт/символов должен быть понятно разъяснен игроку;
- e) если бонус/функция активируются после того, как произошло определенное число событий, выпало определенное число символов или произошла комбинация событий/символов разного рода в течение нескольких игр, то вероятность получения подобных событий/символов не должна уменьшаться на пути к получению бонуса/функции, если игроку не будет сообщено иное; и
- f) если бонус/функция предполагает несколько событий или вращений, счетчик должен отобразить игроку число первоначально присужденных вращений и число вращений, оставшихся в течение розыгрыша бонуса/функции, или же число уже совершенных дополнительных вращений.

4.8.2 Выбор игрока или взаимодействие игрока с бонусом/функцией

Игры, которые предлагают бонус/функцию, требующие выбора игрока или дополнительного взаимодействия игрока с игрой, не должны автоматически делать выбор или активировать бонус/функцию за игрока, кроме случаев, когда игра соответствует одному из

нижеуказанных требований и объясняет механизм автоматической активации или выбора в своем графическом оформлении:

- a) игроку предоставляется выбор, и он подтверждает свое желание автоматически активировать бонус/функцию нажатием кнопки или другим способом взаимодействия с игрой;
- b) бонус/функция предоставляет игроку только один вариант для выбора, т. е. для запуска барабана необходимо нажать кнопку; в этом случае бонус/функция могут активироваться автоматически по истечении не менее двух минут; или
- c) бонус/функция предлагается как часть бонуса сообщества, в розыгрыше которого участвуют два или более игроков, и если задержка совершения выбора или начала игры напрямую повлияет на возможность других игроков продолжить розыгрыш бонуса/функции. перед автоматическим выбором или активацией бонуса сообщества игрок должен быть проинформирован о времени, в течение которого он может сделать свой выбор или начать игру.

4.8.3 Дополнительные кредиты, внесенные в качестве ставки при использовании бонуса/функции

Если для продолжения розыгрыша бонуса/функции требуются дополнительные средства, игроку должна быть предоставлена возможность не участвовать в игре. Если все выигрыши в текущей игре начисляются на временный счетчик выигрыша, а не напрямую на кредитный счетчик или баланс счета учетной записи игрока, игра должна:

- a) предоставить способ, который позволит размещать ставки со средств на временном счетчике выигрыша (т. е. добавить средства на кредитный счетчик или баланс счета учетной записи игрока), чтобы предусмотреть ситуации, когда у игрока недостаточно средств для завершения розыгрыша бонуса/функции, или позволить игроку добавить средства на кредитный счетчик или на баланс счета его учетной записи; и
- b) перевести все средства со временного счетчика выигрыша на кредитный счетчик или баланс счета учетной записи игрока после завершения розыгрыша бонуса/функции.

4.8.4 Бонусы сообщества

Бонусы сообщества, при розыгрыше которых игроки сотрудничают для получения общей награды и/или соревнуются за нее, должны:

- a) содержать надлежащее описание правил, регулирующих каждый бонус сообщества, каждую выплату и любые условия, касающиеся прав игрока на получение наград при розыгрыше бонуса сообщества;
- b) постоянно и заметно для игрока отображать право игрока на участие в розыгрыше бонуса сообщества, несмотря на количество кредитов в игре; например, если у игрока осталось тридцать секунд на участие в розыгрыше бонуса сообщества, но закончились кредиты, то игра продолжит отображать обратный отсчет оставшихся секунд; и

- c) если бонус сообщества не зависит от количества доступных кредитов, предупредить игрока о том, что за ним сохраняется право участия в розыгрыше бонуса сообщества вне зависимости от того, останутся ли у него кредиты в игре.

4.8.5 Функции «Удвоение ставки»/«Риск-игра»

К играм, которые предлагают ту или иную функцию удвоения ставки/риск-игры, применяются следующие требования. В таких играх может использоваться альтернативная терминология, например «Утроение» (Triple-Up) или «Взять или рискнуть» (Take-or-Risk), для описания функций «Удвоение ставки»/«Риск-игра».

- a) Все инструкции для функций «Удвоение ставки»/«Риск-игра» должны быть полностью отображены в графическом оформлении игры и доступны игроку без необходимости использования этих функций.
- b) Доступ к функциям «Удвоение ставки»/«Риск-игра» должен предоставляться только после выигрышного завершения основной игры.
- c) Игрок должен иметь возможность согласиться или отказаться от использования функций «Удвоение ставки»/«Риск-игра».
- d) Теоретический процент возврата игроку при использовании функций «Удвоение ставки»/«Риск-игра» должен составлять сто процентов (100%).
- e) Максимальное количество доступных применений функций «Удвоение ставки»/«Риск-игра» должно быть четко указано, или необходимо проинформировать игрока о максимальном размере награды при использовании функций «Удвоение ставки»/ «Риск-игра».
- f) Для размещения ставок при розыгрыше функций «Удвоение ставки»/«Риск-игра» разрешено использовать только средства, выигранные в ходе основной игры (т. е. при розыгрыше функций «Удвоение ставки»/«Риск-игра» невозможно размещать ставки из средств с кредитного счетчика или баланса счета учетной записи игрока).
- g) При автоматическом отключении функций «Удвоение ставки»/«Риск-игра» до достижения максимального числа доступных применений этих функций, должна быть четко указана причина отключения.
- h) Любые игровые условия, при которых функции «Удвоение ставки»/«Риск-игра» недоступны, должны быть перечислены.
- i) Если во время розыгрыша функций «Удвоение ставки»/«Риск-игра» игроку предлагаются множители, игроку должно быть понятен диапазон вариантов множителей и выплат.
- j) Если игрок выбирает множитель при розыгрыше функций «Удвоение ставки»/«Риск-игра», на экране должно быть четко указано, какой множитель был выбран.

4.8.6 Функция таинственной награды

Таинственная награда — это игровая награда, не связанная с какой-либо комбинацией в таблице выплат игры. Игры могут предлагать таинственные награды, однако графическое оформление игры должно указывать минимальные и максимальные суммы, которые игрок может выиграть. Если минимальная сумма, которая может быть присуждена игроку, равна нулю, то в ее отображении нет необходимости. Если сумма таинственной награды зависит от

поставленных кредитов или от каких-либо других факторов, эти условия должны быть четко указаны.

4.9 Альтернативные игровые режимы

4.9.1 Режим бесплатной игры

Режим бесплатной игры позволяет игроку участвовать в игре без размещения ставок. Если игра поддерживает режим бесплатной игры, применяются следующие требования:

- a) бесплатная игра должна в точности повторять обычный игровой процесс платной игры. Игры в режиме бесплатной игры не должны вводить игрока в заблуждение относительно вероятности выигрыша любых наград, доступных в платной версии игры;
- b) режим бесплатной игры должен быть визуально очевиден для игрока, чтобы игрок всегда понимал, когда этот режим активен, а когда — нет;
- c) когда режим бесплатной игры активен, кредитный счетчик и баланс счета учетной записи игрока не должны увеличиваться; в этом режиме допустимы особые счетчики при условии, что особый характер этих счетчиков четко обозначен;
- d) режим бесплатной игры должен быть завершен после выхода игрока из этого режима или после окончания бесплатной игры; и
- e) после выхода из режима бесплатной игры игра должна вернуться в свое предыдущее состояние.

ПРИМЕЧАНИЕ: платные игры, в которые можно играть, используя поощрительные кредиты поощрительных наград, не считаются бесплатными играми.

4.9.2 Режим автоигры

В режиме автоигры ставки размещаются автоматически (без вмешательства игрока) после того, как игрок выберет номинал, размер ставки и другие игровые атрибуты. Если игра поддерживает режим автоигры, применяются следующие правила:

- a) режим автоигры должна безопасно контролировать функция, которая либо разрешает, либо отключает этот режим, основываясь на требованиях юрисдикции;
- b) режим автоигры может позволить игроку выбирать отдельную игровую ставку, количество ставок в автоигре и/или общую сумму ставок;
 - i. все пороги, определенные игроком, должны оставаться в силе в течение всего периода автоигры;
 - ii. игра должна отображать число оставшихся ставок в автоигре или число использованных ставок в соответствии с порогом, установленным игроком;
 - iii. при достижении установленных игроком порогов режим автоигры должен завершаться, а игра должна возвращаться к своему обычному режиму;
- c) в режиме автоигры игрок должен иметь возможность остановить автоигру после завершения текущей игры, независимо от того, сколько ставок было запланировано на автоигру и сколько неиспользованных ставок осталось; и

- d) если режим автоигры поддерживает опции игрока, то эти опции должны по умолчанию применяться к обычному режиму игры.

4.9.3 Режим турнира

Режим турнира позволяет игрокам соревноваться с другими игроками в рамках организованного события. Игра в ходе турнира может быть с доходом или без дохода. Если игра поддерживает режим турнира отдельного от обычного игрового режима, применяются следующие требования:

- a) все правила, представленные в разделе «Соревнования или турниры» настоящего документа, должны быть сообщены игроку;
- b) игрок должен иметь возможность согласиться на участие в турнире или отказаться от него. При согласии на участие игрок должен иметь возможность завершить свою нетурнирную игру перед вступлением в режим турнирной игры, кроме случаев, когда игровая платформа поддерживает одновременную игру в режиме турнира и в обычном режиме;
- c) на экране должно отображаться заметное игроку сообщение о том, что в данный момент игра активна в режиме турнира;
- d) в случае турниров без дохода игра не должна принимать реальные деньги из какого-либо источника и выплачивать реальные деньги каким-либо образом; в режиме турнира должны использоваться относящиеся к турниру кредиты, очки или фишки, которые не должны иметь денежной ценности;
- e) в случае турниров, ограниченных во времени, игрокам должен отображаться таймер, указывающий на оставшееся время игры. Если для турнира выделяется какое-то отдельное игровое время или этот турнир запускается из-за определенного события, соответствующая информация должна отображаться;
- f) в конце турнира должен отображаться рейтинг игроков, а победитель должен быть уведомлен о выигрыше;
- g) при выходе из режима турнира игра должна вернуться в первоначальное состояние, в котором она находилась перед входом в режим турнира; и
- h) любые связанные с турниром игровые счетчики, отображаемые игроку в игре, должны быть автоматически сброшены при выходе из режима турнира.

4.10 Игры навыков

4.10.1 Общее положение

Игра навыков содержит один или несколько элементов, взаимодействие с которыми требует определенных навыков и позволяет повлиять на размер выигрыша. Под навыками понимают человеческие качества игрока, такие как знания, точность движений, зрительное распознавание, логика, память, реакция, сила, азартность, спортивная подготовка, моторно-зрительная координация, вычислительные и/или речевые способности, а также любые другие умения или знания, относящиеся к игре. Требования, указанные в настоящем разделе, применяются к играм навыков для обеспечения справедливой и прозрачной игры в том, что касается уведомления игрока.

ПРИМЕЧАНИЕ: целью настоящего технического стандарта не является классификация игр по принципу того, требуют ли они навыков игрока, или определение правовых основ для классификации игр в контексте навыков игрока. Такая классификация требует интерпретации регулирующего органа.

4.10.2 Экран игры навыков

Игра навыков должна соответствовать действующим требованиям к отображению, которые находятся в соответствующих разделах «Информация об игре и правила игры», «Подлежащая отображению информация» и «Справедливость игры» настоящего стандарта. Кроме того, любая игра навыков, отличная от традиционных игр казино (например покера, блэкджека и т. д.), должна содержать заметное игроку указание на то, что на ее исход влияет умение игрока. Это указание должно быть показано игроку в игре перед размещением ставки так, чтобы игрок гарантированно его увидел.

4.10.3 Виртуальный соперник

Игра навыков может предоставить игроку возможность соревноваться с виртуальным соперником при условии, что игровая платформа:

- a) четко и заметно для игрока указывает на участие виртуального соперника; и
- b) запрещает виртуальному сопернику использовать конфиденциальную информацию об игроке, на основании которой принимается решение, если игроку не будет сообщено иное.

4.10.4 Исход игр навыков

После начала игры навыков на всем ее протяжении никакая игровая функция, связанная с исходом игры, не должна быть изменена, если игроку не будет сообщено иное. Кроме того, если доступные таблицы выплат или правила игры изменяются в зависимости от игры, уведомление об изменениях должно быть показано в графическом оформлении игры заметно для игрока и должно предоставлять достаточную информацию, чтобы игрок мог принять обоснованное решение. Примером последнего может быть использование идентификатора для изменения таблиц выплат, доступных игроку во время игры.

4.10.5 Вероятность получения наград в играх навыков

Если для получения самой высокой объявленной награды требуются навыки, она должна быть доступна для получения игроком. Если на получение такой награды влияет случайность, то вероятность ее получения должна соответствовать требованию, указанному ранее в разделе «Вероятность» настоящей главы.

4.10.6 Функция игровых советов

Игра навыков может поддерживать функцию, которая позволяет игроку получать советы, подсказки или предложения в рамках игры. В качестве примера можно привести игру-

викторину, которая дает игрокам подсказки или иным образом помогает игрокам сделать выбор. Игра навыков может поддерживать функцию игровых советов при условии, что она соответствует следующим требованиям:

- a) функция игровых советов должна четко информировать игрока о том, что она доступна, и об имеющихся опциях выбора;
- b) любой совет, который предлагается игроку во время игр навыков, должен сопровождаться информацией о его цене и преимуществах, которые он гарантирует;
- c) игровой совет не должен вводить в заблуждение или быть неточным и должен отражать правила игры, отмечая при этом, что правила игры могут изменяться в зависимости от предлагаемого совета, при условии, что такие изменения будут доводиться до сведения игрока до принятия совета игроком;
- d) игровой дизайн не должен допускать доступ к любому «информационному хранилищу», чтобы данные, связанные с фактором навыков, были недоступны при стороннем вмешательстве в программное обеспечение (например игра-викторина должна препятствовать доступу к базе данных ответов);
- e) функция игровых советов должна оставлять за игроком выбор принять совет или отклонить его, и не должна обязывать игрока принимать помощь, кроме случаев, когда эта помощь является единственно возможной опцией, доступной игроку в данный момент; и
- f) доступность и содержание игровых советов должны быть постоянными, если не указано иное, и не должны адаптироваться таким образом, чтобы это неблагоприятно сказалось на игроке исходя из предыдущих игр или игровых событий.

ПРИМЕЧАНИЕ: рекомендуется, чтобы игровая платформа поддерживала скрытый параметр, позволяющий включать или отключать игровые советы в соответствии с требованиями регулирующих органов, которые могут разрешать или запрещать такие функции.

4.10.7 Использование устройств игрового взаимодействия с играми навыков

Если для игры требуются уникальные устройства игрового взаимодействия (например джойстики, игровые контроллеры, камеры, звуковые системы, датчики движения, датчики изображения, акселерометры и т. д.), чтобы предоставить игроку возможность реализовать свои навыки, то игра навыков должна содержать исчерпывающую и понятную инструкцию, охватывающую цель их использования этих устройств, сферу их применения и влияние на игру. Если имеются несколько устройств игрового взаимодействия, посредством которых игрок может выполнить одно и то же действие, в котором проявляются его навыки, то все эти опции должны быть понятно разъяснены игроку.

4.11 Игровой процесс по одноранговой сети (P2P)

4.11.1 Игровые сессии по одноранговой сети (P2P)

В ходе игровых сессий по одноранговой сети (P2P) игроки имеют возможность играть друг с другом или друг против друга. В среде игры в реальном времени оператор обычно не участвует в игровой сессии в качестве одной из сторон (например, как во время игрового

процесса типа «игрок против казино»), а обеспечивает игрокам возможность взаимодействовать со средой и может взимать рейк, комиссию или плату за обслуживание. Применяются следующие требования:

- a) игрокам запрещается занимать более одной позиции в любой игровой сессии P2P, кроме случаев, когда это разрешено правилами игры;
- b) игрокам должна быть предоставлена возможность присоединиться к игровой сессии P2P, в которой все игроки выбраны случайным образом;
- c) все игроки, которые играют за счет казино (подставные игроки), а также приглашенные игроки должны быть четко обозначены для всех остальных игроков в этой игровой сессии P2P; и
- d) игроки должны быть проинформированы о том, что использование ботов или другого несанкционированного игрового программного обеспечения может повлиять на ход игры, чтобы они могли принять осознанное решение о том, принимать ли они участие в игре.

4.11.2 Функция преимущества в игровой сессии P2P

Игровая сессия P2P может располагать функцией, которая позволяет игроку или игрокам получить преимущество над другими игроками при условии, что игра:

- a) предоставляет четкое указание на то, что функция доступна, и описание преимущества, которое она гарантирует;
- b) раскрывает игроку способ активации функции, включая необходимую ставку; и
- c) предоставляет игрокам достаточную информацию для принятия осознанного решения перед началом игры, желают ли они соревноваться с другими игроками, которые могут обладать такой функцией.

4.11.3 Статус «вне игры»

Игровая платформа должна поддерживать статус «вне игры», который может быть активирован по запросу игрока или по истечению периода бездействия игрока, а также о наличии которого игроку должно быть известно. Статус «вне игры» должен быть активирован не позднее истечения периода бездействия игрока, указанного в разделе «Бездействие игрока» настоящего документа. Справочные экраны или действующие правила игры должны содержать исчерпывающее описание этого статуса.

- a) Игрок должен быть проинформирован об активации статуса «вне игры».
- b) При активации статуса «вне игры» должны быть прекращены все игровые действия, а ход игрока должен быть пропущен автоматически во время любого игрового раунда.
- c) При активации статуса «вне игры» в ходе игры эта игра рассматривается как прерванная и должна соответствовать требованиям раздела «Завершение прерванных игр».
- d) Если игрок выполняет какое-либо значимое для игры действие, когда статус «вне игры» активирован (т. е. при выборе суммы ставки и т. д.), то статус должен быть снят, и игрок должен быть принят в следующую игру. Незначимые для игры действия, такие как доступ к меню справки, не требуют снятия этого статуса.

- е) Как только время действия статуса «вне игры» превысит лимит, о котором было сообщено игроку, то игрок должен быть автоматически удален из игровой сессии P2P, в которой он в настоящее время участвует.

4.12 Постепенные игры

4.12.1 Общее положение

Постепенная игра имеет уникальный атрибут (например ID игрока, ID игровой темы/таблицы выплат и т. д.), а также функцию, позволяющую игроку получать награды в виде игровых улучшений и/или бонусы путем достижения определенного результата в игре. Эти дополнительные предложения должны становиться доступны, когда игрок достигнет определенных порогов игрового процесса. Достижение каждого обозначенного исхода должно продвигать постепенную игру вперед. Для активации награды постепенной игры обычно требуется несколько игровых сеансов.

4.12.2 Пороги постепенных игр

Постепенная игра должна распознавать конкретный атрибут для восстановления порогов, пройденных игроком ранее, во время каждого последующего посещения игры. Справочные экраны постепенной игры должны содержать четкое описание каждой функции этой постепенной игры, требования к достижению ее порогов и информацию о том, как восстанавливаются ранее пройденные пороги. Кроме того, игроки должны получать уведомление при достижении каждого порога постепенной игры.

4.12.3 Игра от сохранения

Игра от сохранения — функция ряда постепенных игр, для которых характерно планомерное усложнение игрового процесса и появление дополнительных элементов. Функция игры от сохранения позволяет игроку сохранять постепенную игру в критических точках (т. е. в точках сохранения) обычно после достижения определенной цели. Позднее игрок может возобновить игру с этой точки и продолжить двигаться к следующей цели. К игре от сохранения применяются следующие требования:

- a) существующие награды или награды, доступные для получения при достижении точки сохранения, должны быть четко определены и отображены игроку перед размещением любой ставки. Если в игре можно выиграть произвольную награду, информация о ней и все возможные выплаты должны быть отображены игроку;
- b) игра должна демонстрировать игроку соответствующее уведомление каждый раз, когда в игре достигнута определенная точка сохранения;
- c) если правила игры или награды меняются по мере достижения различных уровней в процессе игры от сохранения, эти изменения должны быть четко отображены игроку; и
- d) если функция игры от сохранения активна не постоянно, игра должна проинформировать игрока о любых ограничениях и/или сроке хранения данных, которые сохраняются для дальнейшего использования в ходе игрового процесса.

4.13 Прогрессивные и растущие джекпоты

4.13.1 Общее положение

Положения этого раздела применяются к денежным джекпотам или суммам выплат джекпотов, которые увеличиваются в ходе игрового процесса, следующим образом:

- a) прогрессивный джекпот увеличивается в зависимости от количества кредитов, потраченных в игре;
- b) растущий джекпот во многом аналогичен прогрессивному джекпоту, однако растущий джекпот увеличивается при выполнении одного или нескольких специальных условий (наступлении определенных событий), установленных правилами игры, вместо увеличения в зависимости от кредитов, потраченных в игре, или с учетом кредитов, потраченных в игре.

ПРИМЕЧАНИЕ: положения этого раздела не применяются к наградам, выраженным ограниченными поощрительными кредитами, бонусам/функциям, предлагающим награды, которые могут увеличиваться в течение одного игрового цикла, и к статическим наградам, вероятность активации которых меняется в ходе игры. Положения этого раздела также не применяются к функциям постепенной игры, награды по которым увеличиваются в ходе игры (например, растущее число бесплатных игр, множителей, несколько доступных достижений при активации бонуса/функции или существующих наград и т. д.), и к «уровням» статических наград, которые могут быть присуждены игроку в зависимости от его опыта и/или достижений.

4.13.2 Экран джекпота

Экран джекпота используется для обозначения текущей суммы джекпота или суммы выплаты за каждый джекпот, выраженной в кредитах или в местной валюте, доступной всем игрокам, участвующим в игре, в которой может быть активирован джекпот. Если джекпот предполагает «таинственную выплату», когда фактическая сумма выплаты не отображается игроку, применяются требования «Функции таинственной награды».

- a) Во время игры сумма выплаты за каждый джекпот должна обновляться на экране джекпота не реже, чем один раз в тридцать секунд с момента игрового события, которое провоцирует увеличение джекпота, для объективного отражения фактической суммы выплаты. Допускается использование одометра и других «измерительных» обновляющихся экранов.
- b) Если экран джекпота ограничен по размеру (т.е. он может отображать только определенное число цифр), необходимо установить максимальное значение джекпота, которое должно соответствовать требованиям раздела «Максимальные ограничения сумм выплат».

ПРИМЕЧАНИЕ: Суммы выплат должны указываться настолько точно, насколько это возможно в условиях задержки связи.

4.13.3 Максимальные ограничения сумм выплат

Если джекпот имеет максимальное ограничение суммы выплаты или максимальное значение, то с момента достижения джекпотом этого максимального значения он должен оставаться неизменным до его присуждения игроку.

- a) Все дополнительные взносы должны быть перечислены в избыточный пул или распределительный пул, если того требует регулирующий орган.
- b) Если максимальное значение джекпота отображается в графическом оформлении игры, оно должно быть точным.

4.13.4 Связанная вероятность

В случае джекпотов, связанных с несколькими игровыми темами, вероятность выигрыша джекпота в каждой связанной игровой теме должна быть пропорциональна денежной ставке игрока, если игроку не будет сообщено иное.

ПРИМЕЧАНИЕ: В рамках этого требования при расчете ожидаемого RTP допустимо отклонение не более пяти процентов (5%), а разница между минимальным и максимальным значением RTP должна составлять не более одного процента (1%).

4.13.5 Распределение джекпотов

Регулирующий орган может допускать применение схемы распределения джекпота, при которой часть взносов на джекпот перенаправляется в распределительный пул и затем используется для увеличения джекпота (например сумма распределительного пула может быть добавлена к значению, которое принимает джекпот по итогу его сброса после выигрыша, или направлена на одновременные выплаты джекпотов).

- a) Схема распределения джекпота не должна базироваться на бесконечном математическом ожидании.
- b) Распределительные пулы не должны подвергаться округлению. При достижении максимального значения распределительного пула необходимо продолжать учитывать распределенные в него взносы.
- c) Если средства распределительного пула используются для финансирования значения сброса джекпота, то при расчетах RTP должен учитываться пустой распределительный пул.

4.13.6 Выигрыш джекпотов

Джекпоты могут присуждаться на основании выпадения выигрышных символов или других критериев, как в случае тайных джекпотов, джекпотов «бэд бит» и т. д. При активации джекпота:

- a) игрок должен быть уведомлен о выигрыше джекпота и о его сумме выплаты по завершении игры;

- b) взносы в джекпот не должны быть потеряны. Сумма джекпота при его выплате не должна округляться, кроме случаев, когда округленная часть прибавляется к значению сброса джекпота;
- c) сумма выплаты джекпота может быть перечислена на кредитный счетчик игрока, если:
 - i. кредитный счетчик используется в формате местной валюты;
 - ii. сумма выплаты джекпота выражена кредитами; или
 - iii. сумма выплаты джекпота, выраженная в местной валюте, надлежащим образом конвертируется в кредиты при переводе на кредитный счетчик таким образом, чтобы это не вводило в заблуждение игрока.
- d) сумма выплаты джекпота должна обновиться до значения сброса и продолжить существовать в обычном режиме.

ПРИМЕЧАНИЕ: джекпот может быть отключен или списан одновременно с его выигрышем, если игра настроена на автоматическое отключение джекпота или создание вместо него награды, которая не увеличивается.

4.13.7 Переменные уровни джекпота

В случае джекпотов с несколькими уровнями наград, когда одна выигрышная комбинация может соответствовать нескольким комбинациям таблицы выплат, игроку всегда должна быть выплачена наибольшая возможная сумма, основанная на всех комбинациях, с которыми может быть связан исход, если иное не указано в правилах игры (например, если «джекпот А» присуждается за пять тузов на линии выплат, а «джекпот Б» — за четыре туза, при этом «джекпот Б» предполагает более крупную награду, чем «джекпот А», то игрок должен получить суммы выплаты за «джекпот Б», даже если ему выпала комбинация из пяти тузов).

4.13.8 Тайные джекпоты

В случае тайных джекпотов, момент выигрыша которых определяют скрытые значения активации:

- a) скрытое значение активации должно быть определяться произвольно после каждого сброса джекпота и всегда оставаться скрытым; и
- b) получение доступа к скрытому значению активации или его раскрытие должно быть невозможно.

4.13.9 Активация джекпота несколькими игроками

Игровая платформа должна быть способна точно определять и записывать порядок включения активаторов, когда несколько игроков почти одновременно активируют джекпот, чтобы игрок, который первым активировал джекпот, мог получить всю сумму отображаемой выплаты. Если это невозможно, или если возможна одновременная активация джекпота несколькими игроками (например, в многопользовательской игре), должно произойти следующее:

- a) полная сумма отображаемой выплаты присуждается каждому игроку, который активировал джекпот; или
- b) каждый игрок получает точную информацию о распределении суммы выплаты.

4.14 Запись игры

4.14.1 Права игрока на запись игры

Игроку должна быть доступна функция записи игры в виде повторного воспроизведения или описания игрового процесса. При активации функции записи игры игрок должен быть четко проинформирован о том, что она предполагает демонстрацию записи предыдущей игры.

4.14.2 Обязательная информация о последнем игровом процессе

Запись игры должна быть представлена в виде изображений, текста, видео, определенной комбинации этих способов или другими средствами (например, как в случае функции «самописец»), если с их помощью возможно полное и точное воссоздание исхода игры и/или действий игрока. Допускается отображение значений в формате валюты вместо кредитов. Запись игры должна отображать следующую информацию, при ее наличии:

- a) дата и время участия в игре;
- b) используемый в игре номинал, если в игре доступны несколько номиналов;
- c) изображение, которое отражает окончательный исход игры, с графическим или четким текстовым описанием;
- d) количество средств, доступных для размещения ставок в начале игры и/или в конце игры;
- e) общая сумма ставок, включая любые поощрительные кредиты;
- f) общая сумма выигрыша, включая:
 - i. любые поощрительные кредиты и/или призы; и
 - ii. любые прогрессивные или растущие джекпоты;
- g) любые покупки вне ставок, совершенные между началом и концом игры;
- h) собранные рейки, комиссии или платы;
- i) результаты всех решений игрока, повлиявших на исход игры;
- j) результаты любых промежуточных этапов игры, таких как использование функции «Удвоение ставки»/«Риск-игра» или участие в бонусных играх;
- k) индикатор присуждения прогрессивного джекпота и/или растущего джекпота, если таковые были выиграны;
- l) любой совет, который предлагается игроку во время игр навыков.

4.14.3 Запись бонусных игр

Запись игры должна отражать как минимум последние пятьдесят событий завершенных бонусных игр. Если бонусная игра охватывает множество событий, каждое из которых имеет собственный результат, то каждое событие из множества, которое может содержать до пятидесяти событий, должно отображаться с соответствующим результатом, независимо от того, был ли результат выигрышным или проигрышным.

4.15 Требования к отключениям

4.15.1 Отключение игр

Если игровая платформа отключает игру или игровую активность, когда игра активна, всем участникам этой игры должно быть разрешено завершить текущую игру (т. е. бонусные раунды, розыгрыш функций «Удвоение ставки»/«Риск-игра» и других игровых функций, связанных со ставкой, должны быть завершены немедленно или в следующий раз, когда эта игра станет доступна игроку). После того, как игра будет полностью завершена, она не должна быть доступна игроку.

4.15.2 Отключение джекпотов

В случае отключения прогрессивного или растущего джекпота (например, при вмешательстве оператора, ошибке, истечении временного ограничения и т. д.) применяются следующие требования:

- a) на экране должно появиться уведомление о том, что джекпот недоступен;
- b) увеличение и присуждение джекпота должно стать невозможным; и
- c) при дальнейшем включении джекпота должна существовать возможность его восстановления с теми же параметрами, которые он имел до отключения, в том числе восстановления суммы его выплаты. Если для активации тайного джекпота используется скрытое значение, оно может быть выбрано повторно только в том случае, если новое значение будет находиться в диапазоне между суммой текущей выплаты и максимальным значением.

ПРИМЕЧАНИЕ: в случае игр против казино рекомендуется, что, если минимальное процентное требование, указанное в разделе «Требования к программному обеспечению по процентам выплат», больше не соблюдается при отключенном джекпоте, связанные с ним игры также должны быть отключены.

4.16 Прерванные игры

4.16.1 Прерванные игры

Игра считается прерванной, когда исход игры остается неопределенным или не может быть должным образом продемонстрирован игроку. Во время игрового процесса игра может быть прервана из-за следующих событий:

- a) потеря связи между игровой платформой и удаленным игровым устройством;
- b) перезагрузка игровой платформы;
- c) перезагрузка или неисправность удаленного игрового устройства;
- d) нештатное прекращение работы игрового программного обеспечения; или
- e) получение команды отключения игры от игровой платформы.

4.16.2 Ставки в прерванных играх

Ставки в прерванной игре, которая может быть продолжена, должны удерживаться игровой платформой до завершения игры. Учетные записи игроков должны отражать все средства, удержанные в прерванных играх.

4.16.3 Завершение прерванных игр

Игровая платформа должна располагать механизмом для завершения прерванной игры. Прерванная игра должна быть возвращена к нормальному состоянию перед тем, как игроку будет разрешено участвовать в новом игровом процессе в рамках этой игры.

- a) Если для завершения игры не требуется действий игрока, допускается возвращение игры в состояние завершения при условии, что игровая история, кредитный счетчик и баланс счета учетной записи игрока показывают, что игра завершена.
- b) В случае однопользовательских игр, в которых для завершения игры требуется действие игрока, игрок должен быть возвращен в то состояние игры, в котором она была непосредственно перед ее прерыванием, и игроку должно быть позволено завершить игру, если ему не будет сообщено о любых заменяющих правилах игры и/или условиях и положениях по восстановлению игры.
- c) В случае многопользовательских игр, в которых для завершения игры требуется действие игрока, и игрок не может в отведенное время выполнить действие, необходимое для продолжения игры:
 - i. игровая платформа должна завершить игру от имени игрока в соответствии с правилами и/или условиями и положениями игры;
 - ii. игровая история, кредитные счетчики или балансы счетов учетных записей игроков должны быть обновлены соответствующим образом;
 - iii. исходы игры должны быть доступны игроку и должны указывать, какие решения, при их наличии, были приняты игровой платформой от имени игрока; и
 - iv. игровая платформа должна быть устроена таким образом, чтобы один игрок, не выполнивший какое-либо действие в отведенное время, не влиял на других игроков в той же игровой сессии в том, что касается завершения игры и зачисления выигранных или списаний за проигрыши.

4.17 Размещение ставок на виртуальные события

4.17.1 Общее положение

Размещение ставок на виртуальные события подразумевает размещение ставок на спортивные соревнования, турниры и скачки, исход которых определяет утвержденный генератор случайных чисел (ГСЧ) в соответствии с требованиями регулирующего органа. Игровые платформы, поддерживающие размещение ставок на виртуальные события, должны соответствовать требованиям, указанным в разделе «Размещение ставок на виртуальные события» документа *GLI-33 стандарты для систем размещения ставок на события*. Кроме того, ГСЧ, используемый для размещения ставок на виртуальные события,

должен соответствовать действующим требованиям раздела «Требования к генератору случайных чисел (ГСЧ)» настоящего документа.

4.18 Требования к играм в реальном времени

4.18.1 Общее положение

Следующие требования предъявляются, если разрешено регулирующим органом, к размещению ставок на игровой платформе во время игр в реальном времени, которые проводит сотрудник игрового зала (например, дилер, крупье и т. д.) с использованием игрового оборудования или без него (например, автоматического колеса рулетки, устройства для запуска шарика, игрового устройства и т. д.). К играм в реальном времени среди прочего относятся карточные, настольные, кено и бинго игры в реальном времени, а также игра на игровых устройствах и в прочие игры в реальном времени, разрешенные регулирующим органом.

- a) Игрокам необходимо предоставить возможность следить за игровым процессом с помощью удаленной аудио- и видеотрансляции в режиме реального времени с использованием технологии потокового, адресного, широкого вещания или другой технологии и графического интерфейса.
- b) Игровая платформа должна получать инструкции игроков посредством игрового интерфейса или другого канала связи, чтобы способствовать передаче решений игрока при необходимости.
- c) В дополнение к требованиям, изложенным в настоящем разделе, оператор или сторонний поставщик услуг, обслуживающий указанные компоненты, службы и/или приложения, должен следовать операционным процедурам и процедурам контроля, перечисленным в разделе «Услуги по проведению игр в реальном времени» настоящего документа.

ПРИМЕЧАНИЕ: поставщик услуг по проведению игр в реальном времени может использовать посредника для размещения ставок от имени игрока вместо размещения ставок напрямую через систему, если это разрешено регулирующим органом. Подобные реализации, используемые совместно с игровой платформой, будут рассматриваться в индивидуальном порядке.

4.18.2 Информация об играх в реальном времени

Игра в реальном времени должна соответствовать действующим требованиям к отображению, которые находятся в разделах «Информация об игре и правила игры», «Подлежащая отображению информация» и «Справедливость игры» настоящего стандарта. Кроме того, должны быть соблюдены следующие требования к отображению:

- a) игровая платформа должна предоставлять игроку информацию, которая:
 - i. содержит описание процедур, применяемых для устранения перерывов в игре в реальном времени, вызванных разрывом потока данных, видео и звука с сетевого сервера во время игры (например отключением интернет-соединения, сбоем сервера управления одновременной трансляцией и т. д.);

- ii. указывает на возможность возникновения ошибок, вызванных человеческим фактором, со стороны игрового оператора и системных ошибок со стороны специализированного устройства, а также на то, каким образом устраняются ошибки; и
 - iii. содержит определение любой корреляции между характером ставки игрока, размещенной посредством игровой платформы, и тем, что будет отображаться в видеотрансляции, например определение корреляции между физическими игровыми фишками и их достоинством;
- b) игровая платформа не должна в режиме реального времени предоставлять информацию о текущей игре, которая может использоваться в целях:
- i. прогнозирование исхода игры;
 - ii. отслеживание разыгранных карт и оставшихся карт в карточных играх;
 - iii. анализ вероятности возникновения игрового события; или
 - iv. анализ используемой в дальнейшем стратегии ведения игры или размещения ставок, кроме случаев, когда это разрешено правилами игры;
- c) игроки должны быть проинформированы о том, что трансляция события в игре в реальном времени (например, в игре бинго) может быть подвержена влиянию задержек и перерывов. Если игровая платформа обнаруживает или создает задержку трансляции, длина задержки должна быть отображена игроку.

4.18.3 Справедливость в играх в реальном времени

Следующие требования предъявляются к ситуациям, когда игроки участвуют в играх посредством игровой платформы совместно с реальными игроками, которые участвуют в реальной игре в игорном заведении (например, в казино, зале для игры в бинго, комнате для карточных игр и т. д.):

- a) правила, графическое оформление и функциональность игры в реальном времени, доступные игроку посредством игровой платформы, должны содержать ту же информацию, которая доступна реальному игроку в игорном заведении, когда это применимо; и
- b) игроки, которые участвуют в игре посредством игровой платформы, должны иметь те же права на выигрыш, что имеют реальные игроки в игорном заведении.

ПРИМЕЧАНИЕ: ничто из вышеуказанного не исключает возможности присуждения особых поощрительных наград только реальным игрокам или только игрокам, которые участвуют в игре посредством игровой платформы.

4.18.4 Данные об исходе игры

Под данными об исходе игры понимают все результаты, сгенерированные или определенные специализированными устройствами в ходе игры в реальном времени, в том числе исход ставки игрока и любые промежуточные этапы, которые влияют на исход, в соответствии с тем, как это определено игровой платформой. Данные об исходе игры должны быть переданы игроку сразу же после их генерации или определения (с учетом естественных ограничений на системную обработку и задержки интернет-соединения). Если разрешено регулирующим

органом, данные об исходе игры могут автоматически регистрироваться специализированными устройствами при условии, что программное обеспечение, используемое для автоматического распознавания:

- a) обеспечивает очень высокую степень точности при идентификации данных об исходе игры и предоставлении отчетов по ним игровой платформе. Правила игры должны быть внедрены в игровую платформу;
- b) не предоставляет никакой информации, которая может быть использована для нанесения ущерба устройству и его компонентам (например информацию о картах, которые на данный момент содержатся в шафл-машинке или в шузе);
- c) не вмешивается в работу устройства и не изменяет его вне рамок функций этого программного обеспечения; и
- d) имеет ручной режим, позволяющий вносить исправления в ошибочный исход (если устройство неправильно считывает карту, положение шара и т.д.), если подобные исправления не вносятся непосредственно на игровой платформе. Игрок должен быть проинформирован о том, что активирован ручной режим.

4.18.5 Устройства физического генерирования случайности

Для определения исходов игры в играх в реальном времени могут применяться устройства физического генерирования случайности в соответствии с положениями раздела «Механический ГСЧ (устройство физического генерирования случайности)» настоящего документа.

- a) Выходные данные устройства физического генерирования случайности должны быть конвертированы в данные об исходе игры и безопасно переданы на игровую платформу посредством специализированных устройств обработки без изменений, кроме случаев, когда внесение изменений одобрено регулирующим органом.
- b) Данные об исходе игры должны быть зарегистрированы игровой платформой и предоставлены игроку сразу же после их генерации (с учетом естественных ограничений на системную обработку и задержки интернет-соединения).
- c) Данные об исходе игры должны соответствовать выходным данным устройства физического генерирования случайности в любой момент игры, кроме случаев, когда на эти данные влияют ошибки, вызванные человеческим фактором, и ошибки, которые поддаются исправлению в ручном режиме. При наличии расхождений между выходными данными устройства физического генерирования случайности и данными об исходе игры, правильными должны быть признаны выходные данные устройства физического генерирования случайности.

Приложение А: Операционный аудит игровых процедур и практик

А.1 Введение

А.1.1 Общее положение

В этом приложении описываются процедуры и практики осуществления игровых операций, которые будут проверены в ходе операционного аудита в рамках оценки интерактивной игровой системы, включая, среди прочего, создание игровых правил, управление игровыми процессами, отслеживание игровых процессов и выходных данных генератора случайных чисел (ГСЧ), обработку различных игровых и финансовых операций, организацию прогрессивных и растущих джекпотов и их управление, управление учетными записями игроков, базовые методы ограничения риска и любые другие показатели, установленные регулирующими органами.

ПРИМЕЧАНИЕ: отмечается, что дополнительные процедуры и практики, которые не перечислены в настоящем стандарте, также входят в рамки и должны быть включены в процесс операционного аудита согласно требованиям оператора и/или регулирующего органа, нормативным документам и минимальным стандартам внутреннего контроля (МСВК).

А.2 Процедуры внутреннего контроля

А.2.1 Процедуры внутреннего контроля

Оператор должен разрабатывать, внедрять, поддерживать и соблюдать процедуры внутреннего контроля за игровыми операциями, в том числе за осуществлением игровых и финансовых операций.

А.2.2 Управление информацией

Процедуры внутреннего контроля оператора должны включать способы хранения записанной информации, перечень которой указан в разделе под названием «Подлежащая хранению информация», в течение пяти лет или иного срока, указанного регулирующим органом.

А.2.3 Управление рисками

Процедуры внутреннего контроля оператора должны содержать подробную информацию о принимаемых мерах по управлению рисками, в том числе:

- a) автоматизированные и ручные процедуры управления рисками;
- b) технологии управления персоналом, включая контроль доступа и разграничение служебных обязанностей;

- c) данные о способах выявления случаев мошенничества и подозрительного поведения и сообщения о них;
- d) процедуры контроля выполнения требований регулирующих органов;
- e) описание стандартов противодействия легализации доходов, полученных преступным путем, включая процедуры по обнаружению процессов структурирования во избежание предоставления должной отчетности;
- f) описание всех программных приложений, входящих в интерактивную игровую систему;
- g) описание всех видов игр, предлагаемых оператором;
- h) описание технологии предотвращения сговора в играх по одноранговой сети;
- i) данные о всех задействованных сторонних поставщиках услуг; и
- j) любая другая информация, требуемая регулирующим органом.

A.2.4 Лица с ограничениями доступа

Процедуры внутреннего контроля оператора должны описывать способы ограничения доступа к игровому процессу лицам, которые являются сотрудниками, субподрядчиками, руководителями, владельцами и должностными лицами, нанятыми оператором, а также лицам, проживающим с ними в одном домохозяйстве, согласно требованиям регулирующего органа.

A.2.5 Тестовые учетные записи

Оператор может создавать тестовые учетные записи для самостоятельной или сторонней проверки различных компонентов и функций интерактивной игровой системы в соответствии с утвержденными оператором процедурами внутреннего контроля, которые должны обязательно охватывать следующие процессы:

- a) предоставление права на осуществление проверки и назначение тестовых учетных записей для ее проведения;
- b) выделение средств для осуществления проверки, включая назначение ответственных за выделение средств лиц с указанием максимально допустимой для целей проверки суммы;
- c) ведение полной отчетности по деятельности учетных записей с указанием периода активности и назначенных пользователей тестовых учетных записей;
- d) проверка процесса тестирования для контроля финансовой отчетности в отношении средств, используемых для тестирования, и соответствия показателям отчетов и записей.

A.3 Элементы управления учетной записью игрока

A.3.1 Регистрация и проверка

Если регистрация учетной записи игрока производится оператором в ручном режиме, должны применяться процедуры для выполнения требований, указанных в разделе «Регистрация и проверка» настоящего документа.

A.3.2 Недобросовестное использование учетных записей

Оператор должен иметь в открытом доступе политику, где указаны меры в отношении учетных записей игроков, которые, как достоверно установлено, используются в недобросовестных целях, включая, среди прочего:

- a) хранение сведений об активности любой учетной записи, чтобы обеспечить оператора всеми данными для принятия необходимых мер в случае недобросовестного использования какой-либо учетной записи;
- b) приостановление действия любой учетной записи, которая имеет отношение к недобросовестной активности (например, если доступ к ней предоставляется несовершеннолетним лицам); и
- c) порядок действий в отношении депозитов, ставок и выигрышей, принадлежащих недобросовестной учетной записи.

A.3.3 Условия и положения

Игрок должен иметь доступ ко всем применимым условиям и положениям. В процессе регистрации и при существенном изменении любой информации в условиях и положениях, за исключением каких-либо грамматических исправлений и других незначительных поправок, игрок должен подтвердить свое согласие с условиями и положениями. Условия и положения должны содержать следующую информацию:

- a) сообщение, что в игровом процессе могут участвовать только лица, имеющие на то право согласно законодательству конкретной юрисдикции;
- b) рекомендацию о безопасном хранении игроком своих учетных данных (пароля, имени пользователя);
- c) описание порядка действий в случае потери учетных данных, принудительной смены пароля, усилении пароля и прочих подобных ситуациях согласно требованиям регулирующего органа;
- d) конкретные условия, при которых учетная запись получает статус неактивной, и описание дальнейших действий в отношении учетной записи по наступлении этого момента;
- e) четкие меры, принимаемые в отношении ставок, которые были размещены игроком до момента добровольного исключения или исключения по инициативе оператора, но не могут быть рассчитаны из-за прерывания игры, в том числе описание процесса возврата или расчета всех ставок, в зависимости от обстоятельств;
- f) данные о сроках и лимитах, применяемых к депозитам или выводам средств со счета игрока, в том числе четкую и краткую информацию о комиссиях (если применимо);
- g) указание на следующие права оператора:
 - i. право отказать в создании учетной записи игрока по причинам, которые он считает обоснованными и достаточными;
 - ii. право отказать в зачислении депозита или выводе средств со счета игрока по причинам, которые он считает обоснованными и достаточными;
 - iii. за исключением случаев, когда происходит разбирательство или открыт спор с игроком, право приостановить или прекратить работу учетной записи игрока в любое время в соответствии с условиями и положениями, регулирующими отношения оператора и игрока.

A.3.4 Политика конфиденциальности

Игрок должен иметь доступ к политике конфиденциальности. В процессе регистрации и при существенном изменении любой информации в политике конфиденциальности, за исключением каких-либо грамматических исправлений и других незначительных поправок, игрок должен подтвердить свое согласие с данной политикой. В политике конфиденциальности должно быть обозначено следующее:

- a) предоставляемые в обязательном порядке персональные данные (ПД);
- b) цель и правовая основа сбора ПД и осуществления любых действий по обработке данных, для которых требуется согласие пользователя, в том числе указание на «законный интерес» оператора (или любого другого стороннего поставщика услуг), если это требуется регулирующим органом, в случае, когда это является правовой основой сбора данных (например указание конкретного интереса);
- c) срок хранения ПД или, в случаях, если установление срока не представляется возможным, критерии, по которым он устанавливается. Оператор не может, не указывая конкретного срока, утверждать, что ПД хранятся только в течение периода для осуществления цели сбора, установленного действующим законодательством;
- d) условия, согласно которым третьи лица получают доступ к ПД;
- e) подтверждение наличия процедур для защиты от несанкционированного доступа или нецелесообразного раскрытия ПД;
- f) персональные и контактные данные оператора, который запрашивает согласие, включая данные любых сторонних поставщиков услуг, которые могут получить доступ к ПД или использовать их;
- g) в случае, если этого требует регулирующий орган, перечисление прав пользователя:
 - i. право на доступ, предоставление и перенос ПД;
 - ii. право на исправление, стирание или ограничение доступа к ПД;
 - iii. право на возражение против обработки ПД;
 - iv. право аннулировать согласие, если обработка ПД производится на основании согласия;
- h) право и возможность игрока подать жалобу в регулирующий орган;
- i) имеется ли законное или договорное обязательство о предоставлении ПД, а также последствия непредоставления ПД для ПД, предоставляемых непосредственно игроком;
- j) в тех случаях, когда это применимо и требуется регулирующим органом, информация об использовании оператором автоматических способов принятия решений, включая профилирование, а также следующая информация, предоставленная, не препятствуя соблюдению прочих законных обязательств:
 - i. объяснение механизма работы способа автоматического принятия решений;
 - ii. значение и предполагаемые последствия автоматической обработки данных для игрока;
 - iii. меры безопасности, принятые в отношении полностью автоматизированного процесса принятия решений, в том числе информация для игрока о способах обжалования решений и подачи требования о ручном пересмотре или вмешательстве со стороны человека.

A.3.5 Безопасность персональных данных (ПД)

Любая полученная информация об учетной записи игрока, в том числе персональные данные (ПД) и учетные данные, должна обрабатываться согласно требованиям политики конфиденциальности, а также нормам и стандартам в отношении конфиденциальности данных, принятыми местным регулирующим органом. В целях анализа рисков ПД и средства игрока расцениваются как критические активы.

- a) Персональным данным, не подлежащим раскрытию в соответствии с положениями политики конфиденциальности, должна быть обеспечена конфиденциальность, за исключением случаев, когда раскрытие этих данных требуется на законном основании. К этим данным в том числе относятся:
 - i. сумма поступивших, списанных или имеющихся на счете конкретного игрока средств;
 - ii. сумма ставок в любой игре в денежном эквиваленте для конкретного игрока;
 - iii. номер счета и учетные данные, используемые для идентификации игрока;
 - iv. имя, адрес и прочая информация в распоряжении оператора, которая позволяет идентифицировать игрока лицам, не связанным с регулирующим органом или оператором.
- b) В отношении ПД, средств на счету игрока и другой конфиденциальной информации должны, среди прочих, действовать следующие меры защиты и процедуры раскрытия в соответствии с требованиями регулирующего органа:
 - i. назначение и представление одного или нескольких сотрудников, несущих основную ответственность за разработку, осуществление и регулярную оценку таких процедур и практик;
 - ii. порядок определения характера и объема собираемой информации, места хранения данной информации и устройств, на которых информация может быть записана с целью переноса или хранения;
 - iii. применяемые меры по защите информации от несанкционированного доступа;
 - iv. порядок действий в случае обнаруженного оператором нарушения безопасности данных, в том числе процедура уведомления регулирующего органа.
- c) Если этого требует регулирующий орган, игроки должны иметь возможность запросить:
 - i. подтверждение обработки ПД игрока;
 - ii. доступ к копии своих ПД, а также к любой другой информации об обработке ПД;
 - iii. обновление ПД;
 - iv. удаление ПД и/или наложение ограничения на их обработку.
- d) Должны применяться процедуры записи и обработки таких запросов, включая сохранение этих записей и предоставление оснований в случае отклонения или отказа выполнить запрос игрока. Если оператор отклоняет запрос, игрок должен быть осведомлен о причинах отказа и возможности направить жалобу в регулирующий орган, получив при этом всю необходимую для этого информацию.
- e) По распоряжению регулирующего органа и по запросу игрока оператор должен направлять игроку собранные о нем ПД в структурно организованном виде и широко используемом считываемом машиной формате, а также передавать эти данные другим операторам оператору, в случае если это технически осуществимо. Это требование распространяется исключительно на:

- i. ПД, предоставленные оператору игроком, или ПД, обрабатываемые в автоматическом режиме (т. е. без использования каких-либо бумажных носителей);
 - ii. случаи, когда основанием для обработки ПД является согласие пользователя, или если данные обрабатываются согласно условиям договора или для выполнения условий, предшествующих его заключения.
- f) Если того требует регулирующий орган, игрок имеет право возражать против обработки ПД, если данные обрабатываются:
- i. на основе законных интересов либо при выполнении задачи в общественных интересах, либо при осуществлении официальных полномочий;
 - ii. в целях прямого маркетинга, включая профилирование, если оно граничит с рекламной деятельностью;
 - iii. для проведения исторических или научных исследований или для сбора статистики.
- g) Оператор должен иметь рабочие процедуры для осуществления запроса игрока на удаление ПД и/или ограничение либо запрет обработки ПД, в том числе при следующих обстоятельствах:
- i. в сборе/обработке ПД для изначальных целей больше нет необходимости;
 - ii. игрок отзывает свое согласие;
 - iii. игрок возражает против обработки ПД, и для продолжения обработки нет основания, которое имело бы преимущественную юридическую силу;
 - iv. ПД были получены незаконным образом;
 - v. ПД подлежат удалению согласно требованию, имеющему юридическую силу.
- h) При наличии запрета со стороны регулирующего органа оператор не может ограничиваться способом автоматического принятия решений, если:
- i. имеют место юридические последствия, например игрок подвергается надзору уполномоченного ведомства;
 - ii. имеет место значительное влияние на игрока (например способ может влиять на обстоятельства, поведение или выбор игрока).

A.3.6 Работа со средствами игроков

Необходимо применять процедуры, обеспечивающие осуществление всех финансовых операций в соответствии с местными нормативными документами и требованиями, которые регулируют коммерческую деятельность и установлены регулирующим органом.

- a) Если интерактивная игровая система не предусматривает автоматическое осуществление финансовых операций, должны применяться процедуры для выполнения требований, указанных в разделе «Финансовые операции» настоящего документа.
- b) В тех случаях, когда осуществление финансовых операций допускается посредством электронного перевода средств (ЕСТ), оператор должен принимать меры безопасности и защиты от мошеннических операций по переводу средств. Неудачная попытка электронного перевода средств может не считаться мошеннической, если игрок ранее успешно выполнял операции посредством ЕСТ и не имеет на своем счету неоплаченных возвратных платежей. В противном случае, оператор должен предпринять дальнейшие действия:
 - i. временно заблокировать учетную запись игрока с целью расследовать случай на предмет мошенничества после пяти последовательных неудачных попыток перевода

- средств в течение десяти минут или иного периода, определяемого регулирующим органом. При отсутствии доказательств мошенничества блокировка учетной записи может быть снята;
- ii. приостановить деятельность учетной записи игрока после очередных пяти последовательных неудачных попыток перевода средств в течение десяти минут или иного периода, определяемого регулирующим органом.
- c) Прежде чем игроку станет доступен вывод средств, должно быть осуществлено подтверждение его личности или учетных данных.
 - d) Оператор не должен допускать снятие со счета игрока суммы, которая превышает текущий баланс, за исключением случаев, когда такое превышение вызвано неполадками в процедурах обработки платежей и не подпадает под зону ответственности оператора.
 - e) Запрос игрока на вывод средств (т. е. депозиты и свободные средства, а также выигрыш по ставкам) должен быть удовлетворен оператором в течение приемлемого периода времени, за исключением случаев, когда имеет место неразрешенная жалоба/спор или расследование с привлечением игрока. Подобное расследование должно быть документально зафиксировано оператором и доступно для рассмотрения регулирующим органом.
 - f) Оператор должен применять процедуры безопасности учетной записи или авторизации, чтобы возможность вносить изменения в учетной записи была доступна только авторизованным игрокам, а любое изменение подлежало аудиту.

A.3.7 Ограничения

Согласно требованию регулирующего органа игрокам должен быть предоставлен способ наложения ограничений на игровые параметры, включая, среди прочего, депозиты и ставки. В соответствии с требованием регулирующего органа возможность налагать ограничения на игровые параметры также должна быть у оператора.

- a) После того, как игрок задал, а оператор ввел конкретное ограничение, игрок может снизить его только по истечении 24 часов после отправки соответствующего уведомления либо по истечении срока, установленного регулирующим органом.
- b) Игроки должны быть заблаговременно уведомлены о каких-либо ограничениях, введенных оператором, а также о датах их вступления в силу. После обновления данные по всем введенным оператором ограничениям должны в полной мере соответствовать данным, предоставляемым игроку.
- c) После появления любого добровольного или введенного оператором ограничительного ордера оператор должен удостовериться, что все указанные лимиты введены без ошибок сразу после их появления или в определенный момент времени, который четко обозначен для игрока (например, при следующем входе в систему, на следующий день).

A.3.8 Исключения

Согласно требованию регулирующего органа игрокам должен быть предоставлен способ добровольного исключения из игрового процесса на определенный период времени или в бессрочном порядке. В соответствии с требованием регулирующего органа возможность исключать игроков из игрового процесса также должна быть у оператора.

- a) Игроки должны получать уведомление с информацией о статусе исключения и общими инструкциями по отмене исключения, когда это возможно.
- b) Сразу же после получения уведомления об исключении игрок не может размещать ставки или вносить депозиты до момента отмены исключения.
- c) На период исключения оператор должен сохранять за игроком возможность частично или полностью выводить средства со своего счета при условии, что оператор признает, что средства представляют из себя чистый остаток и основание (-я) для исключения не могут быть причиной запрета на вывод средств.
- d) Все рекламные или маркетинговые материалы не должны быть ориентированы на игроков, которые были исключены из игрового процесса.
- e) Оператор должен установить процедуры для оценки запросов третьих лиц об исключении игрока из игры, в том числе для случаев, когда запрашивающее лицо предоставляет документальные доказательства имеющейся индивидуальной или совместной финансовой ответственности игрока, исполнение которой возможно за счет средств, используемых игроком в качестве депозита, или распоряжение суда, обязывающее игрока покрыть невыполненные финансовые обязательства (например, выплатить алименты).

A.3.9 Неактивные учетные записи

Учетная запись игрока считается неактивной в случаях, указанных в условиях и положениях. Необходимо выполнение процедур, задача которых:

- a) предоставлять игроку доступ к неактивной учетной записи только после дополнительной проверки личности;
- b) защищать неактивные учетные записи с имеющимися на них средствами от несанкционированного доступа, изменений и попыток изъять эти средства; и
- c) осуществлять контроль над не востребованными средствами на неактивных учетных записях, в том числе по возможности возвращать игроку весь остаток средств.

A.3.10 Закрытие учетной записи

Игроку должен быть предоставлен метод закрытия своей учетной записи в любое время при условии, что оператор временно не исключил игрока из игрового процесса. Любой остаток средств на учетной записи игрока подлежит возврату игроку при условии, что при возврате оператор подтвердит, что средства являются чистым остатком.

A.4 Общие рабочие процедуры

A.4.1 Резервы средств оператора

Оператор должен осуществлять деятельность по поддержанию и защите соответствующих наличных резервов, утвержденных регулирующим органом, в том числе изолированных счетов для работы с учетными записями игроков, а также, если это подтверждено регулирующим органом, всех резервов оперативных средств, направляемых на выполнение всех прочих обязательств оператора.

A.4.2 Защита средств игрока

Оператор должен осуществлять деятельность, гарантирующую, что средства на счету оператора хранятся либо на изолированном счету в доверительной собственности для игрока, либо на специальном изолированном счету под управлением и поддержкой учрежденного надлежащим образом корпоративного органа, который не является самим оператором и в совет управляющих которого входит один или более корпоративных директоров, чья деятельность независима от оператора, а также любой корпорации, которая связана с оператором или управляется им. Кроме того, оператор должен осуществлять процедуры, задача которых:

- a) обеспечить защиту и учет средств, получаемых в ходе игрового процесса;
- b) четко обозначить, что средства на изолированном счету не принадлежат оператору и недоступны для использования никакими кредиторами кроме самих игроков, чьи средства хранятся на этом счету; и
- c) не допускать смешивания средств на изолированном счету со средствами на других счетах, среди которых все без исключения счета оператора.

A.4.3 Налогообложение

Оператор должен осуществлять процедуры, позволяющие определить выигрыш, подлежащий налогообложению (т.е. соответствующий требованиям единичный или суммарный выигрыш, полученный за определенное время), и сообщить всю необходимую информацию в соответствии с налоговыми требованиями каждого регулирующего органа.

ПРИМЕЧАНИЕ: перед выплатой игроку суммы выигрыша, превышающей какое-либо наложенное конкретной юрисдикцией ограничение, потребуется документальное оформление этой процедуры.

A.4.4 Работа с жалобами и спорными вопросами

Оператор должен предоставлять игрокам метод подачи жалоб или оспаривания какого-либо вопроса, а также уведомления регулирующего органа о том, что оператор не разрешил данную жалобу или вопрос или не имеет возможности для этого, либо о других обстоятельствах, установленных нормами регулирующего органа.

- a) Возможность подать жалобу или оспорить важный вопрос у игроков должна быть на круглосуточной основе.
- b) Записи всех сообщений, связанных с жалобой или оспариванием, должны храниться в течение пяти лет или другого периода времени, установленного регулирующим органом.
- c) Процесс обмена информации о жалобах и спорных вопросах и их разрешения оператором и регулирующим органом должен полностью документироваться.

A.4.5 Информация о защите игрока

Игроку должна быть доступна информация о мерах защиты игрока. Эта информация как

минимум должна включать:

- a) сведения о потенциальных рисках чрезмерного вовлечения в азартные игры и о том, куда игрок, страдающий склонностью к азартным играм, может обратиться за помощью;
- b) положение о недопущении несовершеннолетних к участию в игровом процессе;
- c) список и инструкции по применению доступных мер защиты, которыми может воспользоваться игрок, например добровольное исключение;
- d) сведения об имеющихся механизмах, при помощи которых можно обнаружить несанкционированное использование учетной записи игрока, таких как сверка финансовых ведомостей с известными депозитами;
- e) контактную информацию или иные средства, позволяющие подать жалобу или оспорить важный вопрос; и
- f) контактную информацию регулирующего органа и/или ссылку на его веб-сайт.

ПРИМЕЧАНИЕ: оператор должен регулярно проверять все ссылки на службы помощи лицам, страдающим склонностью к азартным играм, предоставленные третьей стороной. Когда ссылки, используемые для предоставления информации о мерах защиты игроков, не отображаются или не функционируют, интерактивный игровой процесс осуществляться не должен. Если ссылка перестает быть доступной или недоступна длительное время, оператор должен предоставить ссылку на альтернативную службу поддержки.

A.4.6 Ответственная игра

В игровом заведении оператор должен следовать политике и процедурам, предусматривающим взаимодействие с игроками, проявляющими признаки склонности к азартным играм. Взаимодействующие с этими игроками сотрудники должны быть специально обучены, чтобы понимать особенности этой склонности и правильно реагировать на их проявления.

A.4.7 Функции чата

Должна быть предусмотрена конкретная процедура, при которой оператор предоставляет игрокам возможность использовать функции чата, позволяя поддерживать прямую связь с оператором и/или другими игроками, и которая включает поддержку работы журнала чата в течение девяноста дней или иного срока, установленного регулирующим органом. Кроме того, в течение этого же срока должна сохраняться переписка по электронной почте между игроком и оператором.

A.5 Игровые правила и их содержание

A.5.1 Игровые правила

К игровым правилам относится любая информация об игровых операциях, представленная в письменной, графической или звуковой форме. Оператор должен принять и соблюдать целостный перечень игровых правил, одобренный регулирующим органом.

- a) Игровые правила должны быть полными, недвусмысленными, честными и не должны вводить игрока в заблуждение.
- b) Игровые правила, представленные в устной форме (т. е. звуками или голосом), должны отображаться также и письменно.
- c) Цвет игровых инструкций должен контрастировать с цветом фона, чтобы вся информация была хорошо видна/читаема.
- d) Оператор должен вести журнал любых изменений игровых правил, затрагивающих непосредственно игровой процесс.
- e) В случаях, когда вносятся изменения в правила предлагаемых игр, такие изменения должны получать отметку со временем и датой и показывать, какое правило применяется в конкретный отрезок времени. Если к игре применимы несколько правил, оператор должен применять те из них, что действовали на момент принятия ставки.

A.5.2 Содержание игровых правил

Игроку должна быть доступна следующая информация. Функции, позволяющие отобразить информацию, требования к которой указаны в этом разделе, должны отображаться на игровом интерфейсе или на доступной игроку странице:

- a) методы внесения средств на учетную запись игрока (т. е. наличный платеж, персональный чек, банковский чек, безналичный перевод, денежный перевод, платежное распоряжение, кредитная карта, электронный перевод и т. д.) с четким и кратким объяснением каждого вида платежа (если это применимо);
- b) информация о любых разрешенных регулирующим органом наградах в форме атрибутики, аннуитетов, единовременных выплат или планов выплат, а не в форме наличных выплат, во всех играх, где такие награды предлагаются;
- c) процедуры разрешения ситуаций неустранимой неисправности оборудования или программного обеспечения, в том числе описание действий на случай, если в ходе этой процедуры аннулируются все платежи и игровые результаты;
- d) процедуры разрешения ситуаций, когда игра прерывается из-за потери соединения с игровой платформой, а результат игры зависит от того, когда игрок отреагирует на игровое событие;
- e) информация о том, что происходит при прерывании игры с размещенными, но еще не отыгранными ставками игрока, в том числе как поступать с этими ставками, если они остаются неотыгранными дольше конкретного промежутка времени;
- f) информация об игроках с ограниченным доступом к участию в игре, в том числе описание любых применимых ограничений для таких игроков;
- g) обязательная информация обо всех прогрессивных или растущих джекпотках:
 - i. недостатки средств связи в игре и то, как они могут влиять на результаты игроков в связи с джекпотом;
 - ii. Любой максимальный лимит выигрыша или максимальное значение и/или временной лимит, поддерживаемые джекпотом;
 - iii. информация о том, как производятся взносы в фонд джекпота и как он определяется;и

- iv. информация о любых запланированных и незапланированных списаниях джекпота, в том числе, какие процедуры выполняются в отношении наиболее крупных взносов, чтобы обеспечить честный игровой процесс.

A.5.3 Предложение поощрительной награды

Оператор может предлагать игрокам поощрительные награды, то есть кредиты и/или призы, которые не включены в таблицу выплат и основаны на предварительно заданных событиях или критериях, установленных параметрами интерактивной игровой системы.

- a) У игроков должен быть доступ к понятным и недвусмысленным условиям, перечисленным среди тех игровых правил, которые касаются любых доступных предложений поощрительных наград и должны как минимум содержать следующее:
 - i. дату и время, когда предложена поощрительная награда;
 - ii. дату и время, когда предложение действует и в какой момент истекает;
 - iii. информацию о требованиях к игроку, в том числе перечисление любых ограничений в участии;
 - iv. любые ограничения или правила, касающиеся вывода средств;
 - v. ограничения и требования к размещению ставок в зависимости от типа игры, игровой темы и/или таблицы выплат;
 - vi. каким образом игрока уведомляют о получении поощрительной награды;
 - vii. порядок использования средств для размещения ставок; и
 - viii. правила отмены.
- b) Оператор должен предоставлять игрокам понятный и явный метод отмены участия в предложении поощрительной награды, в которой используются ограниченные поощрительные кредиты.
 - i. Получив запрос на отмену, оператор должен сообщить игроку о сумме неограниченных средств игрока, которые при отмене подлежат возврату, а также сумму ограниченных поощрительных кредитов, которые будут списаны с учетной записи игрока.
 - ii. Если игрок подтверждает отмену, должен быть произведен возврат остатка неограниченных средств с учетной записи игрока в соответствии с условиями предложения.
- c) Если подтверждено, что игрок соответствует условиям предложения о поощрительной награде, оператор не должен как-либо ограничивать получаемые в рамках предложения выигрыши (т.е. ограниченные поощрительные кредиты конвертируются в неограниченные).

A.5.4 Соревнования или турниры

Соревнование или турнир, где игроки могут приобретать или награждаться возможностью участия в игровом соперничестве с другими игроками, допустимы при соблюдении следующих правил:

- a) до регистрации в соревновании или турнире игроку должен иметь возможность ознакомиться с соответствующими разделами игровых правил. Правила должны оговаривать:
 - i. все условия, которым игрок должен соответствовать для допуска и продвижения в соревновании или турнире;
 - ii. конкретную информацию в отношении каждого отдельного соревнования или турнира, в том числе доступные награды и призы, а также то, как в зависимости от определенных результатов распределяются средства; и
 - iii. если применимо, наименование организации (или имена людей), участвовавшей в проведении соревнования или турнира от лица оператора или совместно с ним.
- b) результаты каждого соревнования или турнира должны записываться, затем отображаться для всех зарегистрированных игроков и оставаться во всеобщем доступе достаточное количество времени. После окончания всеобщей демонстрации результатов доступ к ним должен предоставляться по запросу. Результаты должны содержать следующую информацию:
 - i. наименование соревнования или турнира;
 - ii. дату (-ты)/время соревнования или турнира;
 - iii. число внесенных вступительных взносов;
 - iv. стоимость вступительного взноса;
 - v. общий призовой пул; и
 - vi. сумму, полагающуюся за каждую выигрышную категорию.

ПРИМЕЧАНИЕ: в случае бесплатных соревнований или турниров (т. е. в которых нет платы за вход) информация о них должна записываться в соответствии с требованиями выше, но за исключением количества вступительных взносов, стоимости взноса и общего призового пула.

A.6 Связанные с игровым процессом процедуры и контроль

A.6.1 Оценка теоретического и фактического процента возврата игроку

Оператор должен вести документацию (например, информационные таблицы) с точными и актуальными сведениями о теоретическом проценте возврата игроку в каждой игре типа «игрок против казино» с соответствующим уровнем ставочных кредитов, а также о допустимом количестве используемых в игре кредитов, расписании выплат и других особенностях определенных типов игры. Кроме того:

- a) по каждой игре должны вестись записи с информацией об изначальном теоретическом проценте возврата, датах и типах изменений, влияющих на него, и повторно вычисленном вследствие этих изменений теоретическом проценте возврата;
- b) после каждого изменения теоретического процента возврата, в том числе добавления и/или изменения роста прогрессивных или растущих джекпотов, во всех отчетах и записях игра с этими изменениями должна значиться как новая;
- c) если в отчеты и записи об игре включаются сведения о поощрительных наградах, это не должно приводить к искажению фактического процента возврата в таблицах выплат;

- d) оператор должен выполнять процедуры по периодическому сопоставлению теоретического и фактического процента возврата с целью определить, рассмотреть и исправить крупные расхождения между их значениями.

A.6.2 Мониторинг выходных данных игры и ГСЧ

Оператор должен осуществлять процедуры по проверке выходных данных игры и выходных данных ГСЧ с определенной периодичностью или при накоплении определенного объема данных — в зависимости от требований регулирующего органа. Цель проверки — заблаговременное выявление нарушений в работе, требующих своевременных исправительных мер. Любые нарушения (например, если фактический процент возврата в определенный период выходит за ожидаемые пределы) должны заноситься в журнал в качестве ошибок, требующих рассмотрения. Наилучшим методом проверки является независимое сопоставление выходных данных ГСЧ и игровых символов для подтверждения использования игровых символов. Также в качестве проверочной практики возможно ведение и подтверждение журнала игровых символов, соответствующих выходным данным ГСЧ.

A.6.3 Отключение игрового процесса

Должны быть предусмотрены процедуры по отключению игры или игровой активности. При отключении игры или игровой активности в журнале аудита должна появиться запись с датой, временем и причиной отключения.

A.6.4 Действия в случае прерывания игры

Для случаев прерывания игры должны быть четко установленные процедуры. Если из-за какого-то действия в интерактивной игровой системе игра прервана, оператор должен:

- a) произвести возврат всех ставок игроку (-кам), участвовавшему в этой игре;
- b) обновить показания кредитного счетчика либо баланс на счету игрока и соответствующим образом обновить игровую историю;
- c) сообщить об обстоятельствах данного инцидента регулирующему органу; и
- d) если есть вероятность, что эта неисправность повлияет на результаты данной игры, отключить ее.

A.6.5 Процедуры, связанные с работой прогрессивных и растущих джекпотов

Оператор должен утвердить, поддерживать, применять и во всем соблюдать процедуры контроля операций с джекпотами, среди которых:

- a) недопущение прибавления взносов в джекпот к доходу в тех случаях, когда взносы являются частью вычислений процента возврата игроку.
- b) регулировка и перевод джекпотов в зависимости от наличия поддержки таких операций.
- c) в случае крупных джекпотов, сумма которых превышает величину, установленную регулирующим органом:

- i. процедуры подтверждения и выплаты джекпота, в том числе независимое согласование и утверждение джекпота оператором;
 - ii. осуществление выплаты в случаях, когда джекпот активируется несколькими событиями и нельзя точно определить, какое событие произошло первым (при условии, что такая выплата не осуществляется интерактивной игровой системой автоматически); и
 - iii. опции выплаты джекпота с информацией о периодических платежах;
- d) в случае джекпотов, параметры которых после изначальной установки поддаются конфигурации — проведение независимого согласования взносов и выплат с целью обеспечить, чтобы все списанное увеличение джекпота:
- i. выплачивалось игроку в виде суммы выплаты джекпота;
 - ii. отображалось как часть суммы выплаты джекпота; или
 - iii. хранилось на отдельных счетах, тем самым свидетельствуя, что в дальнейшем возможна их выплата игроку как части суммы выплаты джекпота;
- e) процедуры списания джекпота, в том числе распределение взносов в пользу другого джекпота.

A.7 Процедуры и контроль за проведением игровых сессий по одноранговой сети

A.7.1 Подставные и приглашенные игроки

Оператор должен обеспечивать, чтобы действия игрока не были подвержены влиянию подставных игроков, играющих на деньги заведения, или приглашенных игроков, участвующих в игровой сессии по одноранговой сети. Предполагается минимизация следующих рисков:

- a) в игровой сессии по одноранговой сети игроки должны получить четкие указания, кто является подставным и приглашенным игроком;
- b) посредством механизмов управления оператор должен минимизировать конфликт между ролью подставного или приглашенного игрока и ролью сотрудника, у которого есть физический и виртуальный доступ к элементам рабочей среды и который может им воспользоваться, чтобы манипулировать ходом игры или получать и извлекать преимущества из информации, недоступной для остальных игроков.
- c) оператор не должен получать с игры прибыль сверх рейка;
- d) если подставным или приглашенным игроком делаются ставки на средства оператора, ни он, ни подставной или приглашенный игрок не могут получать с игры доход, а средства не должны выводиться и потому должны быть проиграны или полностью потрачены в игре; и
- e) должны быть предусмотрены процедуры, снижающие риск того, что подставной или приглашенный игрок станет защищать свои личные ставки сверх той меры, которая предписана его задачей стимулировать игру. Если подставной или приглашенный игрок делает ставки на собственные средства, то он не должен располагать какой-либо информацией о работе программного обеспечения или иными персональными данными (поскольку подставной или приглашенный игрок является добросовестным и

независимым подрядчиком, не связанным с оператором какими-либо отношениями).

A.7.2 Отслеживание хода игровой сессии по одноранговой сети

У оператора должны быть механизмы отслеживания действий каждого игрока в игровой сессии по одноранговой сети, в том числе:

- a) записей «Информации об игровом процессе» каждой игры, включая сведения о сопернике игрока; и
- b) выбора игроком игровой сессии, а также случаев, когда игрок неоднократно входит в игровую сессию и покидает ее, не внося при этом плату, пока не остановится на той, что предпочтет.

A.7.3 Сообщение о подозрительных действиях игроков

Оператор должен предоставлять игрокам метод сообщать о подозреваемом мошенничестве, сговоре или использовании другими игроками ботов или иного несанкционированного программного обеспечения с целью извлечь из игровой сессии по одноранговой сети нечестную выгоду.

A.8 Процедуры мониторинга

A.8.1 Мониторинг на предмет сговоров и мошенничества

Оператор должен соблюдать меры, направленные на снижение риска сговора или мошенничества:

- a) определять и/или не принимать подозрительные ставки, если они выдают признаки мошенничества, манипуляций, вмешательства в стандартное протекание игрового процесса или если после размещения этих ставок нарушается целостность игры.
- b) своевременно обнаруживать нестандартные схемы или серии размещения ставок с целью предотвратить сговор игроков в сессии по одноранговой сети, например:
 - i. чипдампинг — вид сговора, при котором два или более игроков намеренно проигрывают друг другу фишки (даже с выигрышными комбинациями), чтобы помочь друг другу остаться в игре;
 - ii. софтплей — вид сговора, при котором один или более игроков отказываются играть против другого игрока в ситуациях, когда такое поведение не оправданно в соответствии с общепринятыми практиками игры (например, игрок покидает игру, хотя должен был победить);
 - iii. игра с лучшей рукой — вид сговора, при котором из двух или более игроков всегда играет лишь игрок с наилучшими результатами, а другой игрок (-ки) покидают игру; и
 - iv. обмен информацией — вид сговора, при котором игроки обмениваются важной информацией об игре или серии игр;

- c) своевременно отслеживать и предотвращать ситуации, когда игроки могут воспользоваться ботом или иным несанкционированным программным обеспечением с целью извлечь нечестную выгоду из игры, например:
 - i. прогнозирование исхода игры;
 - ii. отслеживание разыгранных карт и оставшихся карт в карточных играх;
 - iii. анализ вероятности возникновения игрового события; или
 - iv. анализ используемой в дальнейшем стратегии ведения игры или размещения ставок, кроме случаев, когда это разрешено правилами игры;

A.8.2 Контроль за противодействием легализации доходов, полученных преступным путем

От оператора требуется разработка и применение процедур и политики по противодействию легализации преступных доходов для надлежащего реагирования на возможность легализации преступных доходов и финансирования террористических организаций, существующую в рамках интерактивного игрового процесса. Процедуры и политика противодействия легализации доходов, полученных преступным путем, как минимум должны предусматривать:

- a) работу системы внутреннего управления, направленную на поддержание постоянного соответствия местным нормам и стандартам противодействия легализации преступных доходов, которые определяются регулирующим органом;
- b) своевременное обучение сотрудников тому, как обнаруживать необычные и подозрительные операции;
- c) назначение оператором лица или лиц, которые будут ответственны за все аспекты противодействия легализации преступных доходов, в том числе за сообщение о необычных и подозрительных операциях;
- d) отслеживание учетных записей игроков на предмет открытия и закрытия, происходящих за короткое время, а также на предмет депозитов и операций по выведению средств, происходящих вне связи с игровым процессом;
- e) обеспечение возможности для проведения проверок на приемлемость совокупности операций за определенный период времени, а также для донесения до соответствующей организации (-ий) о случаях превышения ограничений, предписанных регулирующим органом;
- f) использование любых систем автоматической обработки данных, которые могут содействовать обеспечению нормативного соответствия; и
- g) периодическое проведение независимых проверок на соответствие, задача и частота которых определяются регулирующим органом. Необходимо вести журнал всех проводимых проверок.

Приложение В: Операционный аудит элементов управления технической безопасностью

В.1 Введение

В.1.1 Общее положение

В этом приложении описывается управление технической безопасностью, которое будет проверено в ходе операционного аудита в рамках оценки интерактивной игровой системы, включая, среди прочего, проверку операционных процессов, имеющих решающее значение для соответствия нормативно-правовым требованиям, испытание на проникновение внешней и внутренней инфраструктуры, а также приложений, которые передают, хранят и/или обрабатывают персональные данные (ПД) и/или другую конфиденциальную информацию, и любые другие цели, установленные регулирующим органом. Меры управления технической безопасностью, изложенные в настоящем приложении, применяются к следующим критическим компонентам системы:

- a) компоненты, которые записывают, хранят, обрабатывают, получают или передают персональные данные или другую конфиденциальную информацию (например, контрольные номера, учетные данные и т. д.);
- b) компоненты, которые генерируют, передают или обрабатывают случайные числа, используемые для определения исхода игр;
- c) компоненты, которые хранят результаты или текущее состояние ставки игрока;
- d) точки входа и выхода из вышеуказанных компонентов (другие системы, которые напрямую взаимодействуют с ключевыми критическими системами); и
- e) коммуникационные сети, которые передают персональные данные или другую конфиденциальную информацию.

ПРИМЕЧАНИЕ: отмечается, что дополнительные меры управления технической безопасностью, которые не перечислены в настоящем стандарте, также входят в рамки и должны быть включены в процесс операционного аудита согласно требованиям оператора и/или регулирующего органа, нормативным документам и минимальным стандартам внутреннего контроля (МСВК).

В.2 Работа и безопасность системы

В.2.1 Системные процедуры

Оператор несет ответственность за документирование и соблюдение соответствующих процедуры стандартов безопасности интерактивной игровой системы, как того требует регулирующий орган, включая процедуры:

- a) мониторинга критических компонентов и передачи данных всей системы, включая мониторинг связи, пакетов данных, сетей, а также компонентов и передачи данных любых сопутствующих сторонних услуг, с целью обеспечения целостности, надежности и доступности;

- b) поддержки всех аспектов безопасности системы для обеспечения надежной связи, включая защиту от взлома или вмешательства;
- c) выявления, отслеживания и документирования инцидентов, связанных с безопасностью, а также сообщения о таких инцидентах, их расследования, реагирования на них и устранения таких инцидентов, включая обнаруженные взломы и предполагаемые или реальные хакерские атаки и вмешательства в систему;
- d) мониторинга и корректировки потребления ресурсов и ведения журнала работы системы, включая составление отчетов о производительности системы;
- e) поиска, документирования и устранения неисправностей, в том числе:
 - i. определение причины неисправности;
 - ii. обзор соответствующих записей, отчетов, журналов и записей наблюдения;
 - iii. ремонт или замена критического компонента;
 - iv. проверка целостности критического компонента перед его восстановлением к рабочему состоянию;
 - v. подача в регулирующий орган отчета об инцидентах и документальное подтверждение даты, времени и причины возникновения неисправности, а также даты и времени восстановления системы; и
 - vi. аннулирование игр и выплат, если полное восстановление невозможно.

V.2.2 Физическое расположение серверов

Серверы интерактивной игровой системы должны находиться в одном или нескольких безопасных местах, которые расположены локально, в пределах одного игорного заведения, или удаленно, за пределами игорного заведения, в соответствии с разрешениями регулирующего органа. Кроме того, безопасное место расположения сервера должно:

- a) обеспечивать достаточную защиту от изменения, вмешательства или несанкционированного доступа;
- b) быть оборудованы системой наблюдения в соответствии с процедурами, установленными регулирующим органом;
- c) находиться под охраной периметров безопасности и соответствующих мер контроля входа для обеспечения доступа только для авторизованного персонала;
 - i. обеспечить многофакторную аутентификацию при физическом доступе, кроме случаев, когда в месте расположения серверов постоянно находятся сотрудники;
 - ii. записывать все попытки физического доступа в журнал безопасности; и
- d) быть оборудованы средствами контроля для обеспечения физической защиты от ущерба при пожарах, наводнениях и других форм стихийного или антропогенного бедствия (например ураганов, землетрясений и т. д.).

V.2.3 Логический контроль доступа

Интерактивная игровая система должна быть логически защищена от несанкционированного доступа с помощью учетных данных, разрешенных регулирующим органом, таких как пароли, многофакторная аутентификация, цифровые сертификаты, ПИН-коды, биометрические данные и другие способы доступа (например, магнитные карты, бесконтактные карты, карты со встроенным чипом).

- a) Каждая учетная запись пользователя должна быть связана со своими уникальными учетными данными, обеспечение которых контролируется в рамках формального процесса, предполагающего периодическую проверку прав и привилегий доступа. Использование универсальных учетных записей должно быть ограничено, а в случае их использования причины этого должны быть официально задокументированы.
- b) Хранение записей учетных данных для доступа к секретной информации должно контролироваться вручную или системами, которые автоматически записывают изменения учетных данных и принудительно изменяют их.
- c) Любые учетные данные, хранящиеся в системе, должны быть зашифрованы или хэшированы в криптографические алгоритмы, соответствующие действующим отраслевым стандартам, таким как ISO/IEC 19790, FIPS 140-2 или их аналогам.
- d) Альтернативный способ сброса учетных данных (например, забытых паролей) должен быть не менее сильным, чем основной способ. Для этих целей применяется процедура многофакторной аутентификации.
- e) Утраченные или скомпрометированные учетные данные и учетные данные удаленных пользователей должны быть деактивированы, защищены или уничтожены в разумно сжатые сроки.
- f) Система должна располагать несколькими уровнями безопасного доступа для управления различными классами доступа к серверу и их ограничения, включая просмотр, изменение или удаление критически важных файлов и каталогов. Должны применяться процедуры назначения, проверки, изменения и удаления прав и привилегий доступа каждого пользователя, включая:
 - i. обеспечение надлежащего разделения обязанностей при администрировании учетных записей пользователей;
 - ii. ограничение прав пользователей, имеющих необходимые разрешения, на настройку критических системных параметров;
 - iii. контроль соблюдения надлежащих параметров учетных данных, таких как минимальная длина и интервалы истечения срока действия.
- g) Должны применяться процедуры выявления и маркировки подозрительных учетных записей в целях предотвращения их несанкционированного использования, которые включают:
 - i. отправку уведомления системному администратору и блокировку пользователя или внесение записи в контрольный журнал после максимум трех неудачных попыток аутентификации;
 - ii. маркировку подозрительных учетных записей, учетные данные которых могли быть украдены; и
 - iii. аннулирование учетных записей и передача критически важной информации об учетной записи в новую учетную запись.
- h) Любые попытки логического доступа к системным приложениям или операционным системам должны записываться в защищенный журнал событий.
- i) Использование вспомогательных программ, которые могут перехватывать контроль над приложениями или операционной системой, должно ограничиваться и строго контролироваться.
- j) Ограничения времени подключения, например на время ожидания сеанса, должны использоваться для усиления безопасности приложений повышенного риска, таких как

приложения удаленного доступа.

ПРИМЕЧАНИЕ: при использовании паролей в качестве учетных данных рекомендуется использовать пароли длиной не менее восьми символов.

V.2.4 Авторизация пользователя

Интерактивная игровая система должна выполнять следующие требования к авторизации пользователя:

- a) должен использоваться безопасный и контролируемый механизм, который проверяет, обеспечивается ли доступ авторизованного персонала к критическому компоненту по требованию и на регулярной основе в соответствии с требованиями регулирующего органа;
- b) при использовании методов автоматизированной идентификации оборудования для аутентификации соединений конкретных расположений и оборудования эти методы должны быть документально оформлены и включены в проверку прав и привилегий доступа;
- c) любая информация авторизации, передаваемая системой в целях идентификации, должна быть получена в момент запроса системы и не должна храниться в компоненте системы;
- d) при отслеживании сеансов пользователя для авторизации информация об авторизации сеанса пользователя должна всегда произвольно создаваться в памяти и удаляться после завершения сеанса пользователя.

V.2.5 Программирование сервера

Интерактивная игровая система должна быть достаточно защищена для предотвращения любых возможностей программирования сервера пользователем, которые могут привести к изменению базы данных. Однако сетевые или системные администраторы с достаточными правами доступа могут выполнять авторизованное обслуживание сетевой инфраструктуры или поиск и устранение неполадок приложений. Сервер также должен быть защищен от несанкционированного выполнения мобильного кода.

V.2.6 Процедуры проверки

Необходимо применять процедуры проверки того, что компоненты критической программы контроля интерактивной игровой системы в эксплуатационной среде идентичны компонентам, утвержденным регулирующим органом.

- a) Подписи компонентов критической программы контроля должны быть получены в эксплуатационной среде в ходе процесса, подлежащего утверждению регулирующим органом, и должны выполняться:
 - i. при установке/обновлении компонентов;
 - ii. при включении питания или восстановлении после отключения;
 - iii. не реже одного раза в 24 часа; и
 - iv. по запросу.

- b) Этот процесс должен включать в себя один или несколько аналитических шагов по сопоставлению текущих подписей компонентов программы критического контроля в эксплуатационной среде с подписями текущих утвержденных версий компонентов критической программы контроля.
- c) Выходные данные этого процесса должны содержать текущие и ожидаемые результаты подписи и храниться в не допускающем изменений формате, который включает в себе подробное изложение результатов проверки аутентификации каждой критической программы контроля, а также:
 - i. быть зарегистрированы в системном журнале или отчете, который должен храниться в течение девяноста дней или иного периода времени, указанного регулирующим органом;
 - ii. быть доступны регулирующему органу в таком формате, который позволит регулирующему органу проводить анализ записей проверки; и
 - iii. включать в себя системные записи, которые должны быть восстановлены в случае чрезвычайных ситуаций, сбоя оборудования или программного обеспечения.
- d) При сбое проверки любого компонента системы оператору или регулирующему органу в установленном порядке должно быть направлено уведомление о сбое аутентификации.
- e) Должен применяться процесс реагирования на сбой аутентификации, в ходе которого в числе прочего проводится определение причины сбоя и своевременное внесение соответствующих исправлений или переустановка.

V.2.7 Электронная система хранения документов

Отчеты, перечисленные в разделе «Требования к отчетности» настоящего стандарта и требуемые регулирующим органом, могут храниться в электронной системе хранения документов при условии, что эта система:

- a) правильно настроена для сохранения исходных версий наряду со всеми последующими версиями, отражающими все изменения в отчетах, которые хранятся в изменяемом формате;
- b) хранит уникальную подпись каждой версии отчета, включая исходную версию;
- c) ведет и представляет полный журнал изменений во всех отчетах, включая информацию о том, кто (идентификатор пользователя) и когда (дата и время) внес изменения;
- d) обеспечивает метод полного индексирования, позволяющий легко находить и идентифицировать отчет, включая как минимум следующую информацию (которая может быть введена пользователем):
 - i. дата и время формирования отчета;
 - ii. приложение или система, сформировавшая отчет;
 - iii. название и описание отчета;
 - iv. идентификатор пользователя, сформировавшего отчет;
 - v. любая другая информация, которая может быть полезной при идентификации отчета и его цели;
- e) настроена для ограничения доступа к изменениям или добавлению отчетов в систему с помощью логического контроля определенных учетных записей пользователей;
- f) настроена для ведения в контрольном журнале записей всех действий учетной записи администратора;

- g) защищена надлежащим образом посредством использования логических мер обеспечения безопасности (учетные записи пользователей имеют соответствующие права доступа, журнал событий ведется на надлежащем уровне, управление версиями документируется и т. д.);
- h) физически защищена всеми другими критическими компонентами интерактивной игровой системы; и
- i) содержит средства предотвращения нарушений доступности отчетов и потери данных посредством передовых практик избыточности оборудования и программного обеспечения, а также процессов резервного копирования.

В.2.8 Управление активами

Все материальные и логические активы, связанные с хранением, обработкой и передачей конфиденциальной информации, включая информацию об операционной среде интерактивной игровой системы и/или ее компонентов, должны подлежать учету.

- a) Должны применяться процедуры добавления новых активов и вывода активов из эксплуатации.
- b) Активы должны удаляться безопасно с использованием задокументированных процедур.
- c) Должна применяться политика в отношении допустимого использования активов, связанных с системой и ее операционной средой.
- d) Назначенный «владелец» каждого актива отвечает за:
 - i. обеспечение надлежащей классификации информации и активов с точки зрения их конфиденциальности, целостности, подотчетности и доступности; и
 - ii. определение и периодическую проверку ограничений и классификации доступа.
- e) Должна применяться процедура обеспечения соответствия между регистрируемой отчетностью по активам и фактическими активами по крайней мере один раз в год или по истечении периода, установленного регулирующим органом, а также для принятия надлежащих мер в отношении обнаруженных расхождений.
- f) Защита копий для предотвращения несанкционированного дублирования или изменения лицензированного программного обеспечения может осуществляться при условии, что:
 - i. метод защиты копий полностью задокументирован и передается независимой испытательной лабораторией для проверки того, функционирует ли защита так, как описано; или
 - ii. программа или компонент, связанные с обеспечением защиты копий, могут быть проверены в индивидуальном порядке в соответствии с методологией, утвержденной регулирующим органом.
- g) Перед утилизацией или повторным использованием активы, содержащие носители данных, должны быть проверены таким образом, чтобы любое лицензированное программное обеспечение, а также ПД и другая конфиденциальная информация были перенесены с носителей или безопасно перезаписаны (т. е. не удалены безвозвратно).

В.2.9 Реестр важнейших активов (CAR)

Реестр важнейших активов (CAR) должен содержать любые активы, которые влияют на функциональность интерактивной игровой системы или на то, как система

хранит/обрабатывает ПД и другую конфиденциальную информацию. Структура CAR должна включать в себя аппаратные и программные компоненты, а также взаимосвязи и зависимости компонентов. По каждому активу реестр должен задокументировать как минимум следующую информацию:

- a) название/определение каждого актива;
- b) уникальный ID, присвоенный каждому активу;
- c) номер версии каждого актива;
- d) определение характеристик каждого актива (например, системный компонент, база данных, виртуальная машина, аппаратное обеспечение);
- e) «владелец», ответственный за актив;
- f) географическое расположение аппаратных активов;
- g) Коды релевантности роли актива в достижении или обеспечении следующих критериев классификации:
 - i. конфиденциальность ПД и другой конфиденциальной информации (например, идентификационная информация и информация об операциях);
 - ii. целостность системы, а именно любого актива, влияющего на функциональность системы и/или на то, как хранятся и/или обрабатываются ПД и другая конфиденциальная информация;
 - iii. доступность ПД и другой конфиденциальной информации; и
 - iv. ответственность за деятельность пользователя и влияние актива на деятельность пользователя.

ПРИМЕЧАНИЕ: для каждого из вышеуказанных классификационных критериев должен быть назначен код релевантности «1», что означает отсутствие релевантности (актив не может отрицательно воздействовать на критерии), «2», что означает умеренную релевантность (актив может оказывать воздействие на критерии), или «3», что означает существенную релевантность (критерии связаны с активом или зависят от него).

В.3 Целостность данных

В.3.1 Безопасность данных

Оператор должен применять многоуровневый подход к обеспечению безопасности в эксплуатационной среде для обеспечения безопасного хранения и обработки данных. Интерактивная игровая система должна располагать логическим средством защиты от изменения, вмешательства и несанкционированного доступа к ПД и другой конфиденциальной информации, включая финансовый учет, отчетность, существенные события и другие игровые данные.

- a) Должны применяться надлежащие методы обработки данных, включая проверку входных данных и отклонение фальсифицированных данных.
- b) Число рабочих станций, на которых могут быть доступны критические приложения или связанные с ними базы данных, должно быть ограничено.
- c) К файлам и каталогам, содержащим данные, должно применяться шифрование, защита пароля или эквивалентное средство обеспечения безопасности. Если шифрование не

используется, оператор должен запретить пользователям просмотр содержания таких файлов и каталогов, которые должны как минимум предусматривать разделение системных обязанностей и зон ответственности, а также мониторинг и регистрацию доступа любого лица к таким файлам и каталогам.

- d) Нормальная работа любого оборудования, содержащего данные, не должна иметь каких-либо опций или механизмов, которые могли бы поставить данные под угрозу.
- e) Оборудование должно иметь механизмы, ошибки которых приводят к автоматической очистке данных.
- f) Любое оборудование, которое хранит данные в своей памяти, не должно разрешать удаление информации, кроме случаев, когда оно передало эту информацию в базу данных или другой защищенный компонент или компоненты системы.
- g) ПД и другая конфиденциальная информация должна храниться в зашифрованных и защищенных от несанкционированного доступа внешних и внутренних зонах сервера.
- h) Эксплуатационные базы данных, содержащие данные, должны размещаться в сетях отдельно от серверов, на которых размещаются игровые интерфейсы.
- i) Данные должны храниться постоянно, независимо от того, подключен ли сервер к электричеству.
- j) Данные должны храниться таким образом, чтобы потеря данных при замене частей или модулей во время планового технического обслуживания была невозможна.

V.3.2 Изменение данных

Изменение любых данных финансового учета, отчетности или существенных событий без использования элементов контроля безопасности должно быть запрещено. В случае изменения данных должна быть задокументирована или записана следующая информация:

- a) уникальный ID изменения;
- b) измененный элемент данных;
- c) значение элемента данных перед изменением;
- d) значение элемента данных после изменения;
- e) время и дата изменения; и
- f) персонал, выполнивший изменения (идентификатор пользователя).

V.3.3 Частота резервного копирования

Резервное копирование должно происходить не реже одного раза в день или по истечении иного периода времени, установленного регулирующим органом, однако все методы резервного копирования будут проверяться в индивидуальном порядке.

V.3.4 Резервное копирование носителей данных

Журналы аудита, системные базы данных, любые другие ПД или соответствующие игровые данные должны храниться с использованием надлежащих методов их защиты. Интерактивная игровая система должна располагать методами защиты целостности этих данных в случае сбоя. Резервные копии этих данных должны храниться в системе, которая

поддерживает резервное копирование и восстановление, с тем чтобы никакой сбой любой части системы не приводил к потере или повреждению данных.

- a) Резервные копии должны храниться на энергонезависимом физическом носителе или эквивалентной архитектурной реализации, чтобы в случае сбоя основного носителя функции системы и процесс аудита этих функций могли продолжаться без потери критических данных. Если в качестве носителя резервных копий используется жесткий диск, то целостность данных в случае сбоя такого носителя должна гарантироваться.
- b) После завершения процесса резервного копирования носители резервных копий должны быть незамедлительно перемещены в место, физически отделенное от места хранения серверов и данных, которые были подвергнуты резервному копированию (для временного и постоянного хранения).
 - i. Место хранения должно быть защищено от несанкционированного доступа и безвозвратной утраты любых данных.
 - ii. Резервные копии и компоненты восстановления данных должны управляться как минимум на том же уровне безопасности и контроля доступа, что и система.
- c) Если регулирующий орган допускает использование облачных платформ, и резервные копии хранятся на облачной платформе, другая копия может храниться на другой облачной платформе или в другом регионе.

V.3.5 Системные сбои

Интерактивная игровая система должна обладать достаточной избыточностью и модульностью, чтобы в случае сбоя любого отдельного компонента или его части функционирование системы и процесс аудита этих функций могли продолжаться без потери критических данных. Если два или более компонентов взаимосвязаны, должна применяться процедура испытания интерактивной игровой системы и компонентов после их установки, но до их использования в эксплуатационной среде для проверки того, что:

- a) перезапуск или восстановление какого-либо компонента не сказывается отрицательно на течении игровых операций между компонентами (например операции не должны утрачиваться или дублироваться из-за восстановления какого-либо компонента); и
- b) после перезапуска или восстановления компоненты немедленно синхронизируют статусы всех операций, данных и конфигураций между собой.

V.3.6 Учет глобальных сбросов настроек

Оператор должен идентифицировать и надлежащим образом управлять ситуациями, когда происходит глобальный сброс настроек любого компонента, влияющий на игровые операции.

V.3.7 Требования к восстановлению

В случае критического сбоя, когда интерактивная игровая система не может быть перезапущена каким-либо иным образом, должна быть обеспечена возможность восстановления системы с последней точки резервного копирования и полного

восстановления. Эта резервная копия должна содержать в числе прочего следующую критическую информацию:

- a) записанная информация, указанная в разделе «Подлежащая хранению информация»;
- b) специфическая информация об объекте или заведении, такая как конфигурация, учетные записи безопасности и т. д.;
- c) действующие системные ключи шифрования; и
- d) любые другие системные параметры, модификации, перенастройки (включая участвующие объекты или заведения), добавления, слияния, удаления, корректировки и изменения параметров.

В.3.8 Поддержка источника бесперебойного питания (ИБП)

Все системные компоненты должны быть обеспечены надлежащим основным источником питания. Если сервер является автономным приложением, он должен иметь источник бесперебойного питания (ИБП) и достаточную емкость для обеспечения постепенного выключения с сохранением всех ПД и другой конфиденциальной информации в случае отключения основного источника питания. Система может быть компонентом сети, поддерживаемой сетевым ИБП, при условии, что сервер входит в перечень устройств, защищенных ИБП. Если система защиты от перенапряжения не входит в ИБП, она должна применяться самостоятельно.

В.3.9 План обеспечения непрерывности бизнеса и послеаварийного восстановления

Для восстановления игровых операций в интерактивной игровой системе, когда эксплуатационная среда не функционирует, необходимо действовать в соответствии с планом обеспечения непрерывности бизнеса и послеаварийного восстановления. Такой план должен содержать порядок действий в чрезвычайных ситуациях, в том числе во время чрезвычайных ситуаций, обусловленных погодой, водой, наводнениями, пожарами, загрязнениями окружающей среды и экологическими катастрофами, злонамеренным разрушением, террористическими актами или войной, а также во время таких внестатных ситуаций, как забастовки, эпидемии, пандемии и т. д. План обеспечения непрерывности бизнеса и послеаварийного восстановления должен:

- a) содержать описание метода сохранения ПД и другой конфиденциальной информации, в том числе игровых данных, чтобы максимально сократить потери. При использовании асинхронной репликации должен быть описан метод восстановления информации или задокументированы потенциальные объемы потери информации;
- b) указывать на обстоятельства, при которых он применяется;
- c) рассматривать порядок создания объекта восстановления, расположенного отдельно от эксплуатационной среды. Облачные платформы, используемые для восстановления, будут оцениваться в индивидуальном порядке;
- d) содержать руководства по восстановлению, подробно описывающие технические шаги, необходимые для восстановления игрового функционала на объекте восстановления; и

- e) описывать процессы, необходимые для возобновления административных операций игровой деятельности после активации восстановленной системы в контексте различных сценариев и в соответствии с особенностями работы системы.

ПРИМЕЧАНИЕ: расстояние между двумя местоположениями необходимо определять, отталкиваясь от потенциальных экологических угроз и опасностей, перебоев электроснабжения и других сбоев, но при этом следует также учитывать потенциальную сложность репликации данных, а также возможность получения доступа к объекту восстановления в приемлемые сроки (временные рамки восстановления).

В.4 Связь

В.4.1 Общее положение

В этом разделе будут изложены различные способы проводной и беспроводной связи, включая связи, осуществляемой через интернет, общедоступную или стороннюю сеть, в соответствии с разрешениями регулирующего органа.

В.4.2 Возможность подключения

Установка связи между любыми критическими компонентами системы должна быть доступна только авторизованным устройствам. Интерактивная игровая система должна располагать методом:

- a) регистрации и отмены регистрации критических компонентов;
- b) включения и отключения отдельных критических компонентов;
- c) обеспечения участия в игровых операциях только зарегистрированных и включенных критических компонентов; и
- d) обеспечения того, что по умолчанию критические компоненты остаются незарегистрированными и отключенными.

В.4.3 Протокол связи

Каждый компонент интерактивной игровой системы должен функционировать в соответствии с документально подтвержденным защищенным протоколом связи.

- a) Все протоколы должны базироваться на техниках связи, имеющих надлежащие механизмы обнаружения ошибок и восстановления после них, призванные предотвращать вторжение, вмешательство, перехват и помехи. Все альтернативные реализации будут рассматриваться в индивидуальном порядке и утверждаться регулирующим органом.
- b) Передача данных, критически важных для управления игровым процессом и учетными записями игроков, должна включать шифрование и аутентификацию.
- c) Передача данных в защищенной сети должна быть возможна только между утвержденными критическими компонентами, которые были зарегистрированы и

аутентифицированы в сети как действительные. Несанкционированная связь с компонентами и/или точками доступа не допускается.

- d) Связь должна быть дополнительно защищена, чтобы предотвратить все возможные атаки неверно сформированными сообщениями.
- e) После выключения системы или прерывания ее работы не следует предпринимать попытки установления и аутентификации связи со всеми компонентами, необходимыми для работы системы, до успешного завершения процедуры возобновления программы, включая любые самопроверки.

В.4.4 Связь через интернет/общедоступную сеть

Связь между любыми системными компонентами, включая удаленные игровые устройства, которая осуществляется через интернет/общедоступные сети, должна осуществляться с шифрованием пакетов данных или посредством защищенного протокола связи для обеспечения целостности и конфиденциальности передачи данных. ПД, конфиденциальная информация, ставки, результаты, финансовая информация и информация об операциях игрока всегда должны быть зашифрованы при передаче через интернет/общедоступную сеть и защищены от неполной передачи, неправильной маршрутизации, несанкционированного изменения сообщения, раскрытия, дублирования или повторного воспроизведения.

В.4.5 Связь через беспроводную локальную сеть (WLAN)

Связь через беспроводную локальную сеть (WLAN), если она разрешена регулирующим органом, должна отвечать действующим юрисдикционным требованиям, предъявляемым к беспроводным устройствам и безопасности сети. В отсутствие специальных юрисдикционных стандартов при необходимости должны применяться «Требования к беспроводным устройствам» и «Требования к безопасности беспроводной сети» документа *GLI-26 стандарты для беспроводных систем*.

ПРИМЕЧАНИЕ: операторы обязаны пересмотреть и обновить политику и процедуры внутреннего контроля для обеспечения безопасности сети и принятия соответствующих мер по устранению угроз и факторов уязвимости. Рекомендуется периодически проверять целостность беспроводной локальной сети.

В.4.6 Управление сетевой безопасностью

Сети должны быть логически разделены таким образом, чтобы на сетевой линии отсутствовал сетевой трафик, который не может обслуживаться хостами на этой линии. Применяются следующие требования:

- a) аутентификация всех пользователей и шифрование передачи данных в рамках управления сетью должны происходить посредством функций управления сетью;
- b) сбой в работе одного элемента не должен приводить к отказу в обслуживании;
- c) должна быть установлена система обнаружения вторжения/система предотвращения вторжения (СОВ/СПВ), которая включает один или несколько компонентов,

позволяющих анализировать как внутреннюю, так и внешнюю передачу данных, а также обнаруживать или предотвращать:

- i. атаки типа «распределенный отказ в обслуживании» (DDOS-атаки);
 - ii. передачу шелл-кода по сети;
 - iii. спуфинг протокола определения адреса (протокола ARP); и
 - iv. другие индикаторы и сообщения сервера, характерные для атаки типа «перехват», сразу же после их обнаружения;
- d) в дополнение к требованиям, изложенным в подпункте (с), COB/СПВ, установленные в беспроводной локальной сети, должны быть способны:
- i. сканировать сеть на предмет любых неавторизованных или несанкционированных точек доступа или устройств, подключенных к любой точке доступа сети, как минимум ежеквартально или по истечении иного периода, установленного регулирующим органом;
 - ii. автоматически отключать любые неавторизованные или несанкционированные устройства, подключенные к системе; и
 - iii. вести журнал истории всех беспроводных подключений как минимум за последние девяносто дней или в соответствии с другими условиями, установленными регулирующим органом. Этот журнал должен содержать полную и всеобъемлющую информацию обо всех подключенных беспроводных устройствах и должен быть совместим со всеми другими сетевыми устройствами на данном объекте или в данном заведении;
- e) сетевое оборудование (NCE) должно отвечать следующим требованиям:
- i. NCE должно сконструировано таким образом, чтобы быть устойчивым к физическим повреждениям или повреждению встроенного ПО/программного обеспечения в процессе использования в обычном режиме;
 - ii. NCE должно быть физически защищено от несанкционированного доступа;
 - iii. передача системных данных посредством NCE должна быть защищена от несанкционированного доступа;
 - iv. NCE с ограниченным объемом встроенного хранилища в случае предельного заполнения журнала аудита должно отключать передачу данных или переносить журналы на выделенный сервер;
- f) все точки входа и выхода сети необходимо непрерывно идентифицировать, управлять ими и контролировать их. Кроме того:
- i. все сетевые концентраторы, службы и порты подключения должны быть защищены для предотвращения несанкционированного доступа к сети; и
 - ii. неиспользуемые услуги и побочные порты необходимо физически блокировать или отключать их программное обеспечение, когда это возможно;
- g) в облачных и виртуализированных средах избыточные серверные экземпляры не должны работать под контролем одного гипервизора. Кроме того:
- i. каждый экземпляр сервера может выполнять только одну функцию; и
 - ii. альтернативные эквивалентно безопасные механизмы будут рассматриваться в качестве технологических достижений;
- h) протоколы без использования информации о состоянии, такие как UDP (протокол пользовательских датаграмм), не должны использоваться для передачи конфиденциальной информации без передачи статистики о состоянии. Важно заметить, что технически HTTP (протокол передачи текстовых данных) является протоколом без

использования информации о состоянии, однако если он выполняется протоколом TCP (протоколом управления передачей), который является протоколом с отслеживанием состояния, его использование допустимо;

- i) все изменения сетевой инфраструктуры (например конфигурации оборудования сетевой связи) должны регистрироваться в журнале;
- j) в системе должны быть установлены антивирусные программы и/или программы обнаружения вирусов. Эти программы должны регулярно обновляться для обеспечения обнаружения новых штаммов вирусов;
- k) оператор должен следить за работой системы и сети в целях предотвращения, обнаружения, подавления кибератак и реагирования на них.

В.4.7 Активные и пассивные атаки

Должны приниматься надлежащие меры для выявления, предотвращения, подавления типичных активных и пассивных технических атак и реагирования на них. Оператор должен иметь установленную процедуру сбора информации о киберугрозах и принятия соответствующих мер.

В.4.8 Мобильные вычислительные средства и средства связи

Должна проводиться официальная политика и приниматься надлежащие меры безопасности для защиты от рисков при использовании мобильных вычислительных средств и средств связи. Дистанционная передача данных не допускается, за исключением случаев, когда гарантируется безопасность конечной точки.

В.5 Сторонние поставщики услуг

В.5.1 Связь с третьими сторонами

При поддержании связи с сторонними поставщиками услуг, которые предоставляют, например программы лояльности игроков, платежные услуги (финансовые учреждения, платежные системы и т. д.), услуги по определению местоположения, услуги по обеспечению информационной безопасности, облачные услуги, услуги по проведению игр в реальном времени и услуги по проверке личности, применяются следующие требования:

- a) интерактивная игровая система должна поддерживать безопасную связь с сторонними поставщиками услуг с помощью шифрования и надежной аутентификации;
- b) все события входа в систему сторонних поставщиков услуг должны регистрироваться в файле аудита;
- c) связь со сторонними поставщиками услуг не должна мешать функционированию интерактивной игровой системы или ухудшать его;
 - i. данные сторонних поставщиков услуг не должны влиять на обмен данными в игре;
 - ii. сторонние поставщики услуг должны находиться в сегментированной сети, отделенной от сегментов сети, в которых размещаются соединения игроков;
 - iii. игровой процесс должен быть отключен в рамках всех сетевых подключений, за исключением подключений в эксплуатационной среде;

- iv. система не должна направлять пакеты данных от сторонних поставщиков услуг напрямую в эксплуатационную среду и наоборот;
- v. система не должна выступать в качестве IP-маршрутизатора между производственной средой и сторонними поставщиками услуг.

V.5.2 Услуги сторонних поставщиков

Функции и обязанности сторонних поставщиков услуг по обеспечению безопасности должны быть определены и задокументированы в соответствии с требованиями регулирующего органа. Оператор должен располагать политиками и процедурами управления третьими сторонами и контроля за соблюдением ими действующих требований безопасности.

- a) Соглашения со сторонними поставщиками услуг, предусматривающие доступ к системе и/или ее компонентам, их обработку, установление связи с ними или управление ими, а также добавление продуктов или услуг в систему и/или ее компоненты, должны охватывать все действующие требования безопасности.
- b) Услуги, отчеты и записи, предоставляемые сторонними поставщиками услуг, должны контролироваться и проверяться ежегодно или в соответствии с требованиями регулирующего органа.
- c) Изменения в сотрудничестве со сторонними поставщиками услуг, включая поддержание и совершенствование существующих политик, процедур и мер контроля в области безопасности, должны осуществляться с учетом критического значения соответствующих систем и процессов и переоценки рисков.
- d) Права доступа сторонних поставщиков услуг к системе и/или ее компонентам должны быть аннулированы после расторжения контрактов или соглашений с ними или скорректированы после внесения изменений в контракты или соглашения.

V.5.3 Обработка данных третьих сторон

Несанкционированным сторонним поставщикам услуг должно быть запрещено просматривать или изменять ПД и другую конфиденциальную информацию. В тех случаях, когда ПД и другая конфиденциальная информация передаются сторонним поставщикам услуг, должны быть заключены официальные соглашения по обработке данных, в которых излагаются права и обязанности каждой стороны в отношении защиты ПД и другой конфиденциальной информации. В каждом соглашении об обработке данных должна быть указана следующая информация:

- a) причина и продолжительность обработки данных;
- b) характер и цель обработки;
- c) тип данных, подлежащих обработке;
- d) каким образом хранятся данные;
- e) подробная информация о безопасности данных;
- f) средства, используемые для передачи данных от одной организации другой;
- g) средства, используемые для получения данных об определенных лицах;
- h) используемый метод соблюдения графика хранения данных;
- i) средства, используемые для удаления данных; и

- j) категории данных.

В.6 Технические элементы управления

В.6.1 Требования к службе доменных имен (DNS)

Следующие требования применяются к серверам, обрабатывающим запросы общедоступной или внешней службы доменных имен (DNS), используемых совместно с интерактивной игровой системой.

- a) Оператор должен использовать защищенные первичный и вторичный DNS-серверы, которые логически и физически отделены друг от друга.
- b) Основной DNS-сервер должен быть физически расположен в защищенном центре обработки данных или на виртуализированном хосте с надлежащим образом защищенным гипервизором или его эквивалентом.
- c) Логический и физический доступ к DNS-серверу или DNS-серверам должен предоставляться только авторизованному персоналу.
- d) Передача зоны произвольным хостам должна быть запрещена.
- e) Должен применяться метод предотвращения отравления кэша, например модули безопасности службы доменных имен (DNSSEC).
- f) Должна применяться многофакторная аутентификация.
- g) Должна быть установлена блокировка реестра, чтобы любой запрос на изменение DNS-сервера или DNS-серверов требовал подтверждения вручную.

В.6.2 Криптографические элементы управления

Должна быть разработана и внедрена политика использования криптографических элементов управления защитой информации.

- a) ПД и другая конфиденциальная информация должны подвергаться шифрованию, если они передаются по сети с более низким уровнем доверия. Шифрование должно также применяться к ПД и другой конфиденциальной информации, хранящейся на портативных компьютерных системах (например, на ноутбуках, USB-устройствах и т. д.).
- b) К данным, которые не требуют сокрытия, но должны проходить аутентификацию, следует применять какой-либо метод аутентификации сообщений.
- c) Процесс аутентификации должен базироваться на сертификате безопасности, полученном от утвержденной организации и содержащем информацию о том, кому он принадлежит и кем был выпущен, а также даты действия, уникальный серийный номер или другой уникальный идентификатор, используемый для подтверждения содержания сертификата.
- d) Степень шифрования должна соответствовать степени конфиденциальности данных.
- e) Алгоритмы шифрования должны подвергаться периодической проверке с целью подтверждения их безопасности.
- f) Метод шифрования должен включать использование различных ключей шифрования, чтобы алгоритмы шифрования можно было изменять или заменять для устранения слабых мест в разумно сжатые сроки. Другие методы должны рассматриваться в

индивидуальном порядке.

- g) После того, как ключи шифрования зашифрованы другим методом шифрования и/или посредством другого ключа шифрования, они должны храниться на защищенном избыточном носителе данных.

В.6.3 Управление ключами шифрования

Управление ключами шифрования должно осуществляться в соответствии с определенными процедурами, установленными оператором и/или регулирующим органом, которые должны охватывать следующие аспекты:

- a) получение или генерирование ключей шифрования и безопасное их хранение с ограничением доступа к ним;
- b) управление сроком действия ключей шифрования, если это возможно;
- c) отмена ключей шифрования;
- d) безопасное изменение текущего набора ключей шифрования; и
- e) восстановление данных, зашифрованных отозванным или просроченным ключом шифрования, в течение определенного периода после того, как ключ шифрования станет недействительным.

В.6.4 Усиление защиты критических компонентов

Процедуры настройки критических компонентов должны учитывать все известные факторы уязвимости безопасности и согласовываться с общепризнанными передовыми практиками в области усиления защиты системы. Целесообразность и эффективность мер, принимаемых для усиления защиты критических компонентов, необходимо регулярно оценивать и, в случае необходимости, изменять в целях улучшения защиты. Эти процедуры настройки должны охватывать следующие аспекты:

- a) все стандартные или базовые параметры конфигурации должны быть удалены из всех компонентов, в которых обнаружены риски для безопасности;
- b) один сервер должен выполнять только одну основную функцию в целях предотвращения совпадения функций, требующих различных уровней безопасности, на одном и том же сервере;
- c) для любых обязательных служб, протоколов или управляющих программ, которые считаются небезопасными, должны быть предусмотрены дополнительные способы обеспечения безопасности;
- d) параметры безопасности системы должны быть настроены таким образом, чтобы предотвратить неправомерное использование системы; и
- e) все необязательные функции, такие как сценарии, драйверы, подсистемы, файловые системы и необязательные веб-серверы, должны быть удалены.

В.6.5 Создание и хранение журналов

Должны применяться процедуры централизованного мониторинга и управления деятельностью пользователей, исключениями и событиями информационной безопасности. Журналы, регистрирующие эти аспекты, должны:

- a) быть созданы для каждого критического компонента системы с целью отслеживания и устранения аномалий, сбоев и оповещений;
- b) храниться в течение соответствующего периода для содействия будущим расследованиям и мониторингу контроля доступа;
- c) защищены от вмешательства и несанкционированного доступа; и
- d) периодически проверяться в соответствии с задокументированным процессом. По каждой проверке должна быть составлена соответствующая запись.

В.7 Удаленный доступ и брандмауэры

В.7.1 Безопасность удаленного доступа

Под удаленный доступом понимают любой внешний доступ в систему или системную сеть, в том числе доступ из других сетей в пределах одного объекта или заведения. Удаленный доступ разрешается только при наличии разрешения регулирующего органа и должен:

- a) осуществляться с помощью защищенного метода, такого как многофакторная аутентификация;
- b) иметь возможность отключения;
- c) принимать только те удаленные подключения, разрешенные приложением брандмауэра и системными настройками;
- d) допускаться только к функциям приложений, которые необходимы для выполнения пользователями своих служебных обязанностей:
 - i. использование несанкционированной функции администрирования удаленных пользователей (добавление пользователей, изменение разрешений и т. д.) недопустимо; и
 - ii. несанкционированный доступ к операционной системе или любой базе данных, который выходит за рамки получения информации с использованием существующих функций, запрещен.

ПРИМЕЧАНИЕ: безопасность удаленного доступа будет рассматриваться в индивидуальном порядке совместно с внедрением существующей технологии и утверждением со стороны регулирующего органа.

В.7.2 Процедуры удаленного доступа поставщиков

Должна быть установлена процедура строгого контроля удаленного доступа. Признается, что поставщик может, при необходимости, удаленно обращаться к системе и связанным с ней компонентам для поддержки продуктов и пользователей или обновлений в соответствии с разрешениями регулирующего органа и оператора. При таком удаленном доступе следует использовать учетные записи пользователей, зарезервированные для этой цели, которые:

- a) находятся под непрерывным контролем оператора;
- b) отключаются, когда они не используются; и
- c) ограничиваются с помощью логических элементов управления безопасностью для доступа только к необходимым приложениям и/или базам данных для поддержки продуктов и пользователей или предоставления обновлений.

В.7.3 Журнал действий удаленного доступа

Приложение удаленного доступа должно вести журнал действий, который автоматически обновляется, отображая всю информацию об удаленном доступе, включая:

- a) идентификаторы одного или множества пользователей, которые осуществили и/или санкционировали удаленный доступ;
- b) удаленные IP-адреса, номера портов, протоколы и, где это возможно, MAC-адреса;
- c) дату и время соединения и его продолжительность; и
- d) действия, совершенные в системе, в том числе доступ к определенным областям и внесенные изменения.

ПРИМЕЧАНИЕ: этот журнал действий должен регулярно проверяться в соответствии с требованиями оператора и/или регулирующего органа.

В.7.4 Брандмауэры

Все соединения, включая удаленный доступ, должны проходить по крайней мере через один утвержденный брандмауэр на уровне приложений. Сюда же относятся соединения любых несистемных хостов, используемых оператором.

- a) Брандмауэр должен располагаться на границе любых двух несхожих доменов безопасности.
- b) Устройство в том же широкополосном домене, что и системный хост, не должно быть способно устанавливать альтернативный сетевой путь в обход брандмауэра.
- c) Любой альтернативный сетевой путь, существующий для избыточности, также должен пройти по крайней мере один брандмауэр на уровне приложений.
- d) В брандмауэре могут размещаться только связанные с ним приложения.
- e) Брандмауэр может содержать ограниченное количество учетных записей пользователей (например, только сетевые учетные записи или учетные записи системных администраторов).
- f) Брандмауэр должен отклонять все соединения, кроме тех, которые были специально утверждены.
- g) Брандмауэр должен отклонять все соединения из мест назначения, которые не могут находиться в сети, из которой было получено сообщение (например адреса RFC1918 на общедоступной стороне брандмауэра).
- h) Брандмауэр должен разрешать удаленный доступ только посредством шифрования, соответствующего действующим отраслевым стандартам, таким как ISO/IEC 19790, FIPS 140-2 или их аналогам.

В.7.5 Журналы аудита брандмауэра

Брандмауэры, используемые для защиты эксплуатационной среды, должны иметь возможность регистрировать информацию аудита таким образом, чтобы сохранить ее и защитить от потерь или изменений. Эта информация должна охватывать следующие аспекты:

- a) все изменения конфигурации брандмауэра;
- b) все успешные и неудачные попытки подключения через брандмауэр; и
- c) IP-адреса источника и места назначения, номера портов, протоколы и, где это возможно, MAC-адреса.

ПРИМЕЧАНИЕ: настраиваемый параметр «неудачные попытки подключения» может использоваться для отклонения дальнейших запросов на подключение при превышении заранее определенного порога. Системный администратор также должен быть уведомлен об этом.

В.8 Управление изменениями

В.8.1 Общее положение

Политика управления изменениями (ПУИ) должна быть определена регулирующим органом для работы с обновлениями интерактивной игровой системы и ее компонентов и должна базироваться на том, как часто происходят обновления системы и насколько она устойчива к рискам. В системах, требующих частых обновлений, может быть использована программа управления изменениями на основе рисков для обеспечения большей эффективности при развертывании обновлений. Основанные на рисках ПУИ обычно включают классификацию предлагаемых изменений, в основе которой лежит регулирующее воздействие, и определение соответствующих процедур сертификации для каждой категории изменений. Независимая испытательная лаборатория проведет оценку системы и будущих ее модификаций в соответствии с ПУИ, отобранными регулирующим органом.

В.8.2 Процедуры контроля программных изменений

Процедуры контроля изменений программ должны быть эффективными для обеспечения того, чтобы только утвержденные версии программ использовались в эксплуатационной среде. Эти процедуры должны охватывать:

- a) соответствующий элемент или механизм управления версиями ПО, который применяется ко всем компонентам программного обеспечения, исходному коду и двоичному управлению;
- b) учет всех новых установок и/или модификаций системы, включая:
 - i. дату установки или применения модификации;
 - ii. подробное описание причины или характера установки или изменения, например установка нового ПО, ремонт серверов, внесение значительных изменений в конфигурацию;
 - iii. подлежащий изменению компонент (компоненты), включая уникальный

- идентификационный номер CAR, информацию о версии и, если изменяемый компонент является аппаратным обеспечением, физическое местоположение этого компонента;
- iv. идентификатор пользователя (пользователей), осуществляющего установку или модификацию;
 - v. идентификатор пользователя (пользователей), ответственного за разрешение установки или модификации;
- c) стратегию в случае неудачной установки или проблем при эксплуатации после внесения одного или нескольких изменений в рамках ПУИ:
- i. в тех случаях, когда внешняя сторона, например App Store, является заинтересованным лицом в процессе выпуска окончательной версии продукта, эта стратегия должна включать шаги по управлению версиями через внешнюю сторону. При составлении стратегии также можно учитывать серьезность проблемы;
 - ii. в противном случае стратегия должна включать возвращение к последней реализации (план отката), включая полное резервное копирование предыдущих версий ПО и тестирование плана отката до его внедрения в эксплуатационную среду;
- d) политику, описывающую процедуры внесения изменений в чрезвычайных ситуациях;
- e) процедуры проверки и переноса изменений, включая идентификацию авторизованного персонала для утверждения окончательной версии до ее выпуска;
- f) разделение обязанностей в рамках процесса выпуска окончательной версии продукта; и
- g) процедуры, регулирующие обновление технической и пользовательской документации по итогам внесения изменений.

В.8.3 Жизненный цикл разработки системы

Приобретение и разработка нового ПО должны осуществляться в соответствии с определенными процедурами, установленными оператором и/или регулирующим органом.

- a) Эксплуатационная среда должна быть логически и физически отделена от среды разработки и испытательной среды. При использовании облачных платформ прямое соединение между эксплуатационной средой и любой другой средой не допускается.
- b) Делегирование зон ответственности между оператором и/или поставщиком должно осуществляться там, где это применимо.
- c) Для безопасной разработки ПО должен использоваться задокументированный метод, который позволяет:
 - i. соблюдать отраслевые стандарты и/или применять передовые практики программирования; и
 - ii. обеспечивать информационную безопасность на протяжении всего жизненного цикла разработки;
- d) задокументированный метод испытания должен включать возможности для:
 - i. подтверждения, что тестовое программное обеспечение не развернуто в эксплуатационной среде; и
 - ii. предотвращения использования ПД и другой конфиденциальной информации во время испытаний, а также использования других исходных производственных данных;
- e) Вся документация, которая относится к разработке программного обеспечения и

приложений, должна быть доступна и должна храниться на протяжении всего ее жизненного цикла.

В.8.4 Исправления

Оператор должен иметь политику внесения исправлений, согласованную с регулирующим органом, разработанную и поддерживаемую оператором или сторонним поставщиком услуг. Все исправления следует испытывать, когда это возможно, в среде разработки и испытательной среде, настроенных аналогично целевой эксплуатационной среде. В тех случаях, когда испытание исправления не может быть проведено своевременно с соблюдением сроков, установленных в соответствии с серьезностью проблемы, и если это разрешено регулирующим органом, то испытание исправления необходимо осуществлять с учетом рисков посредством изолирования/удаления непротестированного компонента из сети или применения исправления и тестирования постфактум.

В.9 Технические испытания безопасности

В.9.1 Периодические испытания безопасности

Ежегодно или в соответствии с требованиями регулирующего органа должны проводиться технические испытания безопасности эксплуатационной среды, чтобы гарантировать отсутствие факторов уязвимости, угрожающих безопасности и функционированию интерактивной игровой системы.

- a) Эти испытания должны включать метод оценки безопасности с помощью симуляции атаки третьей стороны в соответствии с известной методологией, при этом анализ факторов уязвимости будет заключаться в выявлении и проведении пассивного количественного анализа потенциальных рисков системы.
- b) Попытки несанкционированного доступа должны осуществляться на максимально возможном уровне доступа и выполняться с использованием имеющихся учетных данных и без них (испытания типа «белый ящик»/«черный ящик»). Такой подход позволяет проводить оценку операционных систем и конфигураций оборудования, включая, среди прочего, следующее:
 - i. сканирование портов UDP/TCP;
 - ii. создание цифрового отпечатка стека и прогнозирование последовательности TCP для идентификации операционных систем и служб;
 - iii. перехват баннеров общедоступных служб;
 - iv. веб-сканирование с помощью сканеров уязвимостей HTTP и HTTPS; и
 - v. сканирование маршрутизаторов с помощью протоколов BGP (протокол граничного шлюза), BGMF (протокол граничного шлюза для мультивещания) и SNMP (простой протокол сетевого управления);
- c) по завершении испытаний оператору и/или регулирующему органу должен быть предоставлен отчет об оценке, который содержит следующую информацию:
 - i. задачи проверки;
 - ii. имя и должность лица (лиц), которое проводило оценку;
 - iii. дата проведения оценки;

- iv. выводы;
- v. рекомендуемые меры по исправлению положения, если необходимо; и
- vi. ответ оператора на выводы процедуры оценки и рекомендуемые меры по исправлению положения.

В.9.2 Оценка уязвимостей

Цель оценки уязвимостей заключается в выявлении факторов уязвимости, которые впоследствии могут быть использованы в ходе испытания систем на проникновение путем направления базовых запросов, касающихся служб, работающих в данных системах. Оценка уязвимостей должна включать как минимум следующие виды деятельности:

- a) оценка внешних уязвимостей — предметом оценки являются сетевые устройства и серверы, доступные третьим лицам (физическим и юридическим) с помощью публичного IP-адреса (находящегося в открытом доступе) системы, с которой можно получить доступ к ПД и другой конфиденциальной информации;
- b) оценка внутренних уязвимостей — предметом оценки являются серверы внутреннего доступа (внутри демилитаризованной зоны или внутри локальной сети, если отсутствует демилитаризованная зона), связанные с системой, с которой можно получить доступ к ПД и другой конфиденциальной информации. Испытания каждого домена безопасности во внутренней сети должны проводиться отдельно.

В.9.3 Испытание на проникновение

Цель испытания на проникновение состоит в том, чтобы использовать любые слабые места, выявленные в ходе оценки уязвимостей, любых общедоступных приложений или систем, в которых происходит обработка, передача и/или хранение ПД и другой конфиденциальной информации. Испытание на проникновение должно включать как минимум следующие виды деятельности:

- a) испытание на проникновения на уровне сети — данный тест имитирует действия реального злоумышленника, использующего слабые места сетевой безопасности, для выявления любых уязвимостей, которые могут быть использованы злоумышленником извне для нарушения конфиденциальности, доступности и/или целостности сети;
- b) испытание на проникновения на уровне приложений — в данном испытании используются инструменты для выявления уязвимостей в приложениях посредством аутентифицированного и неаутентифицированного сканирования, анализа результатов для удаления ложноположительных результатов и испытания в ручном режиме для подтверждения результатов, полученных инструментами, и определения значения уязвимостей.

В.9.4 Проверка правил брандмауэра

Если того требует регулирующий орган, правила брандмауэра должны периодически пересматриваться для проверки рабочего состояния брандмауэра, эффективности его

конфигурации и наборов правил безопасности. Проверке должны подвергаться все брандмауэры по периметру сети и внутренние брандмауэры.

Приложение С: Операционный аудит поставщиков услуг

С.1 Введение

С.1.1 Общее положение

В этом приложении описываются процедуры и практики оценки поставщиков конкретных услуг, которые будут проверены в ходе операционного аудита в рамках оценки интерактивной игровой системы, включая, среди прочего, оценку услуг по обеспечению информационной безопасности, облачных служб, платежных услуг (финансовых учреждений, платежных систем и т. д.), услуг по определению местоположения, услуг по проведению игр в реальном времени и любых других услуг, которые могут предлагаться непосредственно оператором или посредством сторонних поставщиков услуг.

ПРИМЕЧАНИЕ: отмечается, что дополнительные процедуры и практики, которые не перечислены в настоящем стандарте, также входят в рамки и должны быть включены в процесс операционного аудита согласно требованиям оператора и/или регулирующего органа, нормативным документам и минимальным стандартам внутреннего контроля (МСВК).

С.2 Услуги информационной безопасности

С.2.1 Аудит системы менеджмента информационной безопасности (СМИБ)

Оператор или сторонний поставщик услуг информационной безопасности, который предоставляет услуги по менеджменту, поддержке, обеспечению безопасности, аварийному восстановлению, системы, должны подвергаться специальному аудиту в соответствии с требованиями регулирующего органа. Система менеджмента информационной безопасности оператора или стороннего поставщика услуг будет проверена с учетом общих принципов информационной безопасности в отношении конфиденциальности, целостности и доступности в соответствии с положениями приложения «Операционный аудит элементов управления технической безопасностью» и настоящего раздела. Если разрешено регулирующим органом, для проведения данного аудита допустимо использовать результаты предыдущих аудитов, проведенных надлежащим образом аккредитованными поставщиками и квалифицированными лицами в течение текущего отчетного периода (например, в течение текущего года) в соответствии с такими стандартами, как ISO/IEC 27001, NIST Cybersecurity Framework (CSF) или их аналогами. Факт использования результатов предыдущих аудитов будет отмечен в аудиторском отчете.

С.2.2 Политика информационной безопасности

Подход СМИБ по управлению информационной безопасностью и его реализация должны быть описаны в политике информационной безопасности. Политика информационной безопасности должна:

- a) содержать положения, требующие пересмотра через запланированные промежутки времени и в случае внесения изменений в интерактивную игровую систему или процессы оператора, которые меняют характер рисков для системы;
- b) быть утверждена руководством и доведена до сведения всех сотрудников оператора и значимых сотрудников стороннего поставщика услуг; и
- c) определять зоны ответственности и обязанности сотрудников оператора и значимых сотрудников стороннего поставщика услуг в отношении обеспечения безопасности при эксплуатации, обслуживании и ремонте интерактивной игровой системы и/или ее компонентов.

C.2.3 Политика контроля доступа

В рамках СМИБ должна быть разработана и задокументирована политика контроля доступа, которая должна проходить периодическую проверку в отношении физического и логического доступа к интерактивной игровой системе и/или ее компонентам в соответствии с требованиями бизнеса и безопасности.

- a) Для предоставления и аннулирования доступа к интерактивной игровой системе и/или ее компонентам должна применяться формальная процедура регистрации и отмены регистрации пользователей.
- b) Предоставление привилегий доступа должно ограничиваться и контролироваться в соответствии с корпоративными требованиями и принципом минимальных привилегий.
- c) Сотрудникам должен быть предоставлен доступ только к тем службам или объектам, которые они специально уполномочены использовать.
- d) Сотрудники должны проходить соответствующую подготовку по вопросам безопасности и получать уведомления обо всех обновлениях корпоративной политики и процедур, необходимых им для выполнения своих служебных обязанностей.
- e) Руководство должно регулярно проверять пользовательские права доступа, опираясь на формальную процедуру.
- f) Права доступа сотрудников к интерактивной игровой системе и/или ее компонентам должны быть аннулированы после прекращения их работы, расторжения контракта или соглашения или скорректированы после внесения изменений в контракты или соглашения.

C.2.4 Распределение обязанностей по обеспечению безопасности

Обязанности по обеспечению безопасности должны быть надлежащим образом задокументированы и внедрены в СМИБ.

- a) Должен быть официально учрежден совет по вопросам безопасности, в который входит руководство компании, для мониторинга и проверки СМИБ в целях непрерывного обеспечения ее пригодности, достаточности и эффективности. Совет должен вести формальные протоколы заседаний и проводить периодические заседания в соответствии с требованиями регулирующего органа.

- b) Должен быть создан отдел безопасности, который будет отвечать за разработку и внедрение стратегий и алгоритмов действий в области безопасности. Департамент безопасности должен:
 - i. участвовать во всех процессах оператора, связанных с обеспечением безопасности, в том числе в защите информации, связи и обмена данными, физической инфраструктуры и игровых процессов;
 - ii. отчитываться перед исполнительным руководством или вышестоящим руководством и не размещаться в ИТ-отделе или отчитываться перед ним; и
 - iii. быть компетентным, располагать достаточными полномочиями и иметь доступ ко всем необходимым ресурсам, чтобы обеспечить надлежащее управление рисками, их оценку и сокращение.
- c) Глава отдела безопасности должен являться членом совета по вопросам безопасности и отвечать за формирование рекомендаций в отношении политики и ее изменений.

C.2.5 Управление инцидентами

Процесс сообщения об инцидентах, связанных с информационной безопасностью, и о мерах, принятых руководством в ответ на такие инциденты, должен быть задокументирован и должен осуществляться в рамках СМИБ и в соответствии с политикой информационной безопасности. Процесс управления инцидентами должен:

- a) включать определение инцидента, связанного с информационной безопасностью;
- b) документировать, как сообщения об инцидентах, связанных с информационной безопасностью, поступают по соответствующим каналам управления;
- c) содержать описание обязанностей руководства и процедур для обеспечения оперативного, эффективного и надлежащего реагирования на инциденты, связанные с информационной безопасностью, включая:
 - i. процедуры устранения различных видов инцидентов, связанных с информационной безопасностью;
 - ii. процедуры анализа и выявления причины инцидента;
 - iii. взаимодействие с пострадавшими в результате инцидента;
 - iv. сообщение об инциденте соответствующему органу;
 - v. сбор судебных доказательств; и
 - vi. контролируемое восстановление после инцидентов, связанных с информационной безопасностью.

C.3 Облачные услуги

C.3.1 Аудит поставщика облачных услуг

Оператор, взаимодействующий с поставщиком облачных услуг в соответствии с разрешениями регулирующего органа для хранения, передачи или обработки ПД и другой конфиденциальной информации, должен проходить специальный аудит в соответствии с требованиями регулирующего органа. Операции поставщика облачных услуг будут проверены с учетом общих принципов информационной безопасности в отношении предоставления и использования облачных служб в соответствии с положениями

приложения «Операционный аудит элементов управления технической безопасностью» и настоящего раздела. Если разрешено регулирующим органом, для проведения данного аудита допустимо использовать результаты предыдущих аудитов, проведенных надлежащим образом аккредитованными поставщиками и квалифицированными лицами в течение текущего отчетного периода (например в течение текущего года) в соответствии с такими стандартами, как ISO/IEC 27017 и ISO/IEC 27018 или их аналогами. Факт использования результатов предыдущих аудитов будет отмечен в аудиторском отчете.

С.3.2 Отношения с поставщиком облачных услуг

Ответственность за облачную информационную безопасность совместно несут поставщик облачных услуг и оператор.

- a) Если ПД и другая конфиденциальная информация хранятся, обрабатываются или передаются в облачной среде, к ней будут применяться действующие требования, которые, как правило, включают проверку инфраструктуры поставщика облачных услуг и использования оператором этой среды.
- b) Распределение зон ответственности между поставщиком облачных услуг и оператором в отношении управления элементами контроля безопасности не освобождает оператора от ответственного обеспечения надлежащей защиты ПД и другой конфиденциальной информации в соответствии с действующими требованиями.
- c) Поставщик облачных услуг и оператор должны согласовать четкие политики и процедуры в отношении соблюдения всех требований безопасности, а ответственность за эксплуатацию, управление и отчетность должна быть четко определена и доведена до сведения оператора и поставщика облачных услуг применительно к каждому действующему требованию.

С.4 Платежные услуги

С.4.1 Аудит поставщика платежных услуг

Оператор или сторонний поставщик платежных услуг, способствующий проведению финансовых операций в финансовых учреждениях, должны подвергаться специальному аудиту в соответствии с требованиями регулирующего органа. Операции поставщика платежных услуг будут проверены с учетом общих принципов информационной безопасности в отношении предоставления и использования платежных услуг в соответствии с положениями приложения «Операционный аудит элементов управления технической безопасностью» и настоящего раздела. Если разрешено регулирующим органом, для проведения данного аудита допустимо использовать результаты предыдущих аудитов, проведенных надлежащим образом аккредитованными поставщиками и квалифицированными лицами в течение текущего отчетного периода (например, в течение текущего года) в соответствии с такими стандартами, как PCI-DSS (Стандарты безопасности данных в сфере платежных карт) или его аналогами. Факт использования результатов предыдущих аудитов будет отмечен в аудиторском отчете.

C.4.2 Обеспечение безопасности платежей

Поставщик платежных услуг должен защищать используемые в системе виды платежей от мошеннического использования.

- a) Сбор ПД и другой конфиденциальной информации, непосредственно связанной с финансовыми операциями, должен ограничиваться только информацией, строго необходимой для осуществления операции.
- b) Необходимо проводить процедуру проверки того, как поставщик платежных услуг защищает ПД или другую конфиденциальную информацию, непосредственно связанную с каждой финансовой операцией.
- c) Любые каналы связи между оператором и поставщиком платежных услуг, по которым передаются платежные данные, должны быть зашифрованы и защищены от попыток перехвата данных.
- d) Все финансовые операции должны проходить процедуру согласования между оператором и поставщиком платежных услуг ежедневно или в соответствии с требованиями регулирующего органа. Должны быть установлены процедуры для:
 - i. учета всех выплат игроку или оператору при расчете сумм, выплаченных игроку или полученных от игрока; и
 - ii. обеспечения соответствия между отправителем или получателем платежа определенного типа и владельцем учетной записи игрока.

C.5 Услуги по определению местоположения

C.5.1 Аудит поставщика услуг определения местоположения

Оператор или сторонний поставщик услуг по определению местоположения, предоставляющий информацию для определения географического положения игроков в соответствии с разрешениями регулирующего органа, должны подвергаться специальному аудиту в соответствии с требованиями регулирующего органа и с использованием мер контроля, указанным в настоящем разделе, для оценки их способности непрерывно выявлять возникающие и уменьшать существующие риски мошенничества в отношении местоположения.

C.5.2 Аналитика услуг по определению местоположения и отчетность по ним

Учитывая, что мошенничество в отношении местоположения должно оцениваться в рамках проверки как одного местоположения, так и совокупности местоположений игроков, установленных в течение продолжительного периода, поставщик услуг по определению местоположения должен:

- a) иметь процедуры поддержки потока данных в режиме реального времени по всем проверкам местоположения и актуальный перечень потенциальных рисков мошенничества в отношении местоположения (например использование поддельных приложений для определения местоположения, виртуальных машин, программ для работы с удаленными рабочими столами и т. д.);

- b) предлагать систему оповещения для идентификации несанкционированного или недопустимого доступа; и
- c) содействовать регулярному представлению плановых отчетов о мошенничестве, содержащих информацию о подозрительной или необычной активности, совместном использовании учетных записей, вредоносных игроках и устройствах, а также другие данные об операциях с высоким уровнем риска.

C.5.3 Поддержка службы по определению местоположения

Для поддержания общей целостности службы по определению местоположения, поставщик услуг по определению местоположения должен убедиться в том, что служба определения местоположения или приложение, используемое для определения местоположения:

- a) использует базы данных с закрытым исходным кодом (посредством IP, прокси-серверов, VPN и т. д.), которые часто обновляются и периодически проверяются на предмет точности и надежности; и
- b) подвергается регулярному обновлению для поддержания сбора данных на основе передовых технологий, совместимости устройств и возможности предотвращения мошенничества с учетом рисков мошенничества в отношении местоположения.

C.6 Услуги по проведению игр в реальном времени

C.6.1 Аудит поставщиков услуг по проведению игр в реальном времени

Поставщик услуг по проведению игр в реальном времени должен следовать действующим положениям соответствующей политики и/или процедур в соответствии с требованиями оператора, согласованными с регулирующим органом, а также мерам контроля, указанным в настоящем разделе. Для поддержания целостности процесса определения исхода игры услуги по проведению игр в реальном времени могут подвергаться дополнительному подтверждающему аудиту в соответствии с требованиями регулирующего органа.

C.6.2 Безопасность среды игры в реальном времени

Среда игры в реальном времени должна быть определена и обеспечена надлежащими средствами физического контроля. Защищенные зоны, расходные материалы и оборудование игры в реальном времени должны быть защищены соответствующими процедурами обеспечения безопасности и средствами контроля входа для обеспечения доступа только авторизованным сотрудникам в соответствии со следующими руководящими принципами:

- a) в случае, если игры в реальном времени происходят в игорном заведении (например, в казино, зале для игры в бинго, комнате для карточных игр и т. д.), где игровая зона непосредственно доступна реальным игрокам, в соответствии с законами и стандартами регулирующего органа среда игры в реальном времени должна контролироваться правилами и элементами управления игорного заведения, в том числе:
 - i. системами безопасности в периметрах зон, где проходят игры в реальном времени; и

- ii. элементами управления доступом в эти зоны для обеспечения того, чтобы попасть в них могли только авторизованные сотрудники, и элементами управления всей территорией рядом с оборудованием для игры в реальном времени, чтобы контролировать корректность поведения игроков;
- b) в случае, если игры в реальном времени происходят в официальное рабочее время в игорном заведении, где игровая зона непосредственно не доступна реальным игрокам:
 - i. зоны, в которых проходят игры в реальном времени, и зона, окружающая оборудование для игр в реальном времени, а также доступ к ним должны быть защищены как минимум путем установки ограничительных и сигнальных барьеров и находиться под постоянным контролем сотрудников службы безопасности; и
 - ii. оборудование для игры в реальном времени должно контролироваться теми же элементами управления доступом, что и доступное игрокам оборудование в зале игорного заведения;
- c) в случае, если игры в реальном времени происходят в игорном заведении для узкого круга лиц, в игорном заведении в официальное нерабочее время или в игровой зоне, которая непосредственно не доступна реальным игрокам:
 - i. зоны, в которых проходят игры в реальном времени, и зона, окружающая оборудование для игр в реальном времени, должны быть защищены путем установки физических барьеров, а доступ к ним должны контролировать системы безопасности; и
 - ii. точки доступа, такие как места отгрузки и погрузки, а также другие точки, через которые неавторизованные лица могут входить в зоны проведения игр в реальном времени, должны находиться под контролем и, по возможности, быть изолированы от игорных залов во избежание несанкционированного доступа.

С.6.3 Наблюдение и запись

Поставщик услуг по проведению игр в реальном времени обязан установить, обслуживать и поддерживать систему слежения, которая будет непрерывно и беспрепятственно отслеживать и записывать игровой процесс всех игр в реальном времени.

- a) Должна производиться непрерывная запись всех игр, чтобы:
 - i. информацию, необходимую для объективного воссоздания каждой игры в соответствии с действующими требованиями к записи игры, изложенными в разделе «Обязательная информация о последнем игровом процессе», которая не отображается самой игровой платформой, можно было легко идентифицировать и различить;
 - ii. дата и время каждой игры могли быть определены с точностью до секунды по отношению к системным часам; и
 - iii. последовательность связанных игр могла быть определена;
- b) должны применяться специальные процедуры для обеспечения того, чтобы запись:
 - i. охватывала определенную среду игры в реальном времени и содержала достаточно подробную информацию для подтверждения того, соблюдались ли правила и процедуры игры, и для выявления расхождений;
 - ii. была сделана таким образом, чтобы вмешательство или удаление было исключено;
 - iii. могла быть проверена оператором и/или регулирующим органом в случае подачи жалобы игроком или открытия споров; и

- iv. хранилась не менее девяноста дней или в соответствии с требованиями регулирующего органа.

С.6.4 Серверы управления трансляцией

Поставщик услуг по проведению игр в реальном времени должен использовать серверы управления одновременной трансляцией для регистрации всех игровых действий и исходов игры. Поставщик услуг по проведению игр в реальном времени может использовать свою собственную камеру наблюдения и направлять трансляцию на сервер управления одновременной трансляцией, или может использоваться отдельная сеть для передачи видео. Серверы управления одновременной трансляцией должны:

- a) предоставить игроку в режиме реального времени аудиовизуальный доступ к текущей игре, включая:
 - i. любую информацию, которая содержится в разделах «Информация об игре и правила игры» и «Подлежащая отображению информация», и которая не отображается самой игровой платформой;
 - ii. действия сотрудника игрового зала и других игроков, если таковые имеются;
 - iii. дату и время в игорном заведении; и
 - iv. идентификатор игры/номер стола и его местоположение;
- b) предоставить каждому игроку аудиовизуальную трансляцию одинакового качества:
 - i. эквивалентность трансляций должна измеряться и проверяться каждый раз при установлении связи, в том числе при повторном соединении из-за прерывания сигнала или повторной установке связи после потери сигнала;
 - ii. должно быть установлено и внедрено минимальное требование к сигнальному соединению, о котором необходимо проинформировать игрока;
- c) запретить доступ к исходу игры в реальном времени до завершения размещения ставки;
- d) записывать результаты игры перед их публикацией в игровой платформе;
- e) быть оснащена механизмом, позволяющим авторизованному сотруднику при необходимости аннулировать результаты игры.

С.6.5 Оборудование для игр в реальном времени

Поставщик услуг для проведения игр в реальном времени должен обеспечить безопасное местоположение для размещения, эксплуатации и использования оборудования для игр в реальном времени, в том числе серверов управления одновременной трансляцией, игровых серверов и оборудования системы связи. Должны применяться политики и процедуры в области безопасности, которые необходимо периодически проверять для обеспечения возможности выявления и уменьшения рисков, а также их учета в планах действий при внештатных ситуациях. Кроме того, оборудование для игр в реальном времени должно соответствовать минимальным стандартам, установленным регулирующим органом, а также следующим требованиям:

- a) оборудование для игр в реальном времени необходимо устанавливать в соответствии с утвержденным планом, а также необходимо вести учет всего установленного оборудования для игр в реальном времени;

- b) оборудование для игр в реальном времени должно быть защищено от рисков или размещено так, чтобы сократить риски:
 - i. экологических угроз;
 - ii. несанкционированного доступа;
 - iii. сбоев питания; и
 - iv. других сбоев, вызванных перебоями в работе вспомогательной инфраструктуры;
- c) доступ сотрудника игрового зала к оборудованию для игр в реальном времени должен контролироваться безопасной процедурой входа или другой безопасной процедурой, одобренной регулирующим органом, для обеспечения доступа только авторизованным сотрудникам. Изменение настроек оборудования для игр в реальном времени в отсутствие авторизованной безопасной процедуры должно быть невозможно;
- d) если это поддерживается оборудованием для игр в реальном времени, сотрудник игрового зала должен начинать пользовательский сеанс путем входа в учетную запись пользователя с безопасным именем пользователя и паролем, или используя альтернативное средство, с помощью которого сотрудник предоставляет идентификационные данные в соответствии с разрешениями регулирующего органа;
 - i. все доступные опции, предоставленные сотруднику игрового зала, должны быть привязаны к его учетной записи пользователя;
 - ii. если оборудование для игр в реальном времени не получает входных данных от сотрудника игрового зала в течение пяти минут или по истечении периода, указанного регулирующим органом, пользовательский сеанс должен быть завершен или заблокирован, а для его продолжения сотрудник игрового зала должен повторить вход;
- e) уполномоченные сотрудники должны осуществлять правильное обслуживание, проверку и эксплуатацию оборудования для игр в реальном времени для обеспечения его непрерывной доступности и целостности, а также исключения дефектов и механизмов, которые могут помешать его работе;
- f) перед снятием с эксплуатации или повторным использованием оборудование для игр в реальном времени, содержащее носитель данных, должен проверяться таким образом, чтобы любое лицензированное ПО и конфиденциальная информация были перенесены с носителей или безопасно перезаписаны (т. е. не удалены безвозвратно).

С.6.6 Расходные материалы игр в реальном времени

Расходные материалы, используемые для предоставления услуг по проведению игр в реальном времени, должны соответствовать минимальным стандартам, установленным регулирующим органом, а также следующим требованиям:

- a) должны применяться процедуры контроля за инвентаризацией расходных материалов с момента их получения, в процессе хранения, установки, использования, вывода из эксплуатации и уничтожения; каждый расходный материал должен сопровождаться записью в контрольном журнале, содержащей информацию о том, какие уполномоченные сотрудники имели доступ к расходному материалу в любой момент времени для осуществления какой-либо операции;

- b) должны проводиться периодические выборочные проверки используемых расходных материалов, начиная с их предоставления в пользование и заканчивая выводом из эксплуатации; и
- c) использованные расходные материалы должны уничтожаться таким образом, чтобы предотвратить их случайное повторное использование в играх в реальном времени навсегда вывести их из эксплуатации.

C.6.7 Физические игровые фишки

Следующие меры контроля применяются к физическим игровым фишкам, используемым в играх в реальном времени. Например, во время игры в покер в реальном времени с участием как реальных игроков, так и игроков, которые участвуют в игре посредством игровой платформы, физические игровые фишки могут размещаться на столе, чтобы проинформировать игроков о ставке другого игрока.

- a) Все фишки должны иметь одинаковые физические характеристики, за исключением специфических различий в номинальном значении.
- b) Должны отображаться все доступные номиналы фишек (в соответствии с номиналом игры), чтобы отсутствие фишек меньших деноминаций не принуждало игроков размещать более крупные ставки.
- c) Каждая фишка должна выглядеть таким образом, чтобы ее номинал можно было определить в стопке фишек различного номинала.
- d) Используемые фишки каждого номинала должны выглядеть уникально, а номинал должен быть отчетливо виден на каждой фишке.

C.6.8 Процедуры игр в реальном времени

Поставщики услуг для проведения игр в реальном времени должны придерживаться следующих процедур. Эти процедуры необходимо периодически проверять для обеспечения возможности выявления и уменьшения рисков, а также их учета в планах действий при внештатных ситуациях.

- a) Должны применяться процедуры, позволяющие принимать подходящие меры для решения любых проблем безопасности при предоставлении услуг по проведению игр в реальном времени.
- b) Должны применяться процедуры, призванные не допустить любого вмешательства в любую игру в реальном времени или в работу любого оборудования для игр в реальном времени, а также препятствования проведению игр в реальном времени и работе соответствующего оборудования.
- c) Для каждой игры должна быть предусмотрена своя процедура; к новым играм также должны применяться особые процедуры перед предложением новых игр игрокам.
- d) Поставщики услуг для проведения игр в реальном времени должны придерживаться следующих требований в отношении своих сотрудников, в том числе сотрудников игрового зала, в соответствии с требованиями регулирующего органа:
 - i. должны применяться процедуры периодической фоновой проверки сотрудников;

- ii. сотрудники должны проходить надлежащую подготовку для обеспечения справедливой игры в реальном времени в соответствии с задокументированными процедурами и правилами игры. Сотрудники должны получать свидетельства профессиональной подготовки, а также периодически проходить переподготовку;
 - iii. сотрудников необходимо проинформировать о недопустимом или обязательном поведении (включая подачу сигналов руками, разговоры, порядок раздачи карт и т. д.), а также регулярно напоминать о нем;
 - iv. должны быть задокументированы политики и процедуры, касающиеся ротации сотрудников, графика их рабочих смен и их распределения, в том числе распределения по игровым столам/играм (т. е. без предварительного уведомления о том, какие игровые столы/игры они будут обслуживать, а также с определением лимитов времени их работы за игровым столом/в игре для предотвращения возникновения нежелательных отношений), а также политики, определяющие порядок замены сотрудников в исключительных обстоятельствах;
 - v. должен существовать способ эффективного выявления игроков, которые на постоянной основе отказываются от игровых столов/участия в играх и выбирают другие в рамках игр одного и того же типа до тех пор, пока им не выпадет предпочитаемый игровой стол/игра;
 - vi. должно быть налажено хранение документации, позволяющее проверять записи сотрудников и проводить расследования в тех случаях, когда сотрудники непосредственно задействованы в определенных событиях, или когда их присутствие в конкретном месте и/или в определенный момент времени имеет решающее значение для понимания цепочки событий;
 - vii. должны быть задокументированы процедуры найма и увольнения сотрудников;
 - viii. за проведением игр в реальном времени всегда должен наблюдать сотрудник-контролер;
 - ix. по каждому игровому столу/игре необходимо вести журналы сотрудников.
- e) Должны применяться процедуры информирования реального игрока (или игроков) о том, что они являются частью трансляции игры в реальном времени.
- f) Должны быть задокументированы и доведены до сведения сотрудников процедуры, регламентирующие порядок действий в случае необычных событий, которые могут произойти во время игр в реальном времени, в том числе в случае:
- i. сбоя специализированного устройства или устройства физического генерирования случайности, включая неправильное определение исхода игры;
 - ii. выпадения карт;
 - iii. неправильной сдачи карт;
 - iv. повторных вращений;
 - v. отмены игр;
 - vi. закрытия игрового стола/игры.
- g) Должны применяться согласованные процедуры перетасовки карт, включая проверку количества карт, частоты перетасовки карт и случаев повторной перетасовки карт. Перетасовка карт должна регистрироваться в журнале.
- h) Должна применяться специальная процедура учета физических игровых фишек.
- i) Должны применяться процедуры, определяющие то, что для управления игрой недостаточно одного сотрудника, и регламентирующие разделение обязанностей между сотрудниками перед игрой, во время игры и после игры.

- j) Должны применяться процедуры для устранения разрывов соединения игрока, а также сбоев видеопотока, аудиопотока или потока данных во время игры в реальном времени.
- k) Должны применяться специальные процедуры для обеспечения того, чтобы в случае ставок, размещенных во время игр в реальном времени:
 - i. при размещении ставки в устной форме игроку повторно проговаривалась информация о ставке для ее подтверждения игроком до подтверждения размещения ставки;
 - ii. после получения сотрудником игрового зала ставок, указанных игроком, игрок должен быть четко уведомлен или проинформирован о том, что ставка принята или отклонена (полностью или частично); и
 - iii. игрок, выигравший в игре, должен быть уведомлен о выигрыше после завершения игры, при этом уведомление должно содержать выигранную сумму и указание на то, что баланс счета его учетной записи аккаунта будет обновлен незамедлительно или после выхода из игры.
- l) Вариации в работе шафл-машинки и шуза, колеса рулетки, устройства для запуска шаров, перемешивателя костей или другого оборудования для игр в реальном времени должны учитываться в игровых процедурах для сохранения случайности. Это оборудование должно демонстрировать такую же степень случайности, как оборудование в игорных заведениях, для обеспечения его справедливости и целостности.
- m) Должны применяться процедуры для обеспечения того, чтобы карточные шузы и аналогичные специализированные устройства, а также устройства физического генерирования случайности, были недоступны для вмешательства после их загрузки перед игрой и во время игры.
- n) Все специализированные устройства и устройства физического генерирования случайности должны подвергаться периодической проверке и испытанию на надежность для обеспечения и сохранения их целостности. Кроме того:
 - i. все расходные материалы или оборудование для игр в реальном времени, в которых используются эти материалы, должны подвергаться проверке на предмет дефектов перед началом работы во избежание прерывания игры; и
 - ii. необходимо вести журнал всех проводимых проверок;
- o) Должны применяться процедуры информирования игрока об активации ручного режима работы специализированного устройства, а также должно быть включено отслеживание, чтобы позволить дальнейшую проверку работы в ручном режиме.
- p) Должны применяться политики и процедуры для выявления и замены специализированных устройств и устройств физического генерирования случайности, которые демонстрируют неприемлемое количество ошибок.
- q) Должны применяться процедуры ведения игровых журналов и составления статистики на основе игровых событий, которую можно анализировать для выявления тенденций, связанных с исходами игр, сотрудниками и/или местоположениями в рамках среды игры в реальном времени, в том числе тенденций поведения сотрудников-контролеров, смен, нарушений процедур, а также других инцидентов, нарушений и ошибок.

Глоссарий основных терминов

Контроль доступа — процесс выполнения или отклонения конкретных запросов на получение и использование конфиденциальной информации и связанных с ней услуг, относящихся к конкретной системе; и на ввод в эксплуатацию конкретных физических объектов, в которых расположена критически важная сетевая или системная инфраструктура.

Объявленная награда — награда, которая может быть присуждена игроку в игре и заявление о которой встроено в игровую графику.

Алгоритм — набор четких инструкций, выполняемых в установленной последовательности для достижения цели; в частности, математическое правило или процедура, используемые для расчета желаемого результата. На основе алгоритмов работают большинство компьютерных программ.

Альтернативный игровой режим — любой режим, за исключением обычного игрового режима. Например, автоигра, турнир, бесплатная игра.

Протокол ARP, протокол определения адреса — протокол, используемый для преобразования IP-адреса в MAC-адрес для обеспечения связи в беспроводной или локальной сети.

Графическое оформление — графика, тематические изображения, справочные экраны и другие текстовые элементы, которые отображаются в игровом интерфейсе.

Запись в контрольном журнале — запись информации о пользователе, которой подключался к системе, и об операциях, которые он совершал в системе в течение определенного периода времени.

Аутентификация — проверка подлинности пользователя, процесса, пакета программного обеспечения или устройства; часто выступает обязательным условием для доступа к системе.

Автоматизированное принятие решений — возможность системы принимать решения с помощью технологий на базе персональных данных; данных, предоставленных игроками; данных, полученных через наблюдение за игроками; а также данных, полученных на основе анализа действий игроков (например показатель риска). Процесс называют автоматизированным, когда имеет место значительное вмешательство человека в процесс (например, через проверку или фильтрацию), которое предшествует принятию окончательного решения. Если процесс происходит без вмешательства человека, его называют полностью автоматизированным.

Режим автоигры — режим, при котором ставки размещаются автоматически, без вмешательства игрока, после того как игрок выберет номинал, размер ставки и другие игровые атрибуты. Режим включает игрок по своему желанию.

Резервная копия — копия данных файла или программы, используемая для восстановления этих данных при необходимости.

Игра с лучшей рукой — вид сговора, при котором из двух или более игроков всегда играет только тот, у кого самый лучший счет, в то время как другой игрок или игроки выходят из игры.

Биометрические данные — биологические данные, используемые для идентификации, например отпечаток пальца или рисунок сетчатки глаза.

Бонусная награда — поощрительная награда, которая присуждается игроку после какого-либо игрового или внеигрового события, за исключением событий, связанных со специфической активностью учетной записи игрока. К таким наградам относится множитель, когда игра умножает весь выигрыш в пределах определенного диапазона на определенное число; или бонусная монета, которая присуждается, когда процент сыгранных игр достигает определенного случайного значения.

Отравление кэша — атака, при которой злоумышленник заполняет базу данных кэша службы доменных имен (DNS) фальсифицированными данными.

Чипдампинг — это вид сговора, при котором два или более игроков намеренно проигрывают друг другу фишки (даже с выигрышными комбинациями), чтобы помочь друг другу остаться в игре.

Технология связи — любой метод или компонент, который используется для поддержки передачи и получения данных, в том числе передачи и получения данных системами посредством провода, кабеля, беспроводной связи, радиоволн, микроволнового и светового излучения, оптоволокну, спутника или компьютерных сетей, включая интернет и локальные сети.

Бонус сообщества — вид бонусной/опциональной игры, в которой игроки сотрудничают и/или соревнуются за общую награду.

Взносы — метод финансирования фондов прогрессивного джекпота или растущего джекпота.

План действий при внештатных ситуациях — политика и процедуры, используемые для восстановления игрового процесса (часто в другом месте) в случае чрезвычайных ситуаций или отказа системы.

Кредитный счетчик — счетчик средств игрока, которые он может использовать для размещения ставок. Средства на кредитный счетчик поступают со счета игрока и могут быть перечислены обратно на счет.

Критический компонент — любая подсистема, сбой или взлом которой может привести к потере прав игроков, недостатке государственных доходов или несанкционированному доступу к данным, используемым для создания отчетов для регулирующего органа. К критическим компонентам относятся: компоненты, которые записывают, хранят, обрабатывают, получают или передают персональные данные или другую конфиденциальную информацию (например контрольные номера, учетные данные и т. д.); компоненты, которые генерируют, передают или обрабатывают случайные числа, используемые для определения исхода игр; компоненты, которые хранят результаты или текущее состояние ставки игрока; точки входа и выхода из вышеуказанных компонентов (другие системы, которые напрямую взаимодействуют с ключевыми критическими системами); а также коммуникационные сети, которые передают персональные данные или другую конфиденциальную информацию.

Критическая программа контроля — программное обеспечение, которое отслеживает поведение игрового оборудования и проверяет его на соответствие действующим техническим стандартам и/или нормативным требованиям.

Криптографический ГСЧ — генератор случайных чисел (ГСЧ), устойчивый к атакам и взломам хакеров, которые обладают современными вычислительными ресурсами и знают исходный код ГСЧ и/или алгоритм его действия. Криптографический ГСЧ невозможно взломать для предсказания хода игры.

Целостность данных — свойство, которое характеризует точность и согласованность данных, и говорит о том, что в данные не были внесены несанкционированные изменения во время их хранения, обработки и передачи.

DDOS, распределенный отказ в обслуживании — атака на одну систему посредством множества поврежденных систем, обычно зараженных вредоносным ПО. Жертвами DDOS-атаки являются как целевая система, так и все системы, злоумышленно захваченные хакером для использования в распределенной атаке.

Платежный инструмент — карта, код или устройство, с помощью которого лицо может произвести электронный перевод средств. Этот термин охватывает все инструменты предоплаченного доступа.

Прямая криптоаналитическая атака — атака на ГСЧ, при которой атакующий учитывает последовательность прошлых значений, произведенных генератором случайных чисел, и на их основе предсказывает будущие значения ГСЧ.

Распределительный пул — деньги, собранные в соответствии с графиком взносов, которые используются для финансирования будущих прогрессивных и растущих джекпотов, а также для иных целей.

DNS, служба доменных имен — глобально распределенная сетевая база данных, которая (среди прочего) сопоставляет имена компьютеров с их IP-адресами, и наоборот.

Домен — группа компьютеров и устройств в сети, управляемых как единое целое с помощью общих правил и процедур.

Удвоение ставки (или «Риск-игра») — функция расширенной игры, с помощью которой игрок может удвоить свой стек и рискнуть всем выигрышем.

DRP, план аварийного восстановления — план работы ключевых приложений и предотвращения потери данных в случае критических сбоев оборудования или программного обеспечения, а также разрушения объектов.

Эффективная пропускная способность — количество данных, которое передается по сети за единицу времени. Эффективная пропускная способность интернета обычно значительно ниже пропускной способности любого из его каналов.

EFT, электронный перевод средств (также ECT, электронный перевод кредитов) — перевод средств из независимого финансового учреждения на счет в учетной записи игрока посредством электронной платежной системы. Сюда же относятся перевод средств через автоматизированную расчетную палату (ACH).

Шифрование — преобразование данных в зашифрованный текст, недоступный для понимания неавторизованных лиц.

Ключ шифрования — криптографический ключ, используемый для сокрытия исходных данных.

Брандмауэр — компонент компьютерной системы или сети, предназначенный для блокирования неавторизованного доступа или трафика, не препятствуя исходящей коммуникации.

Самописец — игровая функция, которая записывает физические действия игрока и соотносит их во времени с другими входными данными игры, такими как активация сенсорного экрана, нажатия на кнопки и т. д. с целью полностью воссоздать исход игры. При использовании в игре, требующей физических навыков, такая функция может быть полезна для записи/документирования таких типичных для игрока аспектов игровой истории, как манера игры, ловкость, движения и жесты.

Режим бесплатной игры — режим, позволяющий игроку участвовать в игре без размещения ставок, с целью научиться играть и понять игровые механики.

Игровой цикл — под игровым циклом понимают процесс «от ставки до ставки». Цикл начинается с размещения ставки и заканчивается моментом перевода выплаты на кредитный счетчик или счет игрока или потерей всех поставленных средств.

Игровая тема (или «индивидуальная программа») — концепция, тема и методика создания дизайна игры, на основе которых разрабатывают графическое оформление игры, игровые столы, а также подбирают музыку.

Игра навыков — игра со ставками, исход которой определяется в течение всей игры и зависит от навыков игрока, а не от чистой случайности. Такая игра содержит один или несколько элементов, взаимодействие с которыми требует определенных навыков и позволяет повлиять на размер выигрыша.

Игровая платформа — оборудование и программное обеспечение интерактивной игровой системы, которое выполняет функции создания внутриигровых предложений, настройки конфигурации игры, генерации случайных чисел, формирования отчетов и т. д.

Правила игры (или внутренние правила) — любая текстовая, графическая или звуковая информация о внутриигровом управлении и других важных аспектах игры, предоставленная игровым оператором, чтобы познакомить игроков с функциями интерактивного игрового процесса.

Игровая сессия — временной промежуток, который начинается с момента размещения ставки игроком и запуска игры или серии игр с определенной темой на игровой платформе. Игровая сессия заканчивается с исходом последней игры и одновременным предложением игроку покинуть игру.

Геолокация — определение настоящего географического положения удаленного игрового устройства, подключенного к интернету.

Групповое членство — способ организации учетных записей пользователей в одну единицу (в соответствии с занимаемой должностью). При этом порядок доступа к системным функциям можно настраивать на уровне единицы, и изменения будут применены ко всем учетным записям в этой единице.

Аппаратный ГСЧ — генератор случайных чисел, который выполняет свою функцию на основе маломасштабных физических процессов, таких как обратная связь электрической цепи, тепловой шум, радиоактивный распад, спин фотона и т. д.

Хэш-алгоритм — функция, которая преобразует входную строку данных в выходную буквенно-цифровую строку определенной длины.

HTTP, протокол передачи гипертекстовых данных — базовый протокол, определяющий формат и способ передачи сообщений, а также действия, которые должны выполнить серверы и браузеры в ответ на различные команды.

Идентификатор — любой специфический и проверяемый факт об игроке или группе игроков, в основе которого лежит объективная информация, имеющая отношение к игроку или группе игроков, и который может быть использован с целью повлиять на предусмотренные изменения в конфигурации игры.

Поставщик услуг проверки личности — организация, которая проводит проверку личности или предоставляет данные для ее проверки.

СОВ/СПВ, система обнаружения вторжения/система предотвращения вторжения — система, которая анализирует всю входящую и исходящую активность в сети и отслеживает подозрительное поведение, которое может говорить об атаке на систему или сеть с целью взлома или несанкционированного доступа. Под обнаружением вторжения в компьютерной безопасности понимают процесс мониторинга и анализа активности в системе компьютера или в сети с целью обнаружения признаков вторжения.

Поощрительные кредиты/призы (или поощрительные награды) — кредиты или призы, которые не представлены в таблице выплат игры, основанной на predetermined игровых событиях или критериях, обусловленных параметрами интерактивной игровой системы. Поощрительной наградой может быть стимулирующая награда или бонус.

Скорость роста — настраиваемое или жестко заданное значение, определяющее увеличение прогрессивного или растущего джекпота.

Растущий джекпот — денежная награда или сумма выплаты, которая увеличивается при выполнении одного или нескольких специальных условий (наступлении определенных событий), установленных правилами игры. Растущий джекпот может также увеличиваться в соответствии с размером ставки в игре. Например, растущий джекпот будет увеличиваться каждый раз, когда игрок получает конкретный бонус.

Информационная безопасность — защита информации и информационных систем от несанкционированного доступа, использования, раскрытия, повреждения, изменения и уничтожения с целью обеспечения целостности, конфиденциальности и доступности информации.

Служба информационной безопасности — организация, которая предоставляет услуги управления оборудованием и ПО, его поддержки, защиты и восстановления после чрезвычайных ситуаций.

Интерактивный игровой процесс — игровой процесс на базе технологии связи, который содержит один или несколько элементов, для успешного взаимодействия с которыми игроку необходима удача, навык или стратегия, которые позволят повлиять на исход игры. Интерактивная игра также имеет способы активации процесса выбора и использует соответствующую методику передачи информации об исходе игры на удаленное игровое устройство.

Интерактивная игровая система — оборудование, ПО, встроенное ПО, технология связи, процедуры оператора и другие средства, которые позволяют игроку участвовать в игре. Сюда же относятся средства, которые отображают результаты игры и другую вспомогательную информацию, необходимую игроку. Система обеспечивает игрока средствами взаимодействия с игрой. Она же обеспечивает оператора средствами для проверки учетных записей игроков, отключения игр, проведения различных игровых или финансовых операций, формирования отчетов по счетам игроков и исходам игр в реальном времени, а также настройки всех изменяемых параметров.

Интернет — система объединенных сетей на базе протоколов TCP/IP, которая объединяет компьютеры по всему миру.

IP-адрес, адрес по межсетевому протоколу — уникальный числовой идентификатор компьютера, который позволяет получать сообщения, передаваемые по интернету. Для IP-адреса можно провести аналогию с номером дома в обычном почтовом адресе.

СМИБ, система менеджмента информационной безопасности — определенная задокументированная система управления, которая охватывает набор политик, процессов и подсистем для менеджмента рисков, которым подвержены данные организации, с целью обеспечения приемлемого уровня риска информационной безопасности.

Экран джекпота — экран, на котором отображается информация о прогрессивном или растущем джекпоте.

Схема распределения джекпота — схема, при которой часть взносов на джекпот перенаправляется в распределительный пул, чтобы использовать их для увеличения прогрессивного или растущего джекпота (например, сумма распределительного пула может быть добавлена к значению, которое принимает джекпот по итогу его сброса после выигрыша, или направлена на одновременные выплаты джекпотов).

Взлом устройства — внесение изменений в систему смартфона или другого электронного устройства с целью снятия ограничений, установленных производителем или оператором, чтобы получить возможность устанавливать неавторизованное ПО.

Ключ — значение, используемое для контроля криптографических операций, таких как расшифровка, шифрование, создание подписи и ее проверка.

Управление ключами — деятельность, связанная с управлением криптографическими ключами и другими связанными параметрами безопасности (например паролями) в процессе всего жизненного цикла ключей, то есть во время их создания, хранения, ввода в действие, использования, вывода из действия и уничтожения.

Атака с известными входными данными — атака на ГСЧ, при которой злоумышленник пытается взломать генератор случайных чисел путем оценки его состояния после первоначального заполнения значений.

Использование линии — процентное выражение времени использования линии связи для передачи данных.

Ставки на события в реальном времени — разнообразные ставки на одобренные регулирующими органами спортивные соревнования, турниры, матчи и другие мероприятия, при которых игрок размещает ставки на рынках в рамках одного события.

Игра в реальном времени — игра, которую проводит сотрудник игрового зала (например, дилер, крупье и т. д.) с использованием игрового оборудования или без него (например, автоматического колеса рулетки, устройства для запуска шарика, игрового устройства и т. д.). В процессе игроки могут пересматривать моменты текущей игры и обсуждать игровые решения на игровой платформе. К играм в реальном времени среди прочего относятся игры с вытягиванием шаров, карточные, настольные, кено и бинго игры в реальном времени, а также игра на игровых устройствах и в прочие игры в реальном времени, разрешенные регулирующим органом.

Среда игры в реальном времени — реально существующее помещение, в котором реализована возможность трансляции видео на удаленные игровые устройства, позволяя игрокам участвовать в играх, а также взаимодействовать с сотрудниками игрового зала и другими игроками.

Поставщик услуг определения местоположения — организация, которая определяет географическое местоположение устройств или предоставляет данные для его определения.

MAC, код аутентификации сообщения — криптографическая хэш-функция от передаваемых данных, которая использует симметричный ключ для определения случайного и намеренного изменения данных.

Вредоносное ПО — программа, которая обычно тайно внедряется в систему с целью нарушить конфиденциальность, целостность или доступность данных, приложений или операционной системы жертвы или доставляет жертве неудобства каким-либо иным образом.

Атака «перехват» — атака, при которой злоумышленник ретранслирует и при необходимости изменяет связь между двумя сторонами, которые считают, что общаются непосредственно друг с другом.

Алгоритм сопоставления — алгоритм или метод, в соответствии с которым значение соотносится с символом или объектом, который используется в текущей игре (например значение 51 может соотноситься с тузом пик).

Механический ГСЧ (или физический генератор случайных чисел) — ГСЧ, который генерирует результат механически, на основе законов физики. Во время игр в реальном времени используют среди прочего такие механические RNG, как механические колеса, машинки для запуска шаров, шафл-машинки, рычаги и т. д.

Аутентификация сообщений — мера безопасности, направленная на проверку подлинности сообщений в процессе их передачи с помощью средства проверки подлинности, основанная на некоторых predetermined элементах самого сообщения.

Мобильный код — исполняемый код, который перемещается с одного компьютера на другой, а также вредоносный код (например, компьютерный вирус).

Многофакторная аутентификация — вид аутентификации, при которой используются два или больше способов подтверждения личности пользователя. К этим способам относятся: запрос информации, известной только пользователю (например, пароля, шаблона или ответа на специальные вопросы); запрос объекта, который есть только у пользователя (например, электронного токена, физического токена или идентификационной карточки); запрос биометрических данных пользователя (например, сканирование отпечатка пальца, лица или голоса).

Игра с несколькими ставками — игра, в процессе которой разрешается размещать несколько ставок одновременно.

Таинственная награда — игровая награда, не связанная с какой-либо комбинацией в таблице выплат игры.

НСЕ, сетевое оборудование — одно или несколько устройств, которые контролируют передачу данных в системе, в том числе кабели, переключатели, концентраторы, маршрутизаторы, точки беспроводного доступа и телефоны.

Близкое попадание — отображение лучшей выигрышной комбинации над или под активной линией выплат.

Покупка вне ставок — покупка, которую игрок совершает на средства со своего кредитного счетчика или счета исключительно в развлекательных целях. Покупка вне ставок не влияет на исход игры. К такому виду покупки относится, например, приобретение игровой атрибутики.

Оператор — лицо или организация, которая управляет интерактивной игровой системой, используя технологии интерактивной игровой системы и собственные внутренние процедуры.

Избыточный пул — пул, в который направляются взносы после достижения максимального значения прогрессивного джекпота или растущего джекпота.

Игровые сессии по одноранговой сети (P2P) — игровая среда, в которой реализована возможность играть друг с другом или друг против друга. В среде игры в реальном времени оператор обычно не участвует в игровой сессии в качестве одной из сторон (например, в случае игрового процесса типа «игрок против казино»), а обеспечивает игрокам возможность взаимодействовать со средой, взимает рейк, комиссию или плату за обслуживание.

Информационная таблица — справочная таблица игры, в которой перечислены, при наличии, теоретический выигрыш игрока, частота выпадения выигрышной комбинации, выигрышные комбинации символов, количество барабанов, количество кредитов, которые может принять автомат и список символов полос барабана.

Пароль — строка символов (букв, цифр и других знаков), используемая для подтверждения личности или прав доступа.

Платежная система — организация, которая напрямую осуществляет зачисление средств на счета игроков, а также вывод средств с их счетов.

Таблица выплат — таблица, в которой отражены все возможные выплаты, награды и процент возврата на основании математического поведения игры, которое складывается из информационной таблицы производителя игры.

Перфекта (или «Экзакта») — ставка, при которой игрок угадывает, кто из участников события придет первым, а кто — вторым.

Постепенная игра — игра, которая имеет уникальный атрибут (например ID игрока, ID игровой темы/таблицы выплат и т. д.), а также функцию, позволяющую игроку получать награды в виде игровых улучшений и/или бонусы путем достижения определенного результата в игре.

Физический движок — специализированное ПО, которое применяет законы физики, в том числе законы движения, гравитации, скорости, ускорения, массы и т. д. к игровым объектам. Физический движок позволяет внедрить игровые объекты в контекст реального мира в процессе работы над компьютерной графикой или видео-симуляцией.

ПД, персональные данные — конфиденциальная информация, которая может быть использована для идентификации конкретного игрока. К персональным данным относятся: ФИО, дата и место рождения, номер социального страхования (или эквивалентный государственный идентификационный номер), номер водительских прав, номер паспорта, адрес места жительства, номер телефона, адрес электронной почты, номер кредитной карты, номер банковского счета или другая личная информация, которая по закону считается персональными данными.

ПИН-код, персональный идентификационный номер — числовой код, принадлежащий лицу и открывающий безопасный доступ к домену, учетной записи, сети, системе и т. д.

Игра от сохранения — функция ряда постепенных игр, для которых характерно планомерное усложнение игрового процесса и появление дополнительных элементов. Благодаря этой функции игрок может сохранить свой прогресс в игре и позднее продолжить ее с точки сохранения.

Учетная запись игрока (или ставочный счет) — учетная запись игрока на игровой платформе, в которой ведется учет действий в игре и финансовых операций игрока, в том числе депозитов, выводов средств, размещенных ставок, полученных выигрышей и корректировок баланса. Термин не включает в себя профиль, который ведет оператор для отслеживания поощрительных баллов, кредитов и прочих наград, присужденных игроку оператором и доступных для обмена на атрибутику и/или услуги.

Устройство игрового взаимодействия — внешнее или внутреннее устройство, которое соединяется с машиной, регистрирует действия игрока и позволяет игроку

взаимодействовать с машиной. К таким устройствам относятся сенсорный экран, джойстик, ручной контроллер, система камер и т. д. Устройство игрового взаимодействия может быть проводным или беспроводным. Интеллектуальные устройства игрового взаимодействия поддерживают двустороннюю коммуникацию с игровой платформой. В контексте данного технического стандарта традиционная клавиатура не входит в определение устройства игрового взаимодействия, кроме случаев, когда она используется с целью повлиять на исход игры.

Игровой интерфейс — приложение или программа с интерфейсом, который позволяет пользователю видеть игровое ПО и/или взаимодействовать с игровым ПО, передающим действия игрока интерактивной игровой системе.

Программа лояльности игрока — программа, по которой игрок получает поощрительные награды, размер которых зависит от количества времени, проведенного за игрой, или средств, потраченных в игре.

Игровое ПО — программное обеспечение, используемое для участия в игровом процессе и проведения финансовых операций в интерактивной игровой системе. Игровое ПО, в зависимости от его типа, загружают или устанавливают на удаленное игровое устройство, запускают в интерактивной игровой системе посредством удаленного игрового устройства, или делают и то, и другое. К игровому ПО относятся несвободное программное обеспечение, HTML, Flash и т. д.

Пул — хранилище денежных взносов на прогрессивный или растущий джекпот.

Порт — физическая точка входа или выхода на модуле, которая обеспечивает доступ в модуль физических сигналов, представленных потоками логической информации (физически разделенные порты используют разные контактные штекеры и провода).

Инструмент предоплаченного доступа — карта, код, электронный серийный номер, мобильный идентификационный номер, персональный идентификационный номер или другой инструмент, используемый игроком в интерактивной игровой системе для доступа к средствам, которые были зачислены авансом и могут быть в будущем возвращены игроку или переведены посредством этого же инструмента.

Профилирование — любая форма автоматической обработки персональных данных с целью использования персональных данных, полученных из разных источников, для оценки определенных аспектов личности, а именно экономического положения, личных предпочтений, интересов, надежности, поведения, местоположения и т. д.

Прокси-сервер — комплекс программ, который выступает посредником в соединении между клиентом и сервером. Прокси-сервер работает с определенными видами входящего и исходящего сетевого трафика, обрабатывает его и передает дальше. Это позволяет прервать прямой путь между внутренними и внешними сетями. Благодаря прокси-серверу злоумышленнику сложнее получить внутренние адреса и другую информацию внутренней сети.

Прогрессивный джекпот — денежная награда или сумма выплаты, которая увеличивается в зависимости от количества кредитов, потраченных в игре.

Стимулирующая награда — регулярная поощрительная награда, характер которой зависит от predetermined критериев оценки активности игрока, отраженной в учетной записи игрока. К стимулирующим наградам в числе прочих относятся кредиты, количество которых равно первому депозиту; баллы, которые присуждаются за определенное количество потраченных в игре кредитов; кредиты, которые присуждаются за количество кредитов, потраченных за определенный временной промежуток и превышающих определенное значение.

Приглашенный игрок — игрок, которого наняли для участия в игре и размещения ставок из собственных средств.

Протокол — свод правил и соглашений, который определяет порядок обмена информацией между устройствами посредством сети или иным способом.

Квинелла — ставка, при которой игрок угадывает, кто из участников события займет первое и второе места; порядок участников при этом не важен.

Рейк, комиссия или плата — сумма, которую оператор безвозвратно удерживает из общей суммы ставок в игре или **событии**.

Удаленный доступ — любой внешний доступ в систему или системную сеть, в том числе доступ из других сетей в пределах одного объекта или заведения.

Удаленное игровое устройство — устройство, которым владеет игрок, используя его по меньшей мере для участия в игровом процессе. К удаленным игровым устройствам относятся персональный компьютер, мобильный телефон, планшет и т. д.

Значение сброса джекпота — изначальная сумма выплаты прогрессивного или растущего джекпота перед первым увеличением.

Ограниченные поощрительные кредиты (или «необналичиваемые поощрительные кредиты») — поощрительные награды, которые не имеют выкупной денежной стоимости или не могут быть выведены, пока не выполнено условие отыгрывания бонуса или любое другое требование к обмену кредитов.

Ограниченные средства игрока — средства игрока (в том числе ограниченные поощрительные кредиты), недоступные для вывода.

Риск — вероятность успеха атаки злоумышленника на сеть или систему.

ГСЧ, генератор случайных чисел — вычислительное или физическое устройство, алгоритм или система, предназначенные для выдачи последовательности чисел, неотличимой от произвольной выборки.

Период ГСЧ — длина последовательности чисел, сгенерированной ГСЧ. В случае циклического ГСЧ период будет конечным. В противном случае период ГСЧ принято считать бесконечным.

Состояние ГСЧ — состояние, которое обозначает конкретный этап цикла генератора случайных чисел и определяется одной или множеством переменных в памяти компьютера. Состояние ГСЧ можно поменять, заменив значение одной или множества переменных на новые значения, или внося изменения в значения переменных иным способом.

Рутинг — получение root-прав для доступа к коду операционной системы мобильного телефона или удаленного игрового устройства с целью внесения изменений в код его ПО или установки ПО, запрещенного к установке производителем.

RTP, процент возврата игроку — соотношение общего выигрыша и общей ставки игрока. RTP может быть теоретическим (просчитанным математически или с помощью симуляции) или реальным (просчитанным на основании измерений внутри игры).

Алгоритм масштабирования — алгоритм или метод, с помощью которого числа, сгенерированные ГСЧ, можно масштабировать или преобразовать из широкого диапазона в более узкий для использования в игре.

Защищенный протокол связи — протокол связи, который обеспечивает конфиденциальность, аутентификацию и защиту целостности информации.

Сертификат безопасности — информация, часто представленная в виде текстового файла, которую использует протокол защиты транспортного уровня (TLS) для установки безопасного соединения. Для установки соединения по протоколу TLS необходимо, чтобы обе стороны имели действительные сертификаты безопасности.

Политика обеспечения безопасности — документ, который определяет структуру управления безопасностью, разграничивает обязанности по управлению безопасностью и закладывает необходимые основы для оценки прогресса и соответствия нормативно-правовым требованиям.

Присвоение значений/начальное значение — присвоение первоначальных значений переменным состояния ГСЧ. Начальным значением называется первое значение или множество значений, присвоенное переменной или множеству переменных.

Конфиденциальная информация — персональные данные, игровая информация, контрольные номера, учетные данные, ПИН-коды, пароли, защищенные начальные значения, ключи безопасности и другая информация, доступ к которой необходимо ограничивать в целях безопасности.

Сервер — работающий экземпляр программного обеспечения, способный принимать запросы клиентов, а также компьютер, на котором запущено это ПО. В основе работы сервера лежит клиент-серверная архитектура, в которой серверами называются компьютерные программы, работающие для выполнения запросов других программ (клиентов). В контексте данного технического стандарта сервером является интерактивная игровая система, а клиентами — удаленные игровые устройства.

Шелл-код — небольшой фрагмент кода, используемый в качестве полезной нагрузки при эксплуатации уязвимостей безопасности. Шелл-код взламывает уязвимые места системы, позволяя злоумышленнику подорвать ее информационную безопасность.

Подставной игрок — игрок, которого наняли для участия в игре и размещения ставок из средств игорного оператора.

Алгоритм перетасовки — алгоритм или метод, с помощью которого выходные данные ГСЧ используются для перемешивания последовательности множества объектов или ее создания без замены данных. При этом все возможные последовательности должны быть одинаково вероятными.

Софтплей — вид сговора, при котором один или более игроков отказываются играть против другого игрока в ситуациях, когда такое поведение не оправданно в соответствии с общепринятыми практиками игры (например игрок покидает игру, хотя должен был победить).

Программный ГСЧ — генератор случайных чисел, который выполняет свою функцию на основе алгоритма компьютерной программы.

Исходный код — текстовый список команд, которые необходимо скомпилировать или собрать в исполняемую программу.

Значение запуска джекпота — изначальная сумма прогрессивного или растущего джекпота (без учета избыточного пула и распределительного пула).

Атака со вскрытием внутреннего состояния — атака на генератор случайных чисел, при которой злоумышленник раскрывает одно из состояний ГСЧ и на основании этой информации узнает его прошлые или будущие выходные данные. Обычно эта атака происходит в состоянии создания начальных значений или в уязвимом состоянии недостаточной энтропии.

Протокол без использования информации о состоянии — схема передачи данных, в рамках которой каждый запрос обрабатывается как отдельная транзакция, не связанная с каким-либо прошлым запросом. Передача данных при таком протоколе состоит из независимых пар запросов и ответов.

Опция «Пас» — опция, доступная в некоторых карточных играх, которая позволяет игроку пожертвовать половиной своей ставки, чтобы не продолжать игру с текущей рукой. Существует два вида этой опции: ранний и поздний пас. Игрок совершает ранний пас до того, как дилер проверит, есть ли у него/нее блэкджек (при наличии туза или 10), а поздний пас — после этого.

Системный администратор — лицо или лица, ответственные за обеспечение стабильной работы интерактивной игровой системы (включая поддержку работы инфраструктуры оборудования и ПО, а также специализированного ПО).

TCP/IP, протокол управления передачей/межсетевой протокол — набор протоколов связи, используемых для соединения хостов в интернете.

Сторонний поставщик услуг — организация, которая осуществляет деятельность от имени игорного оператора и предоставляет услуги для интерактивного игрового процесса.

Угроза — обстоятельство или событие, которое потенциально может негативно повлиять на сетевые операции (в том числе на выполнение целевой задачи и функций, изображение и репутацию сети), активы или лица посредством несанкционированного доступа к системе, уничтожение, раскрытие или изменение информации и/или атаки типа «отказ в обслуживании». Также, потенциал источника угрозы на успешный взлом уязвимостей.

Метка времени — запись текущего значения даты и времени в интерактивной игровой системе, которая добавляется к сообщению в момент его создания.

Сенсорный экран — устройство отображения, которое также выступает устройством ввода посредством электронных точек касания на дисплее.

Турнир (или соревнование/турнир) — организованное событие, в ходе которого игроки могут соревноваться с другими игроками. Турнир без дохода подразумевает игру без ставок с использованием турнирных кредитов или очков, которые не имеют денежной ценности. Турнир с доходом, напротив, позволяет играть со ставками на действия в игре.

Трифекта — ставка, при которой игрок угадывает первых трех финалистов соревнования в правильном порядке.

Несанкционированный доступ — ситуация, в которой лицо получает логический или физический доступ к сети, системе, приложению, информации или другому ресурсу, не имея разрешения на это.

Неограниченные поощрительные кредиты — поощрительные награды, доступные для вывода.

Неограниченные средства игрока — средства игрока (в том числе неограниченные поощрительные кредиты), доступные для вывода.

Управление версиями — метод, с помощью которого подтверждается, что развивающаяся интерактивная игровая система работает в надлежащем состоянии.

Размещение ставок на виртуальные события — размещение ставок на спортивные соревнования, турниры и матчи, исход которых определяет генератор случайных чисел.

Виртуальный оппонент — компьютерный игрок, который участвует в игре навыков и эффективно имитирует действия живого игрока.

Вирус — злонамеренно созданная, способная к самовоспроизведению программа, которая работает и распространяется, изменяя другие программы и файлы.

Антивирусная программа — программное обеспечение, используемое для обнаружения и уничтожения компьютерных вирусов (включая вредоносное ПО, червей и троянских коней), а также предотвращения заражения ими.

VPN, виртуальная частная сеть — логическая сеть, которая работает на базе существующей физической сети и обычно не воспроизводит каждый узел физической сети.

Уязвимость — ПО, оборудование или другая слабость сети или системы, через которую может реализоваться угроза.

Ставка — любая инвестиция денежных средств или кредитов, сделанная игроком, которая влияет на исход игры.

Wi-Fi — стандартная технология беспроводной локальной сети (WLAN), которая соединяет компьютеры и электронные устройства друг с другом и/или с интернетом.