eCOGRA LIMITED

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΕΠΟΠΤΕΙΑΣ ΚΑΙ ΕΛΕΓΧΟΥ ΠΑΙΓΝΙΩΝ – Ε.Ε.Ε.Π.

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΟ ΠΑΙΓΝΙΟΥ

ΓΙΑ

HGMT LTD

ΑΡΙΘΜΟΣ ΒΕΒΑΙΩΣΗΣ:**e226552HCKGRCM**

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΑΝΑΦΟΡΑΣ: **06 ΜΑΪΟΥ 2022**

Σημαντική Δήλωση Αποποίησης Ευθύνης

Η παρούσα αναφορά παρέχεται επί τη βάσει προορισμού αποκλειστικά για χρήση των μερών που καταγράφονται και σε όποιον απευθύνεται, και αποκλειστικά για τους σκοπούς που ορίζονται στο παρόν.

Κανένα μέρος, εκτός από εκείνα που προσδιορίζονται, δεν δύναται να βασίζεται στην παρούσα αναφορά για οποιονδήποτε σκοπό.

Η eCOGRA Limited ("eCOGRA") δεν δέχεται καμία ευθύνη ή υποχρέωση έναντι οποιουδήποτε τρίτου στον οποίο επιδεικνύεται η παρούσα αναφορά ή στου οποίου τα χέρια μπορεί να πέσει.

Δεν πρέπει να βασίζεται κανείς στην παρούσα αναφορά για τυχόν εγγυήσεις σχετικά με τρίτα μέρη ή/και δραστηριότητες που δεν καλύπτονται από τις κανονιστικές απαιτήσεις που μπορούν να πιστοποιηθούν ή τα πρότυπα συμμόρφωσης της δικαιοδοσίας, της κανονιστικής αρχής ή της οντότητας ή του συστήματος συμμόρφωσης για τους σκοπούς των οποίων δηλώνεται ότι ετοιμάστηκε η παρούσα αναφορά. Το σύνολο των εν λόγω άλλων μερών και δραστηριοτήτων είναι εκτός τους πεδίου εφαρμογής της παρούσας αναφοράς και, συνεπώς, δεν έχουν ελεγχθεί από την eCOGRA.

Η φύση, η χρονική στιγμή και η έκταση του ελέγχου που διεξήχθη για τον σκοπό της αναφοράς θεωρούνται επαρκείς και κατάλληλα βάσει των εφαρμοστέων κανονισμών και της επαγγελματικής κρίσης που ισχύει για τον σχετικό κίνδυνο μη συμμόρφωσης. Η αναφορά συμμόρφωσης δεν πρέπει να ερμηνεύεται με τρόπο που να συνεπάγεται οποιαδήποτε εγγύηση για τη λειτουργικότητα, την ποιότητα ή την απόδοση του υποκειμένου της πιστοποίησης. Η eCOGRA διατηρεί το δικαίωμα να αποσύρει την εν λόγω πιστοποίηση αν ακολούθως εντοπιστεί από ή αναφερθεί στην eCOGRA τυχόν μη συμμόρφωση.

Ειδοποίηση Εμπιστευτικότητας

Το παρόν έγγραφο ανήκει στην eCOGRA και εμπεριέχει εμπιστευτικές πληροφορίες εμπορικής αξίας για την eCOGRA, η αποκάλυψη των οποίων σε τρίτα μέρη θα μπορούσε να επηρεάσει δυσμενώς τις επιχειρηματικές υποθέσεις της eCOGRA.

Οι εν λόγω πληροφορίες παρέχονται εμπιστευτικά σε εσάς, υπό τον αυστηρό όρο ότι κανένα τμήμα τους δεν αποκαλύπτεται σε τρίτα μέρη, και συγκεκριμένα σε οποιοδήποτε πρόσωπο ή οργανισμό που είναι δυνατό να τελεί σε ανταγωνισμό με την eCOGRA χωρίς προηγούμενη έγγραφη έγκριση της eCOGRA.

Πινακας περιεχομενων

Πινακας περιεχομενων 3
1. Γενικες Πληροφοριες 4
2. Συνοψη Των Στοιχειων Του Συστηματος Παιγνιων 6
2.1. Σύνοψη Παιγνίου 6
2.2. Ποσοστό επιστροφής στον Παίχτη ('RTP') 6
2.3. Κρίσιμα στοιχεία λογισμικού του παιγνίου 7
2.4. Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών 7
3. Εφαρμοστεες Μεθοδοι Αξιολογησης Και Εκτιμησης 8
4. Αποτελεσματα Αξιολογησης – Τεχνικες Προδιαγραφες Και Κανονισμος Παιγνιων 10
4.1. Τεχνικές προδιαγραφές 11
4.2. Νομοθεσία Παιγνίου 42
4.3. Odhgia, Αρ. Πρωτ: 4914, 18 Μαΐου 2021 45

1. Γενικες Πληροφοριες

Όνομα πελατη:	HGMT Ltd
Διευθυνση πελατη:	1st Floor, Suite 3, Central Business Centre, Mdina Road, Zebbug, ZBG 9015, Malta
Κατεχομενη αδεια:	Άδεια καταλληλότητας τύπου A1: 9939/06.08.2021
Υπευθυνος επικοινωνιας πελατη:	Daniel Camilleri
Διευθυνση e-mail πελατη:	daniel@hacksawgaming.com
Αριθμος τηλεφωνου/Skype πελατη:	+46731050000
Ονομα ανεξαρτητου εργαστηριου πιστοποιησης:	eCOGRA Limited ('eCOGRA')
Νομικη μορφη ανεξαρτητου εργαστηριου πιστοποιησης:	Ιδιωτική εταιρεία
Διευθυνση διαχειρισης ανεξαρτητου εργαστηριου πιστοποιησης:	2nd Floor Berkeley Square House, Berkeley Square, Λονδίνο, W1J 6BD, Ηνωμένο Βασίλειο
Κριτηρια και προτυπα αξιολογησης:	Αριθμ. 79841 ΕΞ 2020 Θέσπιση Κανονισμού Παιγνίων Τεχνικών Προδια- γραφών (ΤΕΠ) Διοργάνωσης και Διεξαγωγής Τυχερών Παιγνίων μέσω Διαδικτύου. Αριθμ. 79835 ΕΞ 2020 Θέσπιση Κανονισμού Παιγνίων για τη Διοργάνω- ση και Διεξαγωγή Τυχερών Παιγνίων μέσω Δια-δικτύου. Odhgia, Αρ. Πρωτ: 4914, 18 Μαΐου 2021
Εκπροσωπος ανεξαρτητου εργαστηριου πιστοποιησης:	Bradley Khoury
E-mail επικοινωνιας ανεξαρτητου εργαστηριου πιστοποιησης:	info@ecogra.org
Τηλεφωνικος αριθμος επικοινωνιας ανεξαρτητου εργαστηριου πιστοποιησης:	Tel: +44 20 7887 1480
Ημερομηνιες αξιολογησης:	18 Απριλίου 2022 - 03 Μαΐου 2022
Τοπος δοκιμης:	Περιβάλλον παραγωγής που προσομοιώνει το ζωντανό περιβάλλον.

Τυπος εκθεσης:	Πιστοποιητικο Παιγνιου
Αριθμος Βεβαιωσης:	e226552HCKGRCM
Ημερομηνια Αναφορας:	06 Μαΐου 2022
Αποτελεσμα αξιολογησης:	Συμμόρφωση
Έγκριση εκθεσης οργανισμου αξιολογησης:	
	
Bradley Khoury **Επικεφαλής Τεχνικός Διευθυντής** **eCOGRA**	

2. Συνοψη Των Στοιχειων Του Συστηματος Παιγνιων

Παίγνιο ή τεχνολογία παιγνίου (συμπεριλαμβανομένων των γεννητριών τυχαίων αριθμών - RNG)

Παρακαλούμε σημειώστε ότι το παρόν αποτελεί αρχική πιστοποίηση που διεξάγεται για το Buffalo Stack'n'Sync και συνεπώς το παρόν πιστοποιητικό παιγνίου δεν αντικαθιστά οποιαδήποτε προηγούμενη πιστοποίηση.

2.1. Σύνοψη Παιγνίου

Ονομασία Παιγνίου	Αναγνωριστικό Παιγνίου	Έκδοση	Πλατφόρμα	Τύπος Παιγνίου
Buffalo Stack'n'Sync	1176	1.0.0	HTML5 Mobile; HTML5 σε Desktop	Κουλοχέρης
	1177			
	1178			
	1179			

Περιγραφή Παιγνίου: Το μεγάλο βουβάλι, αετοί που πετούν ψηλά και γρασίδι που λικνίζεται στον άνεμο. Αυτά είναι τα εμβληματικά θέματα των Μεγάλων πεδιάδων της Βόρειας Αμερικής, η ουσία των οποίων αποτυπώνεται σε αυτή τη νέα σχεδίαση του κλασικού κουλοχέρη Βέγκας. Το Buffalo Stack'n'Sync™ είναι κουλοχέρης πλέγματος 5x4 με δύο υπέροχα παιχνίδια μπόνους και μέγιστο κέρδος έως και 10.000x.

Περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες στοιχηματισμού και τους λεπτομερείς κανόνες του παιγνίου μπορείτε να βρείτε στις οδηγίες του παιγνίου που παρέχονται κατόπιν αιτήματος.

Αυτή η έκθεση πιστοποίησης σκιαγραφεί τα βασικά ευρήματά μας ως αποτέλεσμα της αξιολόγησης που πραγματοποιήθηκε στα ακόλουθα κανάλια:

- Κανάλι desktop - Windows 10 Pro, Google Chrome Browser, Έκδοση 100.0.4896.127 (Official Build) (64-bit)
- Κανάλι κινητών συσκευών - Samsung A8, Android 11, SM-X205 Build/RP1A.200720.012, Google Chrome Browser, Έκδοση 100.0.4896.127

2.2. Ποσοστό επιστροφής στον Παίχτη ('RTP')

Θεωρητικό ποσοστό επιστροφών στον παίκτη (RTP)	Επανυπολογισμός του ποσοστού RTP από την eCOGRA
96.36%	97.17%
94.38%	94.07%
92.37%	92.22%
88.46%	89.42%

Το θεωρητικό ποσοστό RTP που αναγράφεται στον πίνακα ανωτέρω εξάγεται από την τεκμηρίωση του παιχνιδιού όπως παρέχεται από τον προμηθευτή. Η eCOGRA υπολόγισε εκ νέου το ποσοστό RTP εκτελώντας πρόσθετους ανεξάρτητους μαθηματικούς υπολογισμούς στην έξοδο δεδομένων παιχνιδιών προσομοίωσης.

2.3. Κρίσιμα στοιχεία λογισμικού του παιγνίου

Τα ακόλουθα κρίσιμα στοιχεία λογισμικού αποτέλεσαν μέρος του αντικειμένου αξιολόγησης:

Ονομασία στοιχείου λογισμικού	Ημερομηνία έκδοσης	Έκδοση	Ψηφιακή υπογραφή (SHA1)
HacksawGaming.Games.Reactions SlotMachine.dll	N/A	N/A	67F263C2DD2F801B4207010EE145D2C77D7E39B8
HacksawGaming.Games.Reactions SlotMachine.BuffaloStackNSync.dll	N/A	N/A	8EA0D8E956854A0530A1B91C70A9585FC8D5BA97

2.4. Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών

Η γεννήτρια τυχαίων αριθμών (RNG) που χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση της απόδοσης του παιχνιδιού και των κανόνων των παιχνιδιών έχει ελεγχθεί επαρκώς και καταλλήλως σε μια ξεχωριστή αναφορά δοκιμής RNG. Ανατρέξτε στην αναφορά RNG e217726HCKGRC που εκδόθηκε από την eCOGRA στις 11 Νοεμβρίου 2021 για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τις δοκιμές που πραγματοποιήθηκαν μέσω RNG.

3. Εφαρμοστεες Μεθοδοι Αξιολογησης Και Εκτιμησης

Οι παρακάτω ενότητες παρέχουν μια επισκόπηση υψηλού επιπέδου των μεθόδων αξιολόγησης και εκτίμησης που εφαρμόστηκαν.

3.1. Παίγνια και τεχνολογία παιγνίων

Οι δοκιμές παιγνίων περιελάμβανε επαλήθευση των μαθηματικών του παιγνίου, των καλλιτεχνικών στοιχείων του παιγνίου, του θεωρητικού RTP και των κανόνων παιγνίου που αντιμετωπίζουν οι παίκτες. Οι δοκιμές λογισμικού περιελάμβανε αξιολόγηση και επαλήθευση της εφαρμογής λογισμικού των υπό εξέταση πτυχών σχεδιασμού του παιγνίου, με διαδικασίες επαλήθευσης που διεξάγονται με βάση τους κανόνες των παιγνίων και το πραγματικό RTP, με τη χρήση μεθόδων προσομοίωσης, εξομοίωσης και μη αυτόματης δοκιμής. Οι δοκιμές της μηχανής παιγνίου περιελάμβαναν επαλήθευση της κλιμάκωσης και της χαρτογράφησης που χρησιμοποιήθηκαν για τη μετατροπή των εξαγόμενων αποτελεσμάτων ακατέργαστης RNG σε αποτελέσματα παιγνίου.

Αξιολογήσεις παιγνίου	
Αξιολόγηση λογισμικού παιγνίου	Διαδικασίες επαλήθευσης σχετικά με την επάρκεια και την καταλληλότητα των εσωτερικών δοκιμών του πελάτη που πραγματοποιήθηκαν στο παίγνιο υπό πιστοποίηση.
Αξιολόγηση τεκμηρίωσης	Αξιολόγηση της υποστηρικτικής τεκμηρίωσης του παιγνίου για να διασφαλιστεί ότι είναι συνεπής και υποστηρίζει τους κανόνες και τη λογική του παιγνίου.
Αξιολόγηση πηγαίου κώδικα	Αξιολόγηση των σχετικών μονάδων του πηγαίου κώδικα του παιγνίου για αντιστοίχιση κανόνων και κλήσεων RNG.
Μαθηματική αξιολόγηση	Ανασκόπηση της αντιστοίχισης των τυχαίων εισροών στα αποτελέσματα του παιγνίου σύμφωνα με τις επικρατούσες πιθανότητες και τους πίνακες πληρωμών. Ανασκόπηση του σχεδιασμού του παιγνίου και των μαθηματικών του παιγνίου που καθορίζουν το θεωρητικό % RTP. Ανεξάρτητοι μαθηματικοί υπολογισμοί του % RTP με τη χρήση πλήρων, ακριβών και έγκυρων εξαγόμενων αποτελεσμάτων δεδομένων προσομοίωσης παιγνίου , για την επαλήθευση του θεωρητικού % RTP σύμφωνα με την τεκμηρίωση των μαθηματικών του παιγνίου. Δοκιμή προσομοίωσης παιγνίου (εξαγόμενων αποτελεσμάτων) για να διασφαλιστεί ότι τα αποτελέσματα του παιγνίου δημιουργούνται τυχαία και το πραγματικό RTP βρίσκεται εντός ενός αποδεκτού εύρους του αναμενόμενου RTP.
Αξιολόγηση παικτικότητας	Εξέταση της διεπαφής του παιγνίου, συμπεριλαμβανομένης της καλλιτεχνικής επιμέλειας και των γραφικών, και της σαφούς και σωστής παρουσίασης των κανόνων του παιγνίου. Εκτίμηση της λογιστικής του παιγνίου σύμφωνα με τους πίνακες πληρωμών του.
Αξιολόγηση λειτουργικότητας	Ολοκληρωμένες λειτουργικές και πρακτικές δοκιμές από την πλευρά του πελάτη σχετικά με τη μηχανική του παιχνιδιού για να διασφαλιστεί ότι οι πίνακες πληρωμών του παιγνίου, οι κανόνες του παιγνίου και τα αρχεία βοήθειας εφαρμόζονται σωστά στη λειτουργία του παιγνίου. Έλεγχος για το εάν είναι δυνατή η τοποθέτηση στοιχήματος εκτός του βασικού παιγνίου και της συνήθους πορείας του, και εάν αυτό το στοίχημα ενεργοποιεί απευθείας μια λειτουργία παιγνίου εκτός της συνηθισμένης πορείας του.

Αξιολόγηση εξομοίωσης	Δοκιμή σπάνιων αποτελεσμάτων μέσω εξομοίωσης για να διασφαλιστεί ότι οι πληρωμές του παιγνίου, τα κορυφαία έπαθλα και οι λειτουργίες τζάκποτ (εφόσον υπάρχουν) λειτουργούν σωστά.

Πραγματοποιήθηκαν περαιτέρω αξιολογήσεις τεκμηρίωσης, αξιολογήσεις λειτουργικότητας παιγνίου και αξιολογήσεις αναθεώρησης της καλλιτεχνικής επιμέλειας και των κανόνων του παιγνίου, ώστε να επαληθευτεί ότι το παίγνιο συμμορφωνόταν με τις σχετικές πιστοποιούμενες απαιτήσεις.

4. Αποτελεσματα Αξιολογησης – Τεχνικες Προδιαγραφες Και Κανονισμος Παιγνιων

Πραγματοποιήθηκαν δοκιμές, διαδικασίες εξέτασης και διαδικασίες ελέγχου πιστοποίησης βάσει πιστοποιημένων τμημάτων των ακόλουθων νόμων και κανονισμών της Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων, όπως ισχύουν για τα στοιχεία που σχετίζονται με τα προϊόντα που εμπίπτουν στο πεδίο εφαρμογής:

- Αριθμ. 79841 ΕΞ 2020 Θέσπιση Κανονισμού Παιγνίων Τεχνικών Προδια-γραφών (ΤΕΠ) Διοργάνωσης και Διεξαγωγής Τυχερών Παιγνίων μέσω Διαδικτύου.;
- Αριθμ. 79835 ΕΞ 2020 Θέσπιση Κανονισμού Παιγνίων για τη Διοργάνω-ση και Διεξαγωγή Τυχερών Παιγνίων μέσω Δια-δικτύου.
- Odhgia, Αρ. Πρωτ: 4914, 18 Μαΐου 2021

Τα αποτελέσματα της αξιολόγησής μας για τη συμμόρφωση με τις σχετικές απαιτήσεις αναφέρονται αναλυτικά παρακάτω. Οι διαφορετικές τιμές που χρησιμοποιούνται στη στήλη "Αποτέλεσμα αξιολόγησης" περιγράφονται ως εξής:

- **Συμμόρφωση:** Τα στοιχεία του πεδίου αξιολόγησης συμμορφώνονται με τα κριτήρια και τα πρότυπα της αξιολόγησης.
- **Δεν υφίσταται:** Η απαίτηση δεν υφίσταται για την αξιολόγηση της συμμόρφωσης. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στα σχόλια.
- **Εκτός πεδίου εφαρμογής:** Η απαίτηση για την αξιολόγηση της συμμόρφωσης δεν μπορεί να αξιολογηθεί σε αυτό το στάδιο λόγω του τρέχοντος πεδίου δοκιμών/επιθεωρήσεων ή περιορισμού του περιβάλλοντος δοκιμών/επιθεωρήσεων. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στα σχόλια.
- **Μη συμμόρφωση:** Διαπιστώθηκε μη συμμόρφωση με τις κανονιστικές απαιτήσεις. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στα σχόλια.
- **Συμμόρφωση με Παρατήρηση:** Τα στοιχεία που εμπίπτουν στο πεδίο αξιολόγησης συμμορφώνονται με τα κριτήρια και τα πρότυπα αξιολόγησης με τη διαπίστωση ορισμένων περιορισμών ή μιας περιοχής μέτριου κινδύνου πιθανής μη συμμόρφωσης. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στα σχόλια.

Συνοπτικός πίνακας συμμόρφωσης με τα πρότυπα και τα κριτήρια αξιολόγησης:

Σημείωση: Το εύρος των δοκιμών αποκλείει την επαλήθευση συμμόρφωσης για λογισμικό τρίτων που αποτελεί μέρος του τεχνικού συστήματος διαδικτυακών τυχερών παιγνίων. Ωστόσο, στα Παραρτήματα έχει γίνει κατάλληλη αναφορά στις εκθέσεις πιστοποίησης τρίτων παρόχων, όπως ισχύουν.

4.1. Τεχνικές προδιαγραφές

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
Κεφάλαιο 2. Απαιτήσεις Πλατφόρμας Τυχερών Παιγνίων			
Άρθρο 5. Υπεύθυνο Παιχνίδι			
5.1 Πληροφορίες	Ο Κάτοχος Άδειας (Operator) διασφαλίζει ότι οι πληροφορίες του Υπεύθυνου Παιχνιδιού είναι προσβάσιμες από όλες τις σελίδες του Ιστοτόπου ή/και από κάθε οθόνη από την οποία μπορεί να διεξαχθεί το Παίγνιο.	Δεν υφίσταται	
Άρθρο 8. Λογισμικό Χρήστη (Client Software)			
8.1 Γενική Δήλωση	Το Λογισμικό του Χρήστη (client software) είναι οποιοδήποτε λογισμικό, το οποίο μπορεί να ληφθεί (downloaded) ή να εγκατασταθεί στη Συσκευή Παίκτη.	Δεν υφίσταται	Μόνο πληροφορίες.
8.2 Απαιτήσεις Λογισμικού Χρήστη (Client)	Το Λογισμικό Χρήστη (client software) και η Συσκευή του Παίκτη:		
	α) Δεν περιέχουν τη λογική που χρησιμοποιείται για να παραχθεί το αποτέλεσμα του κάθε Παιγνίου.	Συμμόρφωση	
	β) Δεν διεξάγουν δραστηριότητες Τυχερών Παιγνίων, εάν αποσυνδεθούν από το ΚΠΣ.	Συμμόρφωση	
	γ) Δεν αποθηκεύουν ευαίσθητα δεδομένα ή πληροφορίες που απαιτούνται από το ΚΠΣ.	Συμμόρφωση	
Άρθρο 10. Ημιτελή Παίγνια (Incomplete Games)			
10.1 Ημιτελή Παίγνια (Incomplete Games)	Ένα Παίγνιο είναι ημιτελές όταν το αποτέλεσμα του Παιγνίου παραμένει άγνωστο (unresolved) ή ο Παίκτης δεν μπορεί να δει ξεκάθαρα το αποτέλεσμα. Ημιτελή Παίγνια μπορεί να προκύψουν από: α) Απώλεια της επικοινωνίας μεταξύ της Πλατφόρμας Τυχερών Παιγνίων και της Συσκευής του Παίκτη. β) Επανεκκίνηση της Πλατφόρμας Τυχερών Παιγνίων. γ) Επανεκκίνηση ή δυσλειτουργία της Συσκευής Παίκτη. δ) Αντικανονικό τερματισμό του Λογισμικού Χρήστη (client software). ε) Εντολή (command) απενεργοποίησης Παιγνίου από την Πλατφόρμα Τυχερών Παιγνίων κατά τη διάρκεια διεξαγωγής Παιγνίου.	Δεν υφίσταται	Μόνο πληροφορίες.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
10.2 Ολοκλήρωση Ημιτελών Παιγνίων	Το ΚΠΣ παρέχει στους Παίκτες μηχανισμό για να ολοκληρώσουν ένα ημιτελές Παίγνιο. Ένα ημιτελές Παίγνιο πρέπει να ολοκληρωθεί προτού επιτραπεί σε ένα Παίκτη να συμμετάσχει ξανά σε αυτό. α) Αν κάποιος Παίκτης έχει ένα ημιτελές Παίγνιο, το ΚΠΣ εμφανίζει το ημιτελές Παίγνιο προς ολοκλήρωση κατά την επανασύνδεση ή κάθε φορά που μια νέα Παικτική Συνεδρία ενεργοποιείται. i) Όταν δεν απαιτείται η συμβολή του Παίκτη (player input) προκειμένου να ολοκληρωθεί το Παίγνιο, εμφανίζεται το τελικό αποτέλεσμα, όπως καθορίζεται από το ΚΠΣ και τους κανόνες του Παιγνίου και ο Ηλεκτρονικός Λογαριασμός Παίκτη επικαιροποιείται αναλόγως. ii) Για Παίγνια πολλαπλών σταδίων (single-player, multi-stage games), όπου απαιτείται η συμβολή του Παίκτη προκειμένου να ολοκληρωθεί το Παίγνιο, το ΚΠΣ μεταφέρει τον Παίκτη στην κατάσταση που είχε το Παίγνιο αμέσως πριν από τη διακοπή και του επιτρέπει να ολοκληρώσει το παιχνίδι. Σημείωση: Η προσθήκη ενός προαιρετικού μπόνους ή χαρακτηριστικού (feature), όπως ο διπλασιασμός (double-up) ή ρίσκο (gamble) δεν μετατρέπουν ένα Παίγνιο σε Παίγνιο πολλαπλών σταδίων (multi-stage). iii) Για Παίγνια πολλαπλών Παικτών (multi-player games), το παιχνίδι εμφανίζει το τελικό αποτέλεσμα, όπως προσδιορίζεται σύμφωνα με τους κανόνες του Παιγνίου ή/και τους όρους και τις προϋποθέσεις και ο Ηλεκτρονικός Λογαριασμός Παίκτη επικαιροποιείται αναλόγως.	Συμμόρφωση	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.
	β) Συμμετοχές που σχετίζονται με ημιτελή Παίγνια που μπορεί να συνεχιστούν, διατηρούνται (held) από το ΚΠΣ μέχρι να ολοκληρωθεί το Παίγνιο. Οι Ηλεκτρονικοί Λογαριασμοί Παικτών εμφανίζουν τυχόν ποσά που διατηρούνται σε ημιτελή Παίγνια.	Δεν υφίσταται	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
Άρθρο 14. Εμπορική επικοινωνία			
	Υλικό διαφήμισης ή μάρκετινγκ, εντός του ΚΠΣ, που με οποιονδήποτε τρόπο μεταδίδεται στον Παίκτη, δεν:		
	α) Αποτελείται από απρεπή ή προσβλητικά γραφικά ή/και ήχο, όπως καθορίζεται από την Αρχή.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.
	β) Επισκιάζει την περιοχή του Παιγνίου ή εμποδίζει ένα Παίγνιο σε εξέλιξη.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.
	γ) Περιέχει περιεχόμενο που έρχεται σε αντίθεση με τους κανόνες του Παιγνίου ή τους όρους και τις προϋποθέσεις του Ιστοτόπου.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.
	δ) Στοχεύει ειδικά σε Παίκτες που έχουν αποκλειστεί από το Παίγνιο.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.
	Ο Κάτοχος Άδειας οφείλει να συμμορφώνεται με τις διατάξεις του Κανονισμού και τις αποφάσεις της Ε.Ε.Ε.Π. που ρυθμίζουν θέματα Εμπορικής Επικοινωνίας Τυχερών Παιγνίων. Απαγορεύεται η με οποιονδήποτε τρόπο αξιοποίηση των στοιχείων επικοινωνίας που έχουν χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία του Ηλεκτρονικού Λογαριασμού Παίκτη, για λόγους Εμπορικής Επικοινωνίας, χωρίς τη συναίνεση του Παίκτη. Η Ε.Ε.Ε.Π. μπορεί να επιβάλλει την άμεση διακοπή οποιασδήποτε ενέργειας Εμπορικής Επικοινωνίας, η οποία αντίκειται στις κείμενες διατάξεις και στον Κανονισμό.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.
Κεφάλαιο 3. Απαιτήσεις του Παιγνίου (Game Requirements)			
Άρθρο 17. Απαιτήσεις του Παιγνίου (Game Requirements)			
17.1 Εισαγωγή	Αυτό το τμήμα του εγγράφου περιγράφει τις τεχνικές απαιτήσεις των κανόνων διεξαγωγής του Παιγνίου και των αντίστοιχων διεπαφών του Παίκτη (player interfaces).	Δεν υφίσταται	Μόνο πληροφορίες.
17.2 Διεπαφή τουΠαίκτη (Player Interface)			
17.2.1. Διεπαφή τουΠαίκτη (Player Interface)	Ορίζεται η διεπαφή μέσα στο Λογισμικό Χρήστη (client software) με την οποία ο Παίκτης αλληλεπιδρά και η οποία συχνά αναφέρεται ως «παράθυρο τυχερών παιγνίων». Η διεπαφή του Παίκτη πρέπει να πληροί τα ακόλουθα:		
	α) Κάθε αλλαγή μεγέθους ή επικάλυψη του παράθυρου Παιγνίου του Παίκτη (player interface) σχεδιάζονται με ακρίβεια ώστε μετά την αλλαγή να απεικονίζονται ορθά η αναθεωρημένη οθόνη και τα σημεία επαφής/κλικ.	Συμμόρφωση	
	β) Οι λειτουργίες όλων των σημείων επαφής/κλικ που αναπαρίστανται στο παράθυρο Παιγνίου (player interface) δεικνύονται με σαφήνεια στην περιοχή του σημείου της επαφής/κλικ ή/και στο	Συμμόρφωση	

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	πλαίσιο των κανόνων του Παιγνίου. Δεν υπάρχουν κρυμμένα ή χωρίς έγγραφη τεκμηρίωση σημεία επαφής/κλικ ή εντολές μέσω πληκτρολογίου σε οποιοδήποτε σημείο του παράθυρο Παιγνίου του Παίκτη (player interface).		
17.2.2. Κύκλος Παιγνίου (game cycle)	Ένας κύκλος παιχνιδιού αποτελείται από όλες τις δραστηριότητες και τις επικοινωνίες κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού. Όταν πολλά παιχνίδια είναι προσβάσιμα από το λόμπι του παιχνιδιού, οι παίκτες μπορούν να παίξουν σε περισσότερους από έναν κύκλους παιχνιδιού κάθε φορά σε διαφορετικές διεπαφές παίκτη.		
	Ένας Κύκλος Παιγνίου αποτελείται από όλες τις δραστηριότητες και τις επικοινωνίες κατά τη διάρκεια ενός Παιγνίου. Όταν πολλαπλά Παίγνια είναι προσβάσιμα από μενού επιλογής Παιγνίων (game lobby), οι Παίκτες μπορούν να παίξουν πάνω από ένα Κύκλο Παιγνίου τη φοράσε διαφορετικά παράθυρα Παιγνίου. α) Έναρξη Κύκλου Παιγνίου: i) Εφόσον ο Ηλεκτρονικός Λογαριασμός Παίκτη έχει επαρκή κεφάλαια. ii) Αφού ο Παίκτης έχει ορίσει το ποσό της πίστωσης με το οποίο θα συμμετέχει στο Παίγνιο. iii) Αφού ο Παίκτης πατήσει το κουμπί «play» (ή παρόμοιο σημείο εισόδου στο Παίγνιο).	Συμμόρφωση	
	β) Τα ακόλουθα στοιχεία του Παιγνίου θεωρούνται μέρη ενός Κύκλου Παιγνίου: i) Παίγνια που ενεργοποιούν ένα δωρεάν χαρακτηριστικό Παιγνίου (free game feature) και τυχόν μεταγενέστερα δωρεάν Παίγνια. ii) Χαρακτηριστικό μπόνους «δεύτερη οθόνη» (“second screen” bonus feature). iii) Παίγνια με επιλογή Παίκτη (π.χ. Draw Poker ή Blackjack). iv) Παίγνια όπου οι κανόνες επιτρέπουν επιπλέον Συμμετοχές, εντός του Κύκλου Παιγνίου (π.χ. Blackjack insurance). v) Δευτερεύοντα χαρακτηριστικά Παιγνίου [(π.χ.διπλασιασμός/ρίσκο (double-up/Gamble)].	Συμμόρφωση	
	γ) Ένας Κύκλος Παιγνίου θεωρείται ολοκληρωμένος όταν πραγματοποιηθεί η τελική μεταφορά στον μετρητή μονάδων πίστωσης του Παίκτη ή όταν χαθούν όλες οι μονάδες πίστωσης που χρησιμοποιήθηκαν για τηΣυμμετοχή.	Συμμόρφωση	

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
17.3 Γενικές απαιτήσεις παιγνίου			
17.3.1. Πληροφορίες Παιγνίου	Οι ακόλουθες απαιτήσεις εφαρμόζονται στις πληροφο ρίες Παιγνίου, στη Σχεδίαση, στους πίνακες πληρωμών (paytables) και στις οθόνες βοήθειας και περιλαμβάνουν όλες τις γραπτές, με γραφικά και ηχητικές πληροφορίες που παρέχονται στον Παίκτη, είτε απευθείας από το παράθυρο του Παιγνίου (game interface), είτε από Ιστότοπο προσβάσιμο στον Παίκτη, μέσω υπερσυνδέσμου (hyperlink) που βρίσκεται σε περίοπτη θέση στο παράθυρο του Παιγνίου.		
	α) Οι οδηγίες χρήσης του Παιγνίου και της Συσκευής Παιγνίου, αναφέρονται με σαφήνεια και δεν είναι παραπλανητικές ή άδικες για τον Παίκτη.	Συμμόρφωση	
	β) Όλες οι δηλώσεις και τα γραφικά στις πληροφορίες του Παιγνίου, η Σχεδίαση, οι πίνακες πληρωμών (paytables) και οι οθόνες βοήθειας, είναι ακριβείς και όχι παραπλανητικές.	Συμμόρφωση	
	γ) Όλοι οι κανόνες του Παιγνίου και οι πληροφορίες του πίνακα πληρωμών (paytable) είναι άμεσα διαθέσιμα στον Παίκτη, στο παράθυρο του Παιγνίου του Παίκτη (player interface) ή προσβάσιμα μέσω υπερσυνδέσμου (hyperlink) στο παράθυρο του Παιγνίου του Παίκτη (player interface), χωρίς να απαιτείται κατάθεση ή Συμμετοχή.	Συμμόρφωση	
	δ) Όλοι οι κανόνες του Παιγνίου και οι πληροφορίες του πίνακα πληρωμών (paytable) είναι επαρκείς για να εξηγήσουν το σύνολο των ισχυόντων κανόνων και πως συμμετέχει ο Παίκτης σε όλα τα στάδια του Παιγνίου.	Συμμόρφωση	
	ε) Οι πληροφορίες του πίνακα πληρωμών (paytable information) περιλαμβάνουν όλες τις πιθανές εκβάσεις νίκης (winning outcomes), τα μοτίβα (patterns), τις βαθμολογίες (rankings), τους συνδυασμούς και τις αντίστοιχες πληρωμές τους, με μια καθορισμένη αξία/νόμισμα (designated denomination/currency). Όλες οι εμφανιζόμενες πληρωμές είναι θεωρητικά εφικτές.	Συμμόρφωση	
	στ) Υπάρχουν επαρκείς πληροφορίες σχετικά με οποιαδήποτε ρύθμιση πληρωμής βραβείου όπως τέλη, προμήθειες, κλιμακωτές προμήθειες κ.λπ., που λαμβάνονται από τον διοργανωτή (house).	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	ζ) Σε περίπτωση που η Σχεδίαση περιέχει οδηγίες για το Παίγνιο οι οποίες καθορίζουν ένα μέγιστο κέρδος, τότε είναι δυνατόν να κερδηθεί αυτό το ποσό από ένα και μόνο Παίγνιο (συμπεριλαμβανομένων των χαρακτηριστικών (features) ή άλλων επιλογών του Παιγνίου).	Συμμόρφωση	
	η) Η Σχεδίαση περιέχει το θεωρητικό ποσοστό επιστροφής στον Παίκτη (%RTP) και εξηγείται πλήρως ο τρόπος προσδιορισμού του (δηλαδή ελάχιστο, μέγιστο, μέσο όρο κ.λπ.) και ως εκ τούτου ο τρόπος υλοποίησης του (δηλαδή απαιτήσεις Συμμετοχών). Για Παίγνια που προσφέρουν μπόνους και προϋποθέτουν την ύπαρξη βασικής Συμμετοχής σε αυτά (base game bet), το ελάχιστο	Συμμόρφωση	

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	θεωρητικό %RTP των επιπλέον Συμμετοχών λαμβάνει υπόψη το γεγονός ότι πρέπει να υπάρξει μια βασική Συμμετοχή (base game bet).		
	θ) Εάν η Σχεδίαση προβάλλει το πραγματικό %RTP, ο αριθμός των παιχνιδιών που παίχτηκαν και σχετίζονται με τον υπολογισμό αυτό προβάλλονται μαζί με την περίοδο κατά την οποία τα παιχνίδια αυτά έλαβαν χώρα.	Συμμόρφωση	
	ι) Εάν προσφέρονται τυχαία/μυστηρίου (random/ mystery) βραβεία, αναφέρεται η μέγιστη τιμή που μπορεί να ληφθεί από τα βραβεία αυτά. Εάν η τιμή αυτή εξαρτάται από Συμμετοχές ή οποιουσδήποτε άλλους παράγοντες, αυτό αναφέρεται.	Δεν υφίσταται	Δεν προσφέρονται τυχαία/μυστικά βραβεία σε αυτό το παιχνίδι.
	ια) Πολλαπλές Νίκες (multiple wins). Η Σχεδίαση αναφέρει με σαφήνεια τους κανόνες για τις πληρωμές των βραβείων, όπου υπάρχει πιθανότητα πολλαπλών νικών. i) Όταν μια γραμμή πληρωμής (pay line) έχει περισσότερα από ένα ξεχωριστά μοτίβα που κερδίζουν (winning patterns), απαιτείται μια περιγραφή των μοτίβων (patterns) που θα πληρώνονται. ii) Στην περίπτωση που το Παίγνιο υποστηρίζει πολλαπλές γραμμές πληρωμής (pay lines), η Σχεδίαση εμφανίζει ένα μήνυμα που δηλώνει ότι οποιεσδήποτε νίκες σε διαφορετικές γραμμές πληρωμής προστίθενται, ή το ισοδύναμο. iii) Σε περίπτωση που το Παίγνιο υποστηρίζει διασκορπισμό (scatter), η Σχεδίαση εμφανίζει ένα μήνυμα που να δηλώνει ότι τα κέρδη του Παιγνίου scatter, προστίθενται σε κέρδη των γραμμών πληρωμής (pay lines), ή κάτι αντίστοιχο, αν αυτός είναι ο κανόνας του Παιγνίου. iv) Η Σχεδίαση προβάλλει με σαφήνεια την αντιμετώπιση των νικηφόρων συνδυασμών scatter που συμπίπτουν (coinciding) σε σχέση με άλλες πιθανές νίκες scatter. Για παράδειγμα, η Σχεδίαση αναφέρει εάν συνδυασμοί συμβόλων scatter πληρώνουν όλα τα πιθανά βραβεία ή μόνο το υψηλότερο βραβείο. v) Η Σχεδίαση προβάλλει με σαφήνεια την αντιμετώπιση των αποτελεσμάτων του Παιγνίου που συμπίπτουν (coinciding).	Συμμόρφωση	

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	ιβ) Επιπλέον γραμμές (extra lines). Αν είναι δυνατή η Συμμετοχή σε πολλαπλές γραμμές και δεν είναι προφανές ποιες θέσεις τροχών (reel positions) είναι μέρος της κάθε μίας από τις πιθανές γραμμές, τότε οι πρόσθετες γραμμές εμφανίζονται με σαφήνεια στη Σχεδίαση και φέρουν την κατάλληλη επισήμανση. Οι πρόσθετες γραμμές είτε φαίνονται στη Σχεδίαση ή είναι διαθέσιμες για προβολή σε μια οθόνη βοήθειας ή εμφανίζονται μόνιμα σε όλες τις οθόνες του Παιγνίου, σε μια θέση ξεχωριστή από τους τροχούς (actual reels).	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει επιπλέον γραμμή σε αυτό το παιχνίδι.
	ιγ) Πολλαπλασιαστές (multipliers). Όπου εμφανίζονται οδηγίες πολλαπλασιαστή στη Σχεδίαση, είναι σαφές για το αν ισχύει ο πολλαπλασιαστής.	Συμμόρφωση	
	ιδ) Σύμβολα/Απεικονίσεις (symbols/objects). Όλα τα σύμβολα Παιγνίων εμφανίζονται ευκρινώς στον Παίκτη και δεν είναι παραπλανητικά καθ' οιονδή ποτε τρόπο. Τα σύμβολα του Παιγνίου διατηρούν το σχήμα σε όλη τη Σχεδίαση, εκτός από την περίπτωση που βρίσκεται σε κίνηση κάποια εικόνα.	Συμμόρφωση	
	ιε) Αναπληρωτές/Μπαλαντέρ (Substitutes/Wilds). Η Σχεδίαση δηλώνει με σαφήνεια ποια σύμβολα μπορούν να λειτουργήσουν ως μπαλαντέρ (substitutes/wilds) και σε ποιους νικηφόρους συνδυασμούς είναι δυνατόν να εφαρμοστούν.	Συμμόρφωση	
	ιστ) Παίγνια τύπου scatter. Η Σχεδίαση αναφέρει με σαφήνεια ποια σύμβολα μπορεί να ενεργούν ως διασκορπισμένα σύμβολα (scatter) και σε ποιους νικηφόρους συνδυασμούς είναι δυνατόν να εφαρμοστούν.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχουν σύμβολα Scatter σε αυτό το παιχνίδι.
	ιζ) Επερχόμενες νίκες (Upcoming Wins). Το παιχνίδι δεν προβάλλει επερχόμενες νίκες (upcoming wins), εκτός αν η προβολή είναι ακριβής και μαθηματικά αποδεδειγμένη ή αν στον Παίκτη έχει προβληθεί η τρέχουσα πρόοδός του (π.χ. έχει συλλέξει 2 από 4 μάρκες-tokens).	Συμμόρφωση	
	ιη) Παίγνια καρτών (card games). Οι απαιτήσεις για τα Παίγνια που απεικονίζουν χαρτιά που προέρχονται από μια τράπουλα (drawn from a deck) είναι οι εξής: i) Τα Παίγνια που χρησιμοποιούν πολλαπλές τράπουλες (multiple decks of cards), αναφέρουν με σαφήνεια τον αριθμό των τραπουλών που παίζουν (card decks in play).	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	ii) Τα χαρτιά, από τη στιγμή που αφαιρούνται από την τράπουλα (deck) δεν επιστρέφονται σε αυτήν, εκτός εάν προβλέπεται από τους κανόνες του Παιγνίου. iii) Η τράπουλα (deck) δεν ανακατεύεται ξανά, εκτός εάν προβλέπεται από τους κανόνες του Παιγνίου.		
	ιθ) Παίγνια πολλαπλών Συμμετοχών (multi-wager games). Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για Παίγνια πολλαπλών Συμμετοχών (multi-wager games): i) Κάθε Συμμετοχή αποτυπώνεται με σαφήνεια, έτσι ώστε ο Παίκτης να μην έχει καμία αμφιβολία ως προς τις Συμμετοχές που πραγματοποιεί και τις πιστωτικές μονάδες ανά Συμμετοχή. ii) Κάθε νίκη εμφανίζεται στον Παίκτη με τρόπο που να συσχετίζει με σαφήνεια τη νίκη με την αντίστοιχη Συμμετοχή. Όπου υπάρχουν νίκες που συνδέονται με πολλαπλές Συμμετοχές, κάθε νικηφόρα Συμμετοχή υπο δεικνύεται με τη σειρά.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	κ) Οι πληροφορίες Παιγνίου, η Σχεδίαση, οι πίνακες πληρωμών (paytables) και οι οθόνες βοήθειας δεν προβάλουν άσεμνες ή προσβλητικές πληροφορίες, με οποιοδήποτε τρόπο ή μορφή.	Συμμόρφωση	
17.3.2. Εμφανιζόμενες Πληροφορίες	Οι ακόλουθες πληροφορίες Παιγνίου είναι ευδιάκριτες ή εύκολα προσβάσιμες στον Παίκτη ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια μιας Παικτικής Συνεδρίας:		
	α) Το όνομα του Παιγνίου που παίζεται.	Συμμόρφωση	
	β) Περιορισμοί στη διεξαγωγή ή στη Συμμετοχή, όπως τυχόν όρια διάρκειας διεξαγωγής παιχνιδιού (play), μέγιστες τιμές νίκης, κ.λπ.	Συμμόρφωση	
	γ) Το υπόλοιπο του Ηλεκτρονικού Λογαριασμού Παίκτη της τρέχουσας Παικτικής Συνεδρίας.	Συμμόρφωση	
	δ) Το τρέχον ποσό Συμμετοχής. Αυτό αναφέρεται μόνο στη φάση του Παιγνίου όπου ο Παίκτης μπορεί να προσθέσει ποσά στην τρέχουσα Συμμετοχή ή πραγματοποιήσει νέες Συμμετοχές στη φάση αυτή.	Συμμόρφωση	
	ε) Τρέχουσα τοποθέτηση όλων των Συμμετοχών (π.χ. αριθμοί Ρουλέττας, Blackjack insurance, κ.λπ.).	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	στ) Η ονομαστική αξία (denomination of the bet) της Συμμετοχής.	Συμμόρφωση	
	ζ) Το ποσό που κέρδισε στο τελευταίο ολοκληρωμένο παιχνίδι (μέχρι το επόμενο παιχνίδι να ξεκινήσει ή να τροποποιηθούν οι επιλογές Συμμετοχής).	Συμμόρφωση	

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	η) Οι επιλογές του Παίκτη (π.χ. ποσό Συμμετοχής, γραμμές που παίζονται) στο τελευταίο ολοκληρωμένο παιχνίδι (μέχρι το επόμενο παιχνίδι να ξεκινήσει ή να τροποποιηθούν οι επιλογές Συμμετοχής).	Συμμόρφωση	
	θ) Οι αρχικές επιλογές του Παίκτη περιγράφονται (π.χ.η επιλογή ενός δρομέα σε μια ιπποδρομία προσδιορίζειτο όνομα, τον αριθμό και την αναμενόμενη πληρωμή). Οι επιλογές του Παίκτη, εφόσον το παιχνίδι έχει αρχίσει, φαίνονται καθαρά στην οθόνη (cards held, hit, split, keno αριθμοί κ.λπ.).	Συμμόρφωση	
	ι) Το νικητήριο ποσό για κάθε Συμμετοχή και το συνολικό ποσό που κερδήθηκε εμφανίζονται στην οθόνη.	Συμμόρφωση	
17.3.3. Αναγκαστικό Παιχνίδι (Forced Game Play)	α) Ο Παίκτης δεν αναγκάζεται να παίξει ένα Παίγνιο απλά με το να το επιλέξει.	Συμμόρφωση	
	β) Δεν είναι δυνατόν ο Παίκτης να ξεκινήσει νέο παιχνίδι στο ίδιο παράθυρο Παιγνίου προτού να έχουν επικαιροποιηθεί όλοι οι σχετικοί μετρητές στο ΚΠΣ και όλες οι σχετικές συνδέσεις και το υπόλοιπο του Ηλεκτρονικού Λογαριασμού Παίκτη.	Συμμόρφωση	
	γ) Αν έχει ενσωματωθεί λειτουργία αυτόματης αναπαραγωγής Παιγνίου (auto play mode), υπάρχει η δυνατότητα απενεργοποίησης αυτής τη λειτουργίας, ανά πάσαστιγμή, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.	Συμμόρφωση	
17.3.4. Ακεραιότητα Παιγνίου (game fairness)	Τα Παίγνια δεν δίνουν ψεύτικες προσδοκίες καλύτερων αποδόσεων παρουσιάζοντας με λανθασμένο τρόπο περιστατικά ή γεγονότα (events).	Συμμόρφωση	
	α) Σε Παίγνια που είναι σχεδιασμένα να δίνουν στον Παίκτη την αίσθηση ότι έχει τον έλεγχο του αποτελέσματος του Παιγνίου μέσω των ικανοτήτων του (player skill), ενώ στην πραγματικότητα δεν ισχύει κάτι τέτοιο (δηλαδή: το αποτέλεσμα του Παιγνίου είναι τυχαίο), αναφέρεται στις οθόνες βοήθειας ότι το αποτέλεσμα του Παιγνίου εξαρτάται από την τύχη.	Συμμόρφωση	
	β) Το τελικό αποτέλεσμα του κάθε Παιγνίου εμφανίζεται για επαρκές χρονικό διάστημα ώστε να επιτρέπει σε έναν Παίκτη να ενημερωθεί για την έκβαση του Παιγνίου.	Συμμόρφωση	
17.3.5. Επιστροφή στον Παίκτη (Return to Player)	Τα ελάχιστα ποσοστιαία όρια θεωρητικής επιστροφής, ορίζονται από τις κείμενες διατάξεις. Επιπλέον, καθορίζονται οι απαιτήσεις οι οποίες ορίζουν πώς υπολογίζονται τα ποσοστά αυτά. Το εργαστήριο δοκιμών (testing laboratory) διεξάγει μια ανεξάρτητη αξιολόγηση σε σχέση με αυτές τις απαιτήσεις και τις πολιτικές.	Συμμόρφωση	

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
17.3.7. Αποτέλεσμα Παιγνίου (Game Outcome)	Όλες οι κρίσιμες λειτουργίες, συμπεριλαμβανομένης της παραγωγής του αποτελέσματος του κάθε Παιγνίου (και την επιστροφή στον Παίκτη) παράγονται από την Πλατφόρμα Τυχερών Παιγνίων και είναι ανεξάρτητα από τη Συσκευή του Παίκτη.	Συμμόρφωση	
	α) Το αποτέλεσμα του Παιγνίου δεν επηρεάζεται από το εύρος ζώνης, τη χρήση της σύνδεσης (link utilization), το ποσοστό σφάλματος (bit error rate) ή άλλο χαρακτηριστικό του καναλιού επικοινωνίας μεταξύ της Πλατφόρμας Τυχερών Παιγνίων και της Συσκευής του Παίκτη.	Συμμόρφωση	
	β) Ο προσδιορισμός γεγονότων τύχης (events of chance) που έχουν ως αποτέλεσμα ένα χρηματικό ποσόδεν επηρεάζονται ή ελέγχονται από οτιδήποτε άλλο εκτός από αριθμητικές τιμές που προκύπτουν με τον ενδεδειγμένο τρόπο από την πιστοποιημένη γεννήτρια τυχαίων αριθμών (RNG-Random Number Generator), όπου υπάρχει και σε συνδυασμό με τους κανόνες του Παιγνίου.	Συμμόρφωση	
	γ) Κάθε πιθανή αλλαγή ή/και συνδυασμός στοιχείων Παιγνίου που παράγει αποτελέσματα κέρδους ή απώλειας, είναι διαθέσιμα για τυχαία επιλογή κατά την έναρξη του κάθε παιχνιδιού, εκτός αν δηλώνεται διαφορετικά από το Παίγνιο.	Συμμόρφωση	
	δ) Τα αποτελέσματα που καθορίζονται σύμφωνα με τους προκύψαντες συνδυασμούς βάσει των κανόνων του Παιγνίου εφαρμόζονται άμεσα.	Συμμόρφωση	
	ε) Σε περίπτωση που απαιτείται εκ των προτέρων ορισμός ακολουθίας ή Χαρτογράφησης συμβόλων ή αποτελεσμάτων (π.χ. η θέση των κρυφών αντικειμένων μέσα σε ένα λαβύρινθο), τα σύμβολα ή τα αποτελέσματα δεν μπορεί να αναπροσαρμόζονται, εκτός από τις περιπτώσεις που προβλέπεται κάτι τέτοιο στους κανόνες του Παιγνίου.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προηγούμενη αλληλουχία ή χαρτογράφηση συμβόλων ή αποτελεσμάτων σε αυτό το παιχνίδι.
	στ) Το Παίγνιο εμφανίζει το αποτέλεσμα κατά τρόποσαφή και ακριβή, χωρίς να υποκαθιστά τον τρόπο εμφάνισης του αποτελέσματος με εναλλακτικούς τύπους απεικόνισης που παρουσιάζουν ένα μηπιτυχές αποτέλεσμα σαν «παρ' ολίγον επιτυχές».	Συμμόρφωση	
	ζ) Εκτός αν προβλέπεται διαφορετικά από τους κανόνες του Παιγνίου, τα γεγονότα τύχης (events of chance) στα Παίγνια είναι ανεξάρτητα και δε συσχετίζονται με άλλα γεγονότα μέσα στο Παίγνιο ή με γεγονότα σε προηγούμενα Παίγνια.	Συμμόρφωση	
	η) Για κάποιους τύπους Παιγνίων, όπως τα Παίγνια με περιστρεφόμενους τροχούς (spinning reel games), εκτός αν γνωστοποιείται στον Παίκτη διαφορετικά, η μαθηματική πιθανότητα ενός συμβόλου να εμφανίζεται σε μια θέση για οποιοδήποτε αποτέλεσμα Παιγνίου είναι σταθερή.	Συμμόρφωση	

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
17.3.8. Προσομοίωση Φυσικών Συσκευών (simulation of physical devices)	Όταν ένα Παίγνιο αναπαριστά ή υπονοείται ότι περιλαμβάνει προσομοίωση πραγματικής συσκευής [π.χ.την περιστροφή των τροχών (spinning of wheels),ζάρια (rolling of dices), ρίψη κερμάτων, το μοίρασματων καρτών, κ.λπ.], η συμπεριφορά της προσομοίωσης ακολουθεί την αναμενόμενη συμπεριφορά της πραγματικής συσκευής, εκτός εάν δηλώνεται διαφορετικά στους κανόνες του Παιγνίου. Δηλαδή:		
	α) Για τα Παίγνια που κάνουν προσομοίωση της πραγματικότητας, η οπτική αναπαράσταση της προσομοίωσης αντιστοιχεί στα αρακτηριστικά της πραγματικής συσκευής.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προσομοίωση φυσικών συσκευών.
	β) Στην προσομοίωση, η πιθανότητα κάθε γεγονότος που επηρεάζει το αποτέλεσμα του Παιγνίου είναι ισοδύναμη με την αντίστοιχη πιθανότητα της πραγματικής συσκευής. Για παράδειγμα, οι πιθανότητες να φέρει κάποιο συγκεκριμένο αριθμό στη Ρουλέττα όπου υπάρχει ένα μηδέν (0) και ένα διπλό μηδέν (00) στον τροχό, είναι 1 στα 38. Οι πιθανότητες να τραβηχτεί μια συγκεκριμένη κάρτα ή κάρτες στο Πόκερ είναι οι ίδιες με τις πιθανότητες στο κανονικό (live) παιχνίδι.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προσομοίωση φυσικών συσκευών.
	γ) Στην περίπτωση που το Παίγνιο προσομοιώνει πολλαπλές πραγματικές συσκευές οι οποίες κανονικά είναι ανεξάρτητες η μια από την άλλη, η κάθε προσομοίωση είναι ανεξάρτητη από τις άλλες προσομοιώσεις.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προσομοίωση φυσικών συσκευών.
	δ) Στην περίπτωση που το Παίγνιο προσομοιώνει πραγματικές συσκευές που δεν έχουν μνήμη των προηγούμενων γεγονότων (events), η συμπεριφορά των προσομοιώσεων είναι ανεξάρτητη της προηγούμενης συμπεριφοράς, έτσι ώστε να είναι μη-προσαρμόσιμες και μη-προβλέψιμες στην πράξη.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προσομοίωση φυσικών συσκευών.
17.3.9. Παίγνια Εξαρτώμενα από τον Χρόνο (Games with Time Dependencies)	α) Για Παίγνια όπου το αποτέλεσμα επηρεάζεται από τον χρόνο απόκρισης σε ένα γεγονός Παιγνίου, η Πλατφόρμα Τυχερών Παιγνίων προσφέρει το Παίγνιο αφού ενημερώσει τον Παίκτη για κάθε μειονέκτημα που συνδέεται με το κανάλι επικοινωνίας. Παίγνια που είναι από τη φύση τους άδικα, δεν εγκρίνονται.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	β) Οι κανόνες περιγράφουν με σαφήνεια τη διαδικασία που ακολουθείται σε περίπτωση που ο Παίκτης αποσυνδεθεί από τον εξυπηρετητή κατά τη διάρκεια ενός Παιγνίου αυτού του είδους [π.χ. διακοπή σύνδεσης στο internet, βλάβη στον υπολογιστή (PC crash) κ.λπ.].	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
17.4 Χαρακτηριστικά Παιγνίου/Μπόνους (Game/Bonus Features)			
17.4.1.Χαρακτηριστικά Παιγνίου/ Μπόνους (Game/ Bonus Features)	Αυτή η ενότητα αναφέρεται σε Παίγνια όπου ένα ή περισσότερα χαρακτηριστικά/βραβεία μπόνους καταβάλλονται στον Παίκτη. Σε γενικές γραμμές, τα μπόνους βραβεία απονέμονται ως αποτέλεσμα κάποιας δεύτερης (ή μεταγενέστερης) οθόνης κινουμένων εικόνων και, εκτός αν παρέχονται διαφορετικά στον Παίκτη, θα πρέπει να είναι μέρος του θεωρητικού ποσοστού %RTP του συνολικού πίνακα πληρωμών (paytable). Για τα Παίγνια που υποστηρίζουν μπόνους, η Σχεδίαση καλύπτει τα ακόλουθα θέματα:		
	α) Το Παίγνιο επιδεικνύει εμφανώς στον Παίκτη ποιοικανόνες του Παιγνίου εφαρμόζονται στην τρέχουσα κατάσταση του Παιγνίου. Αυτοί οι κανόνες τίθενται στη διάθεση του Παίκτη πριν από την έναρξη του Παιγνίου μπόνους και όχι κατά τη διάρκεια αυτού.	Συμμόρφωση	
	β) Το Παίγνιο επιδεικνύει εμφανώς στον Παίκτη το εύρος του ποσού πιθανής νίκης, το εύρος του πολλαπλασιαστή, κ.λπ. που μπορεί να κερδηθούν από το Παίγνιο μπόνους	Συμμόρφωση	
	γ) Για μπόνους τα οποία δεν εμφανίζονται τυχαία κατάτη διάρκεια ενός Παιγνίου, εμφανίζονται επαρκείς πληροφορίες στον Παίκτη, οι οποίες δείχνουν την τρέχουσα κατάσταση, η οποία οδηγεί στην ενεργοποίηση του επόμενου μπόνους.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον παιγνίου.
	δ) Αν το Παίγνιο απαιτεί την απόκτηση διαφόρων γεγονότων/συμβόλων (events/symbols) προκειμένου να ενεργοποιηθεί ένα μπόνους, το πλήθος των συμβάντων/σύμβολων που έχουν συλλεχθεί πρέπει να αναφέρεται.	Συμμόρφωση	
	ε) Κατά περίπτωση, το Παίγνιο εμφανίζει κανόνες για τις περιπτώσεις όπου δεν αποκτάται το σωστό πλήθος γεγονότων/σύμβολων, τα οποία όμως απαιτούνται για την ενεργοποίηση του μπόνους.	Συμμόρφωση	
	στ) Αν η απόκτηση κουπονιών (tokens) μπορεί να οδηγήσει σε δωρεάν παιχνίδια, εμφανίζεται ο αριθμός των πιθανών γραμμών και πιστώσεων ανά γραμμή που πρόκειται να πονταριστούν κατά τη διάρκεια των δωρεάν παιχνιδιών.	Δεν υφίσταται	Δεν γίνεται συλλογή token σε αυτό το παιχνίδι.
	ζ) Αν η ακολουθία μπόνους αποτελείται από περισσότερα από ένα παιχνίδια (feature game) εμφανίζεται ο αριθμός των παιχνιδιών που απομένουν για την ακολουθία μπόνους.	Δεν υφίσταται	Αυτό το μπόνους δεν αποτελείται από πολλαπλά διαδοχικά παιχνίδια μπόνους.
	η) Το Παίγνιο δεν προσαρμόζει την πιθανότητα ενός μπόνους, με βάση την ιστορικότητα των βραβείων που λαμβάνονται στα προηγούμενα Παίγνια, εκτός και αν η δυνατότητα αυτή του παιγνίου έχει γνωστοποιηθεί στον παίκτη με σαφήνεια πριν τη συμμετοχή του σε αυτό [π.χ. τα Παίγνια δεν προσαρμόζουν τη θεωρητική επιστροφή τους στον Παίκτη (adapt their theoretical return) βασιζόμενα σε προηγούμενες πληρωμές].	Δεν υφίσταται	Η δυνατότητα μπόνους δεν βασίζεται σε τυχαία προηγούμενα συμβάντα.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	θ) Εάν ενεργοποιείται το μπόνους ενός Παιγνίου μετά τη συγκέντρωση ορισμένου αριθμού γεγονότων/συμβόλων (events/symbols) ή συνδυασμού γεγονότων/συμβόλων διαφορετικής φύσεως σε πολλαπλά Παίγνια, η πιθανότητα απόκτησης νέων ίδιων γεγονότων/συμβόλων (events/symbols) δεν επιδεινώνεται καθώς εξελίσσεται το παιχνίδι, εκτός και αν η δυνατότητα αυτή του παιγνίουέχει γνωστοποιηθεί στον παίκτη με σαφήνεια πριν τη συμμετοχή του σε αυτό [π.χ. για όμοια γεγονότα/σύμβολα, τα τελευταία γεγονότα/σύμβολα που απαιτούνται δεν είναι πιο δύσκολο να αποκτηθούν από προηγούμενα γεγονότα/σύμβολα (events/symbols) αυτού του είδους].	Δεν υφίσταται	Η δυνατότητα μπόνους ενεργοποιείται με τη συλλογή ενός αριθμού συμβάντων ή συμβόλων.
	ι) Εάν ένα Παίγνιο επιτρέπει στον Παίκτη να κρατήσει σταματημένο (hold) έναν ή περισσότερους τροχούς (reels)/κάρτες/σύμβολα για μια ή περισσότερες περιστροφές (respins)/τραβήγματα (draws), οι κρατημένοι και οι μη-κρατημένοι (held and non - held) τροχοί (reels)/κάρτες/σύμβολα αναγράφονται ευκρινώς στην οθόνη και η μέθοδος για την αλλαγή «κρατήματος» (method for changing holds) εμφανίζεται με σαφήνεια στον Παίκτη.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχουν κρατημένοι κύλινδροι σε αυτό το παιχνίδι.
	ια) Εάν παρέχεται ένα χαρακτηριστικό μπόνους (bonus feature), στο οποίο ο Παίκτης πρέπει να ποντάρει επιπλέον πιστώσεις παρέχεται στον Παίκτη μια επιλογή για το αν θα μπει στο μπόνους παιχνίδι ή όχι. Ένας Παίκτης που δεν επιλέγει να μπει στο μπόνους παιχνίδι οδηγείται στο βασικό παιχνίδι στην κατάσταση πριν το μπόνους. Ένας Παίκτης που επιλέγει να μπει στο μπόνους αλλά δεν διαθέτει επαρκές πιστωτικό υπόλοιπο για να συνεχίσει: i) Χρησιμοποιεί τα προσωρινά κέρδη από το βασικό παιχνίδι ή προηγούμενων σταδίων του μπόνους παιχνιδιού, εφόσον αυτό επιτρέπεται από τους κανόνες του Παιγνίου. ii) Εξουσιοδοτεί τη μεταφορά ποσών στον Ηλεκτρονικό Λογαριασμό του. iii) Εκτελεί ένα συνδυασμό των ανωτέρω i και ii, εάν επιτρέπεται από τους κανόνες του Παιγνίου.	Δεν υφίσταται	Η δυνατότητα μπόνους ενεργοποιείται με τη συλλογή ενός αριθμού συμβάντων ή συμβόλων.
17.4.2. Προσαύξηση Νικηφόρου Αποτελέσματος	Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για Παίγνια τα οποία προσφέρουν την επιλογή της δυνατότητας προσαύξησης ενός νικηφόρου αποτελέσματος (αυτά τα Παίγνια μπορούν επίσης να χρησιμοποιούν όρους όπως DoubleUp, Triple-Up ή Take-or-Risk.). Ο Παίκτης έχει τη δυνατότητα επιλογής εάν θέλει ή όχι να συμμετάσχει. Εκτός αν προβάλλεται αλλιώς στον Παίκτη, οι δυνατότητες προσαύξησης του νικηφόρου αποτελέσματος (gamble feature) έχουν ένα θεωρητικό	Δεν υφίσταται	Χωρίς χαρακτηριστικό τζόγου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
(Gamble Feature)	RTP 100% και δεν επηρεάζουν το θεωρητικό RTP του συνολικού πίνακα πληρωμής (paytable). Για τέτοια Παίγνια, η Σχεδίαση καλύπτει τα εξής:		
	α) Το όριο βραβείου (αν υπάρχει) και το μέγιστο αριθμό των διαθέσιμων Συμμετοχών.	Δεν υφίσταται	Χωρίς χαρακτηριστικό τζόγου.
	β) Όταν η δυνατότητα προσαύξησης του νικηφόρου αποτελέσματος (gamble feature) διακοπεί πριν φτάσει στο μέγιστο αριθμό των διαθέσιμων Συμμετοχών, ο λόγος αναφέρεται με σαφήνεια.	Δεν υφίσταται	Χωρίς χαρακτηριστικό τζόγου.
	γ) Διευκρινίζονται τυχόν ασυνήθιστες συνθήκες του Παιγνίου κατά τη διάρκεια των οποίων η δυνατότητα προσαύξησης του νικηφόρου αποτελέσματος (gamble feature) δεν είναι διαθέσιμη.	Δεν υφίσταται	Χωρίς χαρακτηριστικό τζόγου.
	δ) Αν η δυνατότητα προσαύξησης του νικηφόρου αποτελέσματος (gamble feature) προσφέρει επιλογή πολλαπλασιαστών, διευκρινίζεται στον Παίκτη το εύρος (range) των επιλογών και των πληρωμών.	Δεν υφίσταται	Χωρίς χαρακτηριστικό τζόγου.
	ε) Τη στιγμή που επιλέξει ο Παίκτης έναν πολλαπλασιαστή, αναφέρεται σαφώς στην οθόνη ποιος πολλαπλασιαστής έχει επιλεγεί.	Δεν υφίσταται	Χωρίς χαρακτηριστικό τζόγου.
17.5 Διομότιμη Επικοινωνία (Peer to Peer - P2P)			
17.5. Απαιτήσεις Διομότιμης Επικοινωνίας (P2P)	Τα Bots είναι ένα είδος τεχνητής νοημοσύνης, το οποίο μπορεί να βοηθήσει ένα Παίκτη να μάθει το περιβάλλον του Παιγνίου και τους κανόνες αυτού, καθώς και να τον βοηθήσει να εξασκηθεί στο Παίγνιο πριν συμμετάσχει σε αυτό.	Δεν υφίσταται	Μόνο πληροφορίες.
17.5.1. Διομότιμη (Peer to Peer - P2P)	Χώροι Παιγνίων Διομότιμης Επικοινωνίας P2P (P2P game rooms) είναι οι χώροι που προσφέρουν στους Παίκτες την ευκαιρία να παίξουν Παίγνια και να συμμετάσχουν από κοινού ή εναντίον άλλων. Σε αυτούς τους χώρους, ο Κάτοχος Άδειας (Operator) συνήθως δεν έχει ενεργό ρόλο στο παιχνίδι [π.χ. μπάνκα του Παιγνίου (house banked gaming)], αλλά παρέχει τα Παίγνια ή τον χώρο για χρήση από τους Παίκτες και παίρνει μια προμήθεια (rake), αμοιβή (fee), ή ποσοστό για την παροχή της υπηρεσίας. Τα συστήματα που προσφέρουν P2P Παίγνια πραγματοποιούν επιπρόσθετα τα κάτωθι, εκτός αν ορίζεται διαφορετικά, στους κανόνες του Παιγνίου:	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	α) Παρέχουν ένα μηχανισμό που ανιχνεύει και αποτρέπει συμπαιγνία Παικτών, τεχνητό λογισμικό Παίκτη (artificial player software), μη δίκαιη παροχή πλεονεκτημάτων σε Παίκτες (unfair advantages) και την ικανότητα να επηρεάσει κάποιος την έκβαση ενός Παιγνίου ή τουρνουά.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	β) Παρέχουν προειδοποιήσεις σχετικά με το πώς τα Bots δύναται να επηρεάσουν ένα παιχνίδι, έτσι ώστε οι Παίκτες να μπορούν να πάρουν μια τεκμηριωμένη απόφαση για το αν θα συμμετάσχουν. Επιπρόσθετα, παρέχουν οδηγίες για αναφορά αντικανονικής χρήσης Bots στο Παίγνιο. Στους όρους και προϋποθέσεις διεξαγωγής του Παιγνίου πρέπει να αναφέρονται με σαφή τρόπο τα ανωτέρω.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	γ) Αποτρέπουν εξουσιοδοτημένους Παίκτες από το να καταλαμβάνουν περισσότερες από μία θέση σε κάθε μεμονωμένο τραπέζι (table).	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	δ) Παρέχουν σε εξουσιοδοτημένους Παίκτες τη δυνατότητα να συμμετάσχουν σε ένα τραπέζι (table), όπου όλοι οι εξουσιοδοτημένοι Παίκτες έχουν επιλεγεί τυχαία.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	ε) Ενημερώνουν τους εξουσιοδοτημένους Παίκτες για το χρονικό διάστημα που ο κάθε Παίκτης κάθεται σε ένα συγκεκριμένο τραπέζι (table).	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	στ) Δεν χρησιμοποιούν τεχνητό λογισμικό Παίκτη (artificial player software) το οποίο να ενεργεί ως εξουσιοδοτημένος Παίκτης, εκτός από τις περιπτώσεις δωρεάν Παιγνίων (free play) ή σε λειτουργία εκπαίδευσης στο Παίγνιο (training modes).	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
17.5.2. Εικονικοί Παίκτες (computerized players)	Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για τη χρήση εικονικών Παικτών (computerized players) που χρησιμοποιούνται σε δωρεάν Παίγνια (free play) ή σε λειτουργία εκπαίδευσης στο Παίγνιο (training modes).		
	α) Το λογισμικό δύναται να κάνει χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης (AI Artificial Intelligence), στο Παίγνιο σε περιπτώσεις επίδειξης, δωρεάν Παιγνίων, ή εκπαίδευσης.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	β) Η χρήση του λογισμικού της Τεχνητής Νοημοσύνης (AI Artificial Intelligence) εξηγείται με σαφήνεια στα μενού βοήθειας.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	γ) Όλοι οι εικονικοί Παίκτες (computerized players) δηλώνονται ευκρινώς έτσι ώστε οι πραγματικοί Παίκτες να γνωρίζουν ποιοι Παίκτες είναι εικονικοί.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
17.5.3. Διαγωνισμοί/ Τουρνουά (Contests/Tournaments)	Σε οργανωμένα γεγονότα (events) που επιτρέπουν σε ένα Παίκτη είτε να αγοράσει, είτε να εξασφαλίσει τη συμμετοχή του σε νταγωνιστικό Παίγνιο εναντίον άλλων Παικτών, τηρούνται οι ακόλουθοι κανόνες:		
	α) Η Συμμετοχή σε Παίγνιο τουρνουά, πραγματοποιείται χωρίς πραγματικά χρήματα, αλλά χρησιμοποιούνται ειδικοί πόντοι (points) ή ειδικές μάρκες (chips) τουτουρνουά, οι οποίες δεν έχουν καμία πραγματική αξία σε μετρητά.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	β) Οι κανόνες του διαγωνισμού/τουρνουά Παιγνίων είναι διαθέσιμοι σε εξουσιοδοτημένους Παίκτες, μέσωτου Ιστοτόπου του Κατόχου Άδειας. Οι κανόνες περιλαμβάνουν τουλάχιστον:	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	i) Όλους τους όρους, τους οποίους οι εγγεγραμμένοι Παίκτες πρέπει να πληρούν ως προϋποθέσεις για την είσοδο και τη Συμμετοχή τους στο διαγωνισμό/τουρνουά (contest/tournament). ii) Τους όρους που αφορούν καθυστερήσεις άφιξης ή μη-εμφάνιση (no-shows) στο τουρνουά, καθώς και όρους που αφορούν το πως αντιμετωπίζονται τα autoblind postings ή/και initial entry purchases. iii) Συγκεκριμένες πληροφορίες σχετικά με οποιοδήποτε ενιαίο διαγωνισμό/τουρνουά, συμπεριλαμβανομένου του ποσού των χρημάτων που διατίθενται στο έπαθλο (prize pool). iv) Η κατανομή των ποσών με βάση συγκεκριμένα αποτελέσματα. v) Η επωνυμία του οργανισμού (ή των ατόμων), που διεξήγαγε τον διαγωνισμό/τουρνουά για λογαριασμό του, ή σε συνεργασία με τον Κάτοχο Άδειας (Operator), κατά περίπτωση.		
	γ) Τα αποτελέσματα κάθε διαγωνισμού/τουρνουά, διατίθενται στον Ιστότοπο προκειμένου να επανεξετασθούν από τους συμμετέχοντες. Παράλληλα με την ανάρτησή τους στον Ιστότοπο, τα αποτελέσματα του κάθε διαγωνισμού/τουρνουά είναι επίσης διαθέσιμα, κατόπιν αιτήματος. Η καταγραφή των αποτελεσμάτων περιλαμβάνει τα ακόλουθα: i) Όνομα του γεγονότος. ii) Ημερομηνία (-ες) του γεγονότος. iii) Συνολικός αριθμός των εγγραφών. iv) Ποσό των τελών εισόδου (entry fees). v) Συνολικό έπαθλο prize pool. vi) Ποσό που καταβλήθηκε για κάθε νικηφόρα κατηγορία. Σημείωση: Για δωρεάν διαγωνισμούς/τουρνουά [(δηλαδή, ο εξουσιοδοτημένος Παίκτης δεν πληρώνει τέλος εισόδου (entry fee)], όλες οι πληροφορίες που απαιτούνται από τα παραπάνω καταγράφονται, εκτός από τον αριθμό των συμμετοχών, το ποσό των τελών εισόδου και το συνολικό έπαθλο prize pool.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
17.6 Ανάκληση παιγνίου			
17.6.1. Ιστορικό Τελευταίου Κύκλου Παιγνίου (Player facing History)	Παρέχεται η δυνατότητα «επανάληψης τελευταίου παιχνιδιού» (replay last game), είτε με αναπαραγωγή, είτε με περιγραφή (by description). Η επανάληψη αναφέρει με σαφήνεια ότι πρόκειται για επανάληψη ολόκληρου του προηγούμενου Κύκλου Παιγνίου και παρέχει τις ακόλουθες πληροφορίες (τουλάχιστον):		
	α) Ημερομηνία και ώρα έναρξης ή/και λήξης του Παιγνίου.	Συμμόρφωση	
	β) Πληροφορίες που συνδέονται με την τελική έκβαση του Παιγνίου, που αναπαρίστανται στον Παίκτη, είτε μέσω γραφικών, είτε μέσω ενός μηνύματος κειμένου.	Συμμόρφωση	
	γ) Σύνολο χρηματικών ποσών/πιστώσεων των Παικτών στην αρχή ή/και στο τέλος του Παιγνίου.	Συμμόρφωση	
	δ) Συνολικό ποσό Συμμετοχής.	Συμμόρφωση	
	ε) Σύνολο χρηματικών ποσών/πιστώσεων που κερδήθηκαν για το βραβείο [συμπεριλαμβανομένου τυχόν προοδευτικών τζάκποτ (Progressive Jackpots)].	Συμμόρφωση	
	στ) Τα αποτελέσματα των επιλογών των Παικτών που εμπλέκονται στην έκβαση του Παιγνίου.	Συμμόρφωση	
	ζ) Τα αποτελέσματα των τυχόν ενδιάμεσων φάσεων του Παιγνίου (π.χ. gambles ή feature games).	Συμμόρφωση	
	η) Ποσά που τυχόν ελήφθησαν από προωθητικές προσφορές (promotional).	Δεν υφίσταται	Οι δυνατότητες μπόνους δεν προσφέρονται όταν στοιχηματίζονται επιπλέον πιστώσεις.
17.6.2. Back-end Ιστορικότητα (Back-end History)	Για κάθε μεμονωμένο παιχνίδι, εκτός από τα παραπάνω απαιτούμενα στοιχεία, καταγράφονται από το ΚΠΣ, οι ακόλουθες πληροφορίες: α) Μοναδικό αναγνωριστικό Παίκτη (player id). β) Τυχόν συνεισφορές σε κληρώσεις Προοδευτικού Τζάκποτ. γ) Την κατάσταση του Παιγνίου (σε εξέλιξη, ολοκληρώθηκε, κ.λπ.). δ) Τον αριθμό του τραπεζιού (table number) που παίχτηκε το Παίγνιο (αν υπάρχει). ε) Τον πίνακα πληρωμών (paytable) που χρησιμοποιήθηκε. στ) Το αναγνωριστικό του Παιγνίου και την έκδοσή του.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
Κεφάλαιο 6. Απαιτήσεις Παιγνίων που Διεξάγονται Ζωντανά με Κρουπιέρη			
Άρθρο 20. Απαιτήσεις Παιγνίων που Διεξάγονται Ζωντανά με Κρουπιέρη			
20.1 Γενικές Απαιτήσεις			
20.1.1 Ορισμός	Τα Παίγνια με ζωντανό κρουπιέρη (Live Dealer) με χρήση διαδικτύου (internet) περιορίζονται σε επιτραπέζια Παίγνια (table games) που διεξάγονται από ένα πραγματικό κρουπιέρη (dealer) με τη χρήση πραγματικού εξοπλισμού Παιγνίων, με βίντεο και ήχο που αποστέλ-λεται σε όλους τους απομακρυσμένους Παίκτες, μαζί με οδηγίες για τη χρήση streaming, narrowcast, broadcast ή άλλης τεχνολογίας. ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Παίκτης νοείται αποκλειστικά ο απομακρυσμένος Παίκτης.	Δεν υφίσταται	Μόνο πληροφορίες.
20.1.2 Εμφανιζόμενες Πληροφορίες	Παρέχονται πληροφορίες στον Παίκτη σε πραγματικό χρόνο οι οποίες περιλαμβάνουν όλα τα στοιχεία του Παιγνίου που είναι διαθέσιμα και στο ισοδύναμο του online, αντίστοιχου Παιγνίου. Οι πληροφορίες αυτές περιλαμβάνουν:		
	α) Ημερομηνία και ώρα.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	β) Τον αριθμό του τραπεζιού και τη θέση του (table number and location).	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	γ) Ελάχιστα και μέγιστα όρια Συμμετοχής του τραπεζιού (table minimum and maximum wagers).	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	δ) Αριθμός των τραπουλών (decks) που χρησιμοποιούνται, κατά περίπτωση.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	ε) Το ποσό Συμμετοχής.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	στ) Το αποτέλεσμα του Παιγνίου.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	ζ) Vigorish ποσό, αν ισχύει.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	η) Αποδόσεις πληρωμών (payout odds), ανάλογα με την περίπτωση.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	θ) Ποσά που κερδήθηκαν ή χάθηκαν.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
20.1.3 Ημιτελή Παίγνια (Incomplete Games)	Ημιτελή Παίγνια (Incomplete Games) Σε περίπτωση που ένας απομακρυσμένος Παίκτης για οποιονδήποτε λόγο δεν ολοκληρώνει μια ενέργεια που απαιτείται ώστε το Παίγνιο να συνεχιστεί εντός του προβλεπόμενου χρόνου:		
	α) Η Πλατφόρμα Τυχερών Παιγνίων ολοκληρώνει το Παίγνιο για λογαριασμό του Παίκτη.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	β) Το Παίγνιο ολοκληρώνεται χρησιμοποιώντας τη βέλτιστη στρατηγική για το συγκεκριμένο Παίγνιο.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	γ) Ο Παίκτης δεν πρέπει να ξαναμπεί στη συγκεκριμένη εκτέλεση (instance) ενός Παιγνίου όπου η Πλατφόρμα Τυχερών Παιγνίων έχει αναλάβει να ολοκληρώσει το παιχνίδι για λογαριασμό του Παίκτη.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	δ) Τυχόν κέρδη που προκύπτουν από το Παίγνιο πιστώνονται στον Ηλεκτρονικό Λογαριασμό Παίκτη.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	ε) Τυχόν ζημίες που προκύπτουν από το Παίγνιο παρακρατούνται σύμφωνα με τους κανόνες του Παιγνίου.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	στ) Τα αποτελέσματα του Παιγνίου είναι στη διάθεση του Παίκτη και γίνεται αναφορά ποιες αποφάσεις ελήφθησαν από την Πλατφόρμα Τυχερών Παιγνίων, για λογαριασμό του Παίκτη.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	ζ) Οι άλλοι Παίκτες στο Παίγνιο έχουν τη δυνατότητα να ολοκληρώσουν τα δικά τους Παίγνια [εκτός αν δεν μπορούν ή αν δεν θέλουν να συμμετάσχουν όταν είναι η σειρά τους (do not take their turn)].	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
20.1.4 Κοινοποίηση Νίκης (Win notification)	Σε περίπτωση που ο Παίκτης που κερδίζει, χρησιμοποιεί διεπαφή διαδικτύου Internet/πύλη (gateway), ενημερώνεται για τη νίκη απευθείας μέσω του Ηλεκτρονικού Λογαριασμού Παίκτη, συμπεριλαμβανομένου και του ποσού που κέρδισε, εν ευθέτω χρόνο, μετά την ολοκλήρωση του Παιγνίου.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
20.1.5 Απαιτήσεις Εφαρμογή Παίκτη (Player Application Requirements)	Οι εφαρμογές του Παίκτη διαθέτουν επαρκείς πόρους για να πληρούν τις ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος, όπως ορίζονται από το σύστημα ζωντανού κρουπιέρη και όπως διαφημίζεται στον απομακρυσμένο Παίκτη.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
20.2 Συμμετοχή μέσω Διεπαφής Διαδικτύου (Betting by Internet Interface)			
20.2.1 Γενική Δήλωση	Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν μόνο για Παίγνια ζωντανού κρουπιέρη (live dealer) μέσω διεπαφής διαδικτύου (internet) ή για Παίγνια που χρησιμοποιούν αποτελεσματικά διεπαφή διαδικτύου ή πύλη (gateway) σε ένα υπάρχον παραδοσιακό/land-based Παίγνιο που ήδη λειτουργεί σε ζωντανό περιβάλλον (Live environment).	Δεν υφίσταται	Μόνο πληροφορίες.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
20.2.2 Ακεραιότητα Παιγνίου (game fairness)	Οι ακόλουθες πληροφορίες είναι άμεσα διαθέσιμες μέσω της διεπαφής διαδικτύου του Παιγνίου (internet interface) ή της πύλης (gateway) καθ' όλη τη διάρκεια της Παικτικής Συνεδρίας, ανάλογα με την περίπτωση: ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τίποτα στο παρόν κείμενο δεν αποκλείει το ενδεχόμενο εφαρμογής προωθητικών ενεργειών (promotions) σε Παίγνια στα οποία ο Παίκτης συνδέεται μέσω διεπαφής διαδικτύου/πύλης (Internet/Gateway) ή σε παραδοσιακά/land-based Παίγνια.		
	α) Επαρκείς πληροφορίες ώστε να προσδιοριστεί το συγκεκριμένο Παίγνιο που έχει επιλεγεί.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	β) Η εξέλιξη του Παιγνίου και οι κανόνες πληρωμής (payout rules) δεν βασίζονται στον ήχο, για τη μεταφορά του νοήματός τους.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	γ) Όλες οι επιβαρύνσεις που επιβάλλονται στον Παίκτη, όπως τέλη, vigorish.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	δ) Οι κανόνες που περιγράφουν τις διαδικασίες χειρισμού διακοπών λειτουργίας (interruptions) ενός Παιγνίου, οι οποίες προκαλούνται λόγω ασυνέχειας της ροής δεδομένων, της εικόνας και του ήχου από τον εξυπη-ρετητή του δικτύου (network server) κατά τη διάρκεια ενός Παιγνίου (π.χ. διακοπή σύνδεσης στο internet ή δυσλειτουργία του τερματικού Συμμετοχής).	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	ε) Οι Παίκτες ενημερώνονται για κάθε ευκαιρία Συμμετοχής κατά τη «ζωντανή» (live) παρακολούθηση ενός γεγονότος (π.χ. ποντάροντας στο παιχνίδι) ότι αυτή, η «ζωντανή» μετάδοση, μπορεί να υπόκειται σε καθυστερήσεις ή διακοπές λειτουργίας. Όταν μια καθυστέρηση είναι εμφανής ή δημιουργείται από το σύστημα, το μέγεθος της καθυστέρησης γνωστοποιείται στον Παίκτη.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	στ) Οι κανόνες, η Σχεδίαση και η λειτουργικότητα του Παιγνίου, τα οποία τίθενται στη διάθεση του Παίκτη χρησιμοποιώντας διεπαφή διαδικτύου/πύλη, δεν περιλαμβάνουν λιγότερα στοιχεία από αυτά που διατίθενται στον Παίκτη που χρησιμοποιεί το παραδοσιακό/land-based Παίγνιο κατά περίπτωση.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	ζ) Παίκτες που συμμετέχουν στο Παίγνιο (ή συμμετέχουν σε ένα μελλοντικό γεγονός) χρησιμοποιώντας τη διεπαφή διαδικτύου/πύλης, έχουν τις ίδιες πιθανότητες νίκης ή ήττας με τους Παίκτες που χρησιμοποιούν το παραδοσιακό/land-based Παίγνιο.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
Article 21. Απαιτήσεις Ηλεκτρονικών Συσκευών Ανακατέματος και Διανομής Τραπουλόχαρτων			
21.1 Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών			
21.1.1 Γενική Απαίτηση	Η Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών (ΓΤΑ) και τα μηχανικά μέσα εξασφαλίζουν την τυχαιότητα στα αποτελέσματα των παιγνιόχαρτων. Τα ποτελέσματα: α) Είναι στατιστικά ανεξάρτητα.	Δεν υφίσταται	Η ΓΤΑ δεν χρησιμοποιείται για σκοπούς παιγνίων με ζωντανό κρουπιέρη.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	β) Συμμορφώνονται προς την επιθυμητή τυχαία κα- τανομή. γ) Περνούν επιτυχώς διάφορες αναγνωρισμένες στα- τιστικές δοκιμές. δ) Είναι μη προβλέψιμα.		
21.1.2 Εφαρμοσμένες Δοκιμές	Το εργαστήριο αξιολόγησης χρησιμοποιεί διάφορες αναγνωρισμένες δοκιμές για να καθορίσει εάν οι τυχαίες τιμές που προέκυψαν από τη γεννήτρια τυχαίων αριθμών περνάνε επιτυχώς ή όχι το επιθυμητό όριο εμπιστοσύνης 99%. Αυτές οι δοκιμές περιλαμβάνουν ενδεικτικά, αλλά χωρίς να περιορίζονται σε αυτά,τα κάτωθι: α) Δοκιμή x^2. β) Δοκιμή ισοκατανομής (συχνότητα). γ) Δοκιμή κενού. δ) Δοκιμή αλληλοκαλύψεων. ε) Δοκιμή Πόκερ. στ) Δοκιμή συλλέκτη κουπονιών. ζ) Δοκιμή αντιμετάθεσης. η) Δοκιμή Kolmogorov-Smirnov. θ) Δοκιμές κριτηρίου διαδοχικότητας. ι) Δοκιμή στατιστικής ακολουθίας. ια) Δοκιμές ροών (τα μοτίβα εμφανίσεων δεν πρέπει να είναι επαναλαμβανόμενα). ιβ) Δοκιμή διαδραστικής συσχέτισης. ιγ) Ισχύς δοκιμής σειριακής συσχέτισης και βαθμός σειριακής συσχέτισης (τα αποτελέσματα πρέπει να είναι ανεξάρτητα από το προηγούμενο Παίγνιο). ιδ) Δοκιμές ακολουθιών. ιε) Κατανομή Poisson.	Δεν υφίσταται	Η ΓΤΑ δεν χρησιμοποιείται για σκοπούς παιγνίων με ζωντανό κρουπιέρη.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
21.1.3 Παρασκηνιακή Δραστηριότητα ΓΤΑ	Η ΓΤΑ επαναλαμβάνεται (cycled) συνεχώς στο παρασκήνιο ανάμεσα σε Παίγνια και κατά τη διάρκεια Παιγνίων με μια ταχύτητα, η οποία δεν μπορεί να χρονομετρηθεί από τον Παίκτη.	Δεν υφίσταται	Η ΓΤΑ δεν χρησιμοποιείται για σκοπούς παιγνίων με ζωντανό κρουπιέρη.
21.1.4 Παραγωγή φύτρων ΓΤΑ	Το πρώτο φύτρο καθορίζεται τυχαία από ένα μη ελεγχόμενο συμβάν. Μετά από κάθε Παίγνιο υπάρχει μια τυχαία αλλαγή στη διαδικασία ΓΤΑ (νέο φύτρο, τυχαίο χρονόμετρο, καθυστέρηση κ.λπ.). Πιστοποιείται ότι η ΓΤΑ δεν ξεκινά με την ίδια τιμή κάθε φορά. Εναλλακτικά, είναι επιτρεπτή η μη χρήση ενός τυχαίου φύτρου. Ωστόσο, ο κατασκευαστής εξασφαλίζει ότι οι τυχαίες αλλαγές δε συγχρονίζονται.	Δεν υφίσταται	Η ΓΤΑ δεν χρησιμοποιείται για σκοπούς παιγνίων με ζωντανό κρουπιέρη.
21.1.5 Κλιμακωτοί Αλγόριθμοι	α) Εάν ένας τυχαίος αριθμός με εύρος μικρότερο από αυτό που παρέχεται από τη ΓΤΑ απαιτείται για κάποιο σκοπό εντός της συσκευής, η μέθοδος της κλιμάκωσης, (δηλαδή, μετατροπής του αριθμού στο κατώτερο εύρος), σχεδιάζεται με τέτοιον τρόπο ώστε να διασφαλίζεται ότι όλοι οι αριθμοί εντός του κατώτερου εύρους είναι εξίσου πιθανοί. β) Αν ένας συγκεκριμένος τυχαίος αριθμός που επιλέγεται είναι έξω από το εύρος της ίσης κατανομής των τιμών κλιμάκωσης, επιτρέπεται να απορριφθεί και να επιλεγεί ο επόμενος στην αλληλουχία για τον σκοπό της κλιμάκωσης.	Δεν υφίσταται	Η ΓΤΑ δεν χρησιμοποιείται για σκοπούς παιγνίων με ζωντανό κρουπιέρη.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
21.10 Λειτουργικότητα Συσκευής			
21.10.1 Λειτουργικότητα Μηχανής Ανακατέματος Τραπουλόχαρτων	Οι μηχανές ανακατέματος τραπουλόχαρτων πρέπει να είναι σχεδιασμένες, ώστε: α) Να εξασφαλίζεται ότι ανεξαρτήτως της ακολουθίας εισαγωγής των τραπουλόχαρτων στη συσκευή ανακατέματος δεν επηρεάζεται το αποτέλεσμα του παιχνιδιού. β) Η λειτουργία τους, πλην της περίπτωσης διακοπής παροχής ενέργειας, δεν μπορεί να εμποδιστεί ή διακοπεί χωρίς να εντοπίζεται το αίτιο. γ) Κατά τη διάρκεια λειτουργίας της, η συσκευή ανακατέματος πρέπει να έχει τη δυνατότητα να μοιράζει τα τραπουλόχαρτα δίχως να δημιουργεί σε αυτά κάποιο σημάδι, γδάρσιμο ή εκδορά, ή να προκαλεί οποιαδήποτε αλλοίωση στα τραπουλόχαρτα καθιστώντας τα αναγνωρίσιμα από τον Παίκτη. δ) Η συσκευή ανακατέματος δεν πρέπει να δίνει κανενός είδους πληροφορίες σχετικές με το παιχνίδι που διεξάγεται, οι οποίες μπορούν να οδηγούν σε: i) Πρόβλεψη της έκβασης του Παιγνίου. ii) Παρακολούθηση των τραπουλόχαρτων που παίχθηκαν και των τραπουλόχαρτων που απομένουν να παιχθούν. iii) Υπολογισμό της πιθανότητας εμφάνισης ενός γεγονότος που αφορά στο Παίγνιο. iv) Επινόηση στρατηγικής για τη Συμμετοχή ή παικτικής συμπεριφοράς στο Παίγνιο. ε) Η συσκευή ανακατέματος μπορεί να χρησιμοποιεί υποστηρικτικές συσκευές οι οποίες βοηθούν στην επίτευξη των παραπάνω απαιτήσεων. Οι υποστηρικτικές συσκευές δεν επηρεάζουν την ακεραιότητα της λειτουρ- γίας της μηχανής ανακατέματος. ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι υποστηρικτικές συσκευές λειτουργούν σύμφωνα με τον σχεδιασμό και τις προδιαγραφές λειτουργίας του κατασκευαστή.	Δεν υφίσταται	Η ΓΤΑ δεν χρησιμοποιείται για σκοπούς παιγνίων με ζωντανό κρουπιέρη.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
Κεφάλαιο 9. Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών (Random Number Generator)			
Άρθρο 25. Χαρακτηριστικά Γεννήτριας Τυχαίων Αριθμών (Random Number Generator)			
25.1 Γενικές απαιτήσεις Γεννήτριας Τυχαίων Αριθμών (Random Number Generator)	Η γεννήτρια τυχαίων αριθμών (RNG-random number generator) πρέπει να είναι ισχυρή σε επίπεδο κρυπτογράφησης κατά τον χρόνο της υποβολής. Όταν περισσότερες από μια εκτελέσεις (instances) μιας γεννήτριας τυχαίων αριθμών χρησιμοποιούνται στο ΚΠΣ, κάθε εκτέλεση (instance) θα πρέπει να αξιολογείται και να πιστοποιείται χωριστά. Όταν οι εκτελέσεις (instances) είναι ταυτόσημες, αλλά προϋποθέτουν μια διαφορετική εγκα- τάσταση (implementation) στο Παίγνιο/εφαρμογή, κάθε εγκατάσταση (implementation) θα πρέπει να αξιολογείται και να πιστοποιείται χωριστά. Τυχόν αποτελέσματα της γεννήτριας τυχαίων αριθμών που χρησιμοποιούνται στον καθορισμό συμβόλου/αποτελέσματος Παιγνίου πρέπει να αποδεικνύεται, μέσω ανάλυσης των δεδομένων και του πηγαίου κώδικα ανάγνωσης, ότι: α) Είναι στατιστικά ανεξάρτητα. β) Κατανέμονται δίκαια (εντός στατιστικά αναμενόμενων ορίων) στο εύρος τους (range). γ) Έχουν περάσει επιτυχώς (pass) διάφορες αναγνωρισμένες στατιστικές δοκιμές (statistical tests). δ) Είναι κρυπτογραφικά ισχυρή.	Συμμόρφωση	Ανατρέξτε στην αναφορά RNG: e217726HCKGRC
25.2 Διεξαγόμενοι Έλεγχοι	Το ανεξάρτητο εργαστήριο πιστοποίησης ενδέχεται να χρησιμοποιεί διάφορες δοκιμές εφαρμογής για να καθορίσει εάν οι τυχαίες τιμές που προέκυψαν από τη γεννήτρια τυχαίων αριθμών περνάνε επιτυχώς ή όχι το επιθυμητό επίπεδο εμπιστοσύνης 99%. Αυτές οι δοκιμές μπορεί να περιλαμβάνουν ενδεικτικά, αλλά χωρίς περιορισμούς, τα εξής: α) Δοκιμή x^2. β) Δοκιμή ισοκατανομής (συχνότητα). γ) Δοκιμή κενού. δ) Δοκιμή αλληλοκαλύψεων. ε) Δοκιμή Πόκερ. στ) Δοκιμή συλλέκτη κουπονιών. ζ) Δοκιμή αντιμετάθεσης. η) Δοκιμή Kolmogorov-Smirnov.	Συμμόρφωση	Ανατρέξτε στην αναφορά RNG: e217726HCKGRC

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	θ) Δοκιμές κριτηρίου διαδοχικότητας. ι) Δοκιμή στατιστικής ακολουθίας. ια) Δοκιμές ροών (τα μοτίβα εμφανίσεων δεν πρέπει να είναι επαναλαμβανόμενα). ιβ) Δοκιμή διαδραστικής συσχέτισης. ιγ) Ισχύς δοκιμής σειριακής συσχέτισης και βαθμός σειριακής συσχέτισης (τα αποτελέσματα πρέπει να είναι ανεξάρτητα από το προηγούμενο Παίγνιο). ιδ) Δοκιμές ακολουθιών. ιε) Κατανομή Poisson. ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το ανεξάρτητο εργαστήριο πιστοποίησης θα επιλέγει τις κατάλληλες δοκιμές κατά περίπτωση, ανάλογα με την υπό εξέταση ΓΤΑ.		
25.3 Κλιμάκωση	Η μέθοδος κλιμάκωση (scaling) δεν πρέπει να θέτει σε κίνδυνο την ισχύ κρυπτογράφησης της γεννήτριας τυχαίων αριθμών. Επιπλέον, η μέθοδος κλιμάκωσης θα διαφυλάττει την κατανομή των κλιμακούμενων τιμών. Για παράδειγμα, αν μια 32-bit γεννήτρια τυχαίων αριθμών με ένα εύρος (range) του συνόλου των ακεραίων στο κλειστό διάστημα [0, 232-1] έπρεπε να κλιμακωθεί στο εύρος (range) του συνόλου των ακεραίων στο κλειστό διάστημα [1,6], έτσι ώστε οι κλιμακούμενες τιμές να μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην προσομοίωση της κύλισης ενός ζαριού έξι όψεων, τότε κάθε ακέραιος στην κλίμακα εύρους θα πρέπει θεωρητικά να εμφανιστεί με την ίδια συχνότητα. Στο παράδειγμα που δίνεται, αν η θεωρητική συχνότητα για κάθε τιμή δεν είναι ίση, τότε η μέθοδος κλιμάκωσης θεωρείται ότι έχει πόλωση (bias). Κατά συνέπεια, μια συμμορφούμενη (compliant) μέθοδος κλιμάκωσης (scaling) θα πρέπει να έχει πόλωση ίση με μηδέν.	Συμμόρφωση	Ανατρέξτε στην αναφορά RNG: e217726HCKGRC
25.4 Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών	Λόγω της φύσης τους, η απόδοση των γεννητριών τυχαίων αριθμών RNG που βασίζονται στο υλικό μπορεί να χειροτερεύει με το πέρασμα του χρόνου. Η αποτυχία της RNG που βασίζεται στο υλικό θα μπορούσε να έχει σοβαρές συνέπειες για το Παίγνιο/εφαρμογή, π.χ. τα Παίγνια μπορεί να γίνουν προβλέψιμα ή να παρουσιάζουν μη δίκαιη κατανομή. Ως εκ τούτου, εάν χρησιμοποιείται μια RNG βασισμένη στο υλικό, πρέπει να υπάρχει δυ-	Δεν υφίσταται	Η ΓΤΑ αυτή βασίζεται σε λογισμικό.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
Βασισμένη στο Υλικό	ναμική/ενεργή, παρακολούθηση σε πραγματικό χρόνο του αποτελέσματος που εξάγεται (output), με μέγεθος δείγματος αρκετά μεγάλο, ώστε να επιτρέπει αρκετές και στατιστικά ισχυρές δοκιμές, έτσι ώστε το Παίγνιο να απενεργοποιείται, όταν ανιχνεύεται σφάλμα σε έλεγχο αποτελέσματος εξόδου (output).		
25.5 Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών Βασισμένη στο Λο-γισμικό Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν μόνο για γεννήτριες τυχαίων αριθμών (ΓΤΑ) που βασίζονται σε λογισμικό.			
25.5.1 Περίοδος (Period)	Η Περίοδος της RNG, σε συνδυασμό με τις μεθόδους εφαρμογής των αποτελεσμάτων RNG, πρέπει να είναι αρκετά μεγάλη, ώστε να διασφαλίζει ότι όλοι οι ανεξάρτητοι συνδυασμοί/παραλλαγές αποτελέσματος των Παι-γνίων είναι δυνατοί για τα δεδομένα Παίγνια/εφαρμογές.	Συμμόρφωση	Ανατρέξτε στην αναφορά RNG: e217726HCKGRC
25.5.2 Seeding / re-seeding	Οι μέθοδοι Seeding/Re-seeding πρέπει να διασφαλίζουν ότι όλες οι τιμές των seed εκκίνησης-αρχικοποίησης της γεννήτριας τυχαίων αριθμών RNG (seed), καθορίζονται με τρόπο που δεν θέτει σε κίνδυνο την κρυπτογρα-φική ασφάλεια της γεννήτριας τυχαίων αριθμών.	Συμμόρφωση	Ανατρέξτε στην αναφορά RNG: e217726HCKGRC
25.5.3 Background Cycling/Activity Λειτουργία Παρα-σκηνίου	Προκειμένου να διασφαλιστεί ότι τα αποτελέσματα της RNG δεν μπορεί να προβλεφθούν, η κατάλληλη λειτουργία παρασκηνίου πρέπει να εφαρμόζεται μεταξύ των Παιγνίων. Όταν το αποτέλεσμα ενός Παιγνίου αποτελείται από πολλαπλές χαρτογραφημένες τιμές RNG, η λειτουργία παρασκηνίου πρέπει να εφαρμοστεί κατά τη διάρκεια του Παιγνίου (δηλαδή μεταξύ της επιλογής της κάθε χαρτογραφημένης αξίας RNG) για να διασφαλίσει ότι το αποτέλεσμα του Παιγνίου δεν αποτελείται από διαδοχικά χαρτογραφημένα RNG αποτελέσματα. Η λειτουργία παρασκηνίου πρέπει να ενεργοποιείται τυχαία, χωρίς παρέμβαση, έτσι ώστε να αποτραπεί οποιαδήποτε πρόβλεψη.	Συμμόρφωση	Ανατρέξτε στην αναφορά RNG: e217726HCKGRC
Κεφάλαιο 10. Προοδευτικό Τζάκποτ (Progressive Jackpot)			
Άρθρο 26. Απαιτήσεις Προοδευτικού Τζάκποτ (Progressive Jackpot Requirements)			
26.1 Εισαγωγή	Η Προοδευτική Λειτουργία είναι ένα προοδευτικά αυξανόμενο βραβείο, το οποίο βασίζεται σε μια συνάρτηση των πιστωτικών μονάδων που τοποθετούνται/κερδίζονται. Αυτό περιλαμβάνει βραβεία που απονέμονται βάσει κριτηρίων, εκτός της απόκτησης αποτελέσματος νίκης στο Παίγνιο, όπως το «τζάκποτ μυστήριο» (Mystery Jackpot). Ωστόσο, σε αυτό δεν πε-ριλαμβάνονται μη-παραμετροποιήσιμα, αυξανόμενα βραβεία που προκύπτουν από τα χαρακτηριστικά bonus	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	(bonus features), τα οποία αποτελούν μέρος του πίνακα πληρωμών (paytable) του Παιγνίου (Θεωρητικό %RTP) (Theoretical %RTP).		
26.2 Προοδευτικό Τζάκποτ Σχεδιασμός και Λειτουργία			
26.2.1 Ακεραιότητα Προοδευτικού Τζάκποτ (Progressive Jackpot Fairness)	Για ένα Προοδευτικό Τζάκποτ πρέπει να εφαρμόζονται οι ακόλουθες αρχές:		
	α) Όλοι οι Παίκτες που παίζουν Παίγνια Προοδευτικού Τζάκποτ πρέπει να έχουν γνώση των ενεργειών που θα τους δώσουν τη δυνατότητα να κερδίσουν το Προοδευτικό Τζάκποτ.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	β) Σε περίπτωση που οι συνεισφορές από Προοδευτικό Τζάκποτ αποτελούν μέρος του υπολογισμού του %RTP (%RTP calculation), οι συνεισφορές αυτές δεν πρέπει να εξομοιώνονται με τα έσοδα. Εάν ένα ανώτατο όριο Συμμετοχής (cap) καθορίζεται σε Προοδευτικό Τζάκποτ, από τη στιγμή που επιτευχθεί αυτό το όριο (cap), όλες οι επιπρόσθετες συνεισφορές θα πιστώνονται σε δεξαμενή εκτροπής (diversion pool). Η ελάχιστη απόδοση στον Παίκτη πρέπει να επιτευχθεί ανεξάρτητα του αριθμού των μονάδων Συμμετοχής (betting units) που υπολογίζονται.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	γ) Οι κανόνες του Παιγνίου πρέπει να περιλαμβάνουν τον τρόπο με τον οποίο το Προοδευτικό Τζάκποτ χρηματοδοτείται και καθορίζεται.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	δ) Εάν υπάρχει ελάχιστο ποσό Συμμετοχής, προκειμένου ένας Παίκτης να κερδίσει ένα Προοδευτικό Τζάκποτ, τότε το βασικό Παίγνιο (base game) (χωρίς το Προοδευτικό Τζάκποτ) πρέπει να πληροί την προϋπόθεση της ελάχιστης απόδοσης στον Παίκτη.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	ε) Το τρέχον ποσό του Προοδευτικού Τζάκποτ θα πρέπει να εμφανίζεται στις συσκευές των Παικτών που συμμετέχουν σε αυτό. Αυτή η οθόνη θα πρέπει να ενημερώνεται σε όλες τις συσκευές των Παικτών, τουλάχιστον κάθε 30 δευτερόλεπτα. ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Είναι αποδεκτό ότι, ανάλογα με το μέσο, οι καθυστερήσεις επικοινωνίας είναι διαφορετικές και πέρα από τη γνώση ή έλεγχο του Κατόχου Άδειας. Καθυστερήσεις τύπου εξυπηρετητή προς Συσκευή Παίκτη θα διαφέρουν από Παίκτη σε Παίκτη και από μήνυμα σε μήνυμα.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	στ) Οι κανόνες του Παιγνίου πρέπει να ενημερώνουν τους Παίκτες σχετικά με τις ατέλειες του μέσου επικοινωνίας για το Παίγνιο και πώς αυτό τους επηρεάζει.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	ζ) Οι κανόνες του Παιγνίου πρέπει να ενημερώνουν τους Παίκτες σχετικά με μέγιστα βραβεία ή/και προθεσμίες χρόνου που μπορεί να υπάρχουν για κάθε Προοδευτικό Τζάκποτ.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	η) Για προοδευτικά τζάκποτ που προσφέρουν πολλαπλά επίπεδα βραβείων, στον Παίκτη πρέπει πάντα να καταβάλλεται το υψηλότερο ποσό, εάν κερδίζεται ένας συγκεκριμένος συνδυασμός που ενεργοποιεί την πληρωμή του υψηλότερου βραβείου. Αυτό μπορεί να συμβεί όταν ένας νικητήριος συνδυασμός μπορεί να αντιστοιχεί σε περισσότερους από έναν από τους διαθέσιμους συνδυασμούς του πίνακα πληρωμών (δηλαδή, ένα Flush είναι ένας τύπος Straight flush και ένα Straight Flush είναι ένας τύπος Royal flush). Ως εκ τούτου, ενδέχεται να υπάρχουν περιπτώσεις στις οποίες τα επίπεδα του Προοδευτικού Τζάκποτ θα πρέπει να ανταλλαχθούν (shall be swapped) για να εξασφαλιστεί ότι ο Παίκτης λαμβάνει την υψηλότερη δυνατή τιμή που βασίζεται σε όλους τους συνδυασμούς που το καθορίζουν.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	θ) Σε περίπτωση που συμβαίνουν πολλαπλά προοδευτικά τζάκποτ περίπου την ίδια χρονική στιγμή και δεν υπάρχει τρόπος να γνωρίζει κανείς ποιο τζάκποτ συνέβη πρώτο, πρέπει να εξασφαλίζεται ότι τα «χτυπήματα» (hits) αυτά θεωρούνται ταυτόχρονες νίκες. Πληρωμές βραβείων για ταυτόχρονες νίκες θα πρέπει να γίνονται σύμφωνα με τους κανόνες του Παιγνίου. Οι κανόνες του παιγνίου πρέπει να περιλαμβάνουν πληροφορίες σχετικά με την περίπτωση αυτή.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
26.2.2 Slave Progressive Jackpot controllers	Όταν ένας «Master Controller» χρησιμοποιεί «Slave Controllers» για να ελέγξει ένα Προοδευτικό Τζάκποτ ισχύουν οι ακόλουθες απαιτήσεις:	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	α) Όλοι οι «Slave Controllers» πρέπει να είναι χρονικά συγχρονισμένοι με τον «Master Controller».	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	β) Ο «Master Controller» πρέπει να είναι χρονικά συγχρονισμένος με το ΚΠΣ.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	γ) Τα γεγονότα κέρδους προοδευτικών τζάκποτ (Progressive Jackpot win events) πρέπει να έχουν χρονοσήμανση (time-stamped) και ο ελεγκτής Προοδευτικού Τζάκποτ (Progressive Jackpot controller) πρέπει να εξα-σφαλίζει ότι «χτυπήματα» (hits) που έχουν εγγραφεί με ελάχιστη χρονική διαφορά να θεωρούνται ταυτόχρονες νίκες. Πληρωμές βραβείων για ταυτόχρονες νίκες θα πρέπει να γίνονται σύμφωνα με τους κανόνες του Παιγνίου.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	δ) Το ελάχιστο χρονικό «παράθυρο» [Περίοδος Επαναφοράς Προοδευτικού Τζάκποτ (Progressive Jackpot Reset Period)] δεν πρέπει να είναι μικρότερο από το μεγαλύτερο χρονικό διάστημα που απαιτείται για να: i) Καταχωρηθεί ότι ένα Προοδευτικό Τζάκποτ έχει κερδηθεί.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	ii) Να ανακοινωθεί η νίκη στις οθόνες των συσκευών όλων των συμμετεχόντων Παικτών με ενεργή συνεδρία. iii) Να γίνει επαναφορά των μετρητών Προοδευτικών Τζάκποτ (reset the progressive jackpot meters).		
	ε) Σε περίπτωση που υποστηρίζεται ένα Προοδευτικό Τζάκποτ που καθορίζεται με αυξήσεις των Στοιχημάτων μεμονωμένων Παικτών, η επεξεργασία της παραλαβής των προσαυξήσεων από όλες τις συσκευές των Παικτών, είτε συνδέονται στον «Master Controller» είτε στον «Slave Controller», πρέπει να είναι δίκαιη (fair).	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
26.2.3 Κοινοποίηση Νίκης Προοδευτικού Τζάκποτ (Progressive Jackpot Win Notifications)	Οι ακόλουθες απαιτήσεις πρέπει να πληρούνται, όταν υπάρχει μια νίκη τζάκποτ:		
	α) Ένας Παίκτης που κερδίζει πρέπει να ενημερώνεται σχετικά με τη νίκη ενός Προοδευτικού Τζάκποτ μέχρι το τέλος του παιγνίου εν εξελίξει.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	β) Η πληροφορία για την απόδοση ενός Προοδευτικού Τζάκποτ, πρέπει να παρέχεται σε όλες τις συσκευές Παικτών που συμμετέχουν στο Προοδευτικό Τζάκποτ κατά τη στιγμή της νίκης με τρόπο κατανοητό από τον Παίκτη.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	γ) Το ποσό του Προοδευτικού Τζάκποτ, όπως αυτό έχει διαμορφωθεί μετά την απόδοσή του, θα πρέπει να εμφανίζεται σε όλες τις συσκευές Παικτών που συμμετέχουν στο τζάκποτ κατά τη στιγμή της απόδοσης.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
26.2.4 Αλλαγές Παραμέτρων Προοδευτικού Τζάκποτ	Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για τη ρύθμιση των προοδευτικών τζάκποτ:		
	α) Όταν ένα Προοδευτικό Τζάκποτ έχει ξεκινήσει, τυχόν αλλαγές στις παραμέτρους του τίθενται σε ισχύ μετά τη νίκη του τρέχοντος Προοδευτικού Τζάκποτ. Αυτές είναι παράμετροι «εν αναμονή» (“pending” parameters).	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	β) Ένα Προοδευτικό Τζάκποτ μυστηρίου (mystery jackpot) που χρησιμοποιεί ένα ποσό κρυφού Προοδευτικού Τζάκποτ (Hidden progressive jackpot amount) για να καθορίσει τη νίκη του Προοδευτικού Τζάκποτ, δεν πρέπει να αλλάξει το ποσό του κρυφού Προοδευτικού Τζάκποτ όταν αλλάζουν οι παράμετροι, αν το Προοδευτικό Τζάκποτ είναι ενεργό (δηλαδή σε περίπτωση που προστεθούν σε αυτό συνεισφορές από Προοδευτικό Τζάκποτ).	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	γ) Το ΚΠΣ πρέπει να παρέχει έναν τρόπο για να εμφανίζει τις τρέχουσες και τις εκκρεμείς παραμέτρους Προοδευτικού Τζάκποτ.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	δ) Το ΚΠΣ πρέπει να καταγράφει τις τιμές όλων των μετρητών Προοδευτικών Τζάκποτ (progressive jackpot meters), καθώς και όλες τις τρέχουσες ή εν αναμονή παραμέτρους των Προοδευτικών Τζάκποτ.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
26.2.5 Μερική Ανακατεύθυνση Προοδευτικού Τζάκ-ποτ (Partial Progressive Jackpot Redirection)	Είναι αποδεκτά τα συστήματα κλήρωσης εκτροπής (Diversion Pool schemes) στα οποία ένα τμήμα των συνεισφορών των προοδευτικών τζάκποτ εκτρέπεται (redirected) σε άλλη κλήρωση, έτσι ώστε όταν το Προοδευτικό Τζάκποτ κερδίζεται, η κλήρωση εκτροπής (diversion pool) να προστίθεται στο ποσό εκκίνησης-αρ-χικοποίησης (seed) του επόμενου Προοδευτικού Τζάκποτ.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
26.2.6 Τερματισμός Προοδευτικού Τζάκποτ	Σε περιπτώσεις όπου ένα Προοδευτικό Τζάκποτ θα πρέπει να κλείσει (π.χ. δυσλειτουργία, απώλεια της συνδεσιμότητας, απροσδόκητος τερματισμός), οι ακόλουθες απαιτήσεις θα πρέπει να ισχύουν:		
	α) Πρέπει να δοθεί στους Παίκτες σαφής ένδειξη ότι το Προοδευτικό Τζάκποτ δεν λειτουργεί (π.χ. εμφάνιση «τζάκποτ κλειστό» στη Συσκευή Παίκτη).	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	β) Δεν πρέπει να είναι δυνατό να κερδηθεί ένα Προοδευτικό Τζάκποτ, ενώ είναι σε κατάσταση τερματισμού λειτουργίας.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	γ) Αν το Προοδευτικό Τζάκποτ λειτουργεί σε συνδυασμό με ένα άλλο Παίγνιο [π.χ. βασικό Παίγνιο (base game)] και η απαίτηση επιστροφής στον Παίκτη πραγματοποιείται μόνο όταν περιλαμβάνονται συνεισφορές Προοδευτικού Τζάκποτ, το άλλο Παίγνιο μπορεί να παρέχεται μόνο όταν το Προοδευτικό Τζάκποτ είναι διαθέσιμο.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	δ) Η ενεργοποίηση του Προοδευτικού Τζάκποτ από κατάσταση διακοπής πρέπει να ενεργοποιήσει το Προοδευτικό Τζάκποτ με τις ακριβώς ίδιες παραμέτρους, συμπεριλαμβανομένης της αξίας του Προοδευτικού Τζάκ- ποτ και το ποσό κρυφής νίκης (hidden win amount) για το Προοδευτικό Τζάκποτ μυστηρίου (mystery jackpot),όπως ακριβώς ήταν πριν τη διακοπή.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
26.2.7 Επαναφορά Προοδευτικού Τζάκποτ (Progressive Jackpot Recovery)	Για να ενεργοποιηθεί η επαναφορά της τρέχουσας αξίας ποσών Προοδευτικού Τζάκποτ στην περίπτωση προβλήματος λειτουργίας ενός υποσυστήματος του ΚΠΣ ή του ελεγκτή (controller) Προοδευτικού Τζάκποτ πρέπει:		
	α) Η τρέχουσα αξία του ποσού του Προοδευτικού Τζάκποτ να αποθηκεύεται σε τουλάχιστον δύο ξεχωριστές –ανεξάρτητες μεταξύ τους– συσκευές (physically separate devices) ή	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	β) η τρέχουσα αξία του ποσού του Προοδευτικού Τζάκποτ να μπορεί να υπολογιστεί με ακρίβεια από άλλες διαθέσιμες πληροφορίες μέτρησης, οι οποίες δεν πρέπει να είναι αποθηκευμένες στο ίδιο υποσύστημα του ΚΠΣ με το ποσό του Προοδευτικού Τζάκποτ.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	Σε κάθε περίπτωση, όλοι οι νικητές Προοδευτικού Τζάκποτ που επιλέχθηκαν θα πρέπει να πληρωθούν μόλις ανακτηθεί το ποσό (as soon as the value is recovered). 2. Η απόφαση αυτή ισχύει από τη δημοσίευσή της στην Εφημερίδα της Κυβερνήσεως Η απόφαση αυτή να δημοσιευθεί στην Εφημερίδα της Κυβερνήσεως.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.

4.2. Νομοθεσία Παιγνίου

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
Άρθρο 12. ΛΟΙΠΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΓΝΙΑ			
12.1	12.1. Τα Παίγνια που επιτρέπεται να παίζονται υπό την ισχύ Άδειας Τύπου 2 είναι τα ακόλουθα: α. Παίγνια καζίνο, το πόκερ ή/και παραλλαγές αυτού, που διεξάγονται σε ζωντανή μετάδοση (live), σε Ειδικό Χώρο (studio), με ζωντανό γκρουπιέρη (dealer) και το αποτέλεσμα των οποίων δεν εξάγεται από γεννήτρια τυχαίων αριθμών (Random Number Generator). β. Παίγνια καζίνο, το πόκερ ή/και παραλλαγές αυτού, το αποτέλεσμα των οποίων εξάγεται από γεννήτρια τυχαίων αριθμών (Random Number Generator). Το μέγιστο ποσό Συμμετοχής στα λοιπά διαδικτυακά παίγνια όταν διεξάγονται με τη χρήση γεννήτριας τυχαίων αριθμών (RNG) είναι δύο (2) ευρώ. γ. Πόκερ ή/και παραλλαγές αυτού που διεξάγονται διομότιμα (peer to peer), είτε αυτοτελώς (poker cash games) είτε με τη μορφή διοργανώσεων (poker tournaments).	Συμμόρφωση	
12.3	12.3. Το μέγιστο χρηματικό ποσό κέρδους στα Παίγνια της περίπτωσης α' της παραγράφου 12.1 καθορίζεται από τον Κάτοχο Άδειας ανά Παίγνιο ή ομάδα Παιγνίων και αποτελεί πολλαπλάσιο του ελάχιστου αντιτίμου Συμ-μετοχής του Παιγνίου.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
12.4	12.4. Το μέγιστο χρηματικό ποσό κέρδους στα Παίγνια της περίπτωσης β' της παραγράφου 12.1 δεν δύναται να υπερβαίνει τις εβδομήντα χιλιάδες (70.000) ευρώ ανά Κύκλο Παιγνίου, συμπεριλαμβανομένης της αξίας όλων των πρόσθετων επιβραβεύσεων του Παιγνίου που επιτρέπεται να παρέχονται, εξαιρουμένης τυχόν απονομής Jackpot, σύμφωνα με τα προβλεπόμενα στον Κανονισμό.	Συμμόρφωση	
12.5	12.5. Το μέγιστο χρηματικό ποσό κέρδους στα Παίγνια της περίπτωσης γ' της παραγράφου 12.1 καθορίζεται από τον Κάτοχο Άδειας ανά Παίγνιο ή ομάδα Παιγνίων ή διοργάνωση και σύμφωνα με τους όρους και τις προ-ϋποθέσεις Συμμετοχής.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
Άρθρο 13. ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ JACKPOT			
13.6	13.6. Ο Κάτοχος Άδειας διασφαλίζει ότι το μέγιστο όριο επιβράβευσης που δύναται να αποδοθεί από μία Λειτουργία Jackpot δεν μπορεί να υπερβαίνει το ποσότων πεντακοσίων χιλιάδων (500.000) ευρώ. Τυχόν υπερβάλλον του ως άνω ορίου ποσό που έχει συγκεντρωθεί με βάση τη Συμμετοχή των Παικτών, μεταφέρεται υποχρεωτικά σε άλλη Λειτουργία Jackpot.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
13.7	13.7. Σε κάθε περίπτωση μείωσης του ποσού που έχει συγκεντρωθεί με βάση τη Συμμετοχή των Παικτών ή κατάργησης Λειτουργίας Jackpot, το ποσό της απομείωσης ή το ποσό που έχει συγκεντρωθεί με βάση τη Συμ- μετοχή των Παικτών κατά τη στιγμή της κατάργησης, μεταφέρεται υποχρεωτικά σε άλλη Λειτουργία Jackpot, εντός τριών (3) μηνών από την ημερομηνία μείωσης ή κατάργησης.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
Άρθρο 16. ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΑ ΠΑΙΓΝΙΑ			
16.1	16.1. Η Συμμετοχή στα Παίγνια είναι αποτέλεσμα ελεύθερης και ανεξάρτητης προσωπικής επιλογής και πραγματοποιείται χωρίς πρόκληση ή παρακίνηση (unstimulated gambling). Ο Κάτοχος Άδειας παρέχει στους Παίκτες πληροφορίες σχετικές με τους κανόνες διεξαγωγής των Παιγνίων, τις πιθανότητες κέρδους σε κάθε ένα από αυτά, καθώς επίσης και πληροφορίες σχετικά με το πού μπορούν να απευθυνθούν για βοήθεια σε περίπτωση εθισμού. Οι σχετικές πληροφορίες διατίθενται υποχρεωτικά από τον Κάτοχο Άδειας στον Ιστότοπο του Κατόχου Άδειας, καθώς επίσης και με κάθε άλλο πρόσφορο μέσο.	Συμμόρφωση	Οι πληροφορίες σχετικά με τον εθισμό στον ιστότοπο του κατόχου άδειας δεν βρίσκονται υπό τη διαχείριση του προμηθευτή.
16.2	16.2. Ο Κάτοχος Άδειας παρέχει πληροφορίες στον Παίκτη σχετικά με: α. Τη Συμμετοχή του στα Παίγνια, με τρόπο ώστε να παίρνει αποφάσεις, έχοντας πλήρη γνώση των κανόνων διεξαγωγής των Παιγνίων που επιλέγει να συμμετέχει. β. Τους κινδύνους που ενδεχομένως διατρέχει από την υπερβολική έκθεσή του στα Παίγνια, όπως η απώλεια χρημάτων και ο εθισμός. Στο πλαίσιο αυτό, κατά τη διεξαγωγή τυχερών παιγνίων το αποτέλεσμα των οποίων εξάγεται από γεννήτρια τυχαίων αριθμών (RNG), πρέπει να προβάλλονται στην κύρια οθόνη μηνύματα Υπεύθυνου Παιχνιδιού (Responsible Gambling), με τέτοιον	Συμμόρφωση	Οι πληροφορίες σχετικά με τον εθισμό στον ιστότοπο του κατόχου άδειας δεν βρίσκονται υπό τη διαχείριση του προμηθευτή.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	τρόπο και για τόσο χρόνο, ώστε να γίνονται αντιληπτά ως παρεμβολή στη διεξαγωγή του Παιγνίου και να προ-σλαμβάνονται επαρκώς από τον Παίκτη. γ. Τις υπάρχουσες δομές που παρέχουν βοήθεια και υποστήριξη στους εθισμένους Παίκτες και στις οικογένειές τους.		
16.3	16.3. Απαγορεύεται σε οποιονδήποτε να συμμετέχει στα Παίγνια μέσω παρένθετων προσώπων.	Συμμόρφωση	
16.4	16.4. Η έναρξη νέου κύκλου παιγνίου δεν είναι δυνατή πριν την παρέλευση τριών (3) δευτερολέπτων από την έναρξη του προηγούμενου κύκλου. Ο περιορισμός της παραγράφου αυτής δεν εφαρμόζεται σε Παίγνια πόκερ ή/και παραλλαγές αυτού που διεξάγονται διομότιμα (peer to peer), είτε αυτοτελώς (poker cash games) είτε με τη μορφή διοργανώσεων (poker tournaments).	Συμμόρφωση	
Άρθρο 17. ΟΔΗΓΟΣ ΠΑΙΓΝΙΟΥ			
17.1	17.1. Ο Κάτοχος Άδειας αναρτά στον Ιστότοπό του, στην ελληνική γλώσσα, Οδηγό Παιγνίου, ο οποίος περιλαμβάνει, ανά Παίγνιο ή ομάδα Παιγνίων, κατ' ελάχιστον, την περιγραφή του Παιγνίου ή των Παιγνίων, τις κατηγορίες των επιτυχιών (πίνακας πληρωμών), το ελάχιστο και μέγιστο ποσό συμμετοχής, τους τύπους των προσφερόμενων στοιχημάτων, τον τρόπο καθορισμού του αποτελέσματος, τυχόν πολλαπλασιαστές κ.ά.	Συμμόρφωση	Η δημοσίευση αυτών των κανόνων στον ιστότοπο του κατόχου άδειας δεν βρίσκονται υπό τη διαχείριση του προμηθευτή.

4.3. Odhgia, Αρ. Πρωτ: 4914, 18 Μαΐου 2021

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
ΟΔΗΓΙΑ 1			
6.4 Διεξαγόμενα Παίγνια	Στην ενότητα αυτή περιγράφονται τα Παίγνια που διεξάγονται από τον Κάτοχο υπό την Άδεια. Ο Κάτοχος ενημερώνει τους ενδιαφερόμενους ότι για την παροχή των Παιγνίων συνεργάζεται με Κατασκευαστές που έχουν εγγραφεί στο οικείο μητρώο που τηρεί η Ε.Ε.Ε.Π. Ο Κάτοχος ενθαρρύνεται να διατηρεί υπερσυνδέσμους που παραπέμπουν στους ιστοτόπους των Κατασκευαστών με τους οποίους συνεργάζεται. Ο Κάτοχος διευκρινίζει στον ενδιαφερόμενο ότι οι ειδικοί κανόνες διεξαγωγής κάθε επιμέρους Παιγνίου ή κατηγορίας/ομάδας Παιγνίων που διεξάγει, περιλαμβάνονται στον Οδηγό Παιγνίου.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.
	Στοιχεία όπως το περιβάλλον διοργάνωσης και διεξαγωγής των στοιχηματικών γεγονότων, οι κανόνες των αθλημάτων, οι κανόνες του Παιγνίου, οι κατηγορίες επιτυχιών, οι πιθανότητες κέρδους, ο τρόπος εξαγωγής του νικηφόρου αποτελέσματος, το ελάχιστο και μέγιστο ποσό συμμετοχής, όπου εφαρμόζεται, οι πολλαπλασιαστές αποδόσεων, ο τρόπος καθορισμού των στοιχηματικών αποδόσεων, η προμήθεια (rake) που τυχόν παρακρατείται από τον Κάτοχο για τη Συμμετοχή, ο τρόπος υπολογισμού του φόρου επί των κερδών για μεμονωμένο παίγνιο ή Ομάδα Παιγνίων, οι όροι λειτουργίας jackpot, ο τρόπος απεικόνισης κ.λπ., αποτελούν πληροφορίες που περιγράφονται στον Οδηγό Παιγνίου.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.
	Ο ενδιαφερόμενος ενημερώνεται ότι η Συμμετοχή του Παίκτη στο Παίγνιο συνεπάγεται την ανεπιφύλακτη αποδοχή του Οδηγού Παιγνίου και παραπέμπεται στους αναρτημένους Οδηγούς Παιγνίων στον Ιστότοπο, ανά Παίγνιο ή κατηγορία/ομάδα Παιγνίων.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.
6.5.5 Λειτουργία Jackpot	α. Ένας Παίκτης που κερδίζει πρέπει να ενημερώνεται σχετικά με την απόδοση ενός βραβείου μιας Προοδευτικής Λειτουργίας Jackpot διαρκώς και μέχρι το τέλος του εν εξελίξει Παιγνίου.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
6.5.5 Λειτουργία Jackpot	β. Η πληροφορία για την απόδοση ενός βραβείου Προοδευτικής Λειτουργίας Jackpot, πρέπει να παρέχεται σε όλους τους Παίκτες που συμμετέχουν στη Λειτουργία αυτή κατά τη στιγμή της νίκης με τρόπο κατανοητό από τον Παίκτη και ανεξάρτητα από το μέσο που χρησιμοποιεί ο κάθε Παίκτης για την πρόσβαση στον Ηλεκτρονικό Λογαριασμό του.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
6.5.5 Λειτουργία Jackpot	γ. Η πληροφορία για το ύψος του ποσού της Προοδευτικής Λειτουργίας Jackpot, όπως αυτό έχει διαμορφωθεί μετά την απόδοση του βραβείου, πρέπει να παρέχεται σε όλους τους Παίκτες που συμμετέχουν στη Λειτουργία Jackpot κατά τη στιγμή αυτή, ανεξάρτητα από το μέσο που χρησιμοποιεί ο κάθε Παίκτης για την πρόσβαση στον Ηλεκτρονικό Λογαριασμό του.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
6.5.5 Λειτουργία Jackpot	δ. Σε περιπτώσεις όπου μία Προοδευτική Λειτουργία Jackpot θα πρέπει να τερματιστεί (π.χ. δυσλειτουργία, απώλεια της συνδεσιμότητας, απροσδόκητος τερματισμός), πρέπει να δοθεί στους Παίκτες σαφής ένδειξη ότι Προοδευτική Λειτουργία Jackpot δεν λειτουργεί λόγω επικείμενου τερματισμού και δεν επιτρέπεται να κερδηθεί. ε. Η εκ νέου ενεργοποίηση μιας Προοδευτικής Λειτουργίας Jackpot από κατάσταση διακοπής πρέπει να υλοποιηθεί με τις ακριβώς ίδιες παραμέτρους, όπως ακριβώς ήταν πριν τη διακοπή. στ. Εάν η Προοδευτική Λειτουργία Jackpot λειτουργεί σε συνδυασμό με ένα άλλο Παίγνιο (π.χ. βασικό Παίγνιο - base game) και η απαίτηση επιστροφής στον Παίκτη πραγματοποιείται μόνο όταν περιλαμβάνονται συνεισφορές Προοδευτικού Jackpot, το άλλο Παίγνιο παρέχεται μόνο όταν το Προοδευτικό Jackpot είναι διαθέσιμο.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
6.5.5 Λειτουργία Jackpot	ζ. Με τον Οδηγό Παιγνίου ο Παίκτης ενημερώνεται σχετικά με τις Λειτουργίες Jackpot και στην περίπτωση Προοδευτικής Λειτουργίας Jackpot (Progressive Jackpot), τουλάχιστον σχετικά με: αα. Τα μέγιστα βραβεία ή/και προθεσμίες χρόνου που μπορεί να υπάρχουν για Προοδευτικές Λειτουργίες Jackpot.	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	ββ. Τον τρόπο με τον οποίο η Προοδευτική Λειτουργία Jackpot χρηματοδοτείται και καθορίζεται. γγ. Το εάν υπάρχει ελάχιστο ποσό Συμμετοχής, προκειμένου ένας Παίκτης να κερδίσει ένα βραβείο μιας Προοδευτικής Λειτουργίας Jackpot. δδ. Τους κανόνες που ισχύουν για τις ταυτόχρονες νίκες και τις πληρωμές, στην περίπτωση που επισυμβούν πολλαπλές νίκες μιας Προοδευτικής Λειτουργίας Jackpot περίπου την ίδια χρονική στιγμή και δεν υπάρχει τρόπος να γνωρίζει κανείς ποιο Jackpot συνέβη πρώτο.		