



eCOGRA LIMITED

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

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΟ ΠΑΙΓΝΙΟΥ

ΓΙΑ

NG ENTERTAINMENT LTD

ΑΡΙΘΜΟΣ ΒΕΒΑΙΩΣΗΣ: E236497NTGGRCM

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΑΝΑΦΟΡΑΣ: 09 ΙΟΥΝΙΟΥ 2023

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 του 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.

TABLE OF CONTENTS

1. ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ.....	4
2. ΣΥΝΟΨΗ ΤΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΠΑΙΓΝΙΩΝ	6
2.1. Γεννήτρια τυχαίων αριθμών.....	6
3. ΕΦΑΡΜΟΣΤΕΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΑΙ ΕΚΤΙΜΗΣΗΣ	7
3.1. Παίγνια και τεχνολογία παιγνίων	7
4. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ – ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΚΑΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΠΑΙΓΝΙΩΝ	9
4.1. Τεχνικές προδιαγραφές.....	10
4.2. Νομοθεσία Παιγνίου.....	40
4.3. Οδηγία, Αρ. Πρωτ: 4914, 18 Μαΐου 2021.....	43
Παράρτημα Α – Κατάλογος Παιχνιδιών.....	46
Παράρτημα Β – Χρονοδιάγραμμα σημαντικών στοιχείων λογισμικού.....	53

1. ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

ΌΝΟΜΑ ΠΕΛΑΤΗ:	NG Entertainment Ltd
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΕΛΑΤΗ:	30/1 Kenilworth Court Sir Augustus Bartolo Street TA' Xbiex XBX 1093 Malta
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:	NG Entertainment Ltd 30/1 Kenilworth Court Sir Augustus Bartolo Street TA' Xbiex XBX 1093 Malta
ΚΑΤΕΧΟΜΕΝΗ ΑΔΕΙΑ:	Άδεια καταλληλότητας κατασκευαστή: HGC-000101-MN
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΠΕΛΑΤΗ:	Pallavi Deshmukh
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ E-MAIL ΠΕΛΑΤΗ:	pallavi@netgaming.com
ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ/ΣΚΥΡΕ ΠΕΛΑΤΗ:	+44 7305 266574
ΌΝΟΜΑ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ ΕΛΕΓΧΟΥ:	eCOGRA Limited ('eCOGRA')
ΝΟΜΙΚΗ ΜΟΡΦΗ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ ΕΛΕΓΧΟΥ:	Ιδιωτική εταιρεία
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ ΕΛΕΓΧΟΥ:	2nd Floor Berkeley Square House, Berkeley Square, London, W1J 6BD, United Kingdom
ΔΙΑΠΙΣΤΕΥΣΕΙΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ ΕΛΕΓΧΟΥ:	<p>Οργανισμός πιστοποίησης v.4656. ISO/IEC 17025:2017, εκδόθηκε από την Υπηρεσία Διαπίστευσης Ηνωμένου Βασιλείου (Αρ. Έκδοσης: 029, Ημερομηνία Έκδοσης: 15 Δεκεμβρίου 2022).</p> <p>Οργανισμός πιστοποίησης v.4656. ISO/IEC 17020:2012, εκδόθηκε από την Υπηρεσία Διαπίστευσης Ηνωμένου Βασιλείου (Αρ. Έκδοσης: 013, Ημερομηνία Έκδοσης: 27 Φεβρουαρίου 2023).</p> <p>Οργανισμός πιστοποίησης v.4656. ISO/IEC 17065:2012, εκδόθηκε από την Υπηρεσία Διαπίστευσης Ηνωμένου Βασιλείου (Αρ. Έκδοσης: 008, Ημερομηνία Έκδοσης: 15 Δεκεμβρίου 2022).</p>
ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΤΥΠΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ:	Αριθμ. 79841 ΕΞ 2020 Θέσπιση Κανονισμού Παιγνίων Τεχνικών

Προδια- γραφών (ΤΕΠ) Διοργάνωσης και Διεξαγωγής Τυχερών Παιγνίων μέσω Διαδικτύου (Τροποποίησης από Υπό στοιχεία 58876 ΕΞ 2022/06.05.2022 (Β '2232) απόφαση του Υπουργού Οικονομικών).

Αριθμ. 79835 ΕΞ 2020 Θέσπιση Κανονισμού Παιγνίων για τη Διοργάνω- ση και Διεξαγωγή Τυχερών Παιγνίων μέσω Δια-δικτύου (Τροποποίησης από Υπό στοιχεία 67663 ΕΞ 2022/20.05.2022 (Β '2483) απόφαση του Υπουργού Οικονομικών).

Οδηγία, Αρ. Πρωτ: 4914, 18 Μαΐου 2021

ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ ΕΛΕΓΧΟΥ:	Bradley Khoury
EMAIL ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ ΕΛΕΓΧΟΥ:	info@ecogra.org
ΤΗΛΕΩΝΙΚΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ ΕΛΕΓΧΟΥ:	Tel: +44 20 7887 1480
ΠΛΑΪΣΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ:	Αξιολόγηση βασικών παιχνιδιών για παιχνίδια που αναγράφονται στο Παράρτημα Α αυτής της έκθεσης
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ:	13 Μαΐου 2023 - 09 Ιουνίου 2023
ΤΟΠΟΣ ΕΛΕΓΧΟΥ:	Περιβάλλον παραγωγής που προσομοιώνει το ζωντανό περιβάλλον.
ΤΥΠΟΣ ΕΚΘΕΣΗΣ:	Πιστοποιητικό Παιγνίου
ΑΡΙΘΜΟΣ ΒΕΒΑΙΩΣΗΣ:	e236497NTGGRCM
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΑΝΑΦΟΡΑΣ:	09 Ιουνίου 2023
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ:	Συμμόρφωση
ΈΓΚΡΙΣΗ ΕΚΘΕΣΗΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ:	



Andrew Bowman
Προϊστάμενος Οικονομικών
eCOGRA

2. ΣΥΝΟΨΗ ΤΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΠΑΙΓΝΙΩΝ

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

Παρακαλούμε, σημειώστε ότι αυτή είναι μια αρχική πιστοποίηση επί των παιχνιδιών που αναγράφονται στο Παράρτημα Α και συνεπώς αυτή η έκθεση δεν αντικαθιστά οποιεσδήποτε προηγούμενες πιστοποιήσεις.

Παρακαλούμε, ανατρέξτε στο Παράρτημα Β για λεπτομέρειες των σημαντικών στοιχείων λογισμικού, τα οποία αποτελούν μέρος αυτής της αξιολόγησης.

2.1. Γεννήτρια τυχαίων αριθμών

Η RNG που χρησιμοποιήθηκε για την αξιολόγηση των εξαγόμενων αποτελεσμάτων του παιγνίου και των κανόνων των παιγνίων έχει ελεγχθεί επαρκώς και δεόντως σε μια ξεχωριστή έκθεση δοκιμής RNG. Ανατρέξτε στην έκθεση RNG αρ. RN-385-NGT-21-01-484 που εκδόθηκε από το εργαστήριο GLL Europe B.V. στις 24 Μαΐου 2023 για περαιτέρω λεπτομέρειες του ελέγχου που πραγματοποιήθηκε σχετικά με την 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 παιχνιδιών

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

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

υπάρχουν) λειτουργούν σωστά.

Πραγματοποιήθηκαν περαιτέρω αξιολογήσεις τεκμηρίωσης, αξιολογήσεις λειτουργικότητας παιχνιδιού και αξιολογήσεις αναθεώρησης της καλλιτεχνικής επιμέλειας και των κανόνων του παιχνιδιού, ώστε να επαληθευτεί ότι το παιχνίδι 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 Τυχρών Παιγνίων μέσω Διαδικτύου (Τροποποίησης από Υπό στοιχεία 58876 ΕΞ 2022/06.05.2022 (Β '2232) απόφαση του Υπουργού Οικονομικών);
- Αριθμ. 79835 ΕΞ 2020 Θέσπιση Κανονισμού Παιγνίων για τη Διοργάνω-ση και Διεξαγωγή Τυχρών Παιγνίων μέσω Δια-δικτύου (Τροποποίησης από Υπό στοιχεία 67663 ΕΞ 2022/20.05.2022 (Β '2483) απόφαση του Υπουργού Οικονομικών);
- Οδηγία, 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 Παιχνίδι.	Δεν υφίσταται	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιχνιδιού.
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 Παιχνιδιού.	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 Παιγνία (Incomplete Games)			
10.1 Ημιτελή Παιγνία (Incomplete Games)	Ένα Παιχνίδι είναι ημιτελές όταν το αποτέλεσμα του Παιχνιδιού παραμένει άγνωστο (unresolved) ή ο Παίκτης δεν μπορεί να δει ξεκάθαρα το αποτέλεσμα. Ημιτελή Παιγνία 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 Παιχνιδιού από την Πλατφόρμα Τυχερών Παιγνίων κατά τη διάρκεια διεξαγωγής Παιχνιδιού.	Δεν υφίσταται	Μόνο πληροφορίες

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
10.2 Ολοκλήρωση Ημιτελών Παιγνίων	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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).</p> <p>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.</p>	Συμμόρφωση	
	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.	Συμμόρφωση	
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 παιχνιδιού.
	β) Επισκιάζει την περιοχή του Παιγνίου ή εμποδίζει ένα Παίγνιο σε εξέλιξη.	Εκτός πεδίου	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
		εφαρμογής	τον έλεγχο του προμηθευτή του παιχνιδιού.
	γ) Περιέχει περιεχόμενο που έρχεται σε αντίθεση με τους κανόνες του Παιχνιδιού ή τους όρους και τις προϋποθέσεις του Ιστοτόπου.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιχνιδιού.
	δ) Στοχεύει ειδικά σε Παίκτες που έχουν αποκλειστεί από το Παιχνίδι.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιχνιδιού.
	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 παιχνιδιού.
Κεφάλαιο 3. Απαιτήσεις του Παιχνιδιού (Game Requirements)			
Άρθρο 17. Απαιτήσεις του Παιχνιδιού (Game Requirements)			
17.1 Εισαγωγή	Αυτό το τμήμα του εγγράφου περιγράφει τις τεχνικές απαιτήσεις των κανόνων διεξαγωγής του Παιχνιδιού και των αντίστοιχων διεπαφών του Παίκτη (player interfaces).	Δεν υφίσταται	Μόνο πληροφορίες
17.2 Διεπαφή του Παίκτη (Player Interface)			
17.2.1. Διεπαφή του Παίκτη (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 παιχνιδιών». Η διεπαφή του Παίκτη πρέπει να πληροί τα ακόλουθα:		
	α) Κάθε αλλαγή μεγέθους ή επικάλυψη του παράθυρου Παιχνιδιού 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 Παιχνιδιού (player interface) δεικνύονται με σαφήνεια στην περιοχή του σημείου της επαφής/κλικ ή/και στο πλαίσιο των κανόνων του Παιχνιδιού. Δεν υπάρχουν κρυμμένα ή χωρίς έγγραφη τεκμηρίωση σημεία επαφής/κλικ ή εντολές μέσω πληκτρολογίου σε οποιοδήποτε σημείο του παράθυρου Παιχνιδιού του Παίκτη (player interface).	Συμμόρφωση	
17.2.2. Κύκλος	Α Ένας Κύκλος Παιχνιδιού αποτελείται από όλες τις δραστηριότητες και τις επικοινωνίες κατά τη διάρκεια ενός Παιχνιδιού. Όταν πολλαπλά Παιχνίδια είναι		

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
Παιγνίου (game cycle)	προσβάσιμα από μενού επιλογής Παιγνίων (game lobby), οι Παίκτες μπορούν να παίξουν πάνω από ένα Κύκλο Παιγνίου τη φορά σε διαφορετικά παράθυρα Παιγνίου.		
	Ένας Κύκλος Παιγνίου αποτελείται από όλες τις δραστηριότητες και τις επικοινωνίες κατά τη διάρκεια ενός Παιγνίου. Όταν πολλαπλά Παιγνια είναι προσβάσιμα από μενού επιλογής Παιγνίων (game lobby), οι Παίκτες μπορούν να παίξουν πάνω από ένα Κύκλο Παιγνίου τη φορά σε 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 Παιγνιο. iii) Αφού ο Παίκτης πατήσει το κουμπί «play» (ή παρόμοιο σημείο εισόδου στο Παιγνιο).	Συμμόρφωση	
	β) Τα ακόλουθα στοιχεία του Παιγνίου θεωρούνται μέρη ενός Κύκλου Παιγνίου: i) Παιγνια που ενεργοποιούν ένα δωρεάν χαρακτηριστικό Παιγνίου (free game feature) και τυχόν μεταγενέστερα δωρεάν Παιγνια. ii) Χαρακτηριστικό μπόνους «δεύτερη οθόνη» (“second screen” bonus feature). iii) Παιγνια με επιλογή Παίκτη (π.χ. Draw Poker ή Blackjack). iv) Παιγνια 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 τη Συμμετοχή.	Συμμόρφωση	
17.3 Γενικές Απαιτήσεις Παιγνίων (General Game Requirements)			
17.3.1. Πληροφορίες Παιγνίου	Οι ακόλουθες απαιτήσεις εφαρμόζονται στις πληροφορίες 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	Συμμόρφωση	

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	σαφήνεια και δεν είναι παραπλανητικές ή άδικες για τον Παίκτη.		
	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 Παιγνίο οι οποίες καθορίζουν ένα μέγιστο κέρδος, τότε είναι δυνατόν να κερδηθεί αυτό το ποσό από ένα και μόνο Παιγνίο (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 Παιγνία που προσφέρουν μόνους και προϋποθέτουν την ύπαρξη βασικής Συμμετοχής σε αυτά (base game bet), το ελάχιστο θεωρητικό %RTP των επιπλέον Συμμετοχών λαμβάνει υπόψη το γεγονός ότι πρέπει να υπάρξει μια βασική Συμμετοχή (base game	Συμμόρφωση	

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	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 οποιοσδήποτε 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 Παιγνίο 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 Παιγνίο 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	
	ιβ) Επιπλέον γραμμές (extra lines). Αν είναι δυνατή η Συμμετοχή σε πολλαπλές γραμμές και δεν είναι προφανές ποιες	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει επιπλέον γραμμή σε αυτό το παιχνίδι.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	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).		
	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' οιονδήποτε 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	Δεν υφίσταται στο Blackjack, European Roulette.
	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.	Συμμόρφωση	Δεν υφίσταται στο Blackjack, European Roulette.
	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 πρόδός 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),	Συμμόρφωση	Ισχύει μόνο για Blackjack.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	<p>αναφέρουν με σαφήνεια τον αριθμό των τραπουλών που παίζουν (card decks in play).</p> <p>ii) Τα χαρτιά, από τη στιγμή που αφαιρούνται από την τράπουλα (deck) δεν επιστρέφονται σε αυτήν, εκτός εάν προβλέπεται από τους κανόνες του Παιγνίου.</p> <p>iii) Η τράπουλα (deck) δεν ανακατεύεται ξανά, εκτός εάν προβλέπεται από τους κανόνες του Παιγνίου.</p>		
	<p>ιθ) Παίγνια πολλαπλών Συμμετοχών (multi-wager games). Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για Παίγνια πολλαπλών Συμμετοχών (multi-wager games):</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	Συμμόρφωση	Ισχύει μόνο για Blackjack, European Roulette.
	<p>κ) Οι πληροφορίες Παιγνίου, η Σχεδίαση, οι πίνακες πληρωμών (paytables) και οι οθόνες βοήθειας δεν προβάλλουν άσεμνες ή προσβλητικές πληροφορίες, με οποιοδήποτε τρόπο ή μορφή.</p>	Συμμόρφωση	
17.3.2. Εμφανιζόμενες Πληροφορίες	<p>Οι ακόλουθες πληροφορίες Παιγνίου είναι ευδιάκριτες ή εύκολα προσβάσιμες στον Παίκτη ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια μιας Παικτικής Συνεδρίας:</p>		
	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.).	Συμμόρφωση	

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	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	
	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 υποδρομία προσδιορίζεται όνομα, τον αριθμό και την αναμενόμενη πληρωμή). Οι επιλογές του Παίκτη, εφόσον το παιχνίδι έχει αρχίσει, φαίνονται καθαρά στην οθόνη (cards held, hit, split, κeno 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 Παιγνίο 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 πάσα στιγμή, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.	Συμμόρφωση	
17.3.4. Ακεραιότητα Παιγνίου (game fairness)	Τα Παιγνία δεν δίνουν ψεύτικες προσδοκίες καλύτερων αποδόσεων παρουσιάζοντας με λανθασμένο τρόπο περιστατικά ή γεγονότα (events).	Συμμόρφωση	
	α) Σε Παιγνία 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	Τα ελάχιστα ποσοστιαία όρια θεωρητικής επιστροφής, ορίζονται από τις κείμενες	Συμμόρφωση	

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
στον Παίκτη (Return to Player)	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.		
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 ποσό δεν 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 Παιγνίο.	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 Χαρτογράφηση 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 Παιγνίο 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	Συμμόρφωση		

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	τύχης (events of chance) στα Παίγνια είναι ανεξάρτητα και δε συσχετίζονται με άλλα γεγονότα μέσα στο Παίγνιο ή με γεγονότα σε προηγούμενα Παίγνια.		
	η) Για κάποιους τύπους Παιγνίων, όπως τα Παίγνια με περιστρεφόμενους τροχούς (spinning reel games), εκτός αν γνωστοποιείται στον Παικτη διαφορετικά, η μαθηματική πιθανότητα ενός συμβόλου να εμφανίζεται σε μια θέση για οποιοδήποτε αποτέλεσμα Παιγνίου είναι σταθερή.	Συμμόρφωση	
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 μοίρασμα των 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.	Συμμόρφωση	Ισχύει μόνο για Blackjack, European Roulette.
	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.	Συμμόρφωση	Ισχύει μόνο για Blackjack, European Roulette.
	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 ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	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.	Συμμόρφωση	Ισχύει μόνο για Blackjack, European Roulette.
17.3.9. Παίγνια Εξαρτώμενα από τον Χρόνο (Games with Time)	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 Παικτη για κάθε μειονέκτημα που συνδέεται με το κανάλι επικοινωνίας. Παίγνια που είναι από τη φύση τους άδικο, δεν εγκρίνονται.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
Dependencies)	β) Οι κανόνες περιγράφουν με σαφήνεια τη διαδικασία που ακολουθείται σε περίπτωση που ο Πάικτης 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.
17.4 Χαρακτηριστικά Παιγνίου/Μπόνους (Game/Bonus Features)			
17.4.1.Χαρακτηριστικά Παιγνίου/Μπόνους (Game/Bonus Features)	Αυτή η ενότητα αναφέρεται σε Παιγνια όπου ένα ή περισσότερα χαρακτηριστικά/βραβεία μπόνους καταβάλλονται στον Πάικτη. Σε γενικές γραμμές, τα μπόνους βραβεία απονέμονται ως αποτέλεσμα κάποιας δεύτερης (ή μεταγενέστερης) οθόνης κινουμένων εικόνων και, εκτός αν παρέχονται διαφορετικά στον Πάικτη, θα πρέπει να είναι μέρος του θεωρητικού ποσοστού %RTP του συνολικού πίνακα πληρωμών (paytable). Για τα Παιγνια που υποστηρίζουν μπόνους, η Σχεδίαση καλύπτει τα ακόλουθα θέματα:		
	α) Το Πάιγνιο επιδεικνύει εμφανώς στον Πάικτη ποιικανόνες του Παιγνίου εφαρμόζονται στην τρέχουσα κατάσταση του Παιγνίου. Αυτοί οι κανόνες τίθενται στη διάθεση του Πάικτη πριν από την έναρξη του Παιγνίου μπόνους και όχι κατά τη διάρκεια αυτού.	Συμμόρφωση	
	β) Το Πάιγνιο επιδεικνύει εμφανώς στον Πάικτη το εύρος του ποσού πιθανής νίκης, το εύρος του πολλαπλασιαστή, κ.λπ. που μπορεί να κερδηθούν από το Πάιγνιο μπόνους	Συμμόρφωση	
	γ) Για μπόνους τα οποία δεν εμφανίζονται τυχαία κατά τη διάρκεια ενός Παιγνίου, εμφανίζονται επαρκείς πληροφορίες στον Πάικτη, οι οποίες δείχνουν την τρέχουσα κατάσταση, η οποία οδηγεί στην ενεργοποίηση του επόμενου μπόνους.	Συμμόρφωση	
	δ) Αν το Πάιγνιο 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 Πάιγνιο 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.	Συμμόρφωση	
	ζ) Αν η ακολουθία μπόνους αποτελείται από περισσότερα από ένα παιχνίδια (feature	Δεν υφίσταται	Αυτό το μπόνους δεν αποτελείται από

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	game) εμφανίζεται ο αριθμός των παιχνιδιών που απομένουν για την ακολουθία μπόνους.		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.
	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 παιγνίου έχει 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].	Συμμόρφωση	
	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.	Συμμόρφωση	
	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	Δεν υφίσταται	Δεν προσφέρονται λειτουργίες μπόνους όπου ποντάρονται επιπλέον μονάδες.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	<p>Παιγνίου.</p> <p>ii) Εξουσιοδοτεί τη μεταφορά ποσών στον Ηλεκτρονικό Λογαριασμό του.</p> <p>iii) Εκτελεί ένα συνδυασμό των ανωτέρω i και ii, εάν επιτρέπεται από τους κανόνες του Παιγνίου.</p>		
17.4.2. Προσαύξηση Νικηφόρου Αποτελέσματος (Gamble Feature)	<p>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 Double-Up, 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 RTP 100% και δεν επηρεάζουν το θεωρητικό RTP του συνολικού πίνακα πληρωμής (paytable). Για τέτοια Παίγνια, η Σχεδίαση καλύπτει τα εξής:</p>	Δεν υφίσταται	Χωρίς χαρακτηριστικό τζόγου.
	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 Απαιτήσεις Διομότιμης Επικοινωνίας (P2P)			
17.5. Απαιτήσεις Διομότιμης Επικοινωνίας (P2P)	<p>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 Παιγνίο πριν συμμετάσχει σε αυτό.</p>	Δεν υφίσταται	Μόνο πληροφορίες

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
17.5.1. Peer to Peer (P2P)	Χώροι Παιγνίων Διομότιμης Επικοινωνίας P2P (P2P game rooms) είναι οι χώροι που προσφέρουν στους Παίκτες την ευκαιρία να παίξουν Παιγνια 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 Παιγνια 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 Παιγνια 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.
	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 Παιγνιο. 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 Παιγνιο (training modes).	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
17.5.2. Εικονικοί Παίκτες	Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για τη χρήση εικονικών Παικτών (computerized players) που χρησιμοποιούνται σε δωρεάν Παιγνια (free play) ή σε λειτουργία εκπαίδευσης στο Παιγνιο (training modes).		

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
(computerized players)	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 παιχνίσιου.
	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 παιχνίσιου.
	γ) Όλοι οι εικονικοί Παίκτες (computerized players) δηλώνονται ευκρινώς έτσι ώστε οι πραγματικοί Παίκτες να γνωρίζουν ποιοί Παίκτες είναι εικονικοί.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιχνίσιου.
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 παιχνίσιου.
	β) Οι κανόνες του διαγωνισμού/τουρνουά Παιγνίων είναι διαθέσιμοι σε εξουσιοδοτημένους Παίκτες, μέσω του Ιστοτόπου του Κατόχου Άδειας. Οι κανόνες περιλαμβάνουν τουλάχιστον: 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 autoblack 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.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιχνίσιου.
	γ) Τα αποτελέσματα κάθε διαγωνισμού/τουρνουά, διατίθενται στον Ιστότοπο προκειμένου να επανεξετασθούν από τους συμμετέχοντες. Παράλληλα με την	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιχνίσιου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	<p>ανάρτησή τους στον Ιστότοπο, τα αποτελέσματα του κάθε διαγωνισμού/τουρνουά είναι επίσης διαθέσιμα, κατόπιν αιτήματος. Η καταγραφή των αποτελεσμάτων περιλαμβάνει τα ακόλουθα:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>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.</p>		
17.6 Ιστορικό Παιγνίου (Game Recall)			
17.6.1. Ιστορικό Τελευταίου Κύκλου Παιγνίου (Player facing History)	<p>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):</p> <ul style="list-style-type: none"> α) Ημερομηνία και ώρα έναρξης ή/και λήξης του Παιγνίου. β) Πληροφορίες που συνδέονται με την τελική έκβαση του Παιγνίου, που αναπαρίστανται στον Παίκτη, είτε μέσω γραφικών, είτε μέσω ενός μηνύματος κειμένου. γ) Σύνολο χρηματικών ποσών/πιστώσεων των Παικτών στην αρχή ή/και στο τέλος του Παιγνίου. δ) Συνολικό ποσό Συμμετοχής. ε) Σύνολο χρηματικών ποσών/πιστώσεων που κερδήθηκαν για το βραβείο [συμπεριλαμβανομένου τυχόν προοδευτικών τζάκποτ (Progressive Jackpots)]. στ) Τα αποτελέσματα των επιλογών των Παικτών που εμπλέκονται στην έκβαση του Παιγνίου. ζ) Τα αποτελέσματα των τυχόν ενδιάμεσων φάσεων του Παιγνίου (π.χ. gambles ή feature games). η) Ποσά που τυχόν ελήφθησαν από προωθητικές προσφορές (promotional). 	<p>Συμμόρφωση</p> <p>Συμμόρφωση</p> <p>Συμμόρφωση</p> <p>Συμμόρφωση</p> <p>Συμμόρφωση</p> <p>Συμμόρφωση</p> <p>Συμμόρφωση</p> <p>Δεν υφίσταται</p>	<p>Τα χρήματα προσφοράς δεν προσφέρονται</p>

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
			σε αυτό το παιχνίδι.
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 Παιγνια με ζωντανό κρουπιέρη (Live Dealer) με χρήση διαδικτύου (internet) περιορίζονται σε επιτραπέζια Παιγνια (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 Παιγνια (Incomplete Games)	Ημιτελή Παιγνια (Incomplete Games) Σε περίπτωση που ένας απομακρυσμένος Παίκτης για οποιονδήποτε λόγο δεν ολοκληρώνει μια ενέργεια που απαιτείται ώστε το Παιγνιο να συνεχιστεί εντός του προβλεπόμενου χρόνου:		
	α) Η Πλατφόρμα Τυχερών Παιγνίων ολοκληρώνει το Παιγνιο για λογαριασμό του Παίκτη.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	β) Το Παιγνιο ολοκληρώνεται χρησιμοποιώντας τη βέλτιστη στρατηγική για το συγκεκριμένο Παιγνιο.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	γ) Ο Παίκτης δεν πρέπει να ξαναμπει 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.
	δ) Τυχόν κέρδη που προκύπτουν από το Παιγνίο πιστώνονται στον Ηλεκτρονικό Λογαριασμό Παίκτη.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	ε) Τυχόν ζημίες που προκύπτουν από το Παιγνίο 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 Παίκτης στο Παιγνίο έχουν τη δυνατότητα να ολοκληρώσουν τα δικά τους Παιγνία [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 Παιγνία ζωντανού κρουπιέρη (live dealer) μέσω διεπαφής διαδικτύου (internet) ή για Παιγνία που χρησιμοποιούν αποτελεσματικά διεπαφή διαδικτύου ή πύλη (gateway) σε ένα υπάρχον παραδοσιακό/land-based Παιγνίο 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 Παιγνία στα οποία ο Παίκτης συνδέεται μέσω διεπαφής διαδικτύου/πύλης (Internet/Gateway) ή σε παραδοσιακά/land-based Παιγνία.		
	α) Επαρκείς πληροφορίες ώστε να προσδιοριστεί το συγκεκριμένο Παιγνιο 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, vigourish.	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 Παιγνιο κατά περίπτωση.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
	ζ) Παίκτες που συμμετέχουν στο Παιγνιο (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 Παιγνιο.	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	Η Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών (ΓΤΑ) και τα μηχανικά μέσα εξασφαλίζουν την τυχαιότητα	Δεν υφίσταται	Η ΓΤΑ δεν χρησιμοποιείται για σκοπούς

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
Απαίτηση	στα αποτελέσματα των παιγνιόχαρτων. Τα ποτελέσματα: α) Είναι στατιστικά ανεξάρτητα. β) Συμμορφώνονται προς την επιθυμητή τυχαία κατανομή. γ) Περνούν επιτυχώς διάφορες αναγνωρισμένες στατιστικές δοκιμές. δ) Είναι μη προβλέψιμα.		παιγνίων με ζωντανό κρουπιέρη.
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 χ^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 Παιγνιο). 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 Παρασκηνακή 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 τέτοιο 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.
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	Δεν υφίσταται	Η ΓΤΑ δεν χρησιμοποιείται για σκοπούς παιγνίων με ζωντανό κρουπιέρη.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	<p>με το παιχνίδι που διεξάγεται, οι οποίες μπορούν να οδηγήσουν σε:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 λειτουργίας της μηχανής ανακατέματος. <p>ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι υποστηρικτικές συσκευές λειτουργούν σύμφωνα με τον σχεδιασμό και τις προδιαγραφές λειτουργίας του κατασκευαστή.</p>		
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)	<p>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 εγκατάσταση (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:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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). 	Συμμόρφωση	Ανατρέξτε στην έκθεση RNG: RN-385-NGT-21-01-484

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
25.2 Διεξαγόμενοι Έλεγχοι	<p>δ) Είναι κρυπτογραφικά ισχυρή.</p> <p>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:</p> <p>α) Δοκιμή χ^2.</p> <p>β) Δοκιμή ισοκατανομής (συχνότητα).</p> <p>γ) Δοκιμή κενού.</p> <p>δ) Δοκιμή αλληλοκαλύψεων.</p> <p>ε) Δοκιμή Πόκερ.</p> <p>στ) Δοκιμή συλλέκτη κουπονιών.</p> <p>ζ) Δοκιμή αντιμετάθεσης.</p> <p>η) Δοκιμή Kolmogorov-Smirnov.</p> <p>θ) Δοκιμές κριτηρίου διαδοχικότητας.</p> <p>ι) Δοκιμή στατιστικής ακολουθίας.</p> <p>ια) Δοκιμές ρών (τα μοτίβα εμφανίσεων δεν πρέπει να είναι επαναλαμβανόμενα).</p> <p>ιβ) Δοκιμή διαδραστικής συσχέτισης.</p> <p>ιγ) Ισχύς δοκιμής σειριακής συσχέτισης και βαθμός σειριακής συσχέτισης (τα αποτελέσματα πρέπει να είναι ανεξάρτητα από το προηγούμενο Παίγνιο).</p> <p>ιδ) Δοκιμές ακολουθιών.</p> <p>ιε) Κατανομή Poisson.</p> <p>ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το ανεξάρτητο εργαστήριο πιστοποίησης θα επιλέγει τις κατάλληλες δοκιμές κατά περίπτωση, ανάλογα με την υπό εξέταση ΓΤΑ.</p>	Συμμόρφωση	Ανατρέξτε στην έκθεση RNG για δοκιμές εφαρμογής που χρησιμοποιήθηκαν: RN-385-NGT-21-01-484
25.3 Κλιμάκωση	<p>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.</p>	Συμμόρφωση	Ανατρέξτε στην έκθεση RNG: RN-385-NGT-21-01-484

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	<p>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 ακεραίος στην κλίμακα εύρους θα πρέπει θεωρητικά να εμφανιστεί με την ίδια συχνότητα.</p> <p>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.</p>		
25.4 Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών Βασισμένη στο Υλικό	<p>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 Παιγνιο/εφαρμογή, π.χ. τα Παιγνία μπορεί να γίνουν προβλέψιμα ή να παρουσιάζουν μη δίκαιη κατανομή. Ως εκ τούτου, εάν χρησιμοποιείται μια RNG βασισμένη στο υλικό, πρέπει να υπάρχει δυναμική/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 Παιγνιο να απενεργοποιείται, όταν ανιχνεύεται σφάλμα σε έλεγχο αποτελέσματος εξόδου (output).</p>	Δεν υφίσταται	Η ΓΤΑ αυτή βασίζεται σε λογισμικό.
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)	<p>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 Παιγνία/εφαρμογές.</p>	Συμμόρφωση	Ανατρέξτε στην έκθεση RNG: RN-385-NGT-21-01-484.
25.5.2 Σπορά / επανασπορά	<p>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</p>	Συμμόρφωση	Ανατρέξτε στην έκθεση RNG: RN-385-NGT-21-01-484.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	αριθμών.		
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 περιλαμβάνονται μη-παραμετροποιήσιμα, αυξανόμενα βραβεία που προκύπτουν από τα χαρακτηριστικά bonus (bonus features), τα οποία αποτελούν μέρος του πίνακα πληρωμών (paytable) του Παιγνίου (Θεωρητικό %RTP) (Theoretical %RTP).	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
26.2 Προοδευτικό Τζάκποτ Σχεδιασμός και Λειτουργία			
26.2.1 Ακεραιότητα Προοδευτικού Τζάκποτ (Progressive Jackpot Fairness)	<p>Για ένα Προοδευτικό Τζάκποτ πρέπει να εφαρμόζονται οι ακόλουθες αρχές:</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>γ) Οι κανόνες του Παιγνίου πρέπει να περιλαμβάνουν τον τρόπο με τον οποίο το Προοδευτικό Τζάκποτ χρηματοδοτείται και καθορίζεται.</p> <p>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.</p> <p>ε) Το τρέχον ποσό του Προοδευτικού Τζάκποτ θα πρέπει να εμφανίζεται στις συσκευές</p>	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	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	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.		το παιχνίδι.
	στ) Οι κανόνες του Παιγνίου πρέπει να ενημερώνουν τους Παίκτες σχετικά με τις ατέλειες του μέσου επικοινωνίας για το Παιγνίο 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.
	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	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.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
Jackpot controllers	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. 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).	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
	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)	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 παιχνιδιού εν εξελίξει. 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. γ) Το ποσό του Προοδευτικού Τζάκποτ, όπως αυτό έχει διαμορφωθεί μετά την απόδοσή	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
		Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
		Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.
		Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχει προοδευτικό τζάκποτ σε αυτό το παιχνίδι.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
Notifications)	του, θα πρέπει να εμφανίζεται σε όλες τις συσκευές Παικτών που συμμετέχουν στο τζάκποτ κατά τη στιγμή της απόδοσης.		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.
	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 Τζάκποτ (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-αρχικοποίησης (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.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	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 Τζάκποτ 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.
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 Παιγνία που επιτρέπεται να παίζονται υπό την ισχύ Άδειας Τύπου 2 είναι τα ακόλουθα: α. Παιγνία 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. Παιγνία 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 παιγνία όταν διεξάγονται με τη χρήση γεννήτριας τυχαίων αριθμών (RNG) είναι είκοσι (20) 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 Παιγνία της περίπτωσης α' της παραγράφου 12.1 καθορίζεται από τον Κάτοχο Άδειας ανά Παιγνίο ή ομάδα Παιγνίων και αποτελεί πολλαπλάσιο του ελάχιστου αντιτίμου Συμμετοχής του Παιγνίου.	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.
12.4	12.4. Το μέγιστο χρηματικό ποσό κέρδους στα Παιγνία της περ. β' της παρ. 12.1 δεν δύναται να υπερβαίνει τις εκατόν σαράντα χιλιάδες (140.000) 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 Παιγνία της περίπτωσης γ' της παραγράφου 12.1 καθορίζεται από τον Κάτοχο Άδειας ανά Παιγνίο ή ομάδα	Δεν υφίσταται	Δεν ισχύει για αυτό τον τύπο παιγνίου.

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	Παιγνίων ή διοργάνωση και σύμφωνα με τους όρους και τις προϋποθέσεις Συμμετοχής.		
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 ποσόν των 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 Συμμετοχή 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	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
	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 τέτοιο 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 Παιγνία μέσω παρένθετων προσώπων.	Συμμόρφωση	
16.4	16.4. Η έναρξη νέου Κύκλου Παιγνίου δεν είναι δυνατή πριν την παρέλευση δύο (2) δευτερολέπτων από την έναρξη του προηγούμενου Κύκλου. Ο περιορισμός της παραγράφου αυτής δεν εφαρμόζεται σε Παιγνία 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 Παιγνίο 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. Οδηγία, Αρ. Πρωτ: 4914, 18 Μαΐου 2021

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
ΟΔΗΓΙΑ 1			
6.4 Διεξαγόμενα Παίγνια	<p>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.</p> <p>Ο Κάτοχος διευκρινίζει στον ενδιαφερόμενο ότι οι ειδικοί κανόνες διεξαγωγής κάθε επιμέρους Παιγνίου ή κατηγορίας/ομάδας Παιγνίων που διεξάγει, περιλαμβάνονται στον Οδηγό Παιγνίου.</p>	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.
	<p>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.</p>	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.
	<p>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.</p>	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Η αξιολόγηση περιορίστηκε σε στοιχεία υπό τον έλεγχο του προμηθευτή του παιγνίου.
6.5.5 Λειτουργία Jackpot	<p>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.</p>	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχουν προοδευτικά τζάκποτ σε αυτά τα παιχνίδια

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 υπάρχουν προοδευτικά τζάκποτ σε αυτά τα παιχνίδια
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 υπάρχουν προοδευτικά τζάκποτ σε αυτά τα παιχνίδια
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 υπάρχουν προοδευτικά τζάκποτ σε αυτά τα παιχνίδια
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. ββ. Τον τρόπο με τον οποίο η Προοδευτική Λειτουργία Jackpot χρηματοδοτείται	Δεν υφίσταται	Δεν υπάρχουν προοδευτικά τζάκποτ σε αυτά τα παιχνίδια

Αρ. Απαίτησης	Απαίτηση που αξιολογήθηκε	Αποτέλεσμα αξιολόγησης	Σχόλια
	<p>και καθορίζεται.</p> <p>γγ. Το εάν υπάρχει ελάχιστο ποσό Συμμετοχής, προκειμένου ένας Παίκτης να κερδίσει ένα βραβείο μιας Προοδευτικής Λειτουργίας Jackpot.</p> <p>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.</p>		

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α – ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Χρονοδιάγραμμα των παιχνιδιών εντός του πλαισίου της αξιολόγησης

A/A (αριθμός αναφοράς)	Ονομασία Παιγνίου / Αναγνωριστικό Παιγνίου	Έκδοση	Πλατφόρμα	Διάλογος που Χρησιμοποιήθηκε για την Αξιολόγηση	Τύπος Παιγνίου	Κωδικός Πίνακα Πληρωμών Παιγνίου	Περιγραφή Παιγνίου	Θεωρητικό % RTP	Επανυπολογισμός % RTP με eCOGRA ¹	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή πελάτη	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή διακομιστή
1	European Roulette/ europeanroulette (Integer: 15)	1.0	Κανάλι desktop και Κανάλι κινητών συσκευών	Κανάλι desktop: Microsoft Windows [Έκδοση 10.0.19045.2965]; Google Chrome Browser, Έκδοση 114.0.5735.90 Κανάλι κινητών συσκευών: Samsung A8, Android 13; SM-X205 Build/RP1A.220624.014; Google Chrome Browser, Έκδοση 113.0.5672.77	Ρουλέτα	15	Η European Roulette είναι ένα κλασικό παιχνίδι ρουλέτας που περιλαμβάνει εσωτερικά και εξωτερικά στοιχήματα. Ο τροχός της ρουλέτας έχει 37 υποδοχές με αριθμό 0-36. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να προβλέψει σε ποια υποδοχή θα προσγειωθεί η μπάλα μετά την περιστροφή του τροχού.	97.30%	97.35%	1.0	1.0
2	Blackjack/ blackjack (integer: 17)	1.0	Κανάλι desktop και Κανάλι	Κανάλι desktop: Microsoft Windows [Έκδοση	Blackjack	17	Το Blackjack είναι ένα παιχνίδι σύγκρισης τράπουλας μεταξύ ενός	99.45%	99.46%	1.0	1.0

¹ Το θεωρητικό ποσοστό RTP που αναφέρεται στον παραπάνω πίνακα εξάγεται από την τεκμηρίωση του παιχνιδιού όπως παρέχεται από τον προμηθευτή. Η eCOGRA υπολόγισε εκ νέου το ποσοστό RTP εκτελώντας πρόσθετους ανεξάρτητους μαθηματικούς υπολογισμούς στα εξαγόμενα αποτελέσματα των δεδομένων του παιχνιδιού προσομοίωσης.

A/A (αριθμός αναφοράς)	Όνομασία Παιγνίου / Αναγνωριστικό Παιγνίου	Έκδοση	Πλατφόρμα	Δίαιλος που Χρησιμοποιήθηκε για την Αξιολόγηση	Τύπος Παιγνίου	Κωδικός Πίνακα Πληρωμών Παιγνίου	Περιγραφή Παιγνίου	Θεωρητικό % RTP	Επανυπολογισμός % RTP με eCOGRA ¹	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή πελάτη	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή διακομιστή
			κινητών συσκευών	10.0.19045.2965]; Google Chrome Browser, Έκδοση 114.0.5735.90 Κανάλι κινητών συσκευών: Samsung A8, Android 13; SM-X205 Build/RP1A.220624.014; Google Chrome Browser, Έκδοση 113.0.5672.77			παίκτη και ενός ντίλερ ("σπίτι"), όπου ο παίκτης ανταγωνίζεται τον ντίλερ. Ο στόχος του μπλάκτζακ είναι να τραβήξει χαρτιά, να σκοράρει κοντά στους 21 πόντους χωρίς να περάσει από πάνω.				
3	Lucky Vault/ Integer: 40	1.0	Κανάλι desktop και Κανάλι κινητών συσκευών	Κανάλι desktop: Microsoft Windows [Έκδοση 10.0.19045.2965]; Google Chrome Browser, Έκδοση 114.0.5735.90 Κανάλι κινητών συσκευών: HUAWEI MediaPad T5, Android 8; AGS2-L09 Build, Google Chrome Browser, Έκδοση 111.0.5563.116	Κουλοχέρης	40	Το παιχνίδι παίζεται με 10 σταθερές γραμμές πληρωμών που διαθέτουν μυστήριο επαναλήψεις, πολλαπλασιαστή μυστηρίου και σταθερό τζάκποτ.	94.37%	94.37%	1.0	1.0

A/A (αριθμός αναφοράς)	Όνομασία Παιγνίου / Αναγνωριστικό Παιγνίου	Έκδοση	Πλατφόρμα	Δίαιλος που Χρησιμοποιήθηκε για την Αξιολόγηση	Τύπος Παιγνίου	Κωδικός Πίνακα Πληρωμών Παιγνίου	Περιγραφή Παιγνίου	Θεωρητικό % RTP	Επανυπολογισμός % RTP με eCOGRA ¹	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή πελάτη	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή διακομιστή
4	Vegas Time!/ vegastime (Game ID: 25)	1.0	Κανάλι desktop και Κανάλι κινητών συσκευών	Κανάλι desktop: Microsoft Windows [Έκδοση 10.0.19045.2965]; Google Chrome Browser, Έκδοση 114.0.5735.90 Κανάλι κινητών συσκευών: Apple iPad Mini (MUQW2HC/A), Έκδοση 16.4.1; Safari Web Browser, Έκδοση 16.4.1	Κουλοχέρης	25	Vegas Time! παίζεται σε 25 γραμμές πληρωμής. Περιλαμβάνει το "Stacked Wild Multiplier" και το "Free Spins".	95.19%	95.07%	1.0	1.0
5	Juicy Gold 100/ juicygold100 (integer: 36)	1.0	Κανάλι desktop και Κανάλι κινητών συσκευών	Κανάλι desktop: Microsoft Windows [Έκδοση 10.0.19045.2965]; Google Chrome Browser, Έκδοση 114.0.5735.90 Κανάλι κινητών συσκευών: Samsung A8, Android 13; SM-X205 Build/RP1A.220624.014; Google Chrome	Κουλοχέρης	36	Το Juicy Gold 100 παίζεται με 20 σταθερές γραμμές πληρωμής. Αποτελείται από πολλαπλασιαστές, δωρεάν περιστροφές, δυνατότητα στοιχήματος και ένα παιχνίδι μπόνους.	94.03% Αγορά λειτουργίας: 94.30%	93.90% Αγορά λειτουργίας: 94.32%	1.0	1.0

A/A (αριθμός αναφοράς)	Όνομασία Παιγνίου / Αναγνωριστικό Παιγνίου	Έκδοση	Πλατφόρμα	Διάυλος που Χρησιμοποιήθηκε για την Αξιολόγηση	Τύπος Παιγνίου	Κωδικός Πίνακα Πληρωμών Παιγνίου	Περιγραφή Παιγνίου	Θεωρητικό % RTP	Επανυπολογισμός % RTP με eCOGRA ¹	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή πελάτη	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή διακομιστή
				Browser, Έκδοση 113.0.5672.77							
6	Festival of Fortune/ festivaloffortune (Game ID: 13)	1.0	Κανάλι desktop και Κανάλι κινητών συσκευών	Κανάλι desktop: Microsoft Windows [Έκδοση 10.0.19045.2965]; Google Chrome Browser, Έκδοση 114.0.5735.90 Κανάλι κινητών συσκευών: Samsung A8, Android 13; SM-X205 Build/RP1A.220624.014; Google Chrome Browser, Έκδοση 113.0.5672.77	Κουλοχέρης	13	Το Festival of Fortune είναι ένας διαδικτυακός κουλοχέρης που χρησιμοποιεί τροχούς 5x3, 15 γραμμές πληρωμής καθώς και λειτουργίες "Παιχνίδι μπόνους" και "Αντικατάσταση Μυστηρίου".	95.93%	95.80%	1.0	1.0
7	Golden Bear Mountain/ Integer: 33	1.0	Κανάλι desktop και Κανάλι κινητών συσκευών	Κανάλι desktop: Microsoft Windows [Έκδοση 10.0.19045.2965]; Google Chrome Browser, Έκδοση 114.0.5735.90 Κανάλι κινητών συσκευών:	Κουλοχέρης	33	Το Golden Bear Mountain παίζεται σε 10 σταθερές γραμμές πληρωμής, με Walking Wilds και Δωρεάν Περιστροφές.	94.41% Αγορά λειτουργίας: 94.29%	94.36% Αγορά λειτουργίας: 94.82%	1.0	1.0

A/A (αριθμός αναφοράς)	Όνομασία Παιγνίου / Αναγνωριστικό Παιγνίου	Έκδοση	Πλατφόρμα	Δίαιλος που Χρησιμοποιήθηκε για την Αξιολόγηση	Τύπος Παιγνίου	Κωδικός Πίνακα Πληρωμών Παιγνίου	Περιγραφή Παιγνίου	Θεωρητικό % RTP	Επανυπολογισμός % RTP με eCOGRA ¹	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή πελάτη	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή διακομιστή
				Samsung A8, Android 13; SM-X205 Build/RP1A.220624.014; Google Chrome Browser, Έκδοση 113.0.5672.77							
8	Book of Dracula/ bookofdracula (Integer: 28)	1.0	Κανάλι desktop και Κανάλι κινητών συσκευών	Κανάλι desktop: Microsoft Windows [Έκδοση 10.0.19045.2965]; Google Chrome Browser, Έκδοση 114.0.5735.90 Κανάλι κινητών συσκευών: Samsung A8, Android 13; SM-X205 Build/RP1A.220624.014; Google Chrome Browser, Έκδοση 113.0.5672.77	Κουλοχέρης	28	Το Book of Dracula παίζεται σε 10 σταθερές γραμμές πληρωμής, με Δωρεάν Περιστροφές και μια λειτουργία μπόνους επαναφοράς τροχού.	95.58% Αγορά λειτουργίας: 96.50%	95.86% Αγορά λειτουργίας: 96.28%	1.0	1.0
9	Leprechaun's Loot/ leprechaunsloot (Integer: 6)	1.0	Κανάλι desktop και Κανάλι κινητών συσκευών	Κανάλι desktop: Microsoft Windows [Έκδοση 10.0.19045.2965]; Google Chrome Browser, Έκδοση	Κουλοχέρης	6	Το Leprechaun's Loot είναι ένας τυπικός κουλοχέρης 30 γραμμών πληρωμής, 5x3 τροχών με το The Leprechaun ως wild, το The Pot of Gold	96.12%	96.09%	1.0	1.0; 1.0

A/A (αριθμός αναφοράς)	Όνομασία Παιγνίου / Αναγνωριστικό Παιγνίου	Έκδοση	Πλατφόρμα	Διάυλος που Χρησιμοποιήθηκε για την Αξιολόγηση	Τύπος Παιγνίου	Κωδικός Πίνακα Πληρωμών Παιγνίου	Περιγραφή Παιγνίου	Θεωρητικό % RTP	Επανυπολογισμός % RTP με eCOGRA ¹	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή πελάτη	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή διακομιστή
				114.0.5735.90 Κανάλι κινητών συσκευών: Apple iPad Mini (MUQW2HC/A), Έκδοση 16.4.1; Safari Web Browser, Έκδοση 16.4.1			ως scatter και το Rainbow ως σύμβολα μπόνους. Θα υπάρχουν μερικά κινούμενα σχέδια περιβάλλοντος που θα παίζουν σε βρόχο και τυχαία μερικές φορές.				
10	Master of Fortune/masterrfortune (Integer: 11)	1.0	Κανάλι desktop και Κανάλι κινητών συσκευών	Κανάλι desktop: Microsoft Windows [Έκδοση 10.0.19045.2965]; Google Chrome Browser, Έκδοση 114.0.5735.90 Κανάλι κινητών συσκευών: Apple iPad Mini (MUQW2HC/A), Έκδοση 16.4.1; Safari Web Browser, Έκδοση 16.4.1	Slot	11	Το Master of Fortune παίζεται με 27 σταθερές γραμμές πληρωμής και κάθε παιχνίδι κοστίζει τουλάχιστον 27 σταθερά νομίσματα. Οι πληρωμές γίνονται σύμφωνα με τον πίνακα πληρωμών. Τα βραβεία γραμμής πληρωμής πολλαπλασιάζονται με την αξία του νομίσματος.	95.82%	95.85%	1.0	1.0
11	Treasure of Egypt/treasureso	1.0	Κανάλι desktop και	Κανάλι desktop: Microsoft Windows	Slot	8	Το Treasures of Egypt παίζεται σε 10	95.50%	95.45%	1.0	

A/A (αριθμός αναφοράς)	Ονομασία Παιγνίου / Αναγνωριστικό Παιγνίου	Έκδοση	Πλατφόρμα	Δίαυλος που Χρησιμοποιήθηκε για την Αξιολόγηση	Τύπος Παιγνίου	Κωδικός Πίνακα Πληρωμών Παιγνίου	Περιγραφή Παιγνίου	Θεωρητικό % RTP	Επανυπολογισμός % RTP με eCOGRA ¹	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή πελάτη	Έκδοση αξιολογημένου παιχνιδιού - εφαρμογή διακομιστή
	fegypt (Integer: 8)		Κανάλι κινητών συσκευών	[Έκδοση 10.0.19045.2965]; Google Chrome Browser, Έκδοση 114.0.5735.90 Κανάλι κινητών συσκευών: Apple iPad Mini (MUQW2HC/A), Έκδοση 16.4.1; Safari Web Browser, Έκδοση 16.4.1			σταθερές γραμμές πληρωμής. Με Wilds και δωρεάν περιστροφές.				

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β – ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το πεδίο εφαρμογής της αξιολόγησης και πιστοποίησης του παιχνιδιού ισχύει αποκλειστικά για τα κρίσιμα αρχεία παιχνιδιών, τις εκδόσεις διακομιστή του κρίσιμου αρχείου παιχνιδιού και τους σχετικούς κατακερματισμούς που παρέχονται στον παρακάτω πίνακα:

A/A (αριθμός αναφοράς)	Όνομασία Παιγνίου	Όνομασία στοιχείου λογισμικού	Ημερομηνία έκδοσης	Αριθμός έκδοσης λογισμικού από την πλευρά του διακομιστή	Ψηφιακή υπογραφή (SHA1)
1	European Roulette	game_config	16/04/2021	1.0	410DC2650B92F86CB0285839F712AAFBB2CAA77
2	Blackjack	game_config	16/04/2021	1.0	410DC2650B92F86CB0285839F712AAFBB2CAA77
3	Lucky Vault	ConfigurationLV.txt	05/12/2022	1.0	5C7C35B74194846982DEF8DFE03294648505CDA8
4	Vegas Time!	ConfigurationVT.txt	29/06/2021	1.0	FE8139231A139B712FD4A40CDFB472C535B1D9EB
5	Juicy Gold 100	configurationJG100.txt	05/08/2022	1.0	4257CF388F2DA9CE7B720CF65881ECEC940D914D
6	Festival of Fortune	configuration	10/01/2020	1.0	641E36B77B75A9BA4FC949C417621611AC7B3274
7	Golden Bear Mountain	ConfigurationGBM.txt	12/03/2022	1.0	652E35994D7A9A3B26C0AE2629D55FA53E2297EA
8	Book of Dracula	ConfigurationBB.txt	01/10/2021	1.0	63B57A58E0FD95D73C5389698A934675E4A6F76D
9	Leprechaun's Loot	bonus_configuration.txt; configuration.txt	12/05/2023; 12/05/2023	1.0; 1.0	4ED122A3BF36A81974212FC3E8D1D41AE746FAD3; CD656E92276458FA68B099A3AD701F4852B5F5C5
10	Master of Fortune	Configuration.txt	12/05/2023	1.0	839AC2662EB641BC3325EF24F10FDF83E8B96D53
11	Treasure of Egypt	Configuration.txt	12/05/2023	1.0	3896DDF7FAE138F01AB9ADFCEDAC949C471BA20E