



Τεστινγ Αναφορά	Pragmatic Play Ltd Αναφορά ελέγχου παιχνιδιού – Spaceman (Έκδοση παιχνιδιού: 1.56.24)
Ταυτοποίηση αναφοράς	PPL-GR-220705-01-GC-R1
Εργαστήριο πιστοποίησης	 Gaming Associates Europe Ltd www.gamingassociates.com 178 Merton High Street London SW19 1AY United Kingdom Office 1, 82 London Road Leicester LE2 0QR United Kingdom 123, Melita Street Valletta VLT 1123 Malta
Επόπτης	Usman Vaseer
Υπογραφή	
Πιστοποιητής:	Wajahat Kashan
UKAS ISO/IEC 17025 Αριθμός διαπίστευσης:	9263
Ημερομηνίες δοκιμών	20 Ιουνίου 2022 έως 28 Ιουνίου 2022
Ημερομηνία έκδοσης της αναφοράς πιστοποίησης	05 Ιουλίου 2022
Κατασκευαστής	Pragmatic Play Ltd (Pragmatic Play) Block E, Falcon House, Main Street, Sliema – SLM 1544 Malta
Δικαιοδοσία	Ελληνικής Επιτροπής Εποπτείας & Ελέγχου Παιγνίων – Ελλάδα
Τεχνικό πρότυπο που χρησιμοποιήθηκε για τις δοκιμές	ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79300 EX 2020 - FEK_3261_2020 KANONOSMOS_DIAH_ALLAGON_PS. ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79835 EX 2020 - FEK_3265_2020_kanonismos_diadiktyoy. ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79841 EX 2020 - FEK_3266_2020_TEP_DIADIKTIOY. ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ Αριθμ. 56604 ΕΞ 2022 Τροποποίηση της υπ' αρ. 79835 ΕΞ 2020/24.7.2020 απόφασης του Υπουργού Οικονομικών «Θέσπιση Κανονισμού Παιγνίων για την Διοργάνωση και Διεξαγωγή Τυχερών Παιγνίων μέσω του Διαδικτύου» (Β' 3265). ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ Αριθμ. 67663 ΕΞ 2022 Τροποποίηση των διατάξεων της υπό στοιχεία 79835 ΕΞ 2020/24.7.2020 (Β' 3265 και διόρθωση σφάλματος Β' 4441/2020), όπως τροποποιήθηκε με την υπό στοιχεία 56604 ΕΞ 2022/ 27-4- 2022 (Β' 2185) όμοια. ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ Αριθμ. 58876 ΕΞ 2022 (1) Τροποποίηση της υπό στοιχεία 79841 ΕΞ 2020/24.7.2020 (Β' 3266).

Gaming Associates



1 Επισημάνσεις

1.1 Εμπιστευτικότητα

Το παρόν έγγραφο, όλα τα σχετικά έγγραφα και οι μεθοδολογίες που ενσωματώνονται στο παρόν έγγραφο και τα σχετικά έγγραφα (εφεξής «τα έγγραφα») αποτελούν ιδιοκτησία της Gaming Associates Europe Limited (**ga**). Απαγορεύεται η μη εξουσιοδοτημένη αντιγραφή και διανομή των εγγράφων, με οποιονδήποτε τρόπο, σε οποιοδήποτε μέσο αποθήκευσης.

Το παρόν έγγραφο καθώς και τα θέματα και οι ιδέες του είναι αυστηρώς εμπιστευτικά και δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν με οποιονδήποτε τρόπο εκτός από τον εκπεφρασμένο σκοπό τους, χωρίς την έγγραφη άδεια του συντάκτη. Το έγγραφο προορίζεται για τον Pragmatic Play και την Ελληνική Επιτροπή Εποπτείας & Ελέγχου Παιγνίων - Ελλάδα.

Τα έγγραφα προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα.

1.2 Αποποίηση ευθύνης

Η **ga** συντάξε αναφορά σχετικά με όσα διαπίστωσε μέσω της αξιολόγησης του παιχνιδιού του Pragmatic Play τα οποία αφορούν το τεχνικό πεδίο των δοκιμών σύμφωνα με τις ισχύουσες απαιτήσεις της δικαιοδοσίας. Τα αποτελέσματα βασίζονται σε πληροφοριακό υλικό που υποβάλλεται από τον Πελάτη και στην πρόσβαση στο περιβάλλον δοκιμών, ενώ οι εφαρμοζόμενες δοκιμές πραγματοποιούνται εντός περιορισμένου χρονικού διαστήματος.

Η εκτέλεση δοκιμών συμμόρφωσης εντός εργαστηριακού περιβάλλοντος έχει εγγενείς περιορισμούς και, κατά συνέπεια, η **ga** έχει καταβάλει κάθε δυνατή προσπάθεια για να διασφαλίσει τη διενέργεια μιας εμπεριστατωμένης αξιολόγησης και τη διατύπωση συμπερασμάτων.

2 Διοίκηση

2.1 Contents

1	Επισημάνσεις	2
1.1	Εμπιστευτικότητα	2
1.2	Αποποίηση ευθύνης.....	2
2	Διοίκηση	3
2.1	Contents.....	3
2.2	Έκδοση	3
3	Περίληψη.....	4
3.1	Εισαγωγή.....	4
3.2	Πεδίο εφαρμογής των δοκιμών.....	4
3.3	Περίληψη δοκιμών	4
3.4	Συμπεράσματα και συστάσεις.....	5
4	Αποτελέσματα δοκιμών	6
4.1	ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79841 EX 2020 - Κεφάλαιο 3. Απαιτήσεις του Παιγνίου	6
4.2	ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79841 EX 2020 - Κεφάλαιο 9. Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών.....	19
4.3	ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79835 EX 2020 Άρθρο 12 ΛΟΙΠΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΓΝΙΑ.....	21
4.4	ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79835 EX 2020 Άρθρο 16 ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΑ ΠΑΙΓΝΙΑ.....	22
4.5	Επιστροφή στον παίκτη	23
5	References.....	24
Annex A : Κρυπτογραφικοί αλγόριθμοι κρίσιμων στοιχείων		25
Τέλος εγγράφου.....		26

2.2 Έκδοση

Έκδοση	Περιγραφή	Ημερομηνία
V0.1	Αρχικό προσχέδιο – MARB	2022-06-29
V0.2	Έγινε επανεξέταση και επικαιροποίηση – WKAS	2022-06-30
V0.3	QA (διασφάλιση ποιότητας) – UVAS	2022-07-01
V1.0	Τελική αναφορά προς Pragmatic Play	2022-07-05

3 Περίληψη

3.1 Εισαγωγή

Η Pragmatic Play Ltd (Pragmatic Play) ζήτησε από την Gaming Associates (**ga**) να πραγματοποιήσει δοκιμές στο παιχνίδι της Spaceman (Έκδοση παιχνιδιού: 1.56.24) ως προς τις απαιτήσεις συμμόρφωσης που έχει ορίσει η Ελληνική Επιτροπή Εποπτείας & Ελέγχου Παιγνίων (ΕΕΕΠ).

Η παρούσα αναφορά παρουσιάζει τα αποτελέσματα των δοκιμών που πραγματοποίησε η **ga** για το παιχνίδι Spaceman (Έκδοση παιχνιδιού: 1.56.24). Οι κρυπτογραφικοί αλγόριθμοι (SHA-1)

3.2 Πεδίο εφαρμογής των δοκιμών

Το πεδίο εφαρμογής των δοκιμών περιλάμβανε αξιολόγηση της συμμόρφωσης, η οποία διενεργήθηκε σύμφωνα με τις ακόλουθες απαιτήσεις της Ελληνικής Επιτροπής Εποπτείας & Ελέγχου Παιγνίων (ΕΕΕΠ).

- ♣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79841 ΕΧ 2020 - Κεφάλαιο 3. Απαιτήσεις του Παιγνίου
- ♣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79841 ΕΧ 2020 - Κεφάλαιο 6. Απαιτήσεις Παιγνίων που Διεξάγονται Ζωντανά με Κρουπιέρη
- ♣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79835 ΕΧ 2020 Άρθρο 12 ΛΟΙΠΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΓΝΙΑ
- ♣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 56604 ΕΧ 2020 Άρθρο 15 ΕΙΔΙΚΟΙ ΧΩΡΟΙ
- ♣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79835 ΕΧ 2020 Άρθρο 16 ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΑ ΠΑΙΓΝΙΑ

Η παρούσα αξιολόγηση συμμόρφωσης δεν περιλαμβάνει την αξιολόγηση των τεχνικών προτύπων που αφορούν ειδικά την πλατφόρμα ούτε τη γεννήτρια τυχαίων αριθμών (RNG), καθώς τα πρότυπα αυτά δεν εμπίπτουν στο πεδίο εφαρμογής της παρούσας αξιολόγησης.

3.3 Περίληψη δοκιμών

1. Ονομασία παιχνιδιού: Spaceman
2. Κανάλια (πελάτες του παιχνιδιού):
HTML5: Υποστηρίζει προγράμματα περιήγησης για επιτραπέζιους υπολογιστές και κινητές συσκευές
3. Έκδοση παιχνιδιού: 1.56.24
4. Κατηγορία παιχνιδιού: Κατηγορία Α: 1
5. Διεύθυνση URL ιστοτόπου: <https://emul.pragmaticplay.net/cgAPLtest/v3/game/game>
6. Αναγνωριστικό πίνακα πληρωμών (PaytableID): 1
7. Αναγνωριστικό γεννήτριας τυχαίων αριθμών (RNGID): Δ/Ε
8. Αναγνωριστικό του στούντιο (StudioID): Δ/Ε
9. Αναγνωριστικό ρουλέτας (RouletteID): Δ/Ε
10. Τζάκποτ: Όχι
11. Περιγραφή του παιχνιδιού:

Spaceman Το Spaceman είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι για πολλούς παίκτες τύπου "Crash". Αποτελείται από έναν πολλαπλασιαστή που αυξάνεται από 1,00x σε μια τυχαία, προκαθορισμένη τιμή, όταν κολλάει. Ο στόχος σας είναι να κάνετε εξαργύρωση πριν συμβεί το crash για να κερδίσετε το στοίχημά σας πολλαπλασιασμένο με τον τρέχοντα πολλαπλασιαστή. Παρακαλούμε σημειώστε ότι ο διαστημικός άνθρωπος δεν είναι παιχνίδι δεξιοτήτων. Η επιλογή σας δεν έχει καμία επίδραση στο παιχνίδι εκτός από το να αποφασίσετε πότε θα κάνετε εξαργύρωση. Ο χαριτωμένος διαστημικός χαρακτήρας μας θα σας συνοδεύσει στην αναζήτησή σας.

12. Πραγματική επιστροφή στον παίκτη (υπολογισμένη από τα αποτελέσματα προσομοίωσης του παιχνιδιού): 95.50%.

3.4 Συμπεράσματα και συστάσεις

Με βάση το πεδίο εφαρμογής των δοκιμών και με βάση τις δοκιμές που πραγματοποίησε η **ga** για λογαριασμό της Pragmatic Play στο ως άνω παιχνίδι ή στα ως άνω παιχνίδια, διαμόρφωσε τη γνώμη ότι το/τα παιχνίδι/α συμμορφώνεται/ονται με τα ισχύοντα τεχνικά πρότυπα της Ελληνικής Επιτροπής Εποπτείας & Ελέγχου Παιγνίων – Ελλάδα.

Η **ga** συνιστά το παιχνίδι Pragmatic Play της - Spaceman να εγκριθεί για χρήση στο σύστημα παραγωγής της Pragmatic Play.

4 Αποτελέσματα δοκιμών

Στην παρούσα ενότητα συνοψίζονται τα αποτελέσματα των δοκιμών που πραγματοποιήθηκαν στο παιχνίδι Pragmatic Play Ltd της Spaceman (Έκδοση παιχνιδιού: 1.56.24)

Οι πίνακες στις ακόλουθες υποενότητες παρέχουν την κατάσταση συμμόρφωσης του παιχνιδιού με τις ισχύουσες απαιτήσεις τεχνικών προτύπων της Ελληνικής Επιτροπής Εποπτείας & Ελέγχου Παιγνίων.

Οι διάφορες τιμές που χρησιμοποιούνται στη στήλη «Συμμόρφωση συστήματος» περιγράφονται ως εξής:

Συμμόρφωση: Το παιχνίδι συμμορφώνεται με την απαίτηση.

Μη συμμόρφωση: Το παιχνίδι δεν συμμορφώνεται με την απαίτηση.

Ενημέρωση: Η απαίτηση συνιστά μόνο μια δήλωση ή πληροφορία.

Δ/Ε: Η απαίτηση δεν εφαρμόζεται για το παιχνίδι.

Εκτός πεδίου εφαρμογής: Η απαίτηση δεν μπορεί να αξιολογηθεί στο παρόν στάδιο λόγω του τρέχοντος πεδίου εφαρμογής της δοκιμής ή λόγω περιορισμού του περιβάλλοντος δοκιμής.

4.1 ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79841 ΕΧ 2020 - Κεφάλαιο 3. Απαιτήσεις του Παιγνίου

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
Κεφάλαιο 3.	Απαιτήσεις του Παιγνίου		
Άρθρο 17.	Απαιτήσεις του Παιγνίου		
17.1.	Εισαγωγή		
	Αυτό το τμήμα του εγγράφου περιγράφει τις τεχνικές απαιτήσεις των κανόνων διεξαγωγής του Παιγνίου και των αντίστοιχων διεπαφών του Παίκτη (player interfaces).	Ενημέρωση	
17.2.	Διεπαφή 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:	Ενημέρωση	
	α) Κάθε αλλαγή μεγέθους ή επικάλυψη του παραθύρου Παιγνίου του Παίκτη (player interface) σχεδιάζονται με ακρίβεια ώστε μετά την αλλαγή να απεικονίζονται ορθά η αναθεωρημένη οθόνη και τα σημεία επαφής/κλικ.	Συμμόρφωση	Το GUI εμφανίζεται σωστά σε επιτραπέζιο/κινητό.
	β) Οι λειτουργίες όλων των σημείων επαφής/κλικ που αναπαρίστανται στο παράθυρο Παιγνίου (player interface) δεικνύονται με σαφήνεια στην περιοχή του σημείου της επαφής/κλικ ή/και στο πλαίσιο των κανόνων του Παιγνίου. Δεν υπάρχουν κρυμμένα ή χωρίς έγγραφη τεκμηρίωση σημεία επαφής/κλικ ή εντολές μέσω πληκτρολογίου σε οποιοδήποτε σημείο του παραθύρου Παιγνίου του Παίκτη (player interface).	Συμμόρφωση	Δεν υπάρχουν κρυφά κουμπιά ή εντολές για τη διεπαφή του προγράμματος αναπαραγωγής.
17.2.2.	Κύκλος Παιγνίου		
	Ένας Κύκλος Παιγνίου αποτελείται από όλες τις	Ενημέρωση	Οι παίκτες μπορούν να παίζουν

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	δραστηριότητες και τις επικοινωνίες κατά τη διάρκεια ενός Παιγνίου. Όταν πολλαπλά Παιγνία είναι προσβάσιμα από μενού επιλογής Παιγνίων (game lobby), οι Παίκτες μπορούν να παίξουν πάνω από ένα Κύκλο Παιγνίου τη φορά σε διαφορετικά παράθυρα Παιγνίου.		περισσότερους από έναν κύκλους παιχνιδιού κάθε φορά
	α) Έναρξη Κύκλου Παιγνίου:	Συμμόρφωση	
	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 Παιγνίο.		
	iii) Αφού ο Παίκτης πατήσει το κουμπί «play» (ή παρόμοιο σημείο εισόδου στο Παιγνίο).		
	β) Τα ακόλουθα στοιχεία του Παιγνίου θεωρούνται μέρη ενός Κύκλου Παιγνίου:	Δ/Ε	
	i) Παιγνία που ενεργοποιούν ένα δωρεάν χαρακτηριστικό Παιγνίου (free game feature) και τυχόν μεταγενέστερα δωρεάν Παιγνία.		
	ii) Χαρακτηριστικό μπόνους «δεύτερη οθόνη» (“second screen” bonus feature).		
	iii) Παιγνία με επιλογή Παίκτη (π.χ. Draw Poker ή Blackjack).		
	iv) Παιγνία 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)].		
	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		
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.	Ενημέρωση	
	α) Οι οδηγίες χρήσης του Παιγνίου και της Συσκευής Παιγνίου, αναφέρονται με σαφήνεια και δεν είναι παραπλανητικές ή άδικες για τον Παίκτη.	Συμμόρφωση	Όλες οι σχετικές πληροφορίες παρέχονται στους κανόνες του παιχνιδιού
	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	Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι ακριβείς και διαθέσιμοι
	γ) Όλοι οι κανόνες του Παιγνίου και οι πληροφορίες του πίνακα πληρωμών (paytable) είναι άμεσα διαθέσιμα στον Παίκτη, στο παράθυρο του Παιγνίου του	Συμμόρφωση	Οι κανόνες παιχνιδιού είναι διαθέσιμοι χωρίς να τοποθετήσετε στοίχημα

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	Παίκτη (player interface) ή προσβάσιμα μέσω υπερσυνδέσμου (hyperlink) στο παράθυρο του Παιγνίου του Παίκτη (player interface), χωρίς να απαιτείται κατάθεση ή Συμμετοχή.		
	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	Οι κανόνες του παιχνιδιού έχουν επαρκείς πληροφορίες
	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	Οι πληροφορίες πληρωμής παρέχονται στον πίνακα πληρωμών
	στ) Υπάρχουν επαρκείς πληροφορίες σχετικά με οποιαδήποτε ρύθμιση πληρωμής βραβείου όπως τέλη, προμήθειες, κλιμακωτές προμήθειες κ.λπ., που λαμβάνονται από τον διοργανωτή (house).	Συμμόρφωση	
	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).	Δ/Ε	
	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 μπόνους 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 bet).	Συμμόρφωση	Το %RTP αναφέρεται στους κανόνες του παιχνιδιού.
	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.	Δ/Ε	
	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 οποιουδήποτε άλλους παράγοντες, αυτό αναφέρεται.	Δ/Ε	Δεν προσφέρονται τυχαία/μυστικά βραβεία
	ια) Πολλαπλές Νίκες	Δ/Ε	
	Η Σχεδίαση αναφέρει με σαφήνεια τους κανόνες για τις πληρωμές των βραβείων, όπου υπάρχει πιθανότητα πολλαπλών νικών.		
	ι) Όταν μια γραμμή πληρωμής (pay line) έχει περισσότερα από ένα ξεχωριστά μοτίβα που κερδίζουν (winning patterns), απαιτείται μια		

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	περιγραφή των μοτίβων (patterns) που θα πληρώνονται.		
	ii) Στην περίπτωση που το Παίγνιο υποστηρίζει πολλαπλές γραμμές πληρωμής (pay lines), η Σχεδίαση εμφανίζει ένα μήνυμα που δηλώνει ότι οποιοσδήποτε νίκες σε διαφορετικές γραμμές πληρωμής προστίθενται, ή το ισοδύναμο.		
	iii) Σε περίπτωση που το Παίγνιο υποστηρίζει διασκορπισμό (scatter), η Σχεδίαση εμφανίζει ένα μήνυμα που να δηλώνει ότι τα κέρδη του Παιγνίου scatter, προστίθενται σε κέρδη των γραμμών πληρωμής (pay lines), ή κάτι αντίστοιχο, αν αυτός είναι ο κανόνας του Παιγνίου.		
	iv) Η Σχεδίαση προβάλλει με σαφήνεια την αντιμετώπιση των νικηφόρων συνδυασμών scatter που συμπίπτουν (coinciding) σε σχέση με άλλες πιθανές νίκες scatter. Για παράδειγμα, η Σχεδίαση αναφέρει εάν συνδυασμοί συμβόλων scatter πληρώνουν όλα τα πιθανά βραβεία ή μόνο το υψηλότερο βραβείο.		
	v) Η Σχεδίαση προβάλλει με σαφήνεια την αντιμετώπιση των αποτελεσμάτων του Παιγνίου που συμπίπτουν (coinciding).		
	ιβ) Επιπλέον γραμμές	Δ/Ε	Αυτό δεν είναι κουλοχέρη
	Αν είναι δυνατή η Συμμετοχή σε πολλαπλές γραμμές και δεν είναι προφανές ποιες θέσεις τροχών (reel positions) είναι μέρος της κάθε μίας από τις πιθανές γραμμές, τότε οι πρόσθετες γραμμές εμφανίζονται με σαφήνεια στη Σχεδίαση και φέρουν την κατάλληλη επισήμανση. Οι πρόσθετες γραμμές είτε φαίνονται στη Σχεδίαση ή είναι διαθέσιμες για προβολή σε μια οθόνη βοήθειας ή εμφανίζονται μόνιμα σε όλες τις οθόνες του Παιγνίου, σε μια θέση ξεχωριστή από τους τροχούς (actual reels).		
	ιγ) Πολλαπλασιαστές (multipliers).		
	Όπου εμφανίζονται οδηγίες πολλαπλασιαστή στη Σχεδίαση, είναι σαφές για το αν ισχύει ο πολλαπλασιαστής.	Συμμόρφωση	Οι οδηγίες πολλαπλασιαστή είναι διαθέσιμες στους κανόνες του παιχνιδιού.
	ιδ) Σύμβολα/Απεικονίσεις		
	Όλα τα σύμβολα Παιγνίων εμφανίζονται ευκρινώς στον Παικτή 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	Τα σύμβολα εμφανίζονται ξεκάθαρα στους κανόνες του διαδικτυακού παιχνιδιού.
	ιε) Αναπληρωτές/Μπαλαντέρ	Δ/Ε	Αυτό δεν είναι κουλοχέρη
	Η Σχεδίαση δηλώνει με σαφήνεια ποια σύμβολα μπορούν να λειτουργήσουν ως μπαλαντέρ (substitutes/wilds) και σε ποιους νικηφόρους συνδυασμούς είναι δυνατόν να εφαρμοστούν.		
	ιστ) Παίγνια τύπου scatter.		
	Η Σχεδίαση αναφέρει με σαφήνεια ποια σύμβολα μπορέι να ενεργούν ως διασκορπισμένα σύμβολα (scatter) και σε ποιους νικηφόρους συνδυασμούς είναι δυνατόν να εφαρμοστούν.	Δ/Ε	Το παιχνίδι δεν είναι κουλοχέρη.

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	ιζ) Επερχόμενες νίκες	Δ/Ε	Αυτό δεν είναι κολουχέρη
	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 πρόοδος του (π.χ. έχει συλλέξει 2 από 4 μάρκες-tokens).		
	ιη) Παίγνια καρτών	Δ/Ε	Το παιχνίδι δεν είναι παιχνίδι με κάρτες.
	Οι απαιτήσεις για τα Παίγνια που απεικονίζουν χαρτιά που προέρχονται από μια τράπουλα (drawn from a deck) είναι οι εξής:		
	i) Τα Παίγνια που χρησιμοποιούν πολλαπλές τράπουλες (multiple decks of cards), αναφέρουν με σαφήνεια τον αριθμό των τραπευλών που παίζουν (card decks in play).		
	ii) Τα χαρτιά, από τη στιγμή που αφαιρούνται από την τράπουλα (deck) δεν επιστρέφονται σε αυτήν, εκτός εάν προβλέπεται από τους κανόνες του Παιγνίου.		
	iii) Η τράπουλα (deck) δεν ανακατεύεται ξανά, εκτός εάν προβλέπεται από τους κανόνες του Παιγνίου.		
	ιθ) Παίγνια πολλαπλών Συμμετοχών (multi-wager games).	Δ/Ε	Το παιχνίδι δεν είναι το παιχνίδι πολλών στοιχημάτων.
	Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για Παίγνια πολλαπλών Συμμετοχών (multi-wager games):		
	i) Κάθε Συμμετοχή αποτυπώνεται με σαφήνεια, έτσι ώστε ο Παίκτης να μην έχει καμία αμφιβολία ως προς τις Συμμετοχές που πραγματοποιεί και τις πιστωτικές μονάδες ανά Συμμετοχή.		
	ii) Κάθε νίκη εμφανίζεται στον Παίκτη με τρόπο που να συσχετίζει με σαφήνεια τη νίκη με την αντίστοιχη Συμμετοχή. Όπου υπάρχουν νίκες που συνδέονται με πολλαπλές Συμμετοχές, κάθε νικηφόρα Συμμετοχή υποδεικνύεται με τη σειρά.		
	κ) Οι πληροφορίες Παιγνίου, η Σχεδίαση, οι πίνακες πληρωμών (paytables) και οι οθόνες βοήθειας δεν προβάλλουν άσμενες ή προσβλητικές πληροφορίες, με οποιοδήποτε τρόπο ή μορφή.	Συμμόρφωση	Δεν εμφανίζονται ακατάλληλες ή προσβλητικές πληροφορίες
17.3.2.	Εμφανιζόμενες Πληροφορίες		
	Οι ακόλουθες πληροφορίες Παιγνίου είναι ευδιάκριτες ή εύκολα προσβάσιμες στον Παίκτη ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια μιας Παικτικής Συνεδρίας:	Ενημέρωση	
	α) Το όνομα του Παιγνίου που παίζεται.	Συμμόρφωση	Το όνομα του παιχνιδιού είναι ορατό
	β) Περιορισμοί στη διεξαγωγή ή στη Συμμετοχή, όπως τυχόν όρια διάρκειας διεξαγωγής παιχνιδιού (play), μέγιστες τιμές νίκης, κ.λπ.	Συμμόρφωση	Στους Κανόνες Παιχνιδιού παρέχονται επαρκείς πληροφορίες
	γ) Το υπόλοιπο του Ηλεκτρονικού Λογαριασμού Παίκτη της τρέχουσας Παικτικής Συνεδρίας.	Συμμόρφωση	Το υπόλοιπο είναι ορατό στην οθόνη του στοιχήματος
	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.	Δ/Ε	
	ε) Τρέχουσα τοποθέτηση όλων των Συμμετοχών (π.χ. αριθμοί Ρουλέτας, Blackjack insurance, κ.λπ.).	Συμμόρφωση	Η τρέχουσα τοποθέτηση του στοιχήματος εμφανίζεται στον παίκτη

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	στ) Η ονομαστική αξία (denomination of the bet) της Συμμετοχής.	Δ/Ε	
	ζ) Το ποσό που κέρδισε στο τελευταίο ολοκληρωμένο παιχνίδι (μέχρι το επόμενο παιχνίδι να ξεκινήσει ή να τροποποιηθούν οι επιλογές Συμμετοχής).	Συμμόρφωση	Η νίκη εμφανίζεται μέχρι να ξεκινήσει το επόμενο παιχνίδι
	η) Οι επιλογές του Παίκτη (π.χ. ποσό Συμμετοχής, γραμμές που παίζονται) στο τελευταίο ολοκληρωμένο παιχνίδι	Συμμόρφωση	Παρέχεται η κατάσταση του παιχνιδιού ολοκληρωμένου παίκτη.
	(μέχρι το επόμενο παιχνίδι να ξεκινήσει ή να τροποποιηθούν οι επιλογές Συμμετοχής).		
	θ) Οι αρχικές επιλογές του Παίκτη περιγράφονται (π.χ. η επιλογή ενός δρομέα σε μια ιπποδρομία προσδιορίζει το όνομα, τον αριθμό και την αναμενόμενη πληρωμή). Οι επιλογές του Παίκτη, εφόσον το παιχνίδι έχει αρχίσει, φαίνονται καθαρά στην οθόνη (cards held, hit, split, keno αριθμοί κ.λπ.).	Συμμόρφωση	Εμφανίζονται όλες οι επιλογές που έκανε η συσκευή αναπαραγωγής
	ι) Το νικητήριο ποσό για κάθε Συμμετοχή και το συνολικό ποσό που κερδήθηκε εμφανίζονται στην οθόνη.	Συμμόρφωση	Τα κέρδη εμφανίζονται καθαρά.
17.3.3.	Αναγκαστικό Παιχνίδι		
	α) Ο Παίκτης δεν αναγκάζεται να παίξει ένα Παιγνίο απλά με το να το επιλέξει.	Συμμόρφωση	Ο παίκτης δεν αναγκάζεται να παίξει το παιχνίδι
	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 της λειτουργίας, ανά πάσα στιγμή, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.	Συμμόρφωση	Η αυτόματη αναπαραγωγή μπορεί να διακοπεί ανά πάσα στιγμή
17.3.4.	Ακεραιότητα Παιγνίου		
	Τα Παιγνία δεν δίνουν ψεύτικες προσδοκίες καλύτερων αποδόσεων παρουσιάζοντας με λανθασμένο τρόπο περιστατικά ή γεγονότα (events).	Ενημέρωση	Τα αποτελέσματα του παιχνιδιού είναι δίκαια και δεν παρέχουν ψευδείς προσδοκίες.
	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	Το παιχνίδι δεν δίνει στον παίκτη μια λανθασμένη αντίληψη ότι έχει τον έλεγχο των παιχνιδιών
	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	Τα αποτελέσματα του παιχνιδιού εμφανίζονται για εύλογο χρονικό διάστημα
17.3.5.	Επιστροφή στον Παίκτη		
	Τα ελάχιστα ποσοστιαία όρια θεωρητικής επιστροφής, ορίζονται από τις κείμενες διατάξεις. Επιπλέον, καθορίζονται οι απαιτήσεις οι οποίες ορίζουν πώς υπολογίζονται τα ποσοστά αυτά. Το εργαστήριο δοκιμών (testing laboratory) διεξάγει μια ανεξάρτητη αξιολόγηση σε σχέση με αυτές τις απαιτήσεις και τις πολιτικές.	Συμμόρφωση	Οι κανόνες παιχνιδιού με οδηγίες παιχνιδιού και RTP% είναι διαθέσιμοι.

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
17.3.6.	Πιθανότητες		
	Η Αρχή μπορεί να καθορίζει την πολιτική σχετικά με τις πιθανότητες επιβράβευσης. Το εργαστήριο δοκιμών (testing laboratory) διεξάγει μια ανεξάρτητη αξιολόγηση σε σχέση με αυτές τις πολιτικές.	Συμμόρφωση	Παρέχονται οι οδηγίες για το παιχνίδι συμπεριλαμβανομένων όλων των πληρωμών
17.3.7.	Αποτέλεσμα Παιγνίου		
	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.	Ενημέρωση	Η δημιουργία αποτελεσμάτων παιχνιδιού είναι ανεξάρτητη από τη συσκευή του τελικού παίκτη
	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	Το εύρος ζώνης του προγράμματος αναπαραγωγής ή η συσκευή δεν επηρεάζει το αποτέλεσμα του παιχνιδιού.
	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 εν-δεδειγμένο 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	Παρέχονται επαρκείς πληροφορίες.
	δ) Τα αποτελέσματα που καθορίζονται σύμφωνα με τους προκύψαντες συνδυασμούς βάσει των κανόνων του Παιγνίου εφαρμόζονται άμεσα.	Συμμόρφωση	Τα αποτελέσματα εμφανίζονται έγκαιρα
	ε) Σε περίπτωση που απαιτείται εκ των προτέρων ορισμός ακολουθίας ή Χαρτογράφησης συμβόλων ή αποτελεσμάτων (π.χ. η θέση των κρυφών αντικειμένων μέσα σε ένα λαβύρινθο), τα σύμβολα ή τα αποτελέσματα δεν μπορεί να αναπροσαρμόζονται, εκτός από τις περιπτώσεις που προβλέπεται κάτι τέτοιο στους κανόνες του Παιγνίου.	Συμμόρφωση	Τα αποτελέσματα δεν είναι ρυθμιζόμενα
	στ) Το Παιγνίο εμφανίζει το αποτέλεσμα κατά τρόπο σαφή και ακριβή, χωρίς να υποκαθιστά τον τρόπο εμφάνισης του αποτελέσματος με εναλλακτικούς τύπους απεικόνισης που παρουσιάζουν ένα μη επιτυχές αποτέλεσμα σαν «παρ' ολίγον επιτυχές».	Συμμόρφωση	Τα αποτελέσματα εμφανίζονται καθαρά
	ζ) Εκτός αν προβλέπεται διαφορετικά από τους κανόνες του Παιγνίου, τα γεγονότα τύχης (events of chance) στα Παιγνία είναι ανεξάρτητα και δε συσχετίζονται με άλλα γεγονότα μέσα στο Παιγνίο ή με γεγονότα σε προηγούμενα Παιγνία.	Συμμόρφωση	
	η) Για κάποιους τύπους Παιγνίων, όπως τα Παιγνία με περιστρεφόμενους τροχούς (spinning reel games), εκτός αν γνωστοποιείται στον Παίκτη διαφορετικά, η μαθηματική πιθανότητα ενός συμβόλου να εμφανίζεται σε μια θέση για	Συμμόρφωση	

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	οποιοδήποτε αποτέλεσμα Παιγνίου είναι σταθερή.		
17.3.8.	Προσομοίωση Φυσικών Συσκευών	Εκτός πεδίου εφαρμογής	
	Όταν ένα Παιγνίο 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 Παιγνία που κάνουν προσομοίωση της πραγματικότητας, η οπτική αναπαράσταση της προσομοίωσης αντιστοιχεί στα χαρακτηριστικά της πραγματικής συσκευής.		
	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 κάποιος 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.		
	γ) Στην περίπτωση που το Παιγνίο προσομοιώνει πολλαπλές πραγματικές συσκευές οι οποίες κανονικά είναι ανεξάρτητες η μια από την άλλη, η κάθε προσομοίωση είναι ανεξάρτητη από τις άλλες προσομοιώσεις.		
	δ) Στην περίπτωση που το Παιγνίο 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.		
17.3.9.	Παιγνία Εξαρτώμενα από τον Χρόνο		
	α) Για Παιγνία όπου το αποτέλεσμα επηρεάζεται από τον χρόνο απόκρισης σε ένα γεγονός Παιγνίου, η Πλατφόρμα Τυχερών Παιγνίων προσφέρει το Παιγνίο αφού ενημερώσει τον Παίκτη για κάθε μειονέκτημα που συνδέεται με το κανάλι επικοινωνίας. Παιγνία που είναι από τη φύση τους άδικα, δεν εγκρίνονται.	Συμμόρφωση	
	β) Οι κανόνες περιγράφουν με σαφήνεια τη διαδικασία που ακολουθείται σε περίπτωση που ο Παίκτης αποσυνδεθεί από τον εξυπηρετητή κατά τη διάρκεια ενός Παιγνίου αυτού του είδους [π.χ. διακοπή σύνδεσης στο internet, βλάβη στον υπολογιστή (PC crash) κ.λπ.].	Συμμόρφωση	Η πολιτική αποσύνδεσης αναφέρεται ξεκάθαρα στους κανόνες του παιχνιδιού
17.4.	Χαρακτηριστικά Παιγνίου/Μπόνους	Δ/Ε	Το παιχνίδι δεν είναι κολοχέρη.
17.4.1.	Χαρακτηριστικά Παιγνίου/Μπόνους		
	Αυτή η ενότητα αναφέρεται σε Παιγνία όπου ένα ή περισσότερα χαρακτηριστικά/βραβεία μπόνους καταβάλλονται στον Παίκτη. Σε γενικές γραμμές, τα μπόνους βραβεία απονέμονται ως αποτέλεσμα		

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	κάποιες δεύτερης (ή μεταγενέστερης) οθόνης κινούμενων εικόνων και, εκτός αν παρέχονται διαφορετικά στον Παίκτη, θα πρέπει να είναι μέρος του θεωρητικού ποσοστού %RTP του συνολικού πίνακα πληρωμών (paytable). Για τα Παιγνία που υποστηρίζουν μπόνους, η Σχεδίαση καλύπτει τα ακόλουθα θέματα:		
	α) Το Παιγνίο επιδεικνύει εμφανώς στον Παίκτη ποιοι κανόνες του Παιγνίου εφαρμόζονται στην τρέχουσα κατάσταση του Παιγνίου. Αυτοί οι κανόνες τίθενται στη διάθεση του Παίκτη πριν από την έναρξη του Παιγνίου μπόνους και όχι κατά τη διάρκεια αυτού.		
	β) Το Παιγνίο επιδεικνύει εμφανώς στον Παίκτη το εύρος του ποσού πιθανής νίκης, το εύρος του πολλαπλασιαστή, κ.λπ. που μπορεί να κερδηθούν από το Παιγνίο μπόνους.		
	γ) Για μπόνους τα οποία δεν εμφανίζονται τυχαία κατά τη διάρκεια ενός Παιγνίου, εμφανίζονται επαρκείς πληροφορίες στον Παίκτη, οι οποίες δείχνουν την τρέχουσα κατάσταση, η οποία οδηγεί στην ενεργοποίηση του επόμενου μπόνους.		
	δ) Αν το Παιγνίο απαιτεί την απόκτηση διαφόρων γεγονότων/συμβόλων (events/symbols) προκειμένου να ενεργοποιηθεί ένα μπόνους, το πλήθος των συμβάντων/σύμβολων που έχουν συλλεχθεί πρέπει να αναφέρεται.		
	ε) Κατά περίπτωση, το Παιγνίο εμφανίζει κανόνες για τις περιπτώσεις όπου δεν αποκτάται το σωστό πλήθος γεγονότων/σύμβολων, τα οποία όμως απαιτούνται για την ενεργοποίηση του μπόνους.		
	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.		
	ζ) Αν η ακολουθία μπόνους αποτελείται από περισσότερα από ένα παιχνίδια (feature game) εμφανίζεται ο αριθμός των παιχνιδιών που απομένουν για την ακολουθία μπόνους.		
	η) Το Παιγνίο δεν προσαρμόζει την πιθανότητα ενός μπόνους, με βάση την ιστορικότητα των βραβείων που λαμβάνονται στα προηγούμενα Παιγνία, εκτός και αν η δυνατότητα αυτή του παιγνίου έχει γνωστοποιηθεί στον παίκτη με σαφήνεια πριν τη συμμετοχή του σε αυτό [π.χ. τα Παιγνία δεν προσαρμόζουν τη θεωρητική επιστροφή τους στον Παίκτη (adapt their theoretical return) βασιζόμενα σε προηγούμενες πληρωμές].		
	θ) Εάν ενεργοποιείται το μπόνους ενός Παιγνίου μετά τη συγκέντρωση ορισμένου αριθμού γεγονότων/συμβόλων (events/symbols) ή συνδυασμού γεγονότων/συμβόλων διαφορετικής φύσεως σε πολλαπλά Παιγνία, η πιθανότητα απόκτησης νέων ίδιων γεγονότων/συμβόλων (events/symbols) δεν επιδεινώνεται καθώς εξελίσσεται το παιχνίδι, εκτός και αν η δυνατότητα		

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	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].		
	i) 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.		
	eature), στο οποίο ο Παίκτης πρέπει να ποντάρει επιπλέον πιστώσεις παρέχεται στον Παίκτη μια επιλογή για το αν θα μπει στο μπόνους παιχνίδι ή όχι. Ένας Παίκτης που δεν επιλέγει να μπει στο μπόνους παιχνίδι οδηγείται στο βασικό παιχνίδι στην κατάσταση πριν το μπόνους. Ένας Παίκτης που επιλέγει να μπει στο μπόνους αλλά δεν διαθέτει επαρκές πιστωτικό υπόλοιπο για να συνεχίσει:		
	i) Χρησιμοποιεί τα προσωρινά κέρδη από το βασικό παιχνίδι ή προηγούμενων σταδίων του μπόνους παιχνιδιού, εφόσον αυτό επιτρέπεται από τους κανόνες του Παιγνίου.		
	ii) Εξουσιοδοτεί τη μεταφορά ποσών στον Ηλεκτρονι κό Λογαριασμό του.		
	iii) Εκτελεί ένα συνδυασμό των ανωτέρω i και ii, εάν επιτρέπεται από τους κανόνες του Παιγνίου.		
17.4.2.	Προσαύξηση Νικηφόρου Αποτελέσματος	Δ/Ε	Η λειτουργία Gamble δεν είναι διαθέσιμη
	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:		
	α) Το όριο βραβείου (αν υπάρχει) και το μέγιστο αριθμό των διαθέσιμων Συμμετοχών.		
	β) Όταν η δυνατότητα προσαύξησης του νικηφόρου αποτελέσματος (gamble feature) διακοπεί πριν φτάσει στο μέγιστο αριθμό των διαθέσιμων Συμμετοχών, ο λόγος αναφέρεται με σαφήνεια.		
	γ) Διευκρινίζονται τυχόν ασυνήθιστες συνθήκες του Παιγνίου κατά τη διάρκεια των οποίων η		

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	δυνατότητα προσαύξησης του νικηφόρου αποτελέσματος (gamble feature) δεν είναι διαθέσιμη.		
	δ) Αν η δυνατότητα προσαύξησης του νικηφόρου αποτελέσματος (gamble feature) προσφέρει επιλογή πολλαπλασιαστών, διευκρινίζεται στον Πάικτη το εύρος (range) των επιλογών και των πληρωμών.		
	ε) Τη στιγμή που επιλέξει ο Πάικτης έναν πολλαπλασιαστή, αναφέρεται σαφώς στην οθόνη ποιος πολλαπλασιαστής έχει επιλεγεί.		
17.5.	Απαιτήσεις Διομότης Επικοινωνίας (P2P)		
17.5.1.	Peer to Peer (P2P)	Δ/Ε	<i>Το παιχνίδι δεν είναι παιχνίδι Peer-to-Peer</i>
	Χώροι Παιγνίων Διομότης Επικοινωνίας P2P (P2P game rooms) είναι οι χώροι που προσφέρουν στους Πάικτες την ευκαιρία να παίξουν Πάινια 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 Πάινια ή τον χώρο για χρήση από τους Πάικτες και παίρνει μια προμήθεια (rake), αμοιβή (fee), ή ποσοστό για την παροχή της υπηρεσίας. Τα συστήματα που προσφέρουν P2P Πάινια πραγματοποιούν επιπρόσθετα τα κάτωθι, εκτός αν ορίζεται διαφορετικά, στους κανόνες του Παιγνίου:		
	α) Παρέχουν ένα μηχανισμό που ανιχνεύει και αποτρέπει συμπαιγνία Παικτών, τεχνητό λογισμικό Πάικτη (artificial player software), μη δίκαιη παροχή πλεονεκτημάτων σε Πάικτες (unfair advantages) και την ικανότητα να επηρεάσει κάποιος την έκβαση ενός Παιγνίου ή τουρνουά.		
	β) Παρέχουν προειδοποιήσεις σχετικά με το πώς τα Bots δύναται να επηρεάσουν ένα παιχνίδι, έτσι ώστε οι Πάικτες να μπορούν να πάρουν μια τεκμηριωμένη απόφαση για το αν θα συμμετάσχουν. Επιπρόσθετα, παρέχουν οδηγίες για αναφορά αντικανονικής χρήσης Bots στο Πάινιο. Στους όρους και προϋποθέσεις διεξαγωγής του Παιγνίου πρέπει να αναφέρονται με σαφή τρόπο τα ανωτέρω.		
	γ) Αποτρέπουν εξουσιοδοτημένους Πάικτες από το να καταλαμβάνουν περισσότερες από μία θέση σε κάθε μεμονωμένο τραπέζι (table).		
	δ) Παρέχουν σε εξουσιοδοτημένους Πάικτες τη δυνατότητα να συμμετάσχουν σε ένα τραπέζι (table), όπου όλοι οι εξουσιοδοτημένοι Πάικτες έχουν επιλεγεί τυχαία.		
	ε) Ενημερώνουν τους εξουσιοδοτημένους Πάικτες για το χρονικό διάστημα που ο κάθε Πάικτης κάθεται σε ένα συγκεκριμένο τραπέζι (table).		
	στ) Δεν χρησιμοποιούν τεχνητό λογισμικό Πάικτη (artificial player software) το οποίο να ενεργεί ως εξουσιοδοτημένος Πάικτης, εκτός από τις περιπτώσεις δωρεάν Παιγνίων (free play) ή σε λειτουργία εκπαίδευσης στο Πάινιο (training modes).		

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
17.5.2.	Εικονικοί Παίκτες	Δ/Ε	
	Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν για τη χρήση εικονικών Παικτών (computerized players) που χρησιμοποιούνται σε δωρεάν Παίγνια (free play) ή σε λειτουργία εκπαίδευσης στο Παίγνιο (training modes).		
	α) Το λογισμικό δύναται να κάνει χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης (AI Artificial Intelligence), στο Παίγνιο σε περιπτώσεις επίδειξης, δωρεάν Παιγνίων, ή εκπαίδευσης.		
	β) Η χρήση του λογισμικού της Τεχνητής Νοημοσύνης (AI Artificial Intelligence) εξηγείται με σαφήνεια στα μενού βοήθειας.		
	γ) Όλοι οι εικονικοί Παίκτες (computerized players) δηλώνονται ευκρινώς έτσι ώστε οι πραγματικοί Παίκτες να γνωρίζουν ποιοι Παίκτες είναι εικονικοί.		
17.5.3.	Διαγωνισμοί/Τουρνουά	Δ/Ε	Δεν παρέχονται διαγωνισμοί/τουρνουά για αυτό το παιχνίδι
	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 ανταγωνιστικό 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) του τουρνουά, οι οποίες δεν έχουν καμία πραγματική αξία σε μετρητά.		
	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 autoblock postings ή/και initial entry purchases.		
	iii) Συγκεκριμένες πληροφορίες σχετικά με οποιοδήποτε ενιαίο διαγωνισμό/τουρνουά, συμπεριλαμβανομένου του ποσού των χρημάτων που διατίθενται στο έπαθλο (prize pool).		
	iv) Η κατανομή των ποσών με βάση συγκεκριμένα αποτελέσματα.		
	v) Η επωνυμία του οργανισμού (ή των ατόμων), που διεξήγαγε τον διαγωνισμό/τουρνουά για λογαριασμό του, ή σε συνεργασία με τον Κάτοχο Άδειας (Operator), κατά περίπτωση.		
	γ) Τα αποτελέσματα κάθε διαγωνισμού/τουρνουά, διατίθενται στον Ιστότοπο προκειμένου να επανεξετασθούν από τους συμμετέχοντες. Παράλληλα με την ανάρτησή τους στον Ιστότοπο,		

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	τα αποτελέσματα του κάθε διαγωνισμού/τουρνουά είναι επίσης διαθέσιμα, κατόπιν αιτήματος. Η καταγραφή των αποτελεσμάτων περιλαμβάνει τα ακόλουθα:		
	i) Όνομα του γεγονότος.		
	ii) Ημερομηνία (-εξ) 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 κατη-γορία.		
	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.		
17.6.	Ιστορικό Παιγνίου		
17.6.1.	Ιστορικό Τελευταίου Κύκλου Παιγνίου (Player facing History)		
	Παρέχεται η δυνατότητα «επανάληψης τελευταίου παιχνιδιού» (replay last game), είτε με αναπαραγωγή, είτε με περιγραφή (by description). Η επανάληψη αναφέρει με σαφήνεια ότι πρόκειται για επανάληψη ολόκληρου του προηγούμενου Κύκλου Παιγνίου και παρέχει τις ακόλουθες πληροφορίες (τουλάχιστον):	Ενημέρωση	
	α) Ημερομηνία και ώρα έναρξης ή/και λήξης του Παιγνίου.	Συμμόρφωση	Η ημερομηνία και η ώρα είναι διαθέσιμες στο ιστορικό
	β) Πληροφορίες που συνδέονται με την τελική έκβαση του Παιγνίου, που αναπαρίστανται στον Παίκτη, είτε μέσω γραφικών, είτε μέσω ενός μηνύματος κειμένου.	Συμμόρφωση	Διατίθεται μια γραφική αναπαράσταση του τελικού αποτελέσματος
	γ) Σύνολο χρηματικών ποσών/πιστώσεων των Παικτών στην αρχή ή/και στο τέλος του Παιγνίου.	Συμμόρφωση	Το ποσό μετρητών/πίστωσης εμφανίζεται στο ιστορικό
	δ) Συνολικό ποσό Συμμετοχής.	Συμμόρφωση	Το συνολικό ποσό που στοιχηματίστηκε εμφανίζεται στο ιστορικό
	ε) Σύνολο χρηματικών ποσών/πιστώσεων που κερδήθηκαν για το βραβείο [συμπεριλαμβανομένου τυχόν προοδευτικών τζάκποτ (Progressive Jackpots)].	Συμμόρφωση	Το συνολικό ποσό κέρδους εμφανίζεται στο ιστορικό
	στ) Τα αποτελέσματα των επιλογών των Παικτών που εμπλέκονται στην έκβαση του Παιγνίου.	Συμμόρφωση	
	ζ) Τα αποτελέσματα των τυχόν ενδιάμεσων φάσεων του Παιγνίου (π.χ. gambles ή feature games).	Δ/Ε	
	η) Ποσά που τυχόν ελήφθησαν από προωθητικές προσφορές (promotional).	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Ευθύνη χειριστή.
17.6.2.	Back-end Ιστορικότητα	Εκτός πεδίου εφαρμογής	Ευθύνη χειριστή.
	Για κάθε μεμονωμένο παιχνίδι, εκτός από τα παραπάνω νω απαιτούμενα στοιχεία, καταγράφονται από το ΚΠΣ, οι ακόλουθες πληροφορίες:		
	α) Μοναδικό αναγνωριστικό Παίκτη (player id).		
	β) Τυχόν συνεισφορές σε κληρώσεις		

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	Προοδευτικού Τζάκποτ.		
	γ) Την κατάσταση του Παιγνίου (σε εξέλιξη, ολοκληρώθηκε, κ.λπ.).		
	δ) Τον αριθμό του τραπεζιού (table number) που παίχτηκε το Παιγνίο (αν υπάρχει).		
	ε) Τον πίνακα πληρωμών (paytable) που χρησιμοποιήθηκε.		
	στ) Το αναγνωριστικό του Παιγνίου και την έκδοσή του		

4.2 ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79841 ΕΧ 2020 - Κεφάλαιο 9. Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
Κεφάλαιο 9.	Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών	Συμμόρφωση	Ανατρέξτε στο πιστοποιητικό 484RN-400-PPL-21-01-484 - Random Number Generator - Greek.pdf
Άρθρο 25.	Χαρακτηριστικά Γεννήτριας Τυχαίων Αριθμών		
25.1.	Γενικές απαιτήσεις Γεννήτριας Τυχαίων Αριθμών		
	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 Παιγνίο/εφαρμογή, κάθε εγκατάσταση (implementation) θα πρέπει να αξιολογείται και να πιστοποιείται χωριστά. Τυχόν αποτελέσματα της γεννήτριας τυχαίων αριθμών που χρησιμοποιούνται στον καθορισμό συμβόλου/αποτελέσματος Παιγνίου πρέπει να αποδεικνύεται, μέσω ανάλυσης των δεδομένων και του πηγαίου κώδικα ανάγνωσης, ότι:		
	α) Είναι στατιστικά ανεξάρτητα.		
	β) Κατανέμονται δίκαια (εντός στατιστικά αναμενόμενων ορίων) στο εύρος τους (range).		
	γ) Έχουν περάσει επιτυχώς (pass) διάφορες αναγνωρισμένες στατιστικές δοκιμές (statistical tests).		
	δ) Είναι κρυπτογραφικά ισχυρή.		
25.2.	Διεξαγόμενοι Έλεγχοι		
	Το ανεξάρτητο εργαστήριο πιστοποίησης ενδέχεται να χρησιμοποιεί διάφορες δοκιμές εφαρμογής για να καθορίσει εάν οι τυχαίες τιμές που προέκυψαν από τη γεννήτρια τυχαίων αριθμών περνάνε επιτυχώς ή όχι το επιθυμητό επίπεδο εμπιστοσύνης 99%. Αυτές οι δοκιμές μπορεί να περιλαμβάνουν ενδεικτικά, αλλά χωρίς περιορισμούς, τα εξής:	Ενημέρωση	
	α) Δοκιμή χ^2 .		
	β) Δοκιμή ισοκατανομής (συχνότητα).		
	γ) Δοκιμή κενού.		

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	δ) Δοκιμή αλληλοκαλύψεων.		
	ε) Δοκιμή Πόκερ.		
	στ) Δοκιμή συλλέκτη κουπονιών.		
	ζ) Δοκιμή αντιμετάθεσης.		
	η) Δοκιμή Kolmogorov-Smirnov.		
	θ) Δοκιμές κριτηρίου διαδοχικότητας.		
	ι) Δοκιμή στατιστικής ακολουθίας.		
	ια) Δοκιμές ροών (τα μοτίβα εμφανίσεων δεν πρέπει να είναι επαναλαμβανόμενα).		
	ιβ) Δοκιμή διαδραστικής συσχέτισης.		
	ιγ) Ισχύς δοκιμής σειριακής συσχέτισης και βαθμός σειριακής συσχέτισης (τα αποτελέσματα πρέπει να είναι ανεξάρτητα από το προηγούμενο Παίγνιο).		
	ιδ) Δοκιμές ακολουθιών.		
	ιε) Κατανομή Poisson.		
	ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το ανεξάρτητο εργαστήριο πιστοποίησης θα επιλέγει τις κατάλληλες δοκιμές κατά περίπτωση, ανάλογα με την υπό εξέταση ΓΤΑ.		
25.3.	Κλιμάκωση		
	Η μέθοδος κλιμάκωσης (scaling) δεν πρέπει να θέτει σε κίνδυνο την ισχύ κρυπτογράφησης της γεννήτριας τυχαίων αριθμών. Επιπλέον, η μέθοδος κλιμάκωσης θα διαφυλάττει την κατανομή των κλιμακούμενων τιμών. Για παράδειγμα, αν μια 32-bit γεννήτρια τυχαίων αριθμών με ένα εύρος (range) του συνόλου των ακεραίων στο κλειστό διάστημα [0, 232-1] έπρεπε να κλιμακωθεί στο εύρος (range) του συνόλου των ακεραίων στο κλειστό διάστημα [1,6], έτσι ώστε οι κλιμακούμενες τιμές να μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην προσομοίωση της κύλισης ενός ζαριού έξι όψεων, τότε κάθε ακέραιος στην κλίμακα εύρους θα πρέπει θεωρητικά να εμφανιστεί με την ίδια συχνότητα.		
	Στο παράδειγμα που δίνεται, αν η θεωρητική συχνότητα για κάθε τιμή δεν είναι ίση, τότε η μέθοδος κλιμάκωσης θεωρείται ότι έχει πόλωση (bias). Κατά συνέπεια, μια συμμορφούμενη (compliant) μέθοδος κλιμάκωσης (scaling) θα πρέπει να έχει πόλωση ίση με μηδέν.		
25.4.	Γεννήτρια Τυχαιών Αριθμών Βασισμένη στο Υλικό		
	Λόγω της φύσης τους, η απόδοση των γεννητριών τυχαιών αριθμών RNG που βασίζονται στο υλικό μπορεί να χειροτερεύει με το πέρασμα του χρόνου. Η αποτυχία της RNG που βασίζεται στο υλικό θα μπορούσε να έχει σοβαρές συνέπειες για το Παίγνιο/εφαρμογή, π.χ. τα Παιγνία μπορεί να γίνουν προβλέψιμα ή να παρουσιάσουν 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		

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	αρκετές και στατιστικά ισχυρές δοκιμές, έτσι ώστε το Παίγνιο να απενεργοποιείται, όταν ανιχνεύεται σφάλμα σε έλεγχο αποτελέσματος εξόδου (output).		
	25.5. Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών Βασισμένη στο Λογισμικό		
	Οι ακόλουθες απαιτήσεις ισχύουν μόνο για γεννήτρια τυχαίων αριθμών RNG βασισμένη στο λογισμικό.		
25.5.1.	Περίοδος		
	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 Παιγνίων είναι δυνατοί για τα δεδομένα Παίγνια/εφαρμογές.		
25.5.2.	Seeding/Re-seeding		
	Οι μέθοδοι Seeding/Re-seeding πρέπει να διασφαλίζουν ότι όλες οι τιμές των seed εκκίνησης-αρχικοποίησης της γεννήτριας τυχαίων αριθμών RNG (seed), καθορίζονται με τρόπο που δεν θέτει σε κίνδυνο την κρυπτογραφική ασφάλεια της γεννήτριας τυχαίων αριθμών.		

4.3 ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79835 ΕΧ 2020 Άρθρο 12 ΛΟΙΠΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΓΝΙΑ

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
Άρθρο 12	ΛΟΙΠΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΓΝΙΑ		
12.1.	Τα Παιγνία που επιτρέπεται να παίζονται υπό την ισχύ Αδείας 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).	Δ/Ε	
	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 παίγνια όταν διεξάγονται με τη χρήση γεννήτριας τυχαίων αριθμών (RNG) είναι είκοσι (20) ευρώ.»	Δ/Ε	
	γ. Πόκερ ή/και παραλλαγές αυτού που διεξάγονται διομότιμα (peer to peer), είτε αυτοτελώς (poker cash games) είτε με τη μορφή διοργανώσεων (poker tournaments).	Δ/Ε	
12.2.	Gambling of cases a 'and c' of this article is not allowed at export tables and events through which gambling services are provided by licensed non-cooperative states in the field of taxation within the meaning of par. 3 of article 65 of Law 4172/2013 (A'167) as well as from countries of paragraph 3 of Annex II of Law 4557/2018 (A '139).	Δ/Ε	
12.3.	Δεν επιτρέπεται η διεξαγωγή παιγνίων των περιπτώσεων α' και γ' του άρθρου αυτού σε τραπέζια διεξαγωγής και διοργανώσεις διά των οποίων παρέχουν υπηρεσίες τυχερών παιγνίων κάτοχοι άδειας από μη συνεργάσιμα κράτη στο φορολογικό τομέα κατά την έννοια της παρ. 3 του άρθρου 65 του ν. 4172/2013 (Α' 167) καθώς και από	Δ/Ε	

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
	χώρες της παραγράφου 3 του Παραρτήματος II του ν. 4557/2018 (Α' 139).		
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.».	Δ/Ε	
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 Παιγνίων ή διοργάνωση και σύμφωνα με τους όρους και τις προϋποθέσεις Συμμετοχής.	Δ/Ε	

4.4 ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79835 ΕΧ 2020 Άρθρο 16 ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΑ ΠΑΙΓΝΙΑ

ΕΕΕΠ Req #	Απαιτήσεις Ελληνικής Επιτροπής Παιγνίων	Συμμόρφωση συστήματος	Σχόλια/Ανωμαλίες
Άρθρο 16	ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΑ ΠΑΙΓΝΙΑ		
16.1.	Η Συμμετοχή στα Παιγνία 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	
16.2.	Ο Κάτοχος Άδειας παρέχει πληροφορίες στον Παίκτη σχετικά με:		
	α. Τη Συμμετοχή του στα Παιγνία, με τρόπο ώστε να παίρνει αποφάσεις, έχοντας πλήρη γνώση των κανόνων διεξαγωγής των Παιγνίων που επιλέγει να συμμετέχει.	Συμμόρφωση	
	β. Τους κινδύνους που ενδεχομένως διατρέχει από την υπερβολική έκθεσή του στα Παιγνία, όπως η απώλεια χρημάτων και ο εθισμός. Στο πλαίσιο αυτό, κατά τη διεξαγωγή τυχερών παιγνίων το αποτέλεσμα των οποίων εξάγεται από γεννήτρια τυχαίων αριθμών (RNG), πρέπει να προβάλλονται στην κύρια οθόνη μηνύματα Υπεύθυνου Παιχνιδιού (Responsible Gambling), με τέτοιον τρόπο και για τόσο χρόνο, ώστε να γίνονται αντιληπτά ως παρεμβολή στη διεξαγωγή του Παιγνίου και να προσλαμβάνονται επαρκώς από τον Παίκτη.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	
	γ. Τις υπάρχουσες δομές που παρέχουν βοήθεια και υποστήριξη στους εθισμένους Παίκτες και στις οικογένειές τους.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	
16.3.	Απαγορεύεται σε οποιονδήποτε να συμμετέχει στα Παιγνία μέσω παρένθετων προσώπων.	Εκτός πεδίου εφαρμογής	
16.4.	Η έναρξη νέου Κύκλου Παιγνίου δεν είναι δυνατή πριν την παρέλευση δύο (2) δευτερολέπτων από την έναρξη του προηγούμενου Κύκλου.».	Συμμόρφωση	
	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).		



4.5 Επιστροφή στον παίκτη

Η θεωρητική επιστροφή στον παίκτη (RTP) για το παιχνίδι Pragmatic Play Ltd της - Spaceman (Έκδοση παιχνιδιού: 1.56.24) (Αναγνωριστικό πίνακα πληρωμών (PaytableID): 1) είναι: 95.50%.

Χρησιμοποιήθηκε προσομοιωτής παιχνιδιού ο οποίος έπαιξε 5 δισεκατομμύριο παιχνίδια του παιχνιδιού Spaceman και η πραγματική επιστροφή στον παίκτη υπολογίστηκε σε ποσοστό 95.50% το οποίο είναι κοντά στη θεωρητική επιστροφή στον παίκτη.

5 References

1. ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79841 ΕΧ 2020 - FEK_3266_2020_TEP_DIADIKTIOY.
δημοσιεύτηκε στις 05-08-2020.
2. ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79300 ΕΧ 2020 - FEK_3261_2020
KANONOSMOS_DIAX_ALLAGON_PS, δημοσιεύτηκε στις 05-08-2020.
3. ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ 79835 ΕΧ 2020 - FEK_3265_2020_kanonismos_diadiktyou,
δημοσιεύτηκε στις 05-08-2020.
4. 484RN-400-PPL-21-01-484 - Random Number Generator - Greek.pdf
5. Υπολογιστικό φύλλο μαθηματικών "Spaceman_math.xls", χωρίς έκδοση, χωρίς
ημερομηνία.
6. Περιγραφή παιχνιδιού "Spaceman Game Design" χωρίς έκδοση, χωρίς
ημερομηνία.

Annex A : Κρυπτογραφικοί αλγόριθμοι κρίσιμων στοιχείων

Καταγράφηκαν οι ακόλουθοι κρυπτογραφικοί αλγόριθμοι κρίσιμων στοιχείων για το προϊόν που δοκιμάστηκε.

Όνομα αρχείου	SHA-1
SpaceManRNGObject.class	3c63dcf9cb899413de1bef1ddadb7e4ef1082945
SpacemanRngConfiguration	9d7824655484f82086f0fd885d7a4de7b494328c
SpacemanFirstLevelRngConfiguration	81929791ff5e804c1f9540a514030fca67eabf45
ResultCodeVO.class	f7ff44c528a4c6f22a90e936cc299c497045d6b3
BetCodeVO.class	1e0c535c5357f06538b84b936aa34670d86bb931

Τέλος εγγράφου