

BUNDESGESETZBLATT

FÜR DIE REPUBLIK ÖSTERREICH

Jahrgang 2014**Ausgegeben am 30. Juni 2014****Teil II**

165. Verordnung: Änderung der Automatenglücksspielverordnung

165. Verordnung des Bundesministers für Finanzen, mit der die Automatenglücksspielverordnung geändert wird

Aufgrund

1. der § 2 Abs. 3, § 5, § 12a Abs. 2 bis 4, § 21 Abs. 10 und § 59 Abs. 3 des Glücksspielgesetzes (GSpG), BGBl. Nr. 620/1989, zuletzt geändert durch das Bundesgesetz BGBl. I Nr. 13/2014, sowie
2. des § 131 der Bundesabgabenordnung (BAO), BGBl. Nr. 194/1961, zuletzt geändert durch das Bundesgesetz BGBl. I Nr. 13/2014, wird verordnet:

Die Automatenglücksspielverordnung, BGBl. II Nr. 69/2012, in der Fassung der Verordnung BGBl. II Nr. 234/2013, wird wie folgt geändert:

1. Im Inhaltsverzeichnis lauten der 4., 5. und 6. Teil des Inhaltsverzeichnisses:

„4. Teil**Sonderbestimmungen für VLT-Systeme**

- § 39. Anforderungen an VLT-Systeme
- § 40. Anwendungsbestimmungen für VLT
- § 41. Verifikation von VLT-Servern
- § 42. Technisches Gutachten über VLT-Server
- § 43. Typenanzeige
- § 44. Technisches Gutachten über VLT-Systeme

5. Teil**Sonderbestimmungen für Glücksspielautomaten in Spielbanken**

- § 45. Anforderungen an Jackpot-Systeme
- § 46. Anwendungsbestimmungen für Glücksspielautomaten in Spielbanken
- § 47. Verifikation von Jackpot-Controllern
- § 48. Jackpotbezogene Kommunikation zwischen Glücksspielautomaten und zentralem Kontrollsystem
- § 49. Jackpotbezogene Anforderungen an Glücksspielautomaten
- § 50. Technisches Gutachten über Jackpot-Controller
- § 51. Technisches Gutachten über Jackpot-Systeme
- § 52. Typenanzeige

6. Teil**Schlussbestimmungen**

- § 53. Inkrafttreten“

2. § 1 lautet:

„§ 1. Die Automatenglücksspielverordnung regelt die bau- und spieltechnischen Merkmale von Glücksspielautomaten im Sinne des § 2 Abs. 3 GSpG und Video Lotterie Terminals im Sinne des § 12a

GSpG (VLT), deren elektronische Anbindung an das Datenrechenzentrum der Bundesrechenzentrum GmbH, die zu übermittelnden Datensätze, den Zugriff der Behörden für aufsichts- und abgabenrechtliche Zwecke auf die einzelnen Glücksspielautomaten und VLT der Bewilligungsinhaber und Konzessionäre, die Art des technischen Gutachtens über die Einhaltung der glücksspielrechtlichen Bestimmungen, Aufzeichnungs- und Aufbewahrungspflichten sowie die Sonderbestimmungen hinsichtlich Video Lotterie Systemen und Jackpot-Systemen in Spielbanken.“

3. § 3 lautet:

„§ 3. Im Sinne dieser Verordnung ist oder sind:

1. API Application Programming Interface (Programmierschnittstelle in der Informatik)
2. Anschaltknoten Physische Kommunikationsschnittstelle vom Netzwerk des Bewilligungsinhabers oder Konzessionärs zum jeweiligen Standort der Bundesrechenzentrum GmbH
3. Auditmeters Spezielle Zähler zur Persistierung eines aktuellen 24h gültigen Abbildes aller Zähler zum Tagesende eines Spieltags (gemäß „auditMeters class“ des G2S-Protokoll)
4. Ausgangswert Startwert eines Jackpots zu Beginn jeder Jackpot-Ausspielung (Summe aus Base Value und Hidden Jackpot)
5. Base Value Festgelegter Basiswert eines Jackpots zu Beginn einer Jackpot-Ausspielung
6. Benutzer Eine vom Bewilligungsinhaber oder Konzessionär benannte und berechnigte Person, die im Rahmen der Teilnahme an der automatisierten Datenübertragung eine Aufgabe wahrnimmt (zB Administrator)
7. Bewilligungsinhaber Inhaber einer aufrechten Bewilligung zu Landesauspielungen mit Glücksspielautomaten im Sinne des § 5 GSpG
8. Credit Meter Anzeige am Glücksspielgerät zur Darstellung der dem Spielteilnehmer zur Verfügung stehenden, einsetzbaren Beträge in Kredit- oder Geldwerten
9. Diagnosesystem Glücksspielautomateninternes Prüfsystem zur Überwachung der ordnungsgemäßen Funktionalität des Glücksspielautomaten
10. EGM Electronic Gaming Machine (Glücksspielautomat)
11. Gewinnausschüttungsquote Quotient aus Total Wins (Gesamtgewinnsumme) und Turnover (Gesamteinsatzsumme) eines Spielprogramms, dargestellt in Teilen von Hundert (zB 95 %)
12. G2S-Protokoll Game to System Protokoll
13. Gat Game authentication terminal
14. Geräte-Seriennummer Weltweit eindeutige Identifikationsnummer, die auf der Herstellerplakette aufgedruckt wird; ab dem Zeitpunkt der elektronischen Anbindung gemäß § 5 Abs. 1 gleichzusetzen mit jener Nummer, die im G2S Protokoll zur Identifikation des Automaten verwendet wird (egmId)
15. Glücksspiel-automatentyp Beschreibung des Aufbaus eines Glücksspielautomaten in Bezug auf dessen Hard- und Softwarekomponenten sowie auf außerhalb des Glücksspielautomaten zugelassene Softwarekomponenten eines Managementsystems, deren mögliche Kombinationen und Zusammenspiel
16. Glücksspielvignette Eindeutiges, eine Nummer aufweisendes Identifikationsmerkmal für bewilligte Glücksspielautomaten im Sinne des § 5 GSpG
17. GSA Gaming Standards Association
18. GSpG Glücksspielgesetz
- 19.. Hardware-Token mit Krypto-Prozessor Hardware-Einheit, in welcher ein kryptographischer Schlüssel kopiergeschützt gespeichert ist
20. Hashfunktion Beliebige Abbildung, die zu einer Eingabe aus einer großen Quellmenge eine Ausgabe aus einer typischerweise kleineren Zielmenge erzeugt, den so genannten Hashcode (oder Hashwert)
21. Hidden Jackpot Summe von Increments, die zusätzlich zum aktuellen Jackpot für den Ausgangswert des nächsten Jackpots gesammelt werden
22. HTTP Hypertext Transfer Protocol

- | | | |
|-----|---|---|
| 23. | HTTPS | Hypertext Transfer Protocol Secure |
| 24. | Increments | Von einem Glücksspielautomaten für den Jackpot bereitgestellter Einsatzanteil eines Spieles |
| 25. | Jackpot | Geldbetrag, der sich aus der Summe des Ausgangswerts und der bis zum Zeitpunkt der Auslösung eines Jackpots angesammelten Increments ergibt |
| 26. | Jackpot-Ausspielung | Ein oder mehrere Jackpot-Spiele umfassende Ausspielung eines Jackpots, die nach dem Setzen des Jackpots auf den Ausgangswert mit dem ersten Jackpot-Spiel beginnt und mit dem letzten Jackpot-Spiel, das den Jackpot auslöst, endet |
| 27. | Jackpot-Controller | Zentraler Teil des Jackpot-Systems, der den Betrieb steuert |
| 28. | Jackpot-Controller Typ | Beschreibt den Aufbau eines Jackpot-Controllers in Bezug auf dessen Hard- und Softwarekomponenten, deren mögliche Kombinationen und Zusammenspiel |
| 29. | Jackpot-Controller-Identifikationsmerkmal | Unveränderliche Zeichenkette, die jene Softwarekomponenten eines Jackpot-Controllers eindeutig definiert, die die Funktionalität eines Glücksspielautomaten beeinflussen und bei lokaler Abfrage der Signaturwerte am Glücksspielautomaten oder auf Anforderung durch das zentrale Kontrollsystem mit dem Startwert Null (0000 0000 0000 0000) ermittelt wird |
| 30. | Jackpot-System | Alle Hard- und Softwarekomponenten für den Betrieb von Jackpot-Ausspielungen |
| 31. | Jackpot-Spiel | Ein zu einer Jackpot-Ausspielung gehörendes Spiel, das zusätzlich zu den Gewinnen laut Gewinnplan des Glücksspielautomaten den Gewinn eines (oder im Falle eines Multi-Level Jackpots verschiedener) Jackpots (Mystery oder Progressive) in Aussicht stellt |
| 32. | Konzessionär | Inhaber einer Konzession gemäß § 14 Abs. 1 GSpG |
| 33. | Managementsystem | Alle mit dem Betrieb von Glücksspielautomaten zusammenhängenden, außerhalb des Glücksspielautomaten befindlichen IT-Systeme eines Bewilligungsinhabers |
| 34. | Managementsystem-identifikationsmerkmal | Unveränderliche Zeichenkette, die jene Softwarekomponenten eines Managementsystems eindeutig definiert, die die Funktionalität eines Glücksspielautomaten beeinflussen und bei lokaler Abfrage der Signaturwerte am Glücksspielautomaten oder auf Anforderung durch das zentrale Kontrollsystem mit dem Startwert Null (0000 0000 0000 0000) ermittelt wird |
| 35. | Meters | Zähler; nichtflüchtige Variable zur Speicherung von Glücksspielautomateninformationen (insbesondere von Ereignissen und Buchhaltungsdaten) |
| 36. | Multi-Level Jackpot | Jackpot-Kombination von mehreren Jackpot-Ausspielungen (Levels), wobei die Entscheidung, welcher Level gewonnen wird, glücksspielautomatenseitig erfolgt |
| 37. | Multispielergerät | Ein in sich geschlossenes Gerät, bei dem die Spielentscheidung in mehreren durch ein gemeinsames Gehäuse verbundenen Glücksspielautomaten auf einem gemeinsamen Ergebnis desselben Zufallszahlengenerators basiert |
| 38. | Mystery Jackpot | Jackpot, der bei Überschreiten eines beim Start einer Jackpot-Ausspielung durch einen Zufallsgenerator ermittelten Betrages ausgelöst wird |
| 39. | Oberer Grenzwert | Höchster möglicher Betrag eines Jackpots, der gesetzlich oder durch den Spielbankbetreiber festgelegt wurde (sowohl bei Mystery Jackpot als auch bei Progressive Jackpot möglich) |
| 40. | PKCS#11 | Spezifikation als Cryptographic Token Interface Standard einer API namens Cryptoki für Geräte, die kryptographische Informationen enthalten oder kryptographische Funktionen ausführen |
| 41. | Programmspeicher | Speicher der binären Ausführformen der Programme, Routinen und Subroutinen des Glücksspielautomaten |
| 42. | Progressive Jackpot | Durch ein bestimmtes glücksspielautomatenseitig eingetretenes Spielergebnis oder Spielereignis ausgelöster Jackpot |
| 43. | QR-Symbol | Quick Response Symbol |

- | | | |
|-----|--|---|
| 44. | RAM | Random Access Memory (elektronische Komponente, verwendet als Arbeitsspeicher und zur Speicherung von Betriebsdaten und elektronischen Zählerständen des Glücksspielautomaten) |
| 45. | Referenzprogramme | Ablauffähige Spielprogramme (Binärdateien) und alle Softwarekomponenten und Hilfsprogramme, die zur Erstellung der Spielprogramme aus den Quellcodes notwendig sind (insbesondere Make Files, Batch Files, Build Outputs, Map Files, Assembler, Linker) |
| 46. | Salt | Eingabe-Parameter in Verbindung mit einer Hashfunktion, der als Startwert zur Ermittlung von Softwaresignaturwerten herangezogen werden muss |
| 47. | SHA-256 | Secure Hash Algorithm (Verschlüsselungsalgorithmus) |
| 48. | Softwaresignierung | Mit elektronischen Informationen verknüpfte Daten, mit denen man den Unterzeichner bzw. Signaturhersteller identifizieren und die Integrität der signierten elektronischen Informationen prüfen kann |
| 49. | Spielereignis | Beobachtbares Geschehen eines Spieles (zB Auslösung von eventuellen Spiel-Features oder eventuellen Zusatzspielen) sowie die Eingaben des Spielers (zB bei Pokerspielen die Auswahl der zu behaltenden Karten nach der ersten Ziehung) |
| 50. | Spielergebnis | Endresultat eines Spieles |
| 51. | Spielmodus | Zustand eines Glücksspielautomaten, in dem dieser beispielbar ist |
| 52. | Spielprogramm | Für einen Spieler unterscheidbare Software-Anwendung auf einem Glücksspielautomaten, die für geleistete Einsätze Gewinnchancen anbietet |
| 53. | SSL | Secure Socket Layer |
| 54. | Systemhardware | Kombination aller Hardwarekomponenten eines Glücksspielautomaten und VLT (zB Systemplatine, elektromechanische Zähler, Vorrichtungen zur Abwicklung von Geldbewegungen und Drucker) sowie aller Hardwarekomponenten eines VLT-Servers und Jackpot-Controllers |
| 55. | Systemplatine | Zentrale Hardwarekomponente des Glücksspielautomaten mit allen für den Betrieb des Glücksspielautomaten wesentlichen Bauteilen (insbesondere Prozessor, RAM); auch Motherboard oder Mainboard genannt |
| 56. | Tagesende | Zeitpunkt, an dem für alle Glücksspielautomaten oder VLT eines Standorts der Spieltag endet |
| 57. | TLS | Transport Layer Security |
| 58. | Total Wins | Gesamtbetrag der gewonnenen Spielbeträge aus allen Spielen, unabhängig davon, ob die Gewinne direkt ausbezahlt oder dem Credit Meter gutgeschrieben wurden |
| 59. | Turnover | Gesamtbetrag aller eingesetzten Spielbeträge, unabhängig, wie sich der Betrag ergibt (insbesondere Münzen, Hardware-Token, Geldscheine, Belege, Gutscheine, Abbuchungen vom Credit Meter) |
| 60. | Verifikation | Integritätsprüfung zur Feststellung, ob die zu signierenden Komponenten unverändert, vollständig und umgekehrt den im jeweiligen Typengutachten geprüften und freigegebenen Komponenten entsprechen |
| 61. | Video Lotterie Server (VLT-Server) | Zentraler Teil des Video Lotterie Systems, der die Zufallszahlen ermittelt und an die VLT überträgt |
| 62. | Video Lotterie System (VLT-System) | Alle Hard- und Softwarekomponenten für den Betrieb von VLT |
| 63. | Video Lotterie Server Typ (VLT-Server Typ) | Beschreibung des Aufbaus eines VLT-Servers in Bezug auf dessen Hard- und Softwarekomponenten, deren mögliche Kombinationen und Zusammenspiel |
| 64. | Video Lotterie Terminal Typ (VLT-Typ) | Beschreibung des Aufbaus eines VLT in Bezug auf dessen Hard- und Softwarekomponenten sowie auf außerhalb des VLT zugelassene Hard- und Softwarekomponenten eines VLT-Servers, eines Managementsystems sowie deren mögliche Kombinationen und Zusammenspiel |
| 65. | Zentrales Kontrollsystem | Alle IT-Systeme des Datenrechenzentrums der Bundesrechenzentrum GmbH nach § 2 Abs. 3 GSpG |

66. Zufallszahlengenerator-identifikationsmerkmal Unveränderliche Zeichenkette, die jene Softwarekomponenten eines VLT-Servers eindeutig definiert, die für die Spielentscheidung (zB Generierung und Übertragung von Zufallszahlen) relevant sind und bei lokaler Abfrage der Signaturwerte am VLT oder auf Anforderung durch das zentrale Kontrollsystem mit dem Startwert Null (0000 0000 0000 0000) ermittelt wird“

4. § 7 Abs. 2 und 3 lauten:

„(2) Glücksspielautomaten dürfen

1. keine anderen Funktionen haben als jene, die in den Dokumenten nach Abs. 3 bis 6 angeführt und beschrieben sind,
- 2a. kein Anschließen von Geräten ermöglichen, die den Spielausgang beeinflussen können,
- 2b. kein Anschließen von Geräten ermöglichen, die die Funktionalitäten des Glücksspielautomaten beeinflussen können, ausgenommen wenn
 - a) sie für die Erstinbetriebnahme oder Diagnosezwecke außerhalb des Spielmodus durch vom Bewilligungsinhaber autorisierte Personen nötig sind,
 - b) sie zur Unterstützung automatenübergreifender Maßnahmen für den Spielerschutz (zB zur Einleitung und Durchführung einer spielerorientierten Abkühlungsphase) nötig sind oder
 - c) deren Komponenten dem Managementsystem zuzurechnen sind und sie zur Erfüllung gesetzlicher Anforderungen an den Glücksspielautomaten nötig sind,
3. im Spielmodus keinerlei Einfluss durch Geräte und Systeme außerhalb des Glücksspielautomaten auf die Entscheidung über das Spielergebnis des Glücksspielautomaten zulassen,
4. keine Vorrichtungen enthalten, mit denen mittels elektronischer Transaktionen Geld in den Glücksspielautomaten eingebracht werden kann (zB Bankomatkarte),
5. zur gleichen Zeit nur ein Spiel gemäß § 13 ermöglichen,
6. zum Zwecke des Spielerschutzes über die Einbaumöglichkeit eines Kartenlesegerätes verfügen,
7. das Aktivieren und Deaktivieren von Spielprogrammen durch das Managementsystem erlauben, wenn
 - a) das entsprechende Spielprogramm in einem technischen Gutachten genehmigt ist,
 - b) das Aktivieren und Deaktivieren durch das Managementsystem über das G2S-Protokoll erfolgt und
 - c) sichergestellt ist, dass im Falle einer Anforderung durch das zentrale Kontrollsystem die Signaturwerte der Softwarekomponenten für alle am Glücksspielautomaten gespeicherten Spielprogramme ermittelt und an das zentrale Kontrollsystem übermittelt werden (§ 24 Abs. 6), und
8. außerhalb des Spielbetriebs das Aktivieren und Deaktivieren von Glücksspielautomaten durch das Managementsystem erlauben, wenn dadurch die Vorgaben zur Netzwerkverbindung zwischen den einzelnen Glücksspielautomaten und dem Anschaltknoten der Bundesrechenzentrum GmbH gemäß § 25 Z 1 nicht verletzt und die Übermittlung von Auditmeters nicht verhindert wird.

(3) Zu jedem Glücksspielautomaten gehört ein technisches Handbuch in Papierform, das aus einem spielerorientierten Teil in deutscher Sprache und einem behördenorientierten Teil in deutscher oder englischer Sprache besteht, wobei auf Anforderung durch die Überwachungsorgane der Behörden jedenfalls eine Übersetzung in deutscher Sprache vorzulegen ist.“

5. In § 13 wird am Ende folgender Satz angefügt:

„Die gesonderte Auslösung eines Spielprogramms an einem Multispielergerät durch einen Spieler erfolgt durch Leistung eines Einsatzes innerhalb eines dafür vorgesehenen Zeitfensters.“

6. In § 9, § 16 Abs. 1 Z 3 und § 20 wird die Wortfolge „20 Spiele“ durch die Wortfolge „10 Spiele“ ersetzt.

7. § 24 wird wie folgt geändert:

a) Abs. 4. entfällt.

b) Abs. 5 lautet:

„(5) Um eine eindeutige Identifikation der Komponenten eines Managementsystems (Kombination aller Komponenten), welche die Funktionalität des Glücksspielautomaten beeinflussen (§ 7 Abs. 2 Z 2a und 2b), zu gewährleisten, ist sicherzustellen, dass ein Managementsystemidentifikationsmerkmal (256 bit, dargestellt als Hexadezimal-Wert mit 64 Zeichen) bei einer lokalen Abfrage (Abs. 6) und auf Anforderung des zentralen Kontrollsystems (Abs. 7) unter Anwendung des übergebenen Startwerts (Salt) vom Managementsystem angefordert und zum Glücksspielautomaten übertragen wird. Hinsichtlich der Signierung der Softwarekomponenten des Managementsystems sind die Bestimmungen von Abs. 2 und 3 mit der Maßgabe anzuwenden, dass keine physische Trennung zwischen Programmspeicher und Datenspeicher angewendet und nur der betreffende Programmspeicher signiert werden muss. Bei Veränderung von Komponenten des Managementsystems, welche die Funktionalität des Glücksspielautomaten beeinflussen, ist ein neues Typengutachten für Glücksspielautomaten bzw. VLT inklusive eines neuen Managementsystemidentifikationsmerkmals erforderlich.“

c) In Abs. 6 entfallen die Wortfolgen samt Satzzeichen „und die Typenidentifikation (§ 33)“ und die Wortfolge „das Hardwareidentifikationsmerkmal (Abs. 4)“,“.

d) In Abs. 7 entfällt die Wortfolge samt Satzzeichen „, das Hardwareidentifikationsmerkmal (Abs. 4)“.

8. In § 29 Abs. 2 wird das Wort „Umsetzung“ durch das Wort „Anwendung“ ersetzt.

9. In § 32 Abs. 2 entfällt die Wortfolge „Hard- und“.

10. In § 32 Abs. 3 entfallen die Wortfolge „, dem Hardwareidentifikationsmerkmal (§ 24 Abs. 4)“ und die Wortfolge „in der Darstellungsform des Hardwareidentifikationsmerkmals“ wird durch die Wortfolge „als Binärwert mit einer Länge von 256 Stellen, dargestellt als Hexadezimal-Wert mit 64 Zeichen“ ersetzt.

11. In § 32 Abs. 5 und § 42 Abs. 6 entfällt jeweils die Wortfolge samt Satzzeichen „, spielerchutz- oder sicherheitsrelevanter“.

12. In § 33 wird folgender Abs. 4 angefügt:

„(4) Die elektronische Bereitstellung von Bewilligungsbescheiden im zentralen Kontrollsystem gilt als Zustellung der Bewilligungsbescheide zur Wahrnehmung der Parteistellung des Bundesministers für Finanzen im Sinne des § 5 Abs. 7 Z 10 GSpG.“

13. In § 37 wird nach der Wortfolge „in Papierform“ die Wortfolge „oder in elektronischer Form“ eingefügt. In Z 2 wird vor dem letzten Satz der folgende Satz eingefügt: „Sollte das Logbuch in elektronischer Form geführt werden, so ist als Unterschrift eine elektronische Signatur zu leisten oder die Identität des Nutzers, der die Änderung vollzogen hat, elektronisch aufzuzeichnen.“

14. § 40 wird wie folgt geändert:

a) Abs. 6 lautet:

„(6) Um eine eindeutige Identifikation der für die Spielentscheidung relevanten Komponenten eines VLT-Servers (Kombination aller für die Spielentscheidung relevanten Komponenten) zu gewährleisten, ist sicherzustellen, dass ein Zufallszahlengeneratoridentifikationsmerkmal (256 bit, dargestellt als Hexadezimal-Wert mit 64 Zeichen) bei einer lokalen Abfrage Abs. 7 und auf Anforderung des zentralen Kontrollsystems Abs. 8 unter Anwendung des übergebenen Startwerts (Salt) vom VLT-Server angefordert und zum VLT übertragen wird. Hinsichtlich der Signierung der Softwarekomponenten des VLT-Servers sind die Bestimmungen von § 24 Abs. 2 und 3 mit der Maßgabe anzuwenden, dass keine physische Trennung zwischen Programmspeicher und Datenspeicher angewendet und nur der betreffende Programmspeicher signiert werden muss. Bei Veränderung der für die Spielentscheidung relevanten Komponenten des VLT-Servers ist ein neues Typengutachten inklusive eines neuen Zufallszahlengeneratoridentifikationsmerkmals erforderlich.“

b) Abs. 10 entfällt.

15. In § 39 Abs. 3 wird nach der Wortfolge „auf Anforderung“ die Wortfolge „der Überwachungsorgane der Behörden“ eingefügt.

16. In § 42 Abs. 3 entfällt der dritte Satz.

17. In § 42 Abs. 4 entfallen die Wortfolge „und dem Hardwareidentifikationsmerkmal (§ 24 Abs. 4)“ und die Wortfolge „in der Darstellungsform des Hardwareidentifikationsmerkmals“ wird durch die Wortfolge „als Binärwert mit einer Länge von 256 Stellen, dargestellt als Hexadezimal-Wert mit 64 Zeichen“ ersetzt.

18. In § 43 wird die Wortfolge „VLT-Server“ durch „VLT-Systeme“ ersetzt.

19. Der fünfte Teil erhält folgende Bezeichnung:

„6. Teil Schlussbestimmungen“

20. § 44 erhält die Bezeichnung „§ 53.“ und wird wie folgt geändert:

a) In Abs. 1 wird am Ende der Doppelpunkt durch einen Punkt ersetzt.

b) Es werden folgende Abs. 3 bis 5 angefügt:

„(3) Das Inhaltsverzeichnis, § 1, § 3, § 7 Abs. 2 und 3, § 13, § 24 Abs. 4 bis 7, § 29 Abs. 2, § 32 Abs. 2 und 5, § 33 Abs. 4, § 37, § 40 Abs. 6 und 10, § 42 Abs. 3 und 6, § 43 und §§ 44 bis 52 sowie die Anlage, jeweils in der Fassung der Verordnung BGBI. II Nr. 165/2014, treten mit 1. Juli 2014 in Kraft.

(4) §§ 1 bis 20, § 23, § 24 Abs. 1, §§ 25 bis 29, §§ 34 bis 38 und §§ 45 bis 52, jeweils in der Fassung der Verordnung BGBI. II Nr. 165/2014, treten für Glücksspielautomaten und Jackpot-Systeme in Spielbanken, die vor dem 1. Juli 2014 betrieben wurden, mit 1. Jänner 2017 in Kraft.

(5) § 24 Abs. 2 bis 7 und §§ 30 bis 33, jeweils in der Fassung der Verordnung BGBI. II Nr. 165/2014, treten für Glücksspielautomaten und Jackpot-Systeme in Spielbanken, die vor dem 1. Juli 2014 betrieben wurden, mit 1. Juli 2019 in Kraft.“

21. Nach § 43 werden folgende §§ 44 bis 52 samt Überschriften eingefügt:

„Technisches Gutachten über VLT-Systeme

§ 44. Ein eigenes technisches Gutachten für VLT-Systeme hat die zu einem VLT-System zugelassenen VLT-Server und die mit diesen VLT-Servern verbundenen, für die Übertragung von Zufallszahlen geprüften VLT zu enthalten. Das Gutachten hat der Vorlage der Anlage (Detailspezifikation 10) zu entsprechen.

5. Teil

Sonderbestimmungen für Glücksspielautomaten in Spielbanken

Anforderungen an Jackpot-Systeme

§ 45. (1) Die Auslösebedingungen für einen Jackpot müssen zum Beginn einer Jackpot-Ausspielung festgelegt sein und dürfen bis zur Auslösung des Jackpots nicht verändert werden. Die Increments eines Jackpots müssen sich direkt proportional zur Einsatzhöhe am Glücksspielautomaten in Spielbanken verhalten. Für die Bestimmung des Auszahlungsbetrags bei Gewinn eines Jackpots ist der Betrag maßgebend, der im Jackpot-Controller gespeichert ist.

(2) Der einen Jackpot auslösende Betrag eines Mystery Jackpots muss innerhalb einer Bandbreite zwischen dem Ausgangswert und einem oberen Grenzwert mittels eines Zufallszahlengenerators ermittelt werden, der den Bestimmungen in § 14 Abs. 1 zu entsprechen hat, und muss innerhalb dieser Bandbreite mit der gleichen Wahrscheinlichkeit ermittelt werden. Mystery Jackpot-Systeme müssen so konstruiert sein, dass keine Rückschlüsse auf den Zeitpunkt möglich sind, zu dem der oder die Jackpots ausgelöst werden.

(3) Ein Progressive Jackpot muss durch ein zu Beginn einer Jackpot-Ausspielung festgelegtes, dem Spieler bekannt gegebenes und auf Zufall beruhendes Spielergebnis oder Spielereignis eines Jackpot-

Spieles ausgelöst werden, das an einem der am Jackpot-System angeschlossenen und teilnehmenden Glücksspielautomaten zustande kommt. Die Wahrscheinlichkeit, einen Progressive Jackpot auszulösen, muss für alle am Progressive Jackpot-System angeschlossenen und teilnehmenden Glücksspielautomaten gleich hoch sein. Falls ein oberer Grenzwert für einen Progressive Jackpot festgelegt ist, so muss bei Erreichen dieses Grenzwerts dies angezeigt werden.

(4) Nach der Auslösung eines Jackpots muss die Identität des auslösenden Glücksspielautomaten und die Gewinnsumme in einer für Spieler verständlichen und überprüfbaren Weise angezeigt sowie der Jackpot unverzüglich automatisch auf den Ausgangswert zurückgesetzt werden. Die Increments, die nach der Auslösung eines Jackpots an einem teilnehmenden Glücksspielautomaten anfallen, müssen dem Folgejackpot zugerechnet werden.

(5) Der Konzessionär kann Bedingungen festlegen, von deren Erfüllung es abhängt, ob ein Spieler sich an der Jackpot-Ausspielung beteiligt oder nicht. Diese Bedingungen sind den Spielern unmittelbar und leicht verständlich bekannt zu geben.

(6) Jackpot-Systeme müssen

1. durch geeignete Vorkehrungen gegen unberechtigten Zugriff geschützt sein,
2. gegen Datenverlust bei Stromausfall und gegen elektromagnetische, elektrostatische oder durch Radiowellen hervorgerufene Einflüsse gesichert sein und
3. nach Stromunterbrechungen oder sonstigen Betriebsausfällen in der Lage sein, den Betrieb ohne Verlust von Daten wieder aufzunehmen und die Rekonstruktion des oder der Jackpots ermöglichen.

(7) Der Jackpot-Controller muss eindeutig einem Jackpot-Controller Typ zugeordnet sein.

(8) Der Jackpot-Controller muss zur aktuell laufenden Jackpot-Ausspielung automatisch den aktuellen Betrag der Jackpot-Ausspielung sowie die in Abs. 9 Z 1 bis 5 und in Abs. 10 genannten Informationen zur Anzeige bringen.

(9) Der Jackpot-Controller muss für die letzten 20 Jackpot-Ausspielungen (im Falle eines Multi-Level Jackpot-Systems zusätzlich für jeden Jackpot-Level) pro Jackpot-Ausspielung automatisch folgende Daten speichern und auf Anforderung der Überwachungsorgane der Behörden zur Anzeige bringen:

1. die angeschlossenen und teilnehmenden Glücksspielautomaten,
2. die Increments pro Glücksspielautomat,
3. den Ausgangswert,
4. den oberen Grenzwert,
5. den Überlauf (der den oberen Grenzwert überschreitende Betrag),
6. den Glücksspielautomaten, der den Jackpot ausgelöst hat,
7. das Datum und die Uhrzeit der Jackpot-Auslösung sowie
8. den Auszahlungsbetrag des ausgelösten Jackpots.

(10) Der Jackpot-Controller muss für den Zeitraum der letzten 20 Jackpot-Ausspielungen automatisch folgende Daten speichern und auf Anforderung der Überwachungsorgane der Behörden zur Anzeige bringen:

1. alle Änderungen der Parameter (zB oberer Grenzwert, Höhe der Increments) mit Datum und Uhrzeit,
2. alle Zugriffe auf den Jackpot-Controller mit Art des Zugriffs, Datum und Uhrzeit sowie
3. alle Fehlfunktionen des Systems mit Art des Fehlers, Datum und Uhrzeit.

(11) Jackpot-Controller müssen über ein internes Diagnosesystem verfügen, das selbstständig

1. bei Systemstart und in periodischen Abständen, zumindest aber einmal in 24 Stunden, automatische Selbsttests des Jackpot-Systems durchführt,
2. die permanente Verbindung mit den angeschlossenen und teilnehmenden Glücksspielautomaten und die Datenübertragung überwacht sowie
3. Fehlfunktionen speichert und unmittelbar die Weiterbehandlung im Sinne von § 49 Abs. 6 auslöst.

Anwendungsbestimmungen für Glücksspielautomaten in Spielbanken

§ 46. (1) Für Konzessionäre und deren Glücksspielautomaten in Spielbanken gelten die für Bewilligungsinhaber geltenden Bestimmungen der §§ 1 bis 20 und §§ 23 bis 38 sinngemäß.

(2) In Jackpot-Systemen ist ergänzend zu § 7 Abs. 2 Z 2a, 2b und 3 ein Anschließen der für einen Betrieb von Jackpot-Systemen notwendigen Geräte an einen Glücksspielautomaten erlaubt. Diese dürfen außer den für das Jackpot-System notwendigen Funktionen keinen Einfluss auf die Funktionalitäten des Glücksspielautomaten (im Einklang mit den Anforderungen gemäß § 7 Abs. 2 Z 2b) oder den Spielausgang haben.

(3) Um eine eindeutige Identifikation der für die Spielentscheidung relevanten Komponenten eines Jackpot-Controllers (Kombination aller für die Spielentscheidung relevanten Komponenten) zu gewährleisten, ist sicherzustellen, dass ein Jackpot-Controller-Identifikationsmerkmal (256 bit, dargestellt als Hexadezimal-Wert mit 64 Zeichen) bei einer lokalen Abfrage (Abs. 4) und auf Anforderung des zentralen Kontrollsystems (Abs. 5) unter Anwendung des übergebenen Startwerts (Salt) vom Jackpot-Controller angefordert und zum Glücksspielautomaten übertragen wird. Hinsichtlich der Signierung der Softwarekomponenten des Jackpot-Controllers sind die Bestimmungen von § 24 Abs. 2 und 3 mit der Maßgabe anzuwenden, dass keine physische Trennung zwischen Programmspeicher und Datenspeicher angewendet und nur der betreffende Programmspeicher signiert werden muss. Bei Veränderung der für die Spielentscheidung relevanten Komponenten des Jackpot-Controllers ist ein neues Jackpot-Controller Typengutachten erforderlich.

(4) An Glücksspielautomaten in Jackpot-Systemen muss ergänzend zu § 24 Abs. 6 auch das Jackpot-Controller-Identifikationsmerkmal angezeigt werden können.

(5) Von Glücksspielautomaten in Jackpot-Systemen ist ergänzend zu § 24 Abs. 7 auch das Jackpot-Controller-Identifikationsmerkmal an das zentrale Kontrollsystem zu übermitteln.

(6) Im Typengutachten für Glücksspielautomaten in Jackpot-Systemen sind ergänzend zu § 32 Abs. 1 die für die Spielentscheidung relevanten Komponenten des Jackpot-Controllers sowie alle zum Einsatz vorgesehenen Kombinationen dieser Komponenten und die sichere Übertragung des Jackpot-Controller-Identifikationsmerkmals zum Glücksspielautomaten zu prüfen.

Verifikation von Jackpot-Controllern

§ 47. Um die Integrität der verwendeten Software und eine eindeutige Identifikation der Systemhardware zu gewährleisten gilt § 24 Abs. 2, 3 und 6 für Jackpot-Controller sinngemäß.

Jackpotbezogene Kommunikation zwischen Glücksspielautomaten und zentralem Kontrollsystem

§ 48. (1) Für Glücksspielautomaten in Spielbanken sind zusätzlich zu den in § 29 Abs. 2 definierten Klassen die folgenden Klassen des G2S-Protokolls zu implementieren und zu unterstützen:

G2S-Klassen	Beschreibung
progressive class	controls traditional progressive jackpots
bonus class	manages the process of awarding bonuses

(2) Die progressive class ist vollständig zu implementieren und zu unterstützen. Für die bonus class müssen jene Teile vollständig implementiert und unterstützt werden, die für die Abwicklung von Mystery Jackpots notwendig sind.

(3) Die Auditmeters und die progressive contribution meters müssen für Glücksspielautomaten in Spielbanken die device-level progressive und bonus meters des G2S-Protokolls beinhalten.

Jackpotbezogene Anforderungen an Glücksspielautomaten

§ 49. (1) Jeder an ein Jackpot-System angeschlossene und an einer Jackpot-Ausspielung teilnehmende Glücksspielautomat muss die Möglichkeit bieten, den Jackpot zu den für die Auslösung des Jackpots festgelegten Bedingungen auszulösen.

(2) In Ausnahme zu § 14 Abs. 2 darf bei Glücksspielautomaten in Spielbanken die Entscheidung über ein Spielergebnis Einfluss auf zukünftige Entscheidungen über Spielergebnisse haben, jedoch nur hinsichtlich der Bestimmung des Betrags der Jackpot-Ausspielungen, an denen der Glücksspielautomat teilnimmt.

(3) Jackpot-Systeme dürfen nur jene Glücksspielautomatentypen und Spielprogramme in eine Jackpot-Ausspielung einbeziehen, die im Gutachten für Jackpot-Systeme gemäß § 51 aufgeführt sind.

(4) Wird ein Jackpot ausgelöst, so muss der auslösende Glücksspielautomat blockiert werden. Die Wiederaufnahme des Spielmodus darf erst dann erfolgen, wenn alle für den Nachweis der Jackpot-Auslösung wesentlichen Tatsachen ermittelt sind.

(5) Für Jackpot-Systeme, bei denen ein Glücksspielautomat die Funktionen des Jackpot-Controllers ausführt, gilt § 45 sinngemäß.

(6) Glücksspielautomaten, die aufgrund einer Störung nicht mit dem Jackpot-Controller kommunizieren können oder aus anderen Gründen nicht an einer Jackpot-Ausspielung teilnehmen, obwohl dies vorgesehen ist, müssen das laufende Jackpot-Spiel unverzüglich unterbrechen, eine Fehlermeldung auslösen, anzeigen und speichern und dürfen keine weiteren Jackpot-Spiele zulassen. Spielprogramme, die im störungsfreien Betrieb den Gewinn eines Mystery Jackpot in Aussicht stellen, dürfen weiter betrieben werden, sofern der Spieler deutlich erkennbar darüber informiert wird, dass er nicht an der Jackpot-Ausspielung teilnimmt.

Technisches Gutachten über Jackpot-Controller

§ 50. (1) Der Konzessionär hat sicher zu stellen, dass für jeden zum Einsatz kommenden Jackpot-Controller vor der Inbetriebnahme ein technisches Gutachten über die Einhaltung der glücksspielrechtlichen Bestimmungen durch ein geeignetes und befugtes Prüfunternehmen gemäß § 31 vorliegt (Jackpot-Controller Typengutachten).

(2) Für das im Rahmen der Typenprüfung zu erstellende Jackpot-Controller Typengutachten sind die Hard- und Softwarekomponenten des Jackpot-Controllers zu überprüfen.

(3) Das Jackpot-Controller Typengutachten hat neben der eindeutigen Bezeichnung des Jackpot-Controllers Prüfberichte für jede Komponente sowie einen Prüfbericht für jede zum Einsatz vorgesehene Kombination dieser Komponenten zu enthalten und die Einhaltung aller glücksspielrechtlichen Bestimmungen zu bestätigen. Für alle Softwarekomponenten eines Jackpot-Controllers müssen die Prüfberichte auch alle für eine spätere Verifikation erforderlichen Informationen beinhalten. Das Jackpot-Controller Typengutachten und die Prüfberichte haben den Vorlagen der Anlage (Detailspezifikationen 11 und 12) zu entsprechen.

(4) Für die zum Einsatz kommende Komponentenkombination ist für jeden Jackpot-Controller eine Typenidentifikation zu errechnen und im Jackpot-Controller Typengutachten auszuweisen. Die Typenidentifikation ist aus den Signaturwerten aller Softwarekomponenten mit einem im Jackpot-Controller Typengutachten auszuweisenden Startwert (§ 24 Abs. 2 und 3) durch die XOR-Verknüpfung (mathematisch „exklusiv oder“) zu ermitteln. Das Typenidentifikationsmerkmal ist als Binärwert mit einer Länge von 256 Stellen, dargestellt als Hexadezimal-Wert mit 64 Zeichen anzugeben.

(5) Werden Änderungen an Hardware- oder Softwarekomponenten eines Jackpot-Controllers vorgenommen, für die kein Jackpot-Controller Typengutachten vorhanden ist, ist ein neues Jackpot-Controller Typengutachten erforderlich.

(6) Im Falle kurzfristig notwendiger Änderungen kann der Bundesminister für Finanzen auf Antrag des Konzessionärs den zeitlich begrenzten Einsatz von Hardware- oder Softwarekomponenten genehmigen, auch wenn für diese noch kein Jackpot-Controller Typengutachten vorliegt.

Technisches Gutachten über Jackpot-Systeme

§ 51. Ein eigenes technisches Gutachten für Jackpot-Systeme hat die zu einem Jackpot-System zugelassenen Jackpot-Controller und die mit diesen Jackpot-Controllern für Jackpot-Ausspielungen geprüften Glücksspielautomaten zu enthalten. Das Gutachten hat der Vorlage der Anlage (Detailspezifikation 13) zu entsprechen.

Typenanzeige

§ 52. Für die Typenanzeige durch den Konzessionär gelten die Bestimmungen des § 33 für Jackpot-Controller und Jackpot-Systeme sinngemäß.“

Spindelegger

