

# § 3 GIspAV Abkürzungen und Begriffsbestimmungen

GIspAV - Automatenglücksspielverordnung

⌚ Berücksichtiger Stand der Gesetzgebung: 08.09.2017

## § 3.

Im Sinne dieser Verordnung ist oder sind:

- |                   |  |
|-------------------|--|
| 1. API            | Application Programming Interface<br>(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 24 Stunden 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 berechtigte Person, die im Rahmen der Teilnahme an der automatisierten Datenübertragung eine Aufgabe wahrnimmt (zB Administrator). |

7. Bewilligungsinhaber	Inhaber einer Bewilligung zur Durchführung von Landesausspielungen mit Glücksspielautomaten im Sinne des § 5 GSpG
8. Converter-Board	Eine im Glücksspielgerät eingebaute Komponente, die die Funktionalitäten des Glücksspielgerätes ergänzt. Ein Converter-Board ist immer einem Glücksspielgerät zugeordnet.
9. Converter-Board-Identifikationsmerkmal	Unveränderliche Zeichenkette, die jene Softwarekomponenten eines Converter-Boards eindeutig definiert, die die Funktionalität eines Glücksspielgerätes beeinflussen und bei lokaler Abfrage der Signaturwerte am Glücksspielgerät oder Converter-Board oder auf Anforderung durch das zentrale Kontrollsysteem mit dem Startwert Null (0000 0000 0000 0000) ermittelt wird.
10. Converter-Boardtyp	Beschreibt den Aufbau eines Converter-Boards in Bezug auf dessen Hard- und Softwarekomponenten, deren mögliche Kombinationen und Zusammenspiel
11. Credit Meter	Anzeige am Glücksspielgerät zur Darstellung der dem Spielteilnehmer zur Verfügung stehenden, einsetzbaren Geldbeträge
12. Diagnosesystem	Geräteinternes Prüfsystem zur Überwachung der ordnungsgemäßen Funktionalität des Glücksspielgerätes
13. EGM	Electronic Gaming Machine (Glücksspielgerät)
14. Floor-Management-System	System, mit dem Glücksspielgeräte in Spielbanken verwaltet werden (nicht Bestandteil einer Typenprüfung)
15. G2S-Protokoll	Game to System Protokoll
16. Gat	Game authentication terminal
17. 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 Glücksspielgerätes verwendet wird (egmId)

18. Gewinnausschüttungsquote	Quotient aus Total Wins (Gesamtgewinnsumme) und Turnover (Gesamteinzahlsumme) eines Spielprogramms, dargestellt in Teilen von Hundert (zB 95 %)
19. Glücksspielautomatentyp	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
20. Glücksspielvignette	Eindeutiges, eine Nummer aufweisendes Identifikationsmerkmal für bewilligte Glücksspielgeräte im Sinne dieser Verordnung
21. GSA	Gaming Standards Association
22. GSpG	Glücksspielgesetz
23. Hardware-Token mit Krypto-Prozessor	mit Hardware-Einheit, in der ein kryptographischer Schlüssel kopiertgeschützt gespeichert ist
24. 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)
25. Hidden Jackpot	Summe von Increments, die zusätzlich zum aktuellen Jackpot für den Ausgangswert des nächsten Jackpots gesammelt werden
26. HTTP	Hypertext Transfer Protocol
27. HTTPS	Hypertext Transfer Protocol Secure
28. Increments	Von einem Glücksspielautomaten für den Jackpot bereitgestellter Einsatzanteil eines Spieles
29. Jackpot	Geldbetrag, der sich aus der Summe des Ausgangswerts und der bis zum Zeitpunkt der Auslösung eines Jackpots angesammelten Increments ergibt
30. 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

31. Jackpot-Controller	Zentraler Teil des Jackpot-Systems, der den Betrieb steuert
32. Jackpot-Controllertyp	Beschreibt den Aufbau eines Jackpot-Controllers in Bezug auf dessen Hard- und Softwarekomponenten, deren mögliche Kombinationen und Zusammenspiel
33. 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 Kontrollsyste mit dem Startwert Null (0000 0000 0000 0000) ermittelt wird
34. Jackpot-System	Alle Hard- und Softwarekomponenten für den Betrieb von Jackpot-Ausspielungen
35. 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
36. Kontrollplatine	Zentrale Hardwarekomponente des Converter-Boards mit allen für dessen Betrieb wesentlichen Bauteilen (insbesondere Prozessor, RAM)
37. Konzessionär	Inhaber einer Konzession gemäß § 14 oder § 21 GSpG
38. Managementsystem	Alle mit dem Betrieb von Glücksspielgeräten zusammenhängenden, außerhalb des Glücksspielgerätes befindlichen IT-Systeme
39. Managementsystem-identifikationsmerkmal	Unveränderliche Zeichenkette, die jene Softwarekomponenten eines Managementsystems eindeutig definiert, die die Funktionalität eines Glücksspielgerätes beeinflussen und bei lokaler Abfrage der Signaturwerte am Glücksspielgerät oder auf Anforderung durch das zentrale Kontrollsyste mit dem Startwert Null (0000 0000 0000 0000) ermittelt wird

40. Meters	Zähler; nichtflüchtige Variable zur Speicherung von Glücksspielinformationen (insbesondere von Ereignissen und Buchhaltungsdaten)
41. Multi-Level Jackpot	Jackpot-Kombination von mehreren Jackpot-Ausspielungen (Levels), wobei die Entscheidung, welcher Level gewonnen wird, im Glücksspielautomaten erfolgt
42. Multispielgerät	Ein in sich geschlossenes Gerät, bei dem die Spielentscheidung in mehreren durch ein gemeinsames Gehäuse verbundenen Glücksspielgeräten auf einem gemeinsamen Ergebnis desselben Zufallszahlengenerators basiert
43. Mystery Jackpot	Jackpot, der bei Überschreiten eines beim Start einer Jackpot-Ausspielung durch einen Zufallsgenerator ermittelten Betrages ausgelöst wird
44. 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)
45. PKCS#11	Spezifikation als Cryptographic Token Interface Standard einer API namens Cryptoki für Geräte, die kryptographische Informationen enthalten oder kryptographische Funktionen ausführen
46. Programmspeicher	Speicher der binären Ausführformen der Programme, Routinen und Subroutinen des Glücksspielgerätes
47. Progressive Jackpot	Durch ein bestimmtes im Glücksspielautomaten eingetretenes Spielergebnis oder Spielereignis ausgelöster Jackpot
48. QR-Symbol	Quick Response Symbol
49. RAM	Random Access Memory (elektronische Komponente, verwendet als Arbeitsspeicher und zur Speicherung von Betriebsdaten und elektronischen Zählerständen des Glücksspielgerätes)

50. Referenzprogramme	Ablauffähige (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)
51. Report	Ausgabe von Daten in Papierform oder in elektronischer lesbarer Form (zB PDF-Dokument) zur Vorlage an Aufsichtsorgane der Behörden
52. Salt	Eingabe-Parameter in Verbindung mit einer Hashfunktion, der als Startwert zur Ermittlung von Softwaresignaturwerten herangezogen werden muss
53. SHA	Secure Hash Algorithm (Verschlüsselungsalgorithmus)
54. Softwaresignierung	Mit elektronischen Informationen verknüpfte Daten, mit denen man den Unterzeichner bzw. Signaturhersteller identifizieren und die Integrität der signierten elektronischen Informationen prüfen kann
55. Spielereignis	Beobachtbares Geschehen eines Spieles (zB Auslösung von eventuellen Spiel-Features oder eventuellen Zusatzspielen) sowie die Eingaben des Spielteilnehmers (zB bei Pokerspielen die Auswahl der zu behaltenden Karten nach der ersten Ziehung)
56. Spielergebnis	Endresultat eines Spieles
57. Spielmodus	Zustand eines Glücksspielgerätes, in dem dieses bespielbar ist
58. Spielprogramm	Für einen Spielteilnehmer unterscheidbare Software-Anwendung auf einem Glücksspielgerät, die für geleistete Einsätze Gewinnchancen anbietet
59. SSL	Secure Socket Layer
60. Systemhardware	Kombination aller Hardwarekomponenten eines Glücksspielgerätes (zB Systemplatine, elektromechanische Zähler, Vorrichtungen zur Abwicklung von Geldbewegungen und Drucker) sowie aller Hardwarekomponenten eines VLT-Servers und Jackpot-Controllers

61. Systemplatine	Zentrale Hardwarekomponente des Glücksspielgerätes mit allen für den Betrieb des Glücksspielgerätes wesentlichen Bauteilen (insbesondere Prozessor, RAM); auch Motherboard oder Mainboard genannt
62. Systemstart	Hochfahren (Booten) des Glücksspielgerätes nach Einschalten der Betriebsspannung
63. Tagesende (Spieltag Ende)	Zeitpunkt, an dem für alle Glücksspielgeräte eines Standorts der Spieltag endet
64. TLS	Transport Layer Security
65. Total Wins	Gesamtbetrag der gewonnenen Spielbeträge aus allen Spielen, unabhängig davon, ob die Gewinne direkt ausbezahlt oder dem Credit Meter gutgeschrieben wurden
66. Turnover	Gesamtbetrag aller eingesetzten Spielbeträge, unabhängig davon, wie sich der Betrag ergibt (insbesondere Münzen, Hardware-Token, Geldscheine, Belege, Gutscheine, Abbuchungen vom Credit Meter)
67. Verifikation	Integritätsprüfung zur Feststellung, ob die zu signierenden Komponenten unverändert, vollständig und unversehrt den im jeweiligen Typengutachten geprüften und freigegebenen Komponenten entsprechen
68. Video Lotterie Server (VLT-Server)	Zentraler Teil des VLT-Systems, der die Zufallszahlen ermittelt und an die VLT überträgt
69. Video Lotterie System (VLT-System)	Alle Hard- und Softwarekomponenten für den Betrieb von VLT
70. Video Lotterie Server Typ (VLT-Servertyp)	Beschreibung des Aufbaus eines VLT-Servers in Bezug auf dessen Hard- und Softwarekomponenten, deren mögliche Kombinationen und Zusammenspiel
71. 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

72. Video-Recording	Aufzeichnung und Speicherung der elektronischen Videosignale an den Monitor auf einem Datenspeicher, ohne Verwendung einer externen oder internen Kamera
73. XOR-Verknüpfung	Rechenmethode, mit der Zahlen einer einheitlichen Zeichenlänge (zB Binärwert mit einer Länge von 256 Stellen) summiert werden
74. Zentrales Kontrollsyste	Alle IT-Systeme des Datenrechenzentrums der Bundesrechenzentrum GmbH nach § 2 Abs. 3 GSpG
75. 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 Kontrollsyste mit dem Startwert Null (0000 0000 0000 0000) ermittelt wird

In Kraft seit 01.07.2017 bis 31.12.9999

© 2026 JUSLINE

JUSLINE® ist eine Marke der ADVOKAT Unternehmensberatung Greiter & Greiter GmbH.

[www.jusline.at](http://www.jusline.at)