

§ 3 GSpAV Abkürzungen und Begriffsbestimmungen

GSpAV - Automatenglücksspielverordnung

Ⓞ Berücksichtigter Stand der Gesetzgebung: 08.09.2017

§ 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 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 berechnigte 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 Kontrollsystem 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 (Gesamteinsatzsumme) eines Spielprogramms, dargestellt in Teilen von Hundert (zB 95 %) |
| 19. 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 |
| 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 | Hardware-Einheit, in der ein kryptographischer Schlüssel kopiergeschützt 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 Kontrollsystem 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 Kontrollsystem 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. Multispielergerät 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 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)
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 Kontrollsystem | 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 Kontrollsystem mit dem Startwert Null (0000 0000 0000 0000) ermittelt wird |

In Kraft seit 01.07.2017 bis 31.12.9999

© 2025 JUSLINE

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

www.jusline.at