

§ 32 GSpAV Inhalt des Typengutachtens über Glücksspielautomaten

GSpAV - Automatenglücksspielverordnung

Ⓞ Berücksichtigter Stand der Gesetzgebung: 08.09.2017

1. (1) Für das im Rahmen der Typenprüfung zu erstellende Typengutachten sind alle für den Betrieb des Glücksspielautomaten relevanten Komponenten zu überprüfen. Dies gilt insbesondere für
 1. die Hard- und Softwarekomponenten gemäß § 7 bis 16,
 2. die Spielesoftware aller einzelnen Spielprogramme und aller für das Spiel relevanten Softwarekomponenten gemäß § 7 bis 22,
 3. die gegebenenfalls außerhalb des Glücksspielautomaten zugelassenen Softwarekomponenten eines Managementsystems, die die Funktionalität des Glücksspielautomaten beeinflussen (§ 7 Abs. 2 Z 2b lit. a bis c), und die sichere Übertragung des Managementidentifikationsmerkmals zum Glücksspielautomaten (§ 24 Abs. 5) sowie
 4. die Kommunikation gemäß §§ 23, 24 und 29.
2. (2) Das Typengutachten hat neben der eindeutigen Bezeichnung des Glücksspielautomatentyps 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 Glücksspielautomatentyps müssen die Prüfberichte auch alle für eine spätere Verifikation erforderlichen Informationen beinhalten. Das Typengutachten und die Prüfberichte haben den Vorlagen der Anlage (Detailspezifikationen 5 und 6) zu entsprechen. Aus den Prüfberichten muss nachvollziehbar hervorgehen, wie die einzelnen Komponenten geprüft wurden. Softwarekomponenten eines gegebenenfalls verwendeten Converter-Boards sind nicht Inhalt des Typengutachtens gemäß § 32.
3. (3) Für die zum Einsatz kommende Komponentenkombination ist eine Typenidentifikation zu errechnen und im Typengutachten auszuweisen. Die Typenidentifikation ist aus den Signaturwerten aller Softwarekomponenten mit einem im Typengutachten auszuweisenden Startwert (§ 24 Abs. 2 und 3) und gegebenenfalls dem Managementsystemidentifikationsmerkmal (§ 24 Abs. 5) 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.
4. (4) Werden Änderungen an Softwarekomponenten eines Glücksspielautomatentyps (Abs. 1) vorgenommen, für die kein Typengutachten vorhanden ist, ist ein neues Typengutachten erforderlich.
5. (5) Im Falle kurzfristig notwendiger Fehlerbehebungen kann auf begründeten Antrag des Bewilligungsinhabers der zeitlich mit längstens drei Monaten begrenzte Einsatz von Softwarekomponenten genehmigt werden, auch wenn für diese noch kein Typengutachten vorliegt, sofern eine Erklärung des Bewilligungsinhabers über die Einhaltung der glücksspielrechtlichen Bestimmungen beiliegt.

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