ロ　重要メモリーに保存した電子会計メーターの情報及び重要イベントの情報の変更は、イのアクセスコントロール機能に基づき行うこと。

ハ　ロにより電子会計メーターの情報及び重要イベントの情報を変更した場合は、次に掲げる事項を自動的に保存すること。

⑴　変更した情報の種類

⑵　変更前の情報及びその数値

⑶　変更後の情報及びその数値

⑷　変更した日時

⑸　変更した者の個人識別情報

ニ　電子ゲームシステムへのアクセス（電気通信回線に接続して行うものに限る。）は、日時及びアクセスした者の個人識別情報を90日以上保存できるものとする。

二　バックアップに関する規格は、次のとおりとする。

イ　復旧のために必要なデータをバックアップすること。

ロ　次に掲げる情報については、各ログを参照すること等によりエラーが発生した時点のものに回復した上で復旧する機能を有するものとする。

⑴　重要イベントの情報

⑵　電子会計メーターの情報

⑶　監査情報

⑷　電子ゲームシステムの設定に関する情報

⑸　第十の１の一に規定するバウチャー検証の情報

第二　電子テーブルゲームシステム

１　第一の１から４まで、５（七のリを除く。）、６から21まで（12を除く。）、22（五から八まで及び十から十二までに限る。）及び23から26までの規定は、電子テーブルゲームシステムについて準用する。

２　システムセキュリティに関する規格は、次のとおりとする（一人の顧客がカジノ行為を行うために使用するよう設計された電子テーブルゲームシステムを除く。）。

一　次に掲げる要件を満たすアクセスコントロール機能を有すること。

イ　業務に関係する情報に限りアクセスできること。

ロ　ログイン失敗に対するシステム管理者への通知及びロックアウト又は監査証跡の入力に関する機能を有すること。

ハ　各アカウントに割り当てられた権限の記録を保存すること。

ニ　パスワード及び個人識別情報を暗号化して保存すること。

二　重要メモリー（電子テーブルゲームシステムの機能に影響を及ぼすものに限る。）に保存した電子会計メーターの情報及び重要イベント（１において準用する第一の５の七（リを除く。）に掲げる重要イベントをいう。三及び３の二のイにおいて同じ。）の情報の変更は、一のアクセスコントロール機能に基づき行うこと。

三　二により電子会計メーターの情報及び重要イベントの情報を変更した場合は、次に掲げる事項を自動的に保存すること。

イ　変更した情報の数値

ロ　変更前の情報及びその数値

ハ　変更後の情報及びその数値

ニ　変更した日時

ホ　変更した者の個人識別情報

四　電子テーブルゲームシステムへのアクセス（電気通信回線に接続して行うものに限る。）は、日時及びアクセスした者の個人識別情報を90日以上保存できるものとする。

３　バックアップに関する規格は、次のとおりとする（一人の顧客がカジノ行為を行うために使用するよう設計された電子テーブルゲームシステムを除く。）。

一　復旧のために必要なデータをバックアップすること。

二　次に掲げる情報については、各ログを参照すること等によりエラーが発生した時点のものに回復した上で復旧する機能を有するものとする。

イ　重要イベントの情報

ロ　電子会計メーターの情報

ハ　監査情報

ニ　電子テーブルゲームシステムの設定に関する情報

ホ　第十の１の一に規定するバウチャー検証の情報

４　１において準用する第一の22に規定するもののほか、電子テーブルゲームシステムのカジノ行為に関する規格は、次のとおりとする。

一　カジノ行為実施手順が別表第一の第一から第九までに規定する方法に従ったものであること。

二　別表第一の第一から第九までの規定により行うカジノ行為でないと誤認させるような名称を表示しないこと。

５　１において準用する第一の23に規定するもののほか、電子テーブルゲームシステムの情報の表示に関する規格は、次のとおりとする。

一　賭けの受付を開始する又は終了する旨の宣言を明確に表示すること。

二　賭けが拒否される場合又は賭けの一部だけが受け付けられる場合、その旨を明確にすること。

６　第一の27の規定は、電子テーブルゲームシステムのマルチプレイヤーマシンについて準用する。この場合において、同27中「１から26まで」とあるのは、「第二の１から５まで」と読み替えるものとする。

第三　ディーラー操作式電子テーブルゲームシステム

１　第一の１から４まで、５（七のリを除く。）、６から21まで（12及び20を除く。）、22（五から七まで及び十から十二までに限る。）及び23から26まで並びに第二の２から５までの規定は、ディーラー操作式電子テーブルゲームシステムについて準用する。

２　第一の27の規定は、ディーラー操作式電子テーブルゲームシステムのマルチプレイヤーマシンについて準用する。この場合において、同27中「１から26まで」とあるのは、「第三の１」と読み替えるものとする。

第四　クライアントサーバゲームシステム

１　第一の１から４まで、５（七のリを除く。）及び６から26まで（12、16及び22を除く。）の規定は、クライアントサーバゲームシステムについて準用する。この場合において、第一の24の二中「こと」とあるのは、「こと（第四の２の五に規定するサーバベースゲームシステムを除く。）」と読み替えるものとする。

２　サーバに関する規格は、次のとおりとする。

一　クライアントサーバゲームシステムが複数のサーバで構成されている場合にあっては、各カジノ行為及びこれらの会計処理について、プレイヤー端末を制御したサーバを識別する機能を有すること。

二　クライアントサーバゲームシステムへのアクセス（電気通信回線に接続して行うものに限る。）のログは、アクセスコントロール機能を有するサーバ又は記憶装置に保存すること。

三　クライアントサーバゲームシステムの設定に係るアクセスコントロール機能を有すること。

四　サーバのデータベースの作成、修正又は削除のログは、アクセスコントロール機能を有するサーバ又は記憶装置に保存すること。