五　サーバベースゲームシステム（クライアントサーバゲームシステムのうち、サーバにおいてカジノ行為の結果の決定を行うものをいう。以下この第四において同じ。）にあっては、重要メモリー（クライアントサーバゲームシステムに影響を及ぼすものに限る。３及び９の一のニにおいて同じ。）に保存したデータをサーバ上のデータベースに保存するとともに、次に掲げる要件に適合するものであること。

イ　６の一に適合すること。

ロ　内部検証機能を有し、エラーを識別及び記録する機能を有すること。

ハ　データベースにエラーが生じた場合は、クライアントサーバゲームシステムを自動的に停止できるものとし、データベースを復旧する手段を有すること。

六　サーバベースゲームシステムにあっては、サーバは接続されたプレイヤー端末が必要とするデータをプレイヤー端末に出力する機能を有すること。

七　サーバベースゲームシステムにあっては、サーバは、各プレイヤー端末に直近35件のカジノ行為について１において準用する第一の24の二のイからチまでに掲げる情報を送信できること。

八　クライアントサーバゲームシステム（サーバベースゲームシステムを除く。）にあっては、サーバから任意の時期及び定期的に重要制御プログラム及びその他のソフトウェアリソースを適切に接続されたプレイヤー端末にダウンロードできること。

３　１において準用する第一の５（七のリを除く。）の規定によるもののほか、クライアントサーバゲームシステムの重要メモリーのクリアは、９の規格に従って自動的にサーバに記録する機能を有すること。

４　通信（クライアントサーバゲームシステムの用途及び機能に関するものに限る。）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の各構成要素は、共通の通信プロトコルが採用されていること。

二　全てのプロトコルは、適切なエラー検出及び回復機能を有し、改ざんを防止する措置が講じられた通信手段を用いること。

三　全てのデータは、適切な暗号化及び認証により保護されていること。

四　カジノマネジメントシステムと通信する機能を有すること。

五　クライアントサーバゲームシステムとカジノマネジメントシステムの接続時におけるカジノマネジメントシステムの通信プロトコルは、クライアントサーバゲームシステムによりサポートされていること。

六　ネットワークの認証プロセスは適切なものとし、サーバとプレイヤー端末相互間の接続の認証に使われた証明書を失効及び適切に更新する機能を有すること。

七　サーバベースゲームシステムにあっては、プレイヤー端末は、サーバとの通信が切断した場合は、カジノ行為を停止することとし、通信が切断した時点まで復旧する機能を有すること。

八　サーバベースゲームシステムにあっては、通信が切断した場合には、９の二に従ってこれらに関する情報をクライアントサーバゲームシステムに記録すること。

九　サーバベースゲームシステムにあっては、カジノ行為中に通信が切断した場合において、他のプレイヤー端末に引継ぎを行おうとする時は、カジノ行為に係る全ての設定（メーター情報を含む。）を正確に移行できること。

５　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　安全なインターフェースを介した場合に限り、外部のシステム又はプログラムと通信できること。

二　インターフェースは、クライアントサーバゲームシステム、ソフトウェア及びデータに直接アクセスを許可してはならないものとし、次の規格に適合すること。

イ　特定のプロトコル又はコマンドに基づき、外部リクエストのための情報を取得すること。

ロ　外部リクエスト又は外部のシステムが利用できるクライアントサーバゲームシステムのソフトウェアから分離された領域にデータを配置すること。

ハ　外部リクエスト又は外部のシステムをクライアントサーバゲームシステムのソフトウェア及びデータから分離しながらリクエストされた情報を提供できること。

三　サーバ及びプレイヤー端末は、適切なウイルス対策を講ずることとし、ソフトウェアの不正な拡散及び不正な変更を防止する対策を講ずること。

６　システム障害に関する規格は、次のとおりとする。

一　監査又は会計処理の情報に係るログ、データベースに保存されたデータその他のデータの損失又は破損を防止するため、クライアントサーバゲームシステムは、冗長化すること。

二　データのバックアップは、障害が発生した場合であっても、データの損失又は破損がないように実行できるものとし、データは取外し可能な記憶媒体にバックアップすること。

三　バックアップしたデータによる復元は、障害が発生する直前までの状態に回復できるものであること。

７　サーバは、次に掲げるファイルの構成要素について、当該サーバ（サーバに搭載されたオペレーティングシステムを含む。）の製造業者以外の者が提供する適切な手順により検証を行うことができるものであること。

一　実行可能ファイル

二　オペレーティングシステムファイル

三　その他カジノ行為の結果に影響を与える可能性があるファイル

８　サーバの自己検証に関する規格は、次のとおりとする。

一　サーバ及びプレイヤー端末に含まれる全ての重要制御プログラム及びダウンロードデータを24時間に一回の頻度及び任意の時期に自己検証できる機能を有すること。

二　自己検証は、安全なハッシュ値を使用するものとし、エラーを検知した場合は、ティルト状態にするとともに、当該エラーを自動的に通知すること。

三　自己検証のためのプログラムは、書換えが出来ないように保護された記憶媒体又は記憶領域から読み込まれるものであること。

四　自己検証の結果（エラーが検知された場合は、当該エラーの識別に係る事項を含む。）を報告する機能を有すること。

五　次に掲げるプレイヤー端末のソフトウェアの検証を自己検証できる機能を有すること。

イ　実行可能ファイル

ロ　オペレーティングシステムファイル

ハ　その他カジノ行為の結果や動作に影響を与える可能性があるファイル

９　ログに関する規格は、次のとおりとする。

一　次に掲げるログを保存すること。

イ　ソフトウェアの追加、削除又は変更

ロ　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。）

ハ　会計処理

ニ　プレイヤー端末の重要メモリーのクリア

ホ　クライアントサーバゲームシステムの設定変更

ヘ　クライアントサーバゲームシステムの監視の状況

ト　データベースの変更