二　次の情報をログに付すこと。
イ　事象の発生日時
ロ　対象となった構成要素の識別情報
ハ　個人識別情報（該当する場合に限る。）
ニ　事象の発生理由及び関連する検証情報（該当する場合に限る。）
三　ダウンロードしたデータのライブラリの変更に関するログの保存は、次の情報を含むこと。
イ　事象の発生日時及び個人識別情報
ロ　使用されたアカウント情報
ハ　追加、変更又は削除されたダウンロードデータファイルの識別情報
ニ　ダウンロードデータファイルがダウンロードされたプレイヤー端末及び置き換えられたファイル（該当する場合に限る。）
ホ　プレイヤー端末の設定変更
四　クライアントサーバゲームシステムのログは、サーバ又はプレイヤー端末において90日間、記憶装置において５年間、それぞれ保存することとし、次に掲げる規格に適合すること。
イ　ログの不正な変更を検知し、防止する機能を有すること。
ロ　指定した情報にアクセスし、当該情報を出力する機能を有すること。

10　１において準用する第一の20に規定するもののほか、複数の乱数発生装置が使用されている場合にあっては、カジノ行為の結果の決定のために利用された乱数を生成した乱数発生装置が識別できること。

11　サーバからプレイヤー端末に重要制御プログラムをダウンロードし、当該プログラムを実行する場合は、次の規格に適合すること。
一　サーバ及びプレイヤー端末は、重要制御プログラムのダウンロード又は実行中、外部扉等からのアクセスを全て監視し、カジノマネジメントシステムに報告する機能を有すること。
二　更新した重要制御プログラムの実行前に当該重要制御プログラムを自己検証できること。
三　二の自己検証の結果エラーが検知された場合は、プレイヤー端末は、当該重要制御プログラムを実行しないこととするとともに、サーバにログを保存すること。
四　サーバ及びプレイヤー端末に記録された情報を収集し、分析ができること。
五　ダウンロード中にカジノ行為に係る動作その他の動作に干渉しないこと。
六　プレイヤー端末にダウンロードされた重要制御プログラムは、オペレーティングソフトウェアから隔離し、プレイヤー端末の動作に影響がないように保存すること。
七　プレイヤー端末にダウンロードされたソフトウェアは、実行前に認証すること。
八　更新した重要制御プログラムの実行前にオペレーティングシステムを自己検証できること。
九　ダウンロードされた重要制御プログラムの実行中にプレイヤー端末でカジノ行為が実施できないこと。
十　重要制御プログラムの実行に伴い設定変更を行うものにあっては、当該設定変更についてプレイヤー端末の画面上で通知すること。
十一　重要制御プログラムの実行に伴い電子会計メーターの情報が失われるものにあっては、実行前に当該電子会計メーターの情報をカジノマネジメントシステムに転送すること。

12　第一の22の規定は、クライアントサーバゲームシステム（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に使用するものを除く。）について準用する。

13　第二の１（第一の22（五から八まで及び十から十二までに限る。）の規定の準用に係る部分に限る。）、４及び５の規定は、クライアントサーバゲームシステム（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に使用するものに限る。）について準用する。

14　１において準用する第一の25及び26に規定するもののほか、プレイヤー端末の全てのメーター情報は、カジノマネジメントシステムに転送できるものとする。

15　サーバベースゲームシステムにあっては、プレイヤー端末とサーバ間の通信が切断された場合は、ローカルバッファ内の会計処理の情報及び外部扉等の開閉その他のセキュリティに係る情報をプレイヤー端末に表示する機能を有すること。

16　第一の27の規定は、クライアントサーバ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、「第四の１から15まで」と読み替えるものとする。

17　16に規定するもののほか、サーバベースゲームシステムのマルチプレイヤーマシンにあっては、通信が切断した場合には、カジノ行為を停止し、通信が切断した時点のプレイヤー端末に表示されていたクレジットに戻すための機能を有すること。

第五　プログレッシブシステム

１　第一の４（四に係る部分を除く。）、５（二、四及び六に限る。）、20及び22の八並びに第十の４の規定は、プログレッシブシステムについて準用する。

２　１において準用する第一の５（二、四及び六に限る。）の規定によるもののほか、重要メモリーは、次に掲げるデータを保存し、画面表示その他の方法で確認することができる機能を有すること。
一　ＣＵＲＲＥＮＴ　ＶＡＬＵＥ（現在のプログレッシブの勝金額をいう。以下この第五において同じ。）
二　ＯＶＥＲＦＬＯＷ（プログレッシブの勝金額の上限の超過額をいう。）
三　ＨＩＴＳ（プログレッシブにおいて顧客が勝った回数をいう。）
四　ＷＩＮＳ（プログレッシブの払戻の総額をいう。）
五　ＢＡＳＥ（プログレッシブの勝金額の初期設定値をいう。）
六　ＬＩＭＩＴ（プログレッシブの勝金額の上限をいう。）
七　ＩＮＣＲＥＭＥＮＴ（プログレッシブの蓄積する金銭の割合をいう。）
八　ＳＥＣＯＮＤＡＲＹ　ＩＮＣＲＥＭＥＮＴ（プログレッシブの勝金額が上限に達した以降に蓄積する金銭の割合をいう。）
九　ＨＩＤＤＥＮ　ＩＮＣＲＥＭＥＮＴ（次々回の勝金の支払に用いるため金銭の蓄積を二つに分けて行う場合における当該蓄積する金銭の割合をいう。）
十　ＲＥＳＥＴ　ＶＡＬＵＥ（プログレッシブの勝金の支払直後の勝金額をいう。12の二において同じ。）
十一　プログレッシブシステムと接続する電子ゲームシステム等の識別情報

３　次に掲げる重要イベントについて、直近100件を日時を付して保存すること。
一　支払われたプログレッシブの勝金額、そのプログレッシブに係る電子ゲームシステム等の識別情報及びそのプログレッシブの識別情報（プログレッシブの識別情報にあっては、プログレッシブが複数ある場合に限る。）
二　電源のリセット
三　扉の開扉又は外枠の取外し
四　２に掲げるデータの変更
五　勝金額の変更
六　１において準用する第一の４の五に規定する外部検証の結果のエラー

４　プログレッシブコントローラーは、ＣＵＲＲＥＮＴ　ＶＡＬＵＥを管理する機能を有すること。

５　複数のプログレッシブシステム（同型式のものに限る。）を接続してプログレッシブを行う場合は、次に掲げる要件を満たすものとする。
一　プログレッシブコントローラーのうちの一つがプログレッシブシステム全体に係るＣＵＲＲＥＮＴ　ＶＡＬＵＥを管理する機能及びプログレッシブの結果の決定を行う機能（プログレッシブシステムでカジノ行為の結果の決定を行う場合に限る。）を有すること。