二　デノミネーションごと及び全ての集計対象機器等の次に掲げる事項
イ　加重平均されたホールド率の理論値
ロ　ホールド率の実績値
ハ　加重平均されたホールド率の理論値とホールド率の実績値の差（日本円で換算したものを含む。）
三　メーター上のＢＩＬＬ　ＩＮ及びＶＯＵＣＨＥＲ　ＩＮの総額（内訳を含む。）、受け入れた紙幣等の実績額（内訳を含む。）並びにその差額
四　次に掲げる各メーターの金額及びこれらの合計額
イ　ＡＴＴＥＮＤＡＮＴ　ＰＡＩＤ　ＪＡＣＫＰＯＴＳ
ロ　ＡＴＴＥＮＤＡＮＴ　ＰＡＩＤ　ＣＡＮＣＥＬＬＥＤ　ＣＲＥＤＩＴＳ
ハ　ＡＴＴＥＮＤＡＮＴ　ＰＡＩＤ　ＥＸＴＥＲＮＡＬ　ＢＯＮＵＳ　ＰＡＹＯＵＴ
ニ　ＡＴＴＥＮＤＡＮＴ　ＰＡＩＤ　ＰＲＯＧＲＥＳＳＩＶＥ　ＰＡＹＯＵＴ
五　四に掲げる各メーターの実績額及びこれらの合計額
六　四に掲げる各メーターの金額と実績額の差額及び四の合計額と五の合計額の差額
七　メーター上の金額により算出されたカジノ行為粗収益の額（内訳を含む。）及び実績額により算出されたカジノ行為粗収益の額（内訳を含む。）並びにその差額

9　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　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　電子会計メーター情報等を変更した場合は、次に掲げる事項を自動的に保存すること。
イ　変更した電子会計メーター情報等の種類
ロ　変更前の電子会計メーター情報等のデータ
ハ　変更後の電子会計メーター情報等のデータ
ニ　変更した日時
ホ　変更した者の個人識別情報

10　電子ゲームシステム等の重要制御プログラムの完全性を検証する機能を有する場合は、当該検証の結果エラーが発生したときに通知する機能を有するものとする。

11　リモートアクセス機能を有する場合は、次のとおりとする。
一　９の一に掲げるアクセスコントロール機能（使用者の追加機能、権限の設定機能その他の管理機能を除く。）を有すること。
二　使用記録を保存すること。
三　リモートアクセスを行う場合は、当該リモートアクセスに係るインターフェースにファイアウォールを設けること。

12　各プログラムの完全性の検証（カジノマネジメントシステムに機器等を接続して外部から行う検証を含む。）を行う機能を有するものとする。

13　バックアップに関する規格は、次のとおりとする。
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　電子ゲームシステム等の設定に関する情報
ホ　バウチャー検証の情報

14　バウチャー検証に使用するシステム（以下この14において「バウチャー検証システム」という。）に関する規格は、次のとおりとする。
一　バウチャーの発行等は、次のとおりとすること。
イ　バウチャーの発行等を行う前に、使用される機器の情報を検証する機能を有すること。
ロ　バウチャーの発行等に必要となるデータの種類及び形式を検証する機能を有すること。
ハ　バウチャーの発行等に必要となるデータの種類及び形式を変更できないようにする機能を有すること。
ニ　バウチャーの発行中にエラーが検出された場合は、直ちに処理を無効にする機能を有すること。
ホ　バウチャーと引換えに行う現金等の交付又はバウチャーの電子ゲームシステム等のクレジットとしての受付中に、エラーが検出された場合は、直ちに処理を無効にする機能を有すること。これができない場合は、エラーから復旧するために必要な措置を講ずること。
二　次に掲げるデータを通信できる機能を有すること。
イ　カジノ事業者の名称
ロ　有効期限
ハ　発行日時
ニ　検証番号
ホ　有効性
ヘ　日本円での価額
三　検証番号は予測できない方法で生成されること。
四　次に掲げるデータを保存する機能を有すること。
イ　有効期限
ロ　発行日時
ハ　検証番号
ニ　有効性
ホ　日本円での価額
ヘ　バウチャーの発行等を行った機器等の識別情報
五　インターフェース機器を通じて電子ゲームシステム等と通信するものにあっては、インターフェース機器が次に掲げる機能を有するものであること。
イ　インターフェース機器とバウチャー検証システムとの間に通信障害が生じた場合に、電子ゲームシステム等との間で二に掲げるデータの通信を停止すること。
ロ　インターフェース機器とサーバ間に通信障害が生じた場合に、電子ゲームシステム等から送信された四に掲げるデータの保存を行わないこと。
六　次に掲げる状況を識別し、通知する機能を有すること。
イ　四に掲げるデータの不存在又は有効期限の超過
ロ　現金等の交付又は電子ゲームシステム等のクレジットとしての受付による無効化
七　電子ゲームシステム等とバウチャー検証システムとの間に通信障害その他のエラーが発生し、従業者によるバウチャーと引換えに行う現金等の交付を行った場合において、当該エラーからの復旧後に四に掲げるデータを更新するための機能を有すること。