AUTORITÉ NATIONALE DES JEUX

REPUBLIKA FRANCUSKA

PROCEDURY OPERACYJNE I TECHNICZNE UMOŻLIWIAJĄCE KASYNOM I KLUBOM HAZARDOWYM DOSTĘP DO BAZY DANYCH GRACZY WYKLUCZONYCH Z GIER HAZARDOWYCH

Streszczenie

W dokumencie określono procedury operacyjne i techniczne, które mają zostać wdrożone przez kasyna i kluby hazardowe w celu uzyskania dostępu do bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych.

Un régulateur au service d'un jeu sûr, intègre et maîtrisé



Spis treści

I Opis ogólny....3

I.1 Cele dokumentu....3

I.2 Zakres obowiązku....3

I.3 Identyfikacja wymogów i zaleceń w dokumencie....3

II Procedury sprawdzania i przetwarzania....4

II.1 Zasady i elementy dostępu....4

II.2 Zasady i elementy odpowiedzi udzielonej obiektowi oferującemu gry hazardowe....4

II.3 Zasady przetwarzania....5

III Procedury techniczne dotyczące bezpiecznego sprawdzania bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych....7

III.1 Szczegóły techniczne połączenia z usługą....7

III.2 Elementy zabezpieczające połączenie z usługą....7

III.3 Ciągłość działania usługi i odzyskiwanie po awarii....8

III.4 Przejście na nowy mechanizm sprawdzania w odniesieniu do bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych....9

IV ZAŁĄCZNIK: elementy techniczne API oraz formaty pól zapytań i odpowiedzi w mechanizmie sprawdzania w odniesieniu do bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych....10

IV.1 Interfejs API do sprawdzania (główny interfejs API)....10

IV.1.1 Zapytanie do głównego interfejsu API....10

IV.1.2 Odpowiedź głównego interfejsu API....10

IV.2 Znaki ASCII w zapytaniu i odpowiedzi....11

IV.3 Interfejs API do przesyłania plików....12

IV.3.1 Format pliku....13

IV.4 Uwierzytelnianie wspólne dla obu interfejsów API....13

IV.5 Szyfrowanie komunikacji z obydwoma interfejsami API....13

IV.6 Zbiór danych testowych....13

I Opis ogólny

I.1 Cele dokumentu

Krajowy Urząd ds. Gier Hazardowych wprowadził nowy system dostępu do bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych, aby umożliwić kasynom i klubom hazardowym – zbiorczo określanym w poniższym dokumencie jako „obiekty oferujące gry hazardowe" – przeprowadzanie kontroli wymaganych od nich na mocy ram prawnych. Ta nowa usługa sprawdzania opiera się na technologii API (interfejs programowania aplikacji), która docelowo zastąpi obecną usługę oferowaną obiektom oferującym gry hazardowe, polegającą na przesyłaniu przez nie plików Excel. Celem niniejszego dokumentu jest określenie obowiązujących procedur operacyjnych i technicznych, a w szczególności przedstawienie nowych danych przekazywanych w odpowiedzi na wniosek usługi skierowany do obiektu oferującego gry hazardowe, jak również procedur, których należy przestrzegać przy przetwarzaniu takich danych.

I.2 Zakres obowiązku

Zgodnie z przepisami art. L320-9-1 Kodeksu bezpieczeństwa wewnętrznego i art. 34 pkt V ustawy nr 2017-257 z dnia 28 lutego 2017 r. w sprawie statusu Paryża i planowania metropolitalnego wykluczenie dotyczące gier hazardowych ma zastosowanie do gier losowych oferowanych w obiektach oferujących gry hazardowe.

W związku z tym obiekty oferujące gry hazardowe mają obowiązek sprawdzić w bazie danych graczy wykluczonych z gier hazardowych, czy dana osoba w niej figuruje, gdy wchodzi ona na teren obiektu. Obiekty oferujące gry hazardowe muszą natychmiast odmówić wstępu każdemu graczowi, którego nazwisko figuruje w bazie danych.

I.3 Identyfikacja wymogów i zaleceń w dokumencie

W niniejszym dokumencie wyróżniono dwa poziomy zaleceń:

- środki poprzedzone oznaczeniem **[E_numer]** stanowią wymogi o charakterze **obowiązkowym**, z zastrzeżeniem wyjątków wymienionych w niniejszych wymogach technicznych;
- środki poprzedzone oznaczeniem **[R_numer]** stanowią zalecenia, których operatorzy mogą nie stosować, pod warunkiem uzasadnienia swojej decyzji przed Urzędem i wskazania alternatywnych środków, które zamierzają wdrożyć.

II Procedury sprawdzania i przetwarzania

II.1 Zasady i elementy dostępu

[E_IDJ_PRI1] Obiekty oferujące gry hazardowe uzyskują dostęp do bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych w punktach określonych w ramach regulacyjnych.

[E_IDJ_PRI2] Obiekty oferujące gry hazardowe uzyskują dostęp do bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych, przesyłając zapytanie zawierające następujące dane gracza:

i. imię
ii. nazwisko
iii. data urodzenia w formacie RRRRMMDD.

Powyższe dane są zgodne z danymi zawartymi w dokumencie tożsamości przedstawionym przez gracza. Dotyczy to również sytuacji, gdy pole „Nazwisko” zawiera słowa „lub” lub „znany jako”: te słowa i następujące po nich imię stanowią integralną część nazwiska. Jeśli jednak pole „znany jako” jest polem odrębnym od nazwiska, nie jest ono uwzględniane, podobnie jak inne pola na litery lub tytuły honorowe umieszczane po nazwisku, które mogą pojawiać się w niektórych dokumentach zagranicznych.

Jeśli w polu „Imię” znajduje się wpis „SNC” [„imię nieznane”], „SP” [„brak imienia”], „XX”, „XXXX”, „X..X” lub jakakolwiek inna wartość wskazująca na brak imienia lub nieznane imię, albo jeśli pole to pozostawiono puste, obiekt oferujący gry hazardowe wpisze wartość „XXX” w polu „Imię”.

Pola „Nazwisko rodowe” i „Imię” należy wypełnić wyłącznie wielkimi literami alfabetu łacińskiego w formacie ASCII, bez znaków diakrytycznych, spacji, łączników czy apostrofów. Jedyne dozwolone kody ASCII określono w sekcji IV.2.

W przypadku niekompletnych danych dotyczących daty urodzenia, jeśli podano jedynie rok AAAA, w polu „Data urodzenia” obiekt oferujący gry hazardowe wprowadzi wartość AAAA0101. Jeśli podano rok RRRR i miesiąc MM, a brakuje jedynie dnia, w polu „Data urodzenia” obiekt oferujący gry hazardowe wpisze wartość RRRRMM01.

Pole „Data urodzenia” musi zawierać wyłącznie cyfry ASCII [0-9].

W sekcji IV załącznika określono treść zapytania; zob. sekcja IV.1.

II.2 Zasady i elementy odpowiedzi udzielonej obiektowi oferującemu gry hazardowe

W odpowiedzi na zapytanie skierowane przez obiekt zgodnie z wymogiem „**Błąd! Nie znaleziono źródła odniesienia.”**, jeżeli w bazie danych graczy wykluczonych z gier hazardowych nie ma odpowiadającego wpisu, odpowiedź ta wskazuje, że nie ma odpowiadających wpisów z licznikiem N z wartością zerową.

Jeżeli w bazie danych graczy wykluczonych z gier hazardowych znajduje się co najmniej jeden wpis odpowiadający zapytaniu obiektu oferującemu gry hazardowe, pozytywna odpowiedź zawiera następujące dane dla każdego z odpowiadających wpisów od 1 do N:

1. drugie imię (pole to ma wartość „XXX”, jeśli dokument tożsamości użyty do rejestracji w bazie danych graczy wykluczonych z gier hazardowych nie zawiera drugiego imienia);
2. trzecie imię (pole to ma wartość „XXX”, jeśli dokument tożsamości użyty do rejestracji w bazie danych graczy wykluczonych z gier hazardowych nie zawiera trzeciego imienia);
3. miejsce urodzenia.

Pola imienia w odpowiedzi wypełnia się wielkimi literami alfabetu łacińskiego w formacie ASCII, bez znaków diakrytycznych, spacji, łączników czy apostrofów. Stosowane kody ASCII określono w sekcji IV.2.

W polu „Miejsce urodzenia” należy wpisać dane wielkimi literami alfabetu łacińskiego w formacie ASCII, bez znaków diakrytycznych; może ono jednak zawierać – również w formacie ASCII – spacje, łączniki, apostrofy, kropki, ukośniki, nawiasy i cyfry. Kody ASCII odpowiadające tym symbolom wymieniono w sekcji IV.2 załącznika. Z uwagi na brak możliwości zastosowania systemu odniesienia w tym polu, takie rozwiązanie ułatwia odczytanie danych i pozwala na przejrzyste przedstawienie dodatkowych informacji – takich jak nazwa dzielnicy lub kod kraju – które czasami znajdują się w dokumentach tożsamości, jak pokazano w poniższych przykładach:

- CHALON-SUR-SAONE
- PARYŻ 12E
- MOHAMMAD AGHEH LOGAR (AFG)
- RABAT/MAROKO
- POLSKA, CZĘSTOCHOWA

W załączniku określono strukturę odpowiedzi w sekcji IV.1.

II.3 Zasady przetwarzania

[E_IDJ_PRT1] Jeśli mechanizm sprawdzania wygeneruje pozytywną odpowiedź z bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych (tj. odpowiedź zawierającą co najmniej jeden wpis), graczowi odmawia się dostępu do gier hazardowych w danym obiekcie oferującym gry hazardowe, z wyjątkiem sytuacji, gdy na podstawie uzyskanych danych z odpowiedzi obiekt oferujący gry hazardowe stwierdzi w wyniku przetwarzania (zob. wymogi **[E_IDJ_PRT2]** oraz **[E_IDJ_PRT3]** poniżej), że mamy do czynienia z przypadkiem homonimii.

[E_IDJ_PRT2] Rozbieżność między danymi osobowymi przechowywanymi przez obiekt oferujący gry hazardowe a danymi przechowywanymi przez ANJ, dotycząca wyłącznie miejsca urodzenia, nie może sama w sobie stanowić podstawy do stwierdzenia, że gracz nie figuruje w bazie danych graczy wykluczonych z gier hazardowych. W szczególności obowiązują następujące zasady:

W żadnym wypadku nie należy porównywać miejsc urodzenia wyłącznie na podstawie zgodności ciągów znaków w nazwach tych miejsc. Za to samo miejsce, pomimo rozbieżności między ciągami znaków, uważa się na przykład:

a. Cherbourg and Cherbourg-Octeville i Cherbourg-en-Cotentin;
b. Le Mans i Mans;
c. Paryż – 12. dzielnica i Paryż;
d. Beijing i Pekin;
e. Luxeuil i Luxeuil-les-Bains.

Ponieważ różnice te mogą wynikać z odmiennych sposobów transliteracji, wszelkie istotne podobieństwa ortograficzne lub fonetyczne podlegają dalszej weryfikacji przez operatora gier hazardowych w porozumieniu z graczem, w celu ustalenia przyczyn rozbieżności oraz potwierdzenia lub wykluczenia, czy mamy do czynienia z prawdziwym przypadkiem homonimii, czy też po prostu z problemem związanym z jakością dostępnych danych.

[E_IDJ_PRT3] Jeżeli ten wstępny etap okaże się niewystarczający do rozstrzygnięcia kwestii homonimii lub jeżeli gracz zakwestionuje swoje wykluczenie, operator gier hazardowych powinien skontaktować się w rozsądnym terminie z Urzędem. Do czasu zakończenia dalszego dochodzenia, w ramach środków ostrożności, gracz zostanie wykluczony z udziału w jakichkolwiek grach hazardowych w tym obiekcie oferującym gry hazardowe.

[E_IDJ_PRT4] Po zakończeniu prac mających na celu rozstrzygnięcie kwestii homonimii możliwe są dwa scenariusze:

- gracz rzeczywiście figuruje w bazie danych graczy wykluczonych z gier hazardowych: nie może on uczestniczyć w grach hazardowych organizowanych przez ten obiekt oferujący gry hazardowe;
- gracz nie jest wykluczony z gier hazardowych: zawieszenie uczestnictwa w grach hazardowych w obiekcie oferującym gry hazardowe zostaje zniesione.

[R_IDJ_PRT1] Zaleca się, aby obiekty oferujące gry hazardowe wprowadziły mechanizm oznaczania, który będzie informował, że przeprowadzono dalsze dochodzenie mające na celu wyjaśnienie przypadku homonimii.

[E_IDJ_PRT5] Jeśli wdrożony zostanie mechanizm oznaczania zalecany w **[R_IDJ_PRT1]**, to w przypadku wzrostu liczby N wpisów w odpowiedzi Urzędu dotyczących gracza o tym samym imieniu i nazwisku należy usunąć oznaczenie i przeprowadzić dalsze dochodzenie, ponieważ może to wskazywać na umieszczenie danego gracza na liście graczy wykluczonych z gier hazardowych.

III Procedury techniczne dotyczące bezpiecznego sprawdzania bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych

III.1 Szczegóły techniczne połączenia z usługą

Opisana powyżej usługa sprawdzania jest technicznie świadczona za pośrednictwem utworzonego przez Urząd interfejsu API o nazwie interfejs API do sprawdzania.

[E_IDJ_ETC1] Obiekt oferujący gry hazardowe ma obowiązek przestrzegać procedur technicznych dotyczących mechanizmu sprawdzania określonych w sekcji IV załącznika. W szczególności obiekt oferujący gry hazardowe ma obowiązek stosować się do określonych formatów zapytań.

[E_IDJ_ETC2] Obiekty oferujące gry hazardowe mają obowiązek przekazywać Urzędowi, za pośrednictwem udostępnionego im bezpiecznego kanału wymiany danych, prognozy dotyczące liczby zapytań kierowanych za pośrednictwem mechanizmu sprawdzania do bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych, w szczególności średnią liczbę zapytań w najbardziej obciążonej godzinie tygodnia w okresach największego natężenia ruchu (na przykład związanych z piątkiem trzynastego, wydarzeniami sportowymi lub wyścigami konnymi), oparte na swoich prognozach dotyczących wzrostu liczby graczy i wolumenu zakładów:

- przed otwarciem obiektu, po uzyskaniu zezwolenia na prowadzenie działalności w zakresie gier hazardowych;
- trzy miesiące przed pierwszym połączeniem z usługą API, a następnie co roku w rocznicę otwarcia usługi API przez Urząd.

III.2 Elementy zabezpieczające połączenie z usługą

[E_IDJ_ESC1] Mechanizm sprawdzania bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych jest zabezpieczony przez połączenie filtrowania adresów IP oraz weryfikacji certyfikatu dostarczanego przez obiekt oferujący gry hazardowe przy każdym zapytaniu. Certyfikat jest wydawany obiektowi oferującemu gry hazardowe przez Urząd po udzieleniu zezwolenia, zanim obiekt ten otworzy swoje drzwi dla graczy. Certyfikat jest przypisany do konkretnego obiektu oferującego gry hazardowe i nie podlega przeniesieniu. Certyfikat jest odnawiany co pięć lat.

[E_IDJ_ESC2] Adresy IP serwerów obiektów oferujących gry hazardowe, które korzystają z mechanizmu sprawdzania bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych, są przekazywane do ANJ, aby przed udostępnieniem usługi graczom wdrożyć reguły filtrowania sieciowego (*whitelisting*) oraz listy kontroli dostępu na poziomie aplikacji. Obiekt oferujący gry hazardowe musi powiadomić organy o wszelkich zmianach swoich adresów IP.

III.3 Ciągłość działania usługi i odzyskiwanie po awarii

Chociaż system został zaprojektowany z myślą o zapewnieniu bardzo wysokiego poziomu dostępności, a ANJ dokłada wszelkich starań, aby w razie awarii szybko przywrócić usługę, nie można wykluczyć, że w pewnych wyjątkowych okolicznościach odpowiedź może nie zostać otrzymana lub może nie mieć oczekiwanej formy.

[E_IDJ_CS1] Aby zapewnić optymalną ciągłość działania platformy hazardowej:

1. Obiekt oferujący gry hazardowe wysyła zapytania do wszystkich serwerów, zapewniając wysoką dostępność systemu w trybie round robin przez losowy wybór pierwszego serwera, do którego zostanie wysłane zapytanie;
2. Jeśli połączenie nie powiedzie się na wszystkich serwerach mechanizmu, obiekt oferujący gry hazardowe wdraża następującą politykę ponownych prób:
   - w regularnych odstępach czasu podejmowana jest nowa próba nawiązania połączenia, aż do otrzymania oczekiwanej odpowiedzi;
   - odstęp czasu między dwiema próbami nie jest liniowy:
     - pierwszy odstęp wynosi jedną sekundę;
     - każdy kolejny odstęp jest dwukrotnie dłuższy od poprzedniego, aż do 12. odstępu wynoszącego 2 048 sekund (tj. 34 minuty i 8 sekund);
     - następnie odstępy czasu wynoszą jedną godzinę.
3. Aby zapobiec całkowitej i długotrwałej przerwie w działaniu usługi, tj. braku jakiejkolwiek odpowiedzi przez ponad pięć minut, Urząd uruchomił drugi interfejs API, za pośrednictwem którego operatorzy gier hazardowych mogą codziennie przesyłać plik zawierający skrót HMAC-SHA256 składający się z nazwisk, imion i dat urodzenia osób wykluczonych z gier hazardowych, a w przypadku skrótu każdej zablokowanej osoby – jej drugie i trzecie imię oraz miejsce urodzenia, zgodnie z danymi dostarczonymi przez nominalny interfejs API (zob. sekcja IV.3.1 **Błąd! Nie znaleziono źródła odniesienia.**).
   W przypadku długotrwałej przerwy w działaniu usługi obiekt oferujący gry hazardowe oblicza skrót HMAC-SHA256:
   a. na podstawie nazwiska, imienia i daty urodzenia gracza, w następującym formacie: IMIĘNAZWISKORRRRMMDD:
      i. dla części IMIĘNAZWISKO przy użyciu wielkich liter alfabetu łacińskiego w formacie ASCII, bez znaków diakrytycznych, spacji, łączników czy apostrofów (lista jedynych dozwolonych znaków znajduje się w sekcji IV.2);
      ii. dla cyfr daty urodzenia – przy użyciu znaków ASCII z zakresu [0–9];
   b. oraz na podstawie klucza uprzednio przekazanego przez Urząd.

   Obiekt oferujący gry hazardowe musi następnie jedynie sprawdzić, czy obliczony w ten sposób skrót znajduje się w pliku przesłanym za pomocą drugiego interfejsu API i odszyfrowanym przy użyciu wygenerowanego w tym celu klucza.

   Plik będzie również zawierał skrót HMAC-SHA256, tzw. skrót 5-gramowy, obliczony przy użyciu pierwszych pięciu liter nazwiska oraz roku urodzenia, uprzednio sformatowanych do

NNNNNAAAA przy użyciu wielkich liter alfabetu łacińskiego w formacie ASCII bez znaków diakrytycznych, spacji, łączników czy apostrofów (zob. sekcja IV.2) oraz znaków ASCII z zakresu [0–9] dla danego roku. Jeśli nazwisko składa się z mniej niż pięciu liter, zostanie użyte w pełnej formie, a standardowy format będzie zatem wyglądał następująco: NAZWISKORRRR.

[E_IDJ_CS2] Obiekty oferujące gry hazardowe powinny korzystać ze standardowego interfejsu API i sięgać po ten plik wyłącznie w wyjątkowych sytuacjach, gdyby główna usługa API Urzędu była całkowicie i trwale niedostępna. W przypadku wystąpienia takiego zdarzenia obiekt powinien niezwłocznie powiadomić Urząd za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres API-IDJ@anj.fr.

[E_IDJ_CS3] W przypadku gdy nie ma możliwości natychmiastowego sprawdzenia, czy gracz podlega wykluczeniu, **obiekt oferujący gry hazardowe musi uniemożliwić graczowi udział w swoich grach hazardowych, a tym samym wejście do sal gier**.

[E_IDJ_CS4] W każdym przypadku, bez uszczerbku dla stosowania **[E_IDJ_CS1] oraz [E_IDJ_CS3]**, wszelkie nieprawidłowości operacyjne, które wystąpiły podczas uzyskiwania dostępu do bazy danych należy niezwłocznie zgłaszać do Jednostki ds. Ochrony Graczy ANJ za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres support-idj@anj.fr.

III.4 Przejście na nowy mechanizm sprawdzania w odniesieniu do bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych

Aby ułatwić przejście z dotychczasowego systemu na system API opisany w niniejszym dokumencie, ustanowiono okres przejściowy, który nie przekroczy 12 miesięcy od daty uruchomienia usługi przez ANJ; o tym fakcie obiekty oferujące gry hazardowe zostaną oficjalnie powiadomione.

[E_IDJ_TRS1] Operator gier hazardowych musi przedłożyć Urzędowi szczegółowy wstępny harmonogram przejścia ze starego systemu do nowego w terminie dwóch miesięcy od formalnego powiadomienia o uruchomieniu usługi przez ANJ.

[E_IDJ_TRS2] Interfejs API do integracji udostępni również zbiór danych testowych, z którego będą mogły korzystać obiekty oferujące gry hazardowe w celu weryfikacji swoich systemów. Jego bezpieczeństwo zostanie zapewnione za pomocą certyfikatu.

IV ZAŁĄCZNIK: elementy techniczne API oraz formaty pól zapytań i odpowiedzi w mechanizmie sprawdzania w odniesieniu do bazy danych graczy wykluczonych z gier hazardowych

IV.1 Interfejs API do sprawdzania (główny interfejs API)

IV.1.1 Zapytanie do głównego interfejsu API

Pola tekstowe zapytania określone wymogiem „**Błąd! Nie znaleziono źródła odniesienia.”** należy wypełnić wyłącznie wielkimi literami alfabetu łacińskiego w formacie ASCII, bez znaków diakrytycznych, spacji, łączników czy apostrofów. Jedyne dozwolone kody ASCII określono w sekcji IV.2. Pole „Data urodzenia RRRRMMDD” należy wypełnić wyłącznie cyframi w formacie ASCII z zakresu [0–9].

Format techniczny zapytania musi być zgodny z następującą specyfikacją Swagger w formacie JSON:



consultation-service_swagger_V1.1.json

IV.1.2 Odpowiedź głównego interfejsu API

Format techniczny odpowiedzi musi być zgodny ze specyfikacją Swagger w formacie JSON przedstawionym powyżej.

Drugie i trzecie imię (jeśli występują) oraz miejsce urodzenia jako ciąg znaków ASCII w postaci wielkich liter alfabetu łacińskiego, bez znaków diakrytycznych, spacji, łączników czy apostrofów. Jedyne stosowane kody ASCII określono w sekcji IV.2.

IV.2 Znaki ASCII w zapytaniu i odpowiedzi

Jedynymi znakami ASCII akceptowanymi w polach tekstowych zapytania są znaki z zakresu [A–Z]:

Tabela 1:

ASCII	System szesnastkowy	System binarny
A	41	1000001
B	42	1000010
C	43	1000011
D	44	1000100
E	45	1000101
F	46	1000110
G	47	1000111
H	48	1001000
I	49	1001001
J	4A	1001010
K	4B	1001011
L	4C	1001100
M	4D	1001101

ASCII	System szesnastkowy	System binarny
N	4E	1001110
O	4F	1001111
P	50	1010000
Q	51	1010001
R	52	1010010
S	53	1010011
T	54	1010100
U	55	1010101
V	56	1010110
W	57	1010111
X	58	1011000
Y	59	1011001
Z	5A	1011010

Znaki diakrytyczne języka francuskiego należy transkrybować na dopuszczalne znaki ASCII w następujący sposób:

Tabela 2:

Znaki ze znakami diakrytycznymi	ASCII, które należy zastosować	System szesnastkowy	System binarny
À, Â, Ä, à, â, ä	A	41	1000001
Ç, ç	C	43	1000011
É, È, Ê, Ë, é, è, ê, ë	E	45	1000101
Î, Ï, î, ï	I	49	1001001
Ô, Ö, ô, ö	O	4F	1001111
Ù, Û, Ü, ù, û, ü	U	55	1010101
Ÿ, ÿ	Y	59	1011001
Æ, æ	AE	41 45	1000001 1000101
Œ, œ	OE	4F 45	1001111 1000101

Obce znaki diakrytyczne transkrybuje się zgodnie z tą samą zasadą.

Pole daty urodzenia w zapytaniu zawiera cyfry w formacie ASCII z zakresu [0–9]:

Tabela 3:

Liczba ASCII	System szesnastkowy	System binarny
0	30	0110000
1	31	0110001
2	32	0110010
3	33	0110011
4	34	0110100
5	35	0110101
6	36	0110110
7	37	0110111
8	38	0111000
9	39	0111001

W odpowiedzi odesłanej przez interfejs API do sprawdzania w polach drugiego i trzeciego imienia używa się wyłącznie kodów ASCII podanych w tabeli 1 powyżej.

W polu „Miejsce urodzenia” w odpowiedzi można, oprócz kodów ASCII podanych w tabeli 1, używać również liczb z tabeli 3 oraz następujących znaków:

Tabela 4:

Znak ASCII	Opis znaku	System szesnastkowy	System binarny
SP	Spacja	20	00100000
-	Łącznik	2D	00101101
.	Kropka	2E	00101110
(	Nawias otwierający	28	00101000
)	Nawias zamykający	29	00101001
/	Ukośnik	2F	00101111

IV.3 Interfejs API do przesyłania plików

Swagger interfejsu API służącego do przesyłania plików wygląda następująco:

download-service_swagger_V1.1.json

IV.3.1 Format pliku

Plik jest zapisywany w formacie CSV (kodowanie UTF-8 – separator [,]).

Nazwa kolumny	Rodzaj	Format	Opis
HASH	HMAC-SHA256	64 znaki w systemie szesnastkowym	HMAC-SHA256 – pełny
HACH_5GRAM	HMAC-SHA256	64 znaki w systemie szesnastkowym	HMAC-SHA256 pięciogramowy – kasyno
GIVEN NAME2	Text	Ciąg znaków o długości maksymalnie 255 znaków	Drugie imię
GIVEN NAME3	Text	Ciąg znaków o długości maksymalnie 255 znaków	Trzecie imię
BIRTH_PLACE	Text	Ciąg znaków o długości maksymalnie 255 znaków	Miejsce urodzenia

IV.4 Uwierzytelnianie wspólne dla obu interfejsów API

Dostęp do API ANJ jest chroniony i ograniczony do uwierzytelnionych użytkowników. Uwierzytelnienie zapewnia się za pomocą certyfikatu elektronicznego[1].

Certyfikaty dotyczące środowisk integracyjnych i produkcyjnych zostaną wydane obiektowi oferującemu gry hazardowe przez Urząd po rozpatrzeniu wniosku, który należy przesłać pocztą elektroniczną na adres regulation-SI@anj.fr.

IV.5 Szyfrowanie komunikacji z obydwoma interfejsami API

Przepływ danych w modelu klient-serwer dla każdego interfejsu API jest zabezpieczony między operatorem gier hazardowych a Urzędem za pomocą protokołu HTTPS, zarówno w środowisku integracyjnym, jak i produkcyjnym.

IV.6 Zbiór danych testowych

Zbiory danych testowych w środowisku integracyjnym i produkcyjnym są opisane w oddzielnym dokumencie technicznym.

[1] Urząd zastrzega sobie prawo do przejścia w późniejszym terminie na uwierzytelnianie za pomocą klucza API zamiast certyfikatu.