AUTORITÉ NATIONALE DES JEUX

FRANCOSKA REPUBLIKA

OPERATIVNI IN TEHNIČNI POSTOPKI ZA DOSTOP IGRALNIC IN IGRALNIH KLUBOV DO PODATKOVNE ZBIRKE IGRALCEV, IZKLJUČENIH IZ IGER NA SREČO

Povzetek
V dokumentu so opredeljeni operativni in tehnični postopki, ki jih morajo izvajati igralnice in igralni klubi, da bi imeli dostop do podatkovne zbirke igralcev, izključenih iz iger na srečo.

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



Kazalo

I Splošni opis....3

I.1 Cilji dokumenta....3

I.2 Področje uporabe obveznosti....3

I.3 Opredelitev zahtev in priporočil v dokumentu....3

II Postopki preverjanja in obdelave....4

II.1 Načela in elementi dostopa....4

II.2 Načela in elementi odgovora, poslanega obratu za igre na srečo....4

II.3 Zakonitosti obdelave....5

III Tehnični postopki za varen vpogled v podatkovno zbirko igralcev, izključenih iz iger na srečo..7

III.1 Tehnični podatki o povezavi s storitvijo....7

III.2 Varnostni elementi priključka na storitev....7

III.3 Neprekinjeno delovanje storitev in odpravljanje napak....7

III.4 Prehod na nov mehanizem vpogleda v podatkovno zbirko igralcev, izključenih iz iger na srečo....9

IV PRILOGA: tehnični elementi vmesnika API ter formati polj za poizvedbe in odgovore v mehanizmu vpogleda v podatkovno zbirko igralcev, izključenih iz iger na srečo....10

IV.1 API za vpogled (glavni API)....10

IV.1.1 Poizvedba v glavnem API-ju....10

IV.1.2 Odgovor glavnega aplikacijskega programskega vmesnika (API)....10

IV.2 Znaki ASCII, ki se uporabijo v poizvedbi in v odzivu....11

IV.3 API za nalaganje datotek....12

IV.3.1 Format datoteke....13

IV.4 Preverjanje pristnosti, skupno obema vmesnikoma API....13

IV.5 Šifriranje komunikacije z obema vmesnikoma API....13

IV.6 Preskusni nabori podatkov....13

I Splošni opis

I.1 Cilji dokumenta

Nacionalni organ za igre na srečo je vzpostavil nov sistem za dostop do podatkovne zbirke igralcev, izključenih iz iger na srečo, da bi igralnicam in igralnim klubom – v nadaljnjem besedilu skupaj: obrati za igre na srečo – omogočil izvajanje pregledov, ki se od njih zahtevajo v skladu s pravnim okvirom. Ta nova storitev posvetovanja temelji na aplikacijskem programskem vmesniku (application programming interface – API), tj. tehnologiji, ki bo sčasoma nadomestila sedanjo storitev, ki se ponuja obratom za igre na srečo in je odvisna od njihovega pošiljanja Excelove datoteke. Namen tega dokumenta je opredeliti veljavne operativne in tehnične postopke ter zlasti predstaviti nove podatke, ki jih je treba posredovati v odgovor na zahtevo službe, naslovljeno na obrat za igre na srečo, ter postopke, ki jih je treba upoštevati pri obdelavi teh podatkov.

I.2 Področje uporabe obveznosti

V skladu z določbami člena L320-9-1 zakonika o notranji varnosti in člena 34(V) zakona št. 2017-257 z dne 28. februarja 2017 o statusu Pariza in metropolitanskem načrtovanju se prepoved igranja iger na srečo nanaša na igre na srečo, ki se ponujajo v obratih za igre na srečo.

Obrati za igre na srečo morajo zato ob vstopu igralca v prostore preveriti podatkovno zbirko igralcev, ki jim je igranje prepovedano, da se prepričajo, da ta igralec ni na seznamu. Obrati za igre na srečo morajo takoj zavrniti vstop kateremu koli igralcu, za katerega se ugotovi, da je naveden v podatkovni zbirki.

I.3 Opredelitev zahtev in priporočil v dokumentu

Ta dokument vsebuje dve ravni priporočil:

- ukrepi, sprejeti po **[E_number]**, so zahteve, ki so **obvezne**, ob upoštevanju izjem, navedenih v teh tehničnih zahtevah;
- ukrepi, sprejeti po **[R_številka]**, so priporočila, za katera se lahko operaterji odločijo, da jih ne bodo upoštevali, če to utemeljijo organu in ga obvestijo o alternativnih ukrepih, ki jih nameravajo izvesti.

II Postopki preverjanja in obdelave

II.1 Načela in elementi dostopa

[E_IDJ_PRI1] Obrati za igre na srečo dostopajo do podatkovne zbirke igralcev, izključenih iz iger na srečo, na točkah, določenih v regulativnem okviru.

[E_IDJ_PRI2] Obrati za igre na srečo dostopajo do podatkovne zbirke igralcev, izključenih iz iger na srečo, s predložitvijo poizvedbe, ki vključuje naslednje podatke o igralcu:

i. ime;
ii. priimek;
iii. datum rojstva v formatu LLLLMMDD.

Zgoraj navedeni podatki so navedeni na osebnem dokumentu, ki ga predloži igralec. To velja tudi, kadar polje „Priimek“ vsebuje besede „ali“ ali „znan/-a kot“: te besede in ime, ki jim sledi, so sestavni del priimka. Čeprav je polje „znan/-a kot“ ločeno od polja za priimek, ni vključeno; prav tako niso vključena druga polja za črke ali nazive po imenu, ki se lahko pojavijo na nekaterih tujih dokumentih.

Če polje „Ime“ vsebuje „SNC“ [„Ime ni znano“], „SP“ [„Ni imena“], „XX“, „XXXX“, „X..X“ ali katero koli drugo vrednost, ki označuje, da ime manjka ali je neznano, ali če polje ostane prazno, bo obrat za igre na srečo v polje „Ime“ vnesel vrednost „XXX“.

Polji „Rojstno ime“ in „Ime“ je treba izpolniti izključno z velikimi latinskimi črkami v ASCII-kodirni obliki, brez diakritičnih znakov, presledkov, vezajev ali apostrofov. Edini odobreni znaki ASCII so določeni v oddelku IV.2.

Če je datum rojstva naveden nepopolno, tj. če je navedeno le leto AAAA, bo obrat za igre na srečo v polje „Datum rojstva“ vnesel vrednost AAAA0101. Če sta navedena leto LLLL in mesec MM in manjka le dan, bo obrat za igre na srečo v polje „Datum rojstva“ vnesel vrednost LLLLMM01.

Polje „Datum rojstva“ sme vsebovati le ASCII-številke [0–9].

V Prilogi v oddelku IV je podrobno opisana vsebina te poizvedbe; glej oddelek IV.1.

II.2 Načela in elementi odgovora, poslanega obratu za igre na srečo

V odgovor na poizvedbo, ki jo je poslal obrat za igre na srečo v skladu z zahtevo **Napaka! Referenčnega vira ni mogoče najti** Če v podatkovni zbirki igralcev, izključenih iz iger na srečo, ni ujemajočih se vnosov, odgovor kaže, da ni ujemajočih se vnosov s števcem N, nastavljenim na nič.

Če je v podatkovni zbirki igralcev, izključenih iz iger na srečo, eden ali več zapisov, ki ustrezajo poizvedbi obrata za igre na srečo, pozitivni odgovor vključuje naslednje podatke za vsako od ustreznih zapisov od 1 do N:

1. drugo ime (to polje je nastavljeno na XXX, če osebni dokument, ki se uporablja za registracijo v podatkovno zbirko igralcev, izključenih iz iger na srečo, ne vključuje drugega imena);
2. tretje ime (to polje je nastavljeno na XXX, če osebni dokument, ki se uporablja za registracijo v podatkovno zbirko igralcev, izključenih iz iger na srečo, ne vključuje tretjega imena);

3. kraj rojstva.

Polja za imena v odgovoru so izpolnjena z velikimi latinskimi črkami v ASCII-kodirni obliki, brez diakritičnih znakov, presledkov, vezajev ali apostrofov. Uporabljeni znaki ASCII so določeni v oddelku IV.2.

Polje „Kraj rojstva“ je treba izpolniti z velikimi latinskimi črkami v ASCII-kodirni obliki brez diakritičnih znakov; vsebovati pa sme – še vedno v ASCII-kodirnem formatu – presledke, vezaje, apostrofe, pike, poševnice, oklepaje in številke. Znaki ASCII, ki ustrezajo tem simbolom, so navedeni v oddelku IV.2 Priloge. Ker za to polje ni mogoče uporabiti referenčnega sistema, lahko ljudje lažje berejo podatke, poleg tega pa so lahko jasno predstavljene dodatne informacije, kot je na primer občina ali koda države, ki so včasih vključene v osebne dokumente, kot v primerih v nadaljevanju:

- CHALON-SUR-SAONE
- PARIS 12E
- MOHAMMAD AGHEH LOGAR (AFG)
- RABAT/MAROKO
- POLJSKA, CZESTOCHOWA

V prilogi je v oddelku IV.1 navedena struktura odgovora.

II.3 Zakonitosti obdelave

[E_IDJ_PRT1] Če mehanizem vpogleda iz zbirke podatkov igralcev, izključenih iz igralništva, vrne pozitiven odgovor (tj. odgovor vsebuje vsaj en zapis), se igralcu zavrne dostop do iger na srečo v obratu za igre na srečo, razen če obrat za igre na srečo na podlagi pridobljenih podatkov iz odgovora z obdelavo (glej zahteve **[E_IDJ_PRT2]** in **[E_IDJ_PRT3]** spodaj) ugotovi, da gre za primer homonimije.

[E_IDJ_PRT2] Neskladje med podatki o identiteti, ki jih ima obrat za igre na srečo, in podatki, ki jih ima nacionalna agencija za igre na srečo v zvezi s krajem rojstva, samo po sebi ne more upravičiti sklepa, da igralec ni naveden v podatkovni zbirki igralcev, izključenih iz iger na srečo. Velja zlasti naslednje:

Krajev rojstva se v nobenem primeru ne sme primerjati zgolj na podlagi ujemanja nizov znakov v imenih krajev rojstva. Na primer, naslednja mesta se štejejo za isto mesto kljub razliki med nizi znakov:

a. Cherbourg in Cherbourg-Octville ter Cherbourg-en-Cotentin;
b. Le Mans in Mans;
c. Paris 12. in Paris;
d. Beijing in Peking;
e. Luxeuil in Luxeuil-les-Bains.

Ker lahko takšne razlike izhajajo iz razlik v prepisu, mora ponudnik iger na srečo v posvetovanju z igralcem dodatno preveriti vsako pomembno ortografsko ali fonetično podobnost, da bi ugotovil vzroke za neskladje ter potrdil ali izključil, ali gre za dejanski primer homonimije ali zgolj za problem s kakovostjo razpoložljivih podatkov.

[E_IDJ_PRT3] Če se ta prvi korak izkaže za nezadostnega za rešitev vprašanja homonimije ali če igralec izpodbija svojo izključitev, mora ponudnik iger na srečo v razumnem roku stopiti v stik s službami organa. Do zaključka nadaljnjih preiskav bo igralec kot previdnostni ukrep izključen iz sodelovanja v kakršnih koli igrah na srečo v obratu za igre na srečo.

[E_IDJ_PRT4] Po zaključku tega dela reševanja vprašanja homonimije se pojavljata dva scenarija:

- igralec je dejansko vpisan v podatkovno zbirko igralcev, izključenih iz iger na srečo: prepovedano jim je sodelovanje v igrah na srečo obrata za igre na srečo;
- igralec ni izključen iz iger na srečo: začasna izključitev iz sodelovanja v igrah na srečo obrata za igre na srečo se prekliče.

[R_IDJ_PRT1] Priporoča se, da obrati za igre na srečo uvedejo mehanizem označevanja za primere homonimije, ki bi nakazoval, da so bile izvedene nadaljnje preiskave.

[E_IDJ_PRT5] Če se uporabi mehanizem označevanja, priporočen v **[R_IDJ_PRT1]**, je treba ob povečanju števila N zapisov v odgovoru organa za igralca z istim imenom odstraniti oznako in izvesti nadaljnje preiskave, saj bi to lahko pomenilo, da je bil zadevni igralec uvrščen na seznam igralcev, izključenih iz iger na srečo.

III Tehnični postopki za varen vpogled v podatkovno zbirko igralcev, izključenih iz iger na srečo

III.1 Tehnični podatki o povezavi s storitvijo

Zgoraj opisano storitev vpogleda tehnično zagotavlja storitev API, ki jo je vzpostavil organ in je znana kot API za vpogled.

[E_IDJ_ETC1] Obrat za igre na srečo mora upoštevati tehnične postopke mehanizma vpogleda, določenega v Prilogi v oddelku IV. Zlasti mora obrat za igre na srečo upoštevati predpisane formate poizvedb.

[E_IDJ_ETC2] Obrati za igre na srečo morajo organu prek varnega kanala za izmenjavo podatkov, ki jim je na voljo, predložiti napovedi o obsegu poizvedb prek mehanizma vpogleda v podatkovno zbirko igralcev, izključenih iz iger na srečo, zlasti povprečni obseg za najbolj obremenjeno uro v tednu v obdobjih največje obremenitve (na primer tiste, povezane s petkom 13. ali športnimi ali konjskimi dirkami), ki temelji na njihovih napovedih rasti za bazo igralcev in obseg iger na srečo:

- pred odprtjem njihovega obrata po pridobitvi dovoljenja za igre na srečo;
- tri mesece pred njihovo prvo priključitvijo na storitev API in nato vsako leto na obletnico datuma, ko je organ odprl storitev API.

III.2 Varnostni elementi priključka na storitev

[E_IDJ_ESC1] Mehanizem vpogleda v podatkovno zbirko igralcev, izključenih iz iger na srečo, je zavarovan s kombinacijo filtriranja IP-naslovov in preverjanja potrdila, ki ga pri vsakem poizvedovanju predloži obrat za igre na srečo. Obratu za igre na srečo izda potrdilo organ ob izdaji dovoljenja, preden obrat odpre vrata igralcem. Potrdilo velja izključno za ta obrat za igre na srečo in ni prenosljivo. Potrdilo se obnovi vsakih pet let.

[E_IDJ_ESC2] IP-naslovi strežnikov obratov za igre na srečo, ki dostopajo do mehanizma vpogleda podatkovne zbirke igralcev, izključenih iz iger na srečo, se posredujejo Nacionalnemu organu za igre na srečo (ANJ), da se lahko pred omogočanjem storitve igralcem uvedejo pravila za filtriranje omrežja (*bela lista*) ter seznami za nadzor dostopa na ravni aplikacije. Obrat za igre na srečo mora pristojne organe obvestiti o vseh spremembah svojih IP-naslovov.

III.3 Neprekinjeno delovanje storitev in odpravljanje napak

Čeprav je sistem zasnovan tako, da zagotavlja zelo visoko raven razpoložljivosti, in čeprav si ANJ v primeru motnje prizadeva za čimprejšnjo ponovno vzpostavitev storitve, ni mogoče izključiti, da v nekaterih izjemnih okoliščinah odgovor morda ne bo prispel ali pa ne bo v pričakovanem formatu.

[E_IDJ_CS1] Za zagotovitev optimalnega neprekinjenega delovanja storitev na strani platforme za igre na srečo:

1. Obrat za igre na srečo pošilja poizvedbe vsem strežnikom, s čimer zagotavlja visoko razpoložljivost sistema, in sicer v načinu „round robin“, pri čemer naključno izbere prvi strežnik, ki bo prejel poizvedbo;
2. Če klic na vseh strežnikih v mehanizmu ni uspešen, mora obrat za igre na srečo izvesti naslednjo politiko ponovnih poskusov:
   - do prejema nominalnega odgovora se v rednih časovnih presledkih izvede nov poskus dostopa;
   - časovni interval, ki preteče med dvema poskusoma, ni linearen:
     - prvi interval traja eno sekundo;
     - vsak naslednji interval je dvakrat daljši od intervala pred njim, in sicer do 12. intervala, ki traja 2048 sekund (tj. 34 minut in 8 sekund);
     - nato so intervali enaki eni uri.
3. Organ je za obravnavo popolnega in dolgotrajnega izpada storitve, tj. več kot petminutnega neodziva, vzpostavil drugi vmesnik API, prek katerega lahko ponudniki iger na srečo dnevno nalagajo datoteko, ki vsebuje zgoščeno vrednost HMAC-SHA256 priimkov, imen in datumov rojstva tistih, ki so izključeni iz iger na srečo, ter za vsako zgoščeno vrednost izključenega posameznika njihova druga in tretja imena ter kraj rojstva, kot bi jih zagotovil nominalni vmesnik API (glej oddelek IV.3.1**Napaka! Referenčnega vira ni mogoče najti.**).
   V primeru dolgotrajnega izpada storitve obrat za igre na srečo izračuna zgoščeno vrednost HMAC-SHA256:
   a. iz priimka, imena in datuma rojstva igralca, v naslednji obliki: IMEPRIIMEKLLLLMMDD:
      i. za del IMEPRIIMEK uporabite velike latinske črke v ASCII-kodirni obliki brez diakritičnih znakov, presledkov, vezajev ali apostrofov (glej oddelek IV.2 za seznam edinih dovoljenih znakov);
      ii. za številke datuma rojstva z znaki ASCII v razponu [0–9];
   b. ter iz tajnega podatka, ki ga je organ že posredoval.

   Obrat za igre na srečo mora nato preprosto preveriti, ali je zgoščena vrednost, izračunana na ta način, prisotna v datoteki, naloženi z uporabo drugega vmesnika API in dešifrirana z uporabo ključa, ustvarjenega za ta namen.

   Datoteka bo vsebovala tudi zgoščeno vrednost HMAC-SHA256, imenovano 5-gramska zgoščena vrednost, izračunana z uporabo prvih petih črk priimka in leta rojstva, ki so bile vnaprej oblikovane kot IIIIILLLL z uporabo velikih latinskih znakov ASCII brez diakritičnih znakov, presledkov, vezajev ali apostrofov (glej oddelek IV.2) in znakov ASCII v območju [0–9] za zadevno leto. Če ime vsebuje manj kot pet črk, se uporabi polno ime, zato bo standardna oblika PRIIMEKLLLL.

[E_IDJ_CS2] Od obratov za igre na srečo se pričakuje, da uporabljajo standardni API in da se zatečejo k uporabi datoteke le v izjemnih primerih, če bi bila glavna storitev API organa popolnoma in trajno nedostopna. Če pride do takega dogodka, obrat o tem nemudoma obvesti Agencijoorgan po elektronski *pošti* na naslov API-IDJ@anj.fr.

[E_IDJ_CS3] Kadar ni mogoče takoj preveriti, ali za igralca velja prepoved dostopa, **mora obrat za igre na srečo igralcu preprečiti sodelovanje v svojih dejavnostih iger na srečo in s tem tudi vstop v prostore za igranje iger na srečo**.

[E_IDJ_CS4] V vsakem primeru in brez poseganja v izvajanje **[E_IDJ_CS1] ter [E_IDJ_CS3]** je treba vsako operativno nepravilnost, ki se pojavi pri dostopu do podatkovne zbirke, nemudoma prijaviti enoti ANJ za zaščito igralcev *prek spletne strani* ali po elektronski pošti na naslov support-idj@anj.fr.

III.4 Prehod na nov mehanizem vpogleda v podatkovno zbirko igralcev, izključenih iz iger na srečo

Za lažji prehod s prejšnjega sistema na sistem API, opisan v tem dokumentu, je bilo določeno prehodno obdobje, ki ne bo daljše od 12 mesecev od datuma, ko ANJ začne opravljati storitev, o čemer bodo obrati za igre na srečo uradno obveščeni.

[E_IDJ_TRS1] Ponudnik iger na srečo mora organu predložiti podroben začasni časovni načrt za prehod s starega na nov sistem v roku dveh mesecev od uradnega obvestila ANJ o začetku izvajanja storitve.

[E_IDJ_TRS2] Integracijski API bo prav tako ponujal preskusni nabor podatkov, ki bo na voljo obratom za igre na srečo za preizkušanje njihovih sistemov. Njegova varnost bo zagotovljena s potrdilom.

IV PRILOGA: tehnični elementi vmesnika API ter formati polj za poizvedbe in odgovore v mehanizmu vpogleda v podatkovno zbirko igralcev, izključenih iz iger na srečo

IV.1 API za vpogled (glavni API)

IV.1.1 Poizvedba v glavnem API-ju

Besedilna polja poizvedbe, opredeljena z zahtevo **Napaka! Referenčnega vira ni mogoče najti**, je treba vnesti izključno z velikimi latinskimi črkami ASCII, brez diakritičnih znakov, presledkov, vezajev ali apostrofov. Edini odobreni znaki ASCII so določeni v oddelku IV.2. Polje „Datum rojstva LLLLMMDD“ je treba izpolniti izključno z ASCII-številkami v območju [0–9].

Tehnični format poizvedbe je v skladu z naslednjo funkcijo Swagger v formatu JSON:

consultation-service_swagger_V1.1.json

IV.1.2 Odgovor glavnega aplikacijskega programskega vmesnika (API)

Tehnični format odgovora je v skladu s funkcijo Swagger v zgoraj navedenem formatu JSON.

Drugo in tretje ime, če obstajata, ter kraj rojstva kot niz velikih latinskih znakov ASCII brez diakritičnih znakov, presledkov, vezajev ali apostrofov. Edini uporabljeni znaki ASCII so določeni v oddelku IV.2.

IV.2 Znaki ASCII, ki se uporabijo v poizvedbi in v odzivu

V poljih za vnos besedila v poizvedbi so dovoljeni le ASCII-znaki v območju [A–Z]:

Tabela 1:

ASCII	heksadecimalna	binarna
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	heksadecimalna	binarna
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

Francoske diakritične znake je treba prepisati v odobrene ASCII-znake na naslednji način:

Tabela 2:

Diakritični znaki	Uporabljeni znaki ASCII	Heksadecimalna vrednost	Binarna vrednost
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

Tuji diakritični znaki se prepišejo v skladu z istim načelom.

Polje za datum rojstva v poizvedbi uporablja ASCII-številke v območju [0–9]:

Tabela 3:

ASCII-znak	Heksadecimalna vrednost	Binarna vrednost
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

V odgovoru vmesnika API za vpogled se v drugem in tretjem polju z imenom uporabljajo samo znaki ASCII iz tabele 1 zgoraj.

V polju „Kraj rojstva“ v odgovoru se lahko poleg znakov ASCII iz tabele 1 uporabijo tudi številke iz tabele 3 in naslednji simboli:

Tabela 4:

Simbol ASCII	Opis simbola	Heksadecimalna vrednost	Binarna vrednost
SP	Vesolje	20	00100000
-	Vezaj	2D	00101101
.	Pika	2E	00101110
(	Uklepaj	28	00101000
)	Zaklepaj	29	00101001
/	Poševnica	2F	00101111

IV.3 API za nalaganje datotek

Funkcija Swagger za API za nalaganje datotek je naslednja:

download-service_swagger_V1.1.json

IV.3.1 Format datoteke

Datoteka se shrani v formatu CSV (kodiranje UTF 8 – ločilo [,]).

Ime stolpca	Vrsta	Format	Opis
HASH	HMAC-SHA256	64 heksadecimalnih znakov	HMAC-SHA256, popolna
HACH_5GRAM	HMAC-SHA256	64 heksadecimalnih znakov	petgramski HMAC-SHA256 – igralnica
GIVEN NAME2	Text	Niz z največ 255 znaki	Drugo ime
GIVEN NAME3	Text	Niz z največ 255 znaki	Tretje ime
BIRTH_PLACE	Text	Niz z največ 255 znaki	Kraj rojstva

IV.4 Preverjanje pristnosti, skupno obema vmesnikoma API

Dostop do aplikacijskega programskega vmesnika ANJ je zaščiten in omejen na uporabnike, katerih pristnost je bila preverjena. Preverjanje pristnosti se izvaja z elektronskim potrdilom[1].

Potrdila za integracijska in produkcijska okolja bo obratu za igre na srečo izdal organ po pregledu vloge, ki jo je treba poslati po elektronski pošti na naslov regulation-SI@anj.fr.

IV.5 Šifriranje komunikacije z obema vmesnikoma API

Pretok podatkov med strežnikom in odjemalcem za vsak API je med ponudnikom iger na srečo in organom zavarovan s protokolom HTTPS, tako med integracijskem kot produkcijskem okolju.

IV.6 Preskusni nabori podatkov

Preskusni nabori podatkov v integracijskem in produkcijskem okolju so opisani v ločenem tehničnem dokumentu.

[1] Organ si pridržuje pravico, da v prihodnosti preide na avtentifikacijo prek API-ključa namesto prek potrdila.