

BESTELAKO XEDAPENAK

SEGURTASUN SAILA

789

EBAZPENA, 2024ko urtarrilaren 22koa, Joko eta Ikuskizunen zuzendariarena, joko-makinen eta -sistemen saiakuntzetarako protokoloa argitaratzen duena.

Euskadiko Autonomia Estatutuaren 10.35 artikulua arabera, Euskal Autonomia Erkidegoak eskumen eskusiboa du kasino, joko eta apustuen arloan, kirol eta ongintzako elkarrekiko apustuetan izan ezik. Eskumen hori baliatuz, Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legea onartu zen. Lege horrek ahalmena ematen dio autonomia-erkidegoko gobernuari lege horretan ezarritakoa garatu eta betearazteko xedapenak emateko.

Duela gutxi, indarrean jarri da otsailaren 8ko 19/2022 Dekretua, zeinaren bidez aldatzen baita Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren erregelamendu orokorra onesten duen uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua. Dekretu horrek ekarri dituen irizpide eta aurreikuspen berriak behar bezala aplikatu ahal izateko, ezinbestekoa da joko-makinen eta -sistemen arloa garatzeko araudia egokitzzea. 19/2022 Dekretuak aldaketa esanguratsuak sartu ditu joko-makinen eta makina laguntzaileen araudian eta haien interkonexioan, eta, beraz, alderdi teknikoak zehaztu behar dira, jokoaren azpi-sektoreek behar bezala bete ditzaten.

Aldaketa horiek agindu honen bidez sartu dira: Jaurlaritzako lehenengo lehendakariorde eta Segurtasuneko sailburuaren 2023ko abenduaren 5eko Agindua, joko-makinen eskakizunak eta ezaugarri teknikoak, interkonexio-baldintzak eta kontrolatzeko eta ikuskatzeko behar diren sistemak arautzen dituena.

Abenduaren 5eko agindu horrek ekarri dituen aldaketen ondorioz, saiakuntzetarako protokolo berri bat argitaratu behar da, agindu berriak aldatu dituen alderdiak jasoko dituena.

ZUZENBIDEKO OINARRIAK

120/2016 Dekretuaren azken xedapenetako lehenengoak ahalmena ematen dio Segurtasuneko sailburuari dekretua garatzeko eta betearazteko behar diren xedapenak ezartzeko.

Otsailaren 8ko 19/2022 Dekretuak, zeinaren bidez aldatzen baita Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren erregelamendu orokorra onesten duen dekretua, hau ezartzen du 59. artikulua bigarren apartatuan:

«2.– Saiakuntza-laborategiek egiaztagiri bat igorriko dute. Egiaztagiri horretan, Jokoa Arautzeko Agintaritzak onartutako protokoloek zehaztutako formatuan adierazi beharko da modeloaren ezaugarriak eta makinaren edo joko-sistemaren funtzionamendua bat datozela erregelamendu honetan jasotako homologatze-betekizunekin, joko-arloko sailburu eskudunaren Aginduan ezarritakoekin, eta aurkeztutako agirietan jasotako zehaztasunekin».

Otsailaren 8ko 19/2022 Dekretuak hau ezartzen du 62. artikulua bigarren apartatuan:

«2.– Joko-sistemak:

Jokoaren arloko sail eskuduneko titularraren aginduz, 40. artikuluan homologatutako joko-sistemak aldatzeko betekizunak ezarriko dira, eta prozesu hori berariazko saiakuntzen eta egiaztapenen protokolo eta prozedura baten bidez arautuko da».

Horregatik guztiagatik, hau

EBAZTEN DUT:

Artikulu bakarra.– Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratzea joko-makinen eta -sistemien saiakuntzetarako protokoloa, 2023ko abenduaren 22koa (eranskinean jaso da).

Vitoria-Gasteiz, 2024ko urtarrilaren 22a.

Joko eta Ikuskizunen zuzendaria,
AITOR MIKEL URIARTE UNZALU.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

**JOKO-MAKINEN ETA
-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO
PROTOKOLOA**

JOKO ETA IKUSKIZUN ZUZENDARITZA

DATA: 2023ko abenduaren 22a



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

AURKIBIDEA

1.- XEDEA.....	11
2.- HELMENA	11
3.- ERREFERENTZIAK	11
4.- DEFINIZIOAK.....	11
5.- JOLAS-MAKINAK	22
5.1- GARAPENA.....	22
5.2.- LAGINA IDENTIFIKATZEA	23
5.3.- DOKUMENTAZIOA ETA SOFTWAREA	28
5.4.- SAIKUNTZA FUNTZIONALAK	29
5.4.1.- SAIKUNTZA-KONTAGAILUAK ERREGISTRATZEA.....	29
5.4.2.- FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA ETA DOKUMENTUAK EGIAZTATZEA	30
5.4.2.1.- BHZ MOTAKO MAKINAK.....	30
5.4.2.1.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA.....	30
5.4.2.1.2.- PARTIDAREN HASIERA	30
5.4.2.1.3.- PARTIDEN IRAUPENA.....	30
5.4.2.1.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA	31
5.4.2.1.5.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA	31
5.4.2.1.6.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA	31
5.4.2.1.7.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA	32
5.4.2.1.8.- EUROEZ BESTELAKO SARIAK ETA APUSTU-UNITATEAK METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA.....	32
5.4.2.1.9.- EUROAK EUROEZ BESTELAKO SARI ETA APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO BATEZBESTEKOAK.....	33
5.4.2.1.10.- SARIAK.....	33
5.4.2.1.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA	34
5.4.2.1.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRATZEKO BITARTEKOAK.....	34
5.4.2.1.13.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOAK	34
5.4.2.1.14.- GUTXIENEN ITZULKETA-EHUNEKO EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK	35
5.4.2.1.15.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA.....	36
5.4.2.1.16.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA.....	36
5.4.2.1.17.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN.....	36
5.4.2.1.18.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK.....	37
5.4.2.1.19.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO	37
5.4.2.1.20.- MAKINAREN JOKOAK EGIAZTATZEA	37
5.4.2.1.21.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA	37
5.4.2.1.22.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA.....	38
5.4.2.1.23.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEA.....	38
5.4.2.1.24.- ERLOJUA	38
5.4.2.1.25.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA.....	38
5.4.2.1.26.- ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA.....	39
5.4.2.1.27.- ADINGABEENTZAKO DEBEKUARI BURUZKO ETIKETA ETA JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA ADIERAZTEKO ABISUA.....	40
5.4.2.1.28.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK	40
5.4.2.1.29.- KONTROL-KONTAGAILUAK.....	40



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.2.- BH MOTAKO MAKINAK.....	41
5.4.2.2.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA.....	41
5.4.2.2.2.- PARTIDAREN HASIERA.....	41
5.4.2.2.3.- PARTIDEN IRAUPENA.....	41
5.4.2.2.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA.....	42
5.4.2.2.5.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA.....	42
5.4.2.2.6.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA.....	42
5.4.2.2.7.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA.....	43
5.4.2.2.8.- EUROEZ BESTELAKO SARIAK ETA APUSTU-UNITATEAK METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA.....	43
5.4.2.2.9.- EUROAK EUROEZ BESTELAKO SARI ETA APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO BATEZBESTEKOAK.....	44
5.4.2.2.10.- SARIAK.....	44
5.4.2.2.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA.....	45
5.4.2.2.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRATZEKO BITARTEKOAK.....	45
5.4.2.2.13.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOAK.....	45
5.4.2.2.14.- POSTU ANITZEKO MAKINAK.....	46
5.4.2.2.15.- GUTXIENEKO ITZULKETA-EHUNEKOAK EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK.....	47
5.4.2.2.16.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA.....	48
5.4.2.2.17.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA.....	48
5.4.2.2.18.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN.....	48
5.4.2.2.19.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK.....	49
5.4.2.2.20.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO.....	49
5.4.2.2.21.- MAKINAREN JOKOAK EGIAZTATZEA.....	49
5.4.2.2.22.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA.....	49
5.4.2.2.23.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA.....	50
5.4.2.2.24.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEAK.....	50
5.4.2.2.25.- ERLOJUA.....	50
5.4.2.2.26.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA.....	50
5.4.2.2.27.- ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA.....	51
5.4.2.2.28.- ADINGABEENTZAKO DEBEKUARI BURUZKO ETIKETA ETA JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA ADIERAZTEKO ABISUA.....	52
5.4.2.2.29.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK.....	52
5.4.2.2.30.- KONTROL-KONTAGAILUAK.....	52
5.4.2.3.- BH+ MOTAKO MAKINAK.....	53
5.4.2.3.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA.....	53
5.4.2.3.2.- PARTIDAREN HASIERA.....	53
5.4.2.3.3.- PARTIDEN IRAUPENA.....	53
5.4.2.3.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA.....	54
5.4.2.3.5.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA.....	54
5.4.2.3.6.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA.....	54
5.4.2.3.7.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA.....	55
5.4.2.3.8.- EUROEZ BESTELAKO SARIAK ETA APUSTU-UNITATEAK METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA.....	55
5.4.2.3.9.- EUROAK EUROEZ BESTELAKO SARI ETA APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO BATEZBESTEKOAK.....	56
5.4.2.3.10.- SARIAK.....	56



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.3.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA	57
5.4.2.3.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRATZEKO BITARTEKOAK	57
5.4.2.3.13.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOA	57
5.4.2.3.14.- <u>GUTXIENEO ITZULKETA-EHUNEKOA EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATI</u> <u>TIKOAK</u>	58
5.4.2.3.15.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA	59
5.4.2.3.16.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA	59
5.4.2.3.17.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN	59
5.4.2.3.18.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK	60
5.4.2.3.19.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO	60
5.4.2.3.20.- MAKINAREN JOKOAK EGIAZTATZEA	60
5.4.2.3.21.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA	60
5.4.2.3.22.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA	61
5.4.2.3.23.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEA	61
5.4.2.3.24.- ERLOJUA	61
5.4.2.3.25.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA	61
5.4.2.3.26.- ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA	62
5.4.2.3.27.- ADINGABEENTZAKO DEBEKUARI BURUZKO ETIKETA ETA JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA ADIERAZTEKO ABISUA	63
5.4.2.3.28.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK	63
5.4.2.3.29.- KONTROL-KONTAGAILUAK	63
5.4.2.4 - BS MOTAKO MAKINAK	64
5.4.2.4.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA	64
5.4.2.4.2.- PARTIDAREN HASIERA	64
5.4.2.4.3.- PARTIDEN IRAUPENA	64
5.4.2.4.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA	65
5.4.2.4.5.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA	65
5.4.2.4.6.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA	65
5.4.2.4.7.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA	66
5.4.2.4.8.- EUROEZ BESTELAKO SARIAK ETA APUSTU-UNITATEAK METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA	66
5.4.2.4.9.- EUROAK EUROEZ BESTELAKO SARI ETA APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO BATEZBESTEKOA	67
5.4.2.4.10.- SARIAK	68
5.4.2.4.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA	68
5.4.2.4.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRATZEKO BITARTEKOAK	68
5.4.2.4.13.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOA	69
5.4.2.4.14.- POSTU ANITZEKO MAKINAK	69
5.4.2.4.15.- GUTXIENEO ITZULKETA-EHUNEKOA EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATI TIKOAK	70
5.4.2.4.16.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA	71
5.4.2.4.17.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA	71
5.4.2.4.18.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN	72
5.4.2.4.19.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK	72
5.4.2.4.20.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO	72
5.4.2.4.21.- MAKINAREN JOKOAK EGIAZTATZEA	73



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.4.22.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA	73
5.4.2.4.23.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA.....	73
5.4.2.4.24.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEA.....	73
5.4.2.4.25.- ERLOJUA	74
5.4.2.4.26.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA.....	74
5.4.2.4.27.- ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA.....	74
5.4.2.4.28.- JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA OHARTARAZTEKO ETIKETA.....	75
5.4.2.4.29.- JOKO-LOKALERAKO MAKINA DELA ADIERAZTEA.....	76
5.4.2.4.30.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK	76
5.4.2.4.31.- KONTROL-KONTAGAILUAK.....	76
5.4.2.5.- BS+ MOTAKO MAKINAK	77
5.4.2.5.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA.....	77
5.4.2.5.2.- PARTIDAREN HASIERA	77
5.4.2.5.3.- PARTIDEN IRAUPENA.....	77
5.4.2.5.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA	78
5.4.2.5.5.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA	78
5.4.2.5.6.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA	78
5.4.2.5.7.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA.....	79
5.4.2.5.8.- EUROEZ BESTELAKO SARIAK ETA APUSTU-UNITATEAK METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA.....	79
5.4.2.5.9.- EUROAK EUROEZ BESTELAKO SARI ETA APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO BATEZBESTEKOA.....	80
5.4.2.5.10.- SARIAK.....	80
5.4.2.5.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA	81
5.4.2.5.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRTZEKO BITARTEKOAK.....	81
5.4.2.5.13.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOAK	81
5.4.2.5.14.- POSTU ANITZEKO MAKINAK.....	82
5.4.2.5.15.- GUTXIENEN ITZULKETA-EHUNEKO EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK	83
5.4.2.5.16.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA.....	84
5.4.2.5.17.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA.....	85
5.4.2.5.18.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN.....	85
5.4.2.5.19.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK.....	85
5.4.2.5.20.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO	86
5.4.2.5.21.- MAKINAREN JOKOAK EGIAZTATZEA	86
5.4.2.5.22.- APARTEKO BOLA.....	86
5.4.2.5.23.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA	86
5.4.2.5.24.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA.....	87
5.4.2.5.25.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEA.....	87
5.4.2.5.26.- ERLOJUA	87
5.4.2.5.27.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA.....	88
5.4.2.5.28.- ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA.....	88
5.4.2.5.29.- JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA OHARTARAZTEKO ETIKETA.....	89
5.4.2.5.30.- JOKO-LOKALERAKO MAKINA DELA ADIERAZTEA.....	89
5.4.2.5.31.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK	89
5.4.2.5.32.- KONTROL-KONTAGAILUAK.....	89



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.6.- BG MOTAKO MAKINAK.....	90
5.4.2.6.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA.....	90
5.4.2.6.2.- PARTIDAREN HASIERA.....	91
5.4.2.6.3.- PARTIDEN IRAUPENA.....	91
5.4.2.6.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA.....	92
5.4.2.6.5.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA.....	92
5.4.2.6.6.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA.....	92
5.4.2.6.7.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA.....	92
5.4.2.6.8.- EUROEZ BESTELAKO SARIAK ETA APUSTU-UNITATEAK METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA.....	93
5.4.2.6.9.- EUROAK EUROEZ BESTELAKO SARI ETA APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO BATEZBESTEKOAK.....	94
5.4.2.6.10.- SARIAK.....	94
5.4.2.6.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA.....	94
5.4.2.6.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRATZEKO BITARTEKOAK.....	95
5.4.2.6.13.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOAK.....	95
5.4.2.6.14.- POSTU ANITZEKO MAKINAK.....	95
5.4.2.6.15.- GUTXIENEO ITZULKETA-EHUNEKOAK EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK.....	96
5.4.2.6.16.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA.....	98
5.4.2.6.17.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA.....	98
5.4.2.6.18.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN.....	98
5.4.2.6.19.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK.....	99
5.4.2.6.20.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO.....	99
5.4.2.6.21.- MAKINAREN JOKOAK EGIAZTATZEA.....	99
5.4.2.6.22.- APARTEKO BOLA.....	99
5.4.2.6.23.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA.....	100
5.4.2.6.24.- JOKOA ARETOKO LANGILEEN ESKU-HARTZERIK GABE ETA KARTOIRIK EMAN GABE GARATZE- KO BIDEOA EDO ANTZEKO SISTEMA.....	100
5.4.2.6.25.- ELEMENTUAK ETA FUNTZIONALITATEAK.....	100
5.4.2.6.26.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA.....	101
5.4.2.6.27.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEA.....	101
5.4.2.6.28.- ERLOJUA.....	102
5.4.2.6.29.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA.....	102
5.4.2.6.30.- ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA.....	102
5.4.2.6.31.- JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA OHARTARAZTEKO ETIKETA.....	103
5.4.2.6.32.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK.....	103
5.4.2.6.33.- KONTROL-KONTAGAILUAK.....	104
5.4.2.7 - C MOTAKO MAKINAK.....	105
5.4.2.7.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA.....	105
5.4.2.7.2.- PARTIDAREN HASIERA.....	105
5.4.2.7.3.- PARTIDEN IRAUPENA.....	105
5.4.2.7.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA.....	105
5.4.2.7.5.- APUSTUAK ONARTU IZANAREN ARGI-ADIERAZLEA.....	105
5.4.2.7.6.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA.....	106
5.4.2.7.7.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA.....	106
5.4.2.7.8.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA.....	106



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.7.9.- SARIAK.....	106
5.4.2.7.10.- SARI GEHIGARRI PROGRESIBOAK EGIAZTATZEA	107
5.4.2.7.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA	107
5.4.2.7.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRTZEKO BITARTEKOAK.....	107
5.4.2.7.13.- TXANPONETARAKO BARNE-EDUKIONTZIAK	107
5.4.2.7.14.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOA	108
5.4.2.7.15.- POSTU ANITZEKO MAKINAK.....	108
5.4.2.7.16.- GUTXIENEO ITZULKETA-EHUNEKOA EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK	109
5.4.2.7.17.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA.....	109
5.4.2.7.18.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA	110
5.4.2.7.19.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN.....	110
5.4.2.7.20.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK.....	110
5.4.2.7.21.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO	111
5.4.2.7.22.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA	111
5.4.2.7.23.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA.....	111
5.4.2.7.24.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEIA.....	111
5.4.2.7.25.- ERLOJUA	112
5.4.2.7.26.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA.....	112
5.4.2.7.27.- ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA.....	112
5.4.2.7.28.- JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA OHARTARAZTEKO ETIKETA.....	113
5.4.2.7.29.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK	113
5.4.2.7.30.- ESKUZ ORDAINTEKO AUKERA	113
5.4.2.7.31.- ARGI- ETA SOINU-OHARTARAZLEA, MAKINA IREKITZEARENA.....	114
5.4.2.7.32.- DEITZEKO ARGI- EDO SOINU-OHARTARAZLEA.....	114
5.4.2.7.33.- KONTROL-KONTAGAILUAK.....	114
5.5.- MAKINA BATEN FUNTSEZKO ALDAKETA.....	115
5.5.1.- DESKRIBAPENA	115
5.5.2.- BETEKIZUNAK.....	115
5.5.3.- ERABILTZAILEEI EDO ENPRESEI KALTE ERAGITEN DIEN AKATS TEKNIKO BAT KONPONTZEKO BEHARREZ-KOA DEN ALDAKETA.....	116
5.6.- MAKINA BATEN ALDAKETA EZ-FUNTSEZKOA	116
5.6.1.- DESKRIBAPENA	116
5.6.2.- BETEKIZUNAK.....	116
5.6.3.- ERABILTZAILEEI EDO ENPRESEI KALTE ERAGITEN DIEN AKATS TEKNIKO BAT KONPONTZEKO BEHARREZ-KOA DEN ALDAKETA.....	117
5.7.- PROBA KOMERTZIALA	117
5.8.- PROTOTIPOEN PROBA.....	117
6.- INTERKONEXIO-SISTEMAK	118
6.1.- GARAPENA.....	118
6.2.- LAGINA IDENTIFIKATZEA	118
6.3.- DOKUMENTAZIOA ETA SOFTWAREA	123
6.4.- SAIKUNTZA FUNTZIONALAK	125
6.4.1.- FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA ETA DOKUMENTUAK EGIAZTATZEA.....	125
6.4.1.1.- BARNEKO INTERKONEXIO-SISTEMA	125
6.4.1.1.1.- PARTIDAREN PREZIOA	125



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.4.1.1.2.- SISTEMARI DIRUA EKARTZEA	125
6.4.1.1.3.- MAKINEN ITZULKETA-EHUNEKOA MURRIZTEA	125
6.4.1.1.4.- GEHIENENKO SARIA	125
6.4.1.1.5.- SARIAK.....	126
6.4.1.1.6.- MAKINA KOPURUA.....	126
6.4.1.1.7.- PARTIDA-ZIKLOA	126
6.4.1.1.8.- SAIAKUNTZA AUTOMATIKOAK.....	126
6.4.1.1.9.- INTERKONEXIO-SISTEMAREN MEKANISMOAK.....	127
6.4.1.1.10.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA.....	127
6.4.1.1.11.- INTERKONEXIO-SISTEMAREKIN LOTUTAKO JOKO-ELEMENTUEN ARTEKO KONEXIOAK.....	127
6.4.1.1.12.- GAUZAZKO SARIAK	127
6.4.1.1.13.- ORDAINBIDEAK	128
6.4.1.1.14.- SISTEMAREN KOMUNIKAZIOA	128
6.4.1.1.15.- EGOKIGAILUAK	128
6.4.1.1.16.- ZERBITZARIAREN KOKALEKUA	128
6.4.1.1.17.- JOKALARIEN ELKARRERAGINA.....	129
6.4.1.1.18.- MONITOREAK ETA ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA.....	129
6.4.1.1.19.- INTERFAZE-ELEMENTUAK.....	130
6.4.1.1.20.- AURREALDEKO PROZESADOREA ETA DATU-ATZITZAILEA	130
6.4.1.1.21.- UNITATE NAGUSIA ETA LAN-ESTAZIOA	131
6.4.1.1.22.- GERTAERAK	132
6.4.1.1.23.- MONITORIZAZIO- ETA KONTROL-SISTEMA.....	133
6.4.1.1.24.- KONTAGAILUAK	135
6.4.1.1.25.- TXOSTENAK	136
6.4.1.1.26.- SEGURTASUNA	136
6.4.1.1.27.- BABESKOPIAK ETA BERREZARTZE-KOPIAK	137
6.4.1.2.- KANPOKO INTERKONEXIO-SISTEMA.....	137
6.4.1.2.1.- PARTIDAREN PREZIOA	137
6.4.1.2.2.- SISTEMARI DIRUA EKARTZEA	138
6.4.1.2.3.- MAKINEN ITZULKETA-EHUNEKOA MURRIZTEA	138
6.4.1.2.4.- GEHIENENKO SARIA	138
6.4.1.2.5.- SARIAK.....	138
6.4.1.2.6.- MAKINA ETA LOKAL KOPURUA	139
6.4.1.2.7.- PARTIDA-ZIKLOA	139
6.4.1.2.8.- SAIAKUNTZA AUTOMATIKOAK.....	139
6.4.1.2.9.- INTERKONEXIO-SISTEMAREN MEKANISMOAK.....	139
6.4.1.2.10.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA.....	140
6.4.1.2.11.- INTERKONEXIO-SISTEMAREKIN LOTUTAKO JOKO-ELEMENTUEN ARTEKO KONEXIOAK.....	140
6.4.1.2.12.- GAUZAZKO SARIAK	140
6.4.1.2.13.- ORDAINBIDEAK	141
6.4.1.2.14.- SISTEMAREN KOMUNIKAZIOA	141
6.4.1.2.15.- EGOKIGAILUAK	141
6.4.1.2.16.- ZERBITZARIAREN KOKALEKUA.....	141
6.4.1.2.17.- JOKALARIEN ELKARRERAGINA.....	141
6.4.1.2.18.- MONITOREAK ETA ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA.....	141



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.4.1.2.19.- TIKETAK INPRIMATZEA	143
6.4.1.2.20.- INTERFAZE-ELEMENTUAK.....	143
6.4.1.2.21.- AURREALDEKO PROZESADOREA ETA DATU-ATZITZAILEA	143
6.4.1.2.22.- UNITATE NAGUSIA ETA LAN-ESTAZIOA	144
6.4.1.2.23.- GERTAERAK	145
6.4.1.2.24.- MONITORIZAZIO- ETA KONTROL-SISTEMA.....	146
6.4.1.2.25.- KONTAGAILUAK	148
6.4.1.2.26.- TXOSTENAK	148
6.4.1.2.27.- SEGURTASUNA	149
6.4.1.2.28.- BABESKOPIAK ETA BERREZARTZE-KOPIAK	150
6.5.- INTERKONEXIO-SISTEMA BATEN FUNTSEZKO ALDAKETA.....	150
6.5.1.- DESKRIBAPENA	150
6.5.2.- BETEKIZUNAK.....	150
6.6.- INTERKONEXIO-SISTEMA BATEN ALDAKETA EZ-FUNTSEZKOA	151
6.6.1.- DESKRIBAPENA	151
6.6.2.- BETEKIZUNAK.....	151
6.7.- PROBA KOMERTZIALA.....	151
6.8.- PROTOTIPOEN PROBA.....	152
I. GEHIGARRIA	153
B ETA C MOTETAKO MAKINEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA	153
IRUZKINAK ETA BALDINTZAK.....	153
HARDWAREAREN XEHETASUNAK	154
SOFTWAREAREN XEHETASUNAK.....	154
EGINDAKO SAIKUNTZAK	154
PRODUKTUAREN EZAUGARRIAK.....	154
JURISDIKZIO-BETEKIZUNAK.....	155
I. ERANSKINA	163
1. PARTIDA HASI ARTEKO DENBORA	163
2. PARTIDAREN BATEZ BESTEKO IRAUPENA	163
3. SARI-METAKETAREN DISPLAY-AN PILATUTAKO DIRUA BERRESKURATZEA	163
II. ERANSKINA	164
ZIKLO AUTOMATIKOAK.....	164
1. ZIKLOA	164
2. ZIKLOA.....	165
III. ERANSKINA	167
MAKINAREN IDENTIFIKAZIOA	167
MAKINAREN SOFTWAREAREN XEHETASUNAK.....	170
II. GEHIGARRIA	171
INTERKONEXIO-SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA	171
IRUZKINAK ETA BALDINTZAK.....	171
HARDWAREAREN XEHETASUNAK	172
SOFTWAREAREN XEHETASUNAK.....	172
EGINDAKO SAIKUNTZAK	172
PRODUKTUAREN EZAUGARRIAK.....	172
JURISDIKZIO-BETEKIZUNAK.....	173

*JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA*

I. ERANSKINA	177
ZIKLO AUTOMATIKOA	177
II. ERANSKINA	178
SISTEMAREN IDENTIFIKAZIOA.....	178
SISTEMAREN SOFTWAREAREN XEHETASUNAK	180



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

1.- XEDEA

Prozedura honek «B» eta «C» motetako jolas-makinak eta, halaber, BH, BHZ, BH+, BS, BS+ eta BG azpimotetako makinak homologatzeko saiakuntza-metodoa deskribatzea du helburu. Bi atal berezitan, proba komertzialean dauden «B» motako joko-makinen unitate kopuru mugatua instalatzeko saiakuntzak egiteko behar diren probak deskribatzen dira. Bai eta makina horiek elkarrekin konektatzeko sistemetarako ere.

2.- HELMENA

Dokumentu hau «B» motako joko-makina guztiei aplikatzen zaie, baita BH, BHZ, BH+, BS, BS+ eta BG azpimotei ere; era berean, «C» makinei. Halaber, makina horiek elkarrekin konektatzeko sistemei, barnekoei zein kanpokoei.

3.- ERREFERENTZIAK

Saiakuntzaren prozedura egiteko, dokumentu hauek hartzen dira oinarri gisa:

- a) 19/2022 DEKRETUA, otsailaren 8koa, zeinaren bidez aldatzen baita Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren erregelamendu orokorra onesten duen 120/2016 Dekretua.
- b) Segurtasuneko sailburuaren AGINDUA, 2023ko abenduaren 5koa.

4.- DEFINIZIOAK

Dokumentu honetan erabilitako terminologia argitze aldera, hainbat definizio jasotzen dira jarraian:

«B» MOTAKO MAKINAK EDO SARI PROGRAMATUKO JOLAS-MAKINAK

a) «B» motako makinak edo saria duten jolas-makinak: prezio baten truke, jokalaritari erabiltzeko denbora bat eta, kasu batzuetan, eskudiruzko saria ematen diote. Azpimota hauek daude:

- «BH» makinak. Honako hauetan instalatu ahal izango dira: joko-aretoetan, ostalaritza-establezimendu publikoetan, dantzalekuetan eta diskoteketan. «BHZ» izeneko makinek «BH» motako makinek baino sari txikiagoa emango dute, eta lokal beretan



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

instalatu ahal izango dira. «BH+» izeneko makinek «BH» motako makinek baino sari handiagoa emango dute, eta lokal beretan instalatu ahal izango dira.

- «BS» motako makinak, edo sari berezidun jolas-makinak: «BH» motako makinek baino sari handiagoak eskaini ahal izango dituzte, eta joko-aretoetan, bingo-lokaletan eta kasinoetan baino ezingo dira instalatu. Makina horien aurreko aldean, bideo-pantailan edo antzeko euskarri fisiko batean, hauxe adierazi beharko da argi eta garbi: «joko-lokalerako makina berezia».

– «BS+» izendatutako makinak: «BS» motako makinek baino sari handiagoak eskaini ahal izango dituzte, eta lokal beretan instalatu ahalko dira.

– «BG» motako makinak edo sari berezidun jolas-makinak bingo-lokaletarako eta kasinoetarako: «BS+» motako makinek baino sari handiagoak eman ahal izango dituzte, erabiltzaileek apustu egindakoaren proportzioan, edo aldez aurretik ezarritako sari-programaren arabera. Makina horiek bingo-jokoa gehitzen badute, joko hori bideo-seinalez edo antzera kontrolatutako pantailak erabiliz gauzatuko da, eta ezingo da, inola ere, informatikoki jokutzen den jokoaren kartoirik edo euskarri fisikorik esleitu, aretoko langileen esku-hartzerik gabe.

b) «C» motako makinak edo ausazko makinak: prezio baten truke erabiltzaileari erabileraren denbora bat ematen diote eta, kasu batzuetan, eskudiruzko saria, beti ausaren arabera.

Joko-makinen motak eta azpimotak modalitate hauetakoak izan daitezke:

a) B motako postu anitzeko makinak, «BM» izenekoak, hau da, B motako makinak ezaugarri teknikoak izanik, bi jokalarik edo gehiagok modu independentean edo aldi berean parte hartzea ahalbidetzen dutenak, jokalarik guztiek aldi berean jokutzen duten joko komun bat edo sari edo bola komun bat izanik altzari bakarra osatzen dutenak.

BM makinek altzari bakarra osatzen dute, eta makina bakar bati dagokion saria ematen dute. Postu bakoitzari dagokion itzulketa-ehunekoa bereizia da, eta arauzko gutxieneko itzulketa-ehunekora doitzen da. Horrez gain, jokaturako kopuruetatik datozen diru kopuru bat metatu ahal izango dute, sari bat edo poltsa komun bat eratzeko. Sari hori postu bakoitzetik ehuneko bat kenduz lortuko da, eta makinan bertan kokatuko den eta Jokoa Arautzeko Agintaritzak homologatu beharko duen sistema baten bidez kudeatuko da.

BH motako makinetarako, bi postu egongo dira gehienez.

Joko-aretoetan instalatutako «BM» postu anitzeko makinek, gehienez, hamar postu izango dituzte.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

b) C motako postu anitzeko makinek, «CM» izenekoek, konfigurazio modularra izan dezakete, aldez aurretik baimendu beharko dena, eta zilindro birtual edo mekaniko batekin edo gehiagorekin funtzionatu ahal izango dute; azken horiek elektromekanikoki edo eskuz bultza daitezke. Makina horiek ez dute gehieneko postu kopururik izango.

c) Makina partekatuak, «BC» edo «CC» izenekoak: programa bakarrarekin eta altzari bakarra izanik, elkarrekin eta aldi berean jokatzen duten bi pertsonari elkarrekin lehiatzeko aukera ematen die, eta makina bakarrari dagokion saria ematen dute.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 108 artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 11 artikulua.

CYCLIC REDUNDANCY CODE (CRC32)

Algoritmo baten bidezko kalkuluaren emaitza da, zenbaki hamaseitar baten bidez joko-programaren edukia identifikatu ahal izateko. CRCa kalkulatzeko, polinomio hau erabiliko da: 0x8005.

MD5

Kriptografian, MD5 (Message-Digest Algorithm 5 edo 5. mezuaren laburpen-algoritmoaren laburdura) 128 biteko laburketa kriptografikoko algoritmo bat da, oso erabilia.

SHA1

SHA familia (Secure Hash Algorithm, Hash Algoritmo Segurua) hash funtzio kriptografiko erlazionatuen sistema bat da, zehazki Estatu Batuetako Segurtasun Agentzia Nazionalarena. Funtzio horiek, halaber, National Institute of Standards and Technology (NIST) institutuak argitaratzen ditu.

JOKO-PROGRAMA

Makinetako jokoaren garapena kontrolatzen duten memoria batean edo hainbat memoriatan gordetako softwarea edo sententzia multzoa, programazio-lengoia adierazitakoa.

- Nagusia

Joko-programaren zati honek erlazio zuzena du indarrean dauden lege aplika-

**JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

garriek eskatzen dituzten betekizunekin. Arrabol-mikrokontrolagailuek edo antze-koek duten softwarea barne hartzen ditu, baita laborategiak egokitzat jotzen dituen beste batzuk ere.

- Sekundarioa

Joko-programaren zati horrek ez du erlazio zuzenik indarrean dagoen legeria aplikagarriak eskatzen dituen betekizunekin (soinua, irudiak...).

BILTEGIRAGAILUAK

Joko-programa osoa edo haren zati bat gordetzen dute gailu horiek (EPROM, EEPROM, FLASH, COMPACT FLASH, CFAST, FLASH IDE, RAM, CD, DVD, DISKO GOGORRA, etab.).

EPROM

Erasable Programmable Read-Only Memory (ROM programagarri eta ezabagarria, irakurtzeko bakarrik). ROM memoria ez-hegakorren txip mota bat da. Zirkuitu elektronikoetan erabili ohi direnak baino altuagoak diren tentsioak eragiten dituen gailu elektroniko baten bidez programatzen dira. Programatu ondoren, argi ultramore indartsuarekin soilik ezabatu daitezke EPROM memoriak. EPROMak erraz identifikatzen dira, kapsulatuaren goialdean dagoen leiho garden bati esker. Bestaldean, siliziozko txipa ikus daiteke, eta leihoak, halaber, argi ultramorearen onartzen du ezabatze-prozesuan zehar.

Programatutako EPROM batek datuak gorde ditzake hamar edo hogeit hamar urtean zehar, eta nahi beste aldiz irakur daiteke. Eguzki-argiaren bidez nahi gabe ezabatu dadila saihesteko, ezabatze-leihoa estalirik mantendu behar da. EPROMek hainbat tamaina eta gaitasun izan ditzakete.

EEPROM (edo E2PROM)

Electrically-Erasable Programmable Read-Only Memory (ROM elektrikoki programagarri eta ezabagarria). ROM memoria mota hau elektrikoki programatu, ezabatu eta birprogramatu daiteke, izpi ultramoreak igortzen dituen gailu baten bidez ezabatzen den EPROMa ez bezala. Memoria ez-hegakorren dira.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

FLASH MEMORIA

Flash memoria EEPROM memoriaren molde garatu bat da, eta, programa-eragiketa bakar batean, hainbat memoria-posizio idazten edo ezabatzen uzten du, pultsu elektrikoen bidez. Aurrekoek, ordea, gelaxka bakarra idazten edo ezabatzen uzten dute aldi bakoitzean.

Hori dela-eta, Flash Memoriek abiadura askoz handiagoan funtzionatzen dute, sistemek idazkera eta irakurketa erabiltzen dutenean memoriako hainbat puntutan aldi berean.

Hardwareak ekoizten dituzten multinazional gehienek sustatutako eta fabrikatutako hainbat kapsulatu-estandar daude.

ZERBITZARIA

Informatikaren arloan, zerbitzari bat konputagailu bat da, sare baten zati izaki, zerbitzuak ematen dizkiena bezero deritzen beste konputagailu batzuei.

Zerbitzari deitzen zaio, halaber, bezero izeneko beste aplikazio batzuen mesedetan zenbait zeregin gauzatzeko dituen aplikazio informatikoari edo programari.

Ordenagailuek bezero- eta zerbitzari-funtzioak bete ditzakete aldi berean.

MIKROKONTROLAGAILUA

Mikrokontrolagailua zirkuitu integratu edo txip bat da, eta barruan ordenagailu baten hiru unitate funtzionalak ditu: prozesatzeko unitate nagusia, memoria eta S/I unitateak (sarrera/irteera).

Adibidez, ohiko mikrokontrolagailuak erloju-sorgailu integratu bat eta RAM eta ROM/EPROM/EEPROM/FLASH memoria kantitate txiki bat izango ditu. Beraz, kontrol-programa gutxi batzuk eta sinkronizazio-beira bat baino ez dira behar hura abiarazteko.

KONTROL-KONTAGAILUEN GAILUA

Gailu honek (RAM, EEPROM, datu-basearen fitxategia...) partiden informazioa biltzen du; gutxienez, honako hau: partiden guztizko kopurua eta modalitateen arabera, egindako apustuen zenbatekoa, sari moduan itzulitako dirua, eta emandako txartelak, billeteak edo euskarriak. Halaber, arauzko ziklo bakoitza, haien hasiera-data nahiz amaiera-data eta ziklo bakoitzean itzulitako sarien ehunekoa argi eta garbi identifikatzea ahalbidetzen du.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

ARRABOL-KONTROLAGAILUAK EDO ANTZEKOAK

Gailu elektronikorietan, programa bat gordetzen da, arrabolak edo jokoaren azkartasunean eragina duten beste gailu batzuk kontrolatzeko.

KREDITUA

Apustuen gutxieneko unitate-balioa, partida bakun bat jokatu ahal izateko.

Partida baten gehieneko prezioa 0,10 € izango da «BHZ» motako makinetan, eta 0,20 € gainerakoetan.

Ez dago markatutako gutxieneko preziorik; hortaz, makina mota guztietarako, ahalik eta unitaterik txikiena hartuko da kontuan: 0,01 €.

PARTIDA

Partidatzat jotzen da kredituak (edo dirua) kontsumituz gauzatzen den ekintza multzoa, jokoa abiarazten duen sakagailuari edo gailuari eragiten zaionetik makinak partida berriak jokatzen uzten duenera arte edo, bestela, kredituak (edo dirua) noiz sartu zain geratzen den unera arte.

BH eta BH+ motetako makinetan, partida baten prezioa ezin izango da 0,20 €-tik gorakoa izan, eta aldi berean 5 partida jokatu ahal izango dira, gehienez.

BHZ motako makinetan, partida baten prezioa ezin izango da 0,10 €-tik gorakoa izan, eta aldi berean 5 partida jokatu ahal izango dira, gehienez.

BS motako makinetan, partidaren prezioa ezingo da 0,20 € baino handiagoa izan, eta partida batean aldi berean egin daitezkeen apustuen balioa ezin izango da 3 €-tik gorakoa izan.

BS+ motako makinetan, partidaren prezioa ezingo da 0,20 € baino handiagoa izan, eta partida batean aldi berean egin daitezkeen apustuen balioa ezin izango da 5 €-tik gorakoa izan.

BG motako makinetan, partidaren prezioa ezingo da 0,20 € baino handiagoa izan, eta partida batean aldi berean egin daitezkeen apustuen balioa ezin izango da 6 €-tik gorakoa izan.

C motako makinetan, Jokoa Arautzeko Agintaritzak Modeloen Erregistroan homologatu

**JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

eta erregistratzeko ebazpenean makina bakoitzerako finkatutakoa izango da partida baten prezioa. Partida bakar batean apustu bat baino gehiago egin ahal izango da, eta gehieneko muga modeloa homologatu eta erregistratzeko ebazpenean egongo da ezarrita.

JOKALDIA

Jokalditzat jotzen da partidaren baitako gertaera bakoitza, saria egon ala ez (arabol-biraketa, aurrerapenak, bonuen erdiespena, joko osagarriko sarbidea).

SARIA

Makinak, sari gisa, jokalariai batzuetan ematen dion diru kantitatea da, makina denbora-tarte batean erabili ondoren.

KOBRATZEA

Makinak, saria lortu ondoren, aurkezten dituen balizko arrisku-aukerei uko egitea.

ORDAINTZEA

Sari bati dagokion dirua edo sarien metaketaren display-an pilatutako dirua esku-ragarri jartzea.

SARRERA-KREDITUEN KONTAGAILUAREN DISPLAY-A

Sartutako kreditu kopurua erakusten du display honek, indarrean dagoen legeria aplikagarriak ezartzen duen mugarekin.

ERRESERBAKO KONTAGAILUAREN DISPLAY-A

Sartutako kreditu-kopurua erakusten du display honek, sarrera-kredituen kontagailuaren muga gainditu ondoren.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

SARIEN KONTAGAILUAREN DISPLAY-A

Jokaldia edo partida amaitzean, emandako sariaren kantitatea erakusten du display honek.

SARI-METAKETAREN DISPLAY-A

Partida amaitzean, emandako sariaren kantitatea erakusten du display honek, edo, hala badagokio, lortutako sariaren kantitate metatua.

KREDITUAK SARTZEKO BITARTEKOAK (ORDAINBIDEAK)

Erabiltzaileak partiden zenbatekoa ordaintzeko, makinak onartzen duen edozein formatu (legezko txanpona, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendutako ordainketa-txartel edo -euskarri elektroniko fisikoak).

SARIEN EZAUGARRIAK (ORDAINBIDEAK)

Sariak edo bankuko kontagailuan metatutako dirua ordaintzeko, makinak onartzen duen edozein formatu (legezko txanpona, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendutako ordainketa-txartel edo -euskarri elektroniko fisikoak).

ORDAINTZAILEA (EDO HOPPER-A)

Gailu elektromekaniko bat da, eta dirua itzultzeko balio du, hots, emandako sariak nahiz erreserbako edo sartutako gehiegizko dirua itzultzeko.

OINARRIZKO JOKOA

Parte hartzeko beharrezkoak diren kredituak soilik erabiliz egiten diren jokaldi guztiak barne hartzen ditu joko honek.

BONUAK (BONUS)

Izen honekin edo ematen den elementua irudikatzen duen beste izen batekin (dadoak, balak, kutxak, etab.) izendatzen dira etorkizuneko partidaren edo partidaren beste joko mota batean aritzea ahalbidetzen duten elementuak.

*JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA***JOKO OSAGARRIA**

Joko hau garatzeko, beharrezkoak diren kredituekin batera, BONU kopuru zehatz bat behar da. Bonuak edukiz gero, oinarrizko jokotik igaro gabe aritu daiteke joko honetan.

JOKO GEHIGARRIA

Oinarrizko jokoan edo joko osagarrian egindako jokaldi baten loturaren bitartez igarotzen da joko gehigarrira. Sari bat lortzeko eta/edo dagoeneko lortu den saria hobetzeko aukera ematen du joko honek. Joko gehigarrietan lortzen den saria dirua (euroak) izan daiteke edo makinak dituen beste apustu-unitate batzuk. Batzuetan, gailu bereziak erabiltzen dira: erruleta, labirintoa, artzain-jokoa...

JOKO HAUTAGARRIA

Joko osagarri edo gehigarria, erabiltzaileak nahi bezala hautatu dezakeena.

JOKO OSAGARRI ETA/EDO GEHIGARRIAREN GAILUAK

Gailu hauek aukera ematen dute joko hauetan jokaldiak egiteko: arrabolak, erruleta, loteria-ontzia, labirintoa...

AURRERAPENAK

Arrabolak lerro irabazlerantz mugitzean datza aurrerapena. Partida batean aurrerapenak ematen direnean, sari bat lortzeko edo balizko sari bat lortzeko aukera ematen duen konbinazio bat hobetzeko aukera ematen dela esan nahi da. Horretarako, erabiltzaileak aurrerapena aktibatzen duten gailuei eragin diezaieke. Makina gehienek «Autoaurrerapenak» aukera dute; kasu horretan, erabiltzaileek ez dute parte hartzeko beharrik.

ATXIKIPENAK

Arrabol bat edo bi atxikitzean datza, hurrengo partidari konbinazio irabazle bat erdiesteko. Normalean, makinek modu automatikoan aurkezten dute atxikipenen konfigurazioa.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

EUROAK APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO JOKOA DUTEN ETA EUROEZ BESTELAKO SARIAK EMATEN DITUZTEN B MOTAKO MAKINAK

Makina honek oinarrizko joko bat du, zeinean eurotan apustu egiten den eta hone-lako sari bat lor daitekeen:

- eurotan
- fitxa, puntu, bonu edo unitate baliokideetan
- ezer ez

Horrelako makinetan, lortutako unitateak bigarren fase batean joko daitezke; fase horretan, unitate horiek kontsumitzen dira, eta lor daitezkeen sariak unitate berberetan daude.

Lortutako unitateak euro bihurtuko dira jokoaren hirugarren eta azken fasean.

KONBINAZIO SARIDUNA

Makinak diru-saria edo beste sari mota batzuk ematea eragiten duen konbinazioa edo emaitza da.

ARRISKU-GAILUAK

Sari bat lortzean aktibatu daitezkeen gailuak dira, eta, hala, saria areagotzeko edo saria murrizteko arriskua hartzen da. Arrisku-aukera hauek hainbat izen dituzte, makinaren diseinuaren arabera: igo-jaitsi, igo-kutxa, bikoitza ala ezer ez, arriskua, dadoak...

ARRISKU-IRIZPIDEA

Bi irizpide bereizten dira: Arrisku txikia (AT) eta arrisku handia (AH):

- Arrisku txikia (AT): Arrisku txikiko (AT) irizpidearen arabera, saiakuntzan saritutako partiden % 60an gutxienez, emandako sariak berehala kobratzen dira arrisku-gailuetako bakar bati ere eragin gabe. Saritutako gainerako partidetan, posible bada, arriskua hartzen da, eta jasotako saria hobetu edo galdu daiteke, makinak emandako aukeren arabera.

- Arrisku handia (AH): Arrisku handiko (AH) irizpidearen arabera, saiakuntzan saritutako partiden % 40an gehienez, emandako sariak berehala kobratzen dira arrisku-gailuetako bakar bati ere eragin gabe. Saritutako gainerako partidetan,

**JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

posible bada, arriskua hartzen da, eta jasotako saria hobetu edo galdu daiteke, makinak emandako aukeren arabera.

APUSTU-ESTRATEGIA

Sariak lortzeko probabilitatearen arabera hautatzen den estrategia. Hiru estrategia bereizten dira: kontserbadorea, bitartekoa eta arriskatua.

- Kontserbadorea: Apustu-estrategia kontserbadorearen arabera, saria jasotzeko probabilitatea % 66,66 baino handiagoa da.
- Bitartekoa: Apustu-estrategia bitartekoaren arabera, saria jasotzeko probabilitatea % 33,33 eta % 66,66 artean dago, biak barne.
- Arriskatua: Apustu-estrategia arriskatuaren arabera, saria jasotzeko probabilitatea % 33,33 baino txikiagoa da.

SISTEMATIKOA

Eredu bati jarraitzen edo egokitzen zaiona.

LEHENESTEA

Zerbait aldeztu aurretik zehaztea edo ebaztea.

EKI-PROBABILITATEA

Hautatua izateko probabilitate-berdintasuna.

MAKINEN INTERKONEXIO-SISTEMA

Sistema honen bitartez, hainbat makina elkarrekin konektatzeko aukera dago, elkarri konektatutako makina bakoitzaren sariaz gain sari gehigarri bat emate aldera.

Saria eskudirutan edo gauzatan eman daiteke.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

BARNEKO INTERKONEXIO-SISTEMA

Makinen interkonexio-sistema horrek lokal berean instalatutako makinak konektatzen ditu elkarren artean.

KANPOKO INTERKONEXIO-SISTEMA

Makinen interkonexio-sistema horrek establezimendu batean baino gehiagotan instalatutako makinak konektatzen ditu elkarren artean.

5.- JOLAS-MAKINAK**5.1- GARAPENA**

Saiakuntzen prozesua hau izango da:

- LAGINA IDENTIFIKATZEA
- DOKUMENTAZIOA ETA SOFTWAREA
- SAIKUNTZA FUNTZIONALAK ETA DOKUMENTUAK EGIAZTATZEA
 - Saiakuntza-kontagailuak erregistratzea.
 - Funtzionamendua egiaztatzea.
 - Kontrol-kontagailuak egiaztatzea.
 - Makinaren konfigurazioak egiaztatzea.
 - Makinaren funtzionamendu orokorra eta joko modua bat datoz fabrikatzaileak dokumentazio teknikoan adierazten duenarekin.
 - Makinan adierazitako irabazien planak bat datoz dokumentazio teknikoan adierazten direnekin.
 - Sakagailuen eta beste mekanismo osagarri batzuen funtzionalitatea.
 - Saiakuntza automatikoak.
 - Kontrol-kontagailuak.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.2.- LAGINA IDENTIFIKATZEA

Laginaren identifikazioak datu hauek izango ditu gutxienez:

- Makina mota: B edo C.
- Makina azpimota: BHZ, BH, BH+, BS, BS+, BG, C.
- Postu kopurua: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 eta/edo 10.
- Modeloaren erregistro-zenbakia: Hala badagokio; bestela, «Prototipoa» adieraziko da.
- Modeloaren izen komertziala.
- Makinaren bertsioa edo bertsioak.
- Fabrikatzailearen edo inportatzailearen izena, eta Jokoaren Erregistro Nagusian dagokion Ataleko erregistro-zenbakia.
- Makinaren eta haren altzarien, kabineteen eta postuen posizioen behar adina argazki, baita makinaren neurriak ere.
- Makinaren eta haren sistema elektrikoaren planoak. Datu hauek agertuko dituzte:
 - Hardware-arkitektura (modeloko hardwarearen egiturari dagokion eskema edo diagrama).
 - Plaka nagusia (PUZ):
 - Fabrikatzailea.
 - Modeloa.
 - Firmware bertsioa (hala badagokio).
 - Software-arkitektura (modeloko softwarearen egiturari dagokion eskema edo diagrama).
 - Joko-programen zerrenda, joko-programak duen gailua eta hura identifikatzeko eta egiaztatzeko elementuak zehaztuta. Oso ohikoak ez diren prozedura teknikoak erabiltzen badira, enpresa fabrikatzaileak edo inportatzaileak homologatze-prozesuan haiek egiaztatzeko bitartekoak jarriko ditu. Edonola ere, enpresa fabrikatzaileak joko-programak eta haiek identifikatzeko eta egiaztatzeko elementuak modu independentean ikuskatzeko aukera emango dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.
 - Programa nagusia(k):
 - ▶ Biltegiragailu mota.
 - ▶ Gailu kopurua (Fitxategi kopurua).
 - ▶ Programaren izena.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- ▶ Kokalekua (bide-izena).
- ▶ Modeloa (Fitxategi mota).
- ▶ Programaren bertsioa.
- ▶ Algoritmo hauetako bi, gutxienez: CRC32, MD5 eta/edo SHA1.
- ▶ Programa nagusiak biltegitzen dituzten gailuen identifikazio-etiketa, honako hau grabatuta dagoen lekuan:
 - ◆ Enpresa fabrikatzaile edo inportatzailearen logotipoa eta zenbakia.
 - ◆ Modeloaren erregistro-zenbakia (hala badagokio) eta joko-programaren bertsioa.
 - ◆ Memoria fabrikatu duen enpresaren marka, gutxienez hiru letrarekin.
 - ◆ Jokoaren programa gordetzen duen euskarri mota.
 - ◆ Joko-programaren softwarearen identifikazioa. Jarraian adierazten diren algoritmoetako bi jaso beharko dira, gutxienez: CRC32, MD5 eta/edo SHA1.
- ▶ Programa nagusiak gordetzen dituzten gailuen babesak.
- ▶ Programa edo programak eskuratzeko eta identifikatzeko behar diren bitartekoak, hura edo haiek irakurtzeko modua barne.
- Sekundarioak: Bideo- eta soinu-gailuak nahiz beste batzuk (hala badagokio eta laborategiak eskatuta):
 - ▶ Biltegitragailu mota.
 - ▶ Gailu kopurua (Fitxategien kopurua).
 - ▶ Kokalekua (bide-izena).
 - ▶ Modeloa (Fitxategi mota).
 - ▶ Bertsioa.
 - ▶ CRC32, MD5 eta/edo SHA1 algoritmoak (hala badagokio).
- Kontrol-kontagailuen gailua:
 - ▶ Biltegitragailu mota.
 - ▶ Gailu kopurua.
 - ▶ Kokalekua.
 - ▶ Modeloa.
 - ▶ Homologazio-zenbakia (hala badagokio).



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

▶ Adostasuna ebaluatzeko erabilitako modulua, kontagailuaren ziurtagiri-zenbakiarekin batera.

▶ Makina identifikatzeko etiketa edo modua, eta makina hori zer postutan dagoen, postu anitzeko makinak baldin badira.

▶ Administrazioak irakurketa independentea egiteko behar dituen bitartekoak eta hura egiteko modua.

■ Barneko hardwarea:

▶ Txanponaren identifikazioa (hala badagokio):

◆ Fabrikatzailea.

◆ Modeloa.

◆ Firmwarea.

▶ Billetearen identifikazioa (hala badagokio):

◆ Fabrikatzailea.

◆ Modeloa.

◆ Firmwarea.

▶ Sistema eragilea (hala badagokio):

◆ Izena.

◆ Bertsioa.

◆ Hizkuntza.

◆ Instalaturiko Service Pack-ak / partxeak.

▶ Komunikazioetako kanpo-hardwarea (hala badagokio):

◆ Fabrikatzailea.

◆ Modeloa.

◆ Serie zk.

◆ Firmware-bertsioa.

▶ Komunikazio-protokoloa(k) (hala badagokio):

◆ Izena.

◆ Bertsioa.

- Makinaren eta plaka nagusiaren (PUZ) argazki bana eta garrantzitsuak izan daitezkeen beste txartel batzuk gehituko zaizkio txostenari.

- Adieraziko da ea euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa duen eta euroez bestelako sariak ematen dituen makina horrek.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 54.2, 67.2, 67.3 eta 67.5 artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5koa, 2.1 eta 13.1 artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Emaitzak aurkezteko taulak:

Aurretik adierazitako datuak taula hauetan ikus daitezke:

Makina mota	█ (B edo C)
Makina azpimota	█ (BHZ, BH, BH+, BS, BS+, BG, C)
Postu kopurua	█ (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 eta/edo 10)
Modeloaren erregistro zk.	█ (Hala badagokio; bestela, «Prototipoa» adieraziko da).
Modeloaren izen komertziala	█
Makinaren bertsioa edo bertsioak	█
Fabrikatzailea eta/edo inportatzailea	█
Fabrikatzailearen eta/edo inportatzailearen erregistro-zenbakia	█
Euroak apustu-unitate bihurtzeko joko du eta euroez bestelako sariak ematen ditu.	█ (Bai ala Ez)

■ Makinaren eta haren altzarien, kabinetean eta postuen posizioen behar adina argazki, bai eta makinaren neurriak ere.

■ Hardware-arkitektura: Modeloko hardwarearen egiturari dagokion eskema edo diagrama.

■ Software-arkitektura: Modeloko softwarearen egiturari dagokion eskema edo diagrama.

Plaka nagusia (PUZ)	
Fabrikatzailea	█
Modeloa	█
Firmware-bertsioa (hala badagokio)	█

■ Plaka nagusiaren argazkia.

Joko-programa(k): Hala badagokie, zerbitzarirako eta bezerorako direnak eskatuko dira (dituzten joko, sari edo poltsa komun guztiak barne).	
Biltegiaragailu mota	█
Gailu kopurua (Fitxategi kopurua)	█
Programaren izena	█ (adierazi ea joko, saria edo poltsa komuna den)
Kokalekua (bide-izena)	█
Modeloa (Fitxategi mota)	█
Bertsioa	█
CRC32	█
MD5	█
SHA1	█
Gailuak identifikatzeko etiketa	█ (adierazi identifikazio-datuak eta/edo erantsi irudia)
Gailuen babesa	█
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	█ (beharrezko hardwarea eta/edo softwarea eta hori egiaztatzeko era jaso)

2024ko otsailaren 14a, asteazkena



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Makinak edukiz gero, arrabol-kontrolagailua edo antzekoa.	
Biltegiragailu mota	████
Gailu kopurua (Fitxategi kopurua)	████
Programaren izena	████
Kokalekua (bide-izena)	████
Modeloa (Fitxategi mota)	████
Bertsioa	████
CRC32	████
MD5	████
SHA1	████
Gailuak identifikatzeko etiketa	████ (adierazi identifikazio-datuak eta/edo erantsi irudia)
Gailuen babesa	████
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	████ (beharrezko hardwarea eta/edo softwarea eta hori egiaztatzeko era jaso)

Sekundarioa: Bideo- eta soinu-gailuak nahiz beste batzuk (hala badagokio eta laborategiak eskatuta)	
Biltegiragailu mota	████
Gailu kopurua (Fitxategi kopurua)	████
Programaren izena	████
Kokalekua (bide-izena)	████
Modeloa (Fitxategi mota)	████
Bertsioa	████
CRC32	████
MD5	████
SHA1	████
Gailuak identifikatzeko etiketa	████ (adierazi identifikazio-datuak eta/edo erantsi irudia)
Gailuen babesa	████
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	████ (beharrezko hardwarea eta/edo softwarea eta hori egiaztatzeko era jaso)
Kontrol-kontagailuen gailua	
Biltegiragailu mota	████
Gailu kopurua	████
Kokalekua	████
Modeloa	████
Homologazio-zenbakia (hala badagokio)	████
Adostasuna ebaluatzeko erabilitako modulua	████
Kontagailuaren ziurtagiri zk.	████
Etiketa eta zer makinatan instalatuta dagoen identifikatzeko modua (eta postua, postu anitzekoa bada)	████



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Sekundarioa: Bideo- eta soinu-gailuak nahiz beste batzuk (hala badagokio eta laborategiak eskatuta)	
Administrazioak irakurketa independentea egiteko behar dituen bitartekoak	Beharrezkoak diren bitartekoen identifikazioa: <input type="checkbox"/> (giltza orokorra, NFC txartela, etab.) Honekin batera doa edo lehenago eman da: <input type="checkbox"/> Beharrezkoa den informazio gehigarria: <input type="checkbox"/> (XX gakoa behar da, etab.)

Kanpoko hardwarea	
Txanponaren identifikazioa (hala badagokio):	
Fabrikatzailea	<input type="checkbox"/>
Modeloa	<input type="checkbox"/>
Firmwarea	<input type="checkbox"/>
Billetearen identifikazioa (hala badagokio):	
Fabrikatzailea	<input type="checkbox"/>
Modeloa	<input type="checkbox"/>
Firmwarea	<input type="checkbox"/>
Sistema eragilea (hala badagokio):	
Izena	<input type="checkbox"/>
Bertsioa	<input type="checkbox"/>
Hizkuntza	<input type="checkbox"/>
Instalaturiko Service Pack-ak / partxeak	<input type="checkbox"/>
Komunikazioetako kanpo-hardwarea (hala badagokio):	
Fabrikatzailea	<input type="checkbox"/>
Modeloa	<input type="checkbox"/>
Serie zk.	<input type="checkbox"/>
Firmware bertsioa	<input type="checkbox"/>
Jakinarazpen-protokoloa(k) (hala badagokio):	
Izena	<input type="checkbox"/>
Bertsioa	<input type="checkbox"/>

■ Esanguratsuak izan daitezkeen argazkiak.

5.3.- DOKUMENTAZIOA ETA SOFTWAREA

- Makinetako jokoaren edo jokoaren eta partiden ezaugarrien deskribapena eta, hala badagokio, horiek erabiltzeko moduaren azalpena erantsiko da. Deskripzioan hauek sartzen dira: makinak dituen joko komuna edo komunak, poltsa komuna edo komunak eta sari komuna edo komunak, postu anitzekoa bada.

- Behe-tentsioaren arloan indarrean dagoen erregelamendu elektroteknikoa eta jarraibide tekniko osagarriak betetzen direla dioen adierazpena erantsiko da.

**JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

- Makinaren eskuorri teknika erantsiko da, makinak nola funtzionatzen duen eta nola jokatzen den azaltzen duena.

- Homologatu nahi den modeloak indarreko arauak betetzen dituela jasotzen duen adierazpena erantsiko da.

- Gaitutako saiakuntza-laboregian eginiko saiakuntzari buruzko txostena erantsiko da, zeinaren xedea baita ziurtatzea modeloaren ezaugarriak eta funtzionamendua bat datozela otsailaren 8ko 19/2022 Dekretuan eta 2023ko abenduaren 5eko Aginduan eskatutako homologazio-baldintzekin.

- Jokoaren edo jokoen deskripzio-memoria erantsiko da; makinak erabiltzeko eta jolasteko modua jasoko du, joko komunak eta poltsa edo sari komunak ere bai, postu anitzeko makinak baldin badira.

- Jokoaren programa gordeta dagoen euskarriaren ale bat edo lineako sarbidea erantsiko da. Makinak dituen joko-programa guztiak erantsiko dira, joko komunak eta poltsa edo sari komunak barne, postu anitzeko makinak baldin badira.

- Modeloak dakarren kontagailu homologatuaren ezaugarrien zehaztapena erantsiko da, bai eta metrologiari buruz indarrean dagoen araudiarekin bat datorrela dioen adierazpena ere. Baldintza hori betetzen dela egiaztatzeko, dagokion ziurtagiria aurkeztu beharko da.

- Makinari erantsitako edozein gailuk Jokoa Arautzeko Agintaritzak identifikatzeko eta eskura izateko modukoa izan beharko du, baldin eta jokoari eragiten badio.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.2 eta 67.3 artikulua.*

5.4.- SAIKUNTZA FUNTZIONALAK**5.4.1.- SAIKUNTZA-KONTAGAILUAK ERREGISTRATZEA**

Saiakuntza funtzionalak egiteko, beharrezkotzat jotzen da gutxienez 1.000 partida jokatzea.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.- FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA ETA DOKUMENTUAK EGIAZTATZEA**5.4.2.1.- BHZ MOTAKO MAKINAK****5.4.2.1.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA**

Partida bakunaren prezioa adieraziko da (0,10 €, *gehienez*).

Egiaztatuko da sarrera-kredituen kontagailuan metatutako kredituekin jokatzeari makinak aldibereko partidetarako eskaintzen duen prezioak ez duela gainditzen baimendutako gehienekoa (5 aldibereko partida, *gehienez*).

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.a) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 5.a) eta 13.1.f) artikulua.

5.4.2.1.2.- PARTIDAREN HASIERA

Partidaren hasierak nolako funtzionamendua duen deskribatzea; boluntarioa ala boluntario eta automatikoa den zehaztuko da. Automatikoa bada, idatzi behar da zenbat denbora –segundotan– igaro behar den makinak funtzionatu dezan erabiltzailerak esku hartu gabe (*bost segundo igarotakoan, makinak automatikoki funtzionatu ahal izango du*). 10 lagin hartuko dira.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.2 artikulua.

5.4.2.1.3.- PARTIDEN IRAUPENA

Partiden batez besteko iraupena adieraziko da: berrogeita hamar minututan zenbat partida jokatu diren jasoko da (*ez da izango bost segundo baino laburragoa, eta seihun partidaren iraupena ez da izango berrogeita hamar minutu baino laburragoa*).

Partiden iraupenaren ondorioetarako, aldi berean egiten diren partidak partida bakunak balira bezala kontatuko dira.

Berrogeita hamar minutuko bi ziklo gauzatuko dira gutxienez. Horretarako, ziklo osoan zehar apustu berdinean jokatuko da eta, ahal bada, oinarritzko jokoan. Apustua ausaz hautatuko da, ziklo bakoitzaren hasieran.

Zikloen hurrenkera eta haietako bakoitzean bete beharreko jarraibideak honako hauek izango dira:

- a) AT irizpidea: lortutako sari guztiak denboraren % 80an kobratzen dira, eta gainerako % 20an arriskatzen dira.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- b) AH irizpidea: lortutako sari guztiak denboraren % 80an arriskatzen dira eta gainontzeko % 20an kobratzen dira.

Nolanahi ere, jokorako beste aukera batzuen bidez gauzatu ahal izango dira zikloak, laborategiaren irizpideen arabera, kaltegarriagoak direla iritziz gero.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.h) eta 5.e) artikulua.*

5.4.2.1.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA

Balidazio-sistemaren baten bidez, egindako jokaldia edo apustua baliozkoa dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.5 artikulua.*

5.4.2.1.5.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA

Funtzionamendua identifikatzea eta deskribatzea, eta gehieneko metatze-muga idaztea (*100 partida bakunen baliokidea, gehienez*).

Ezarritakoa baino balio handiagoa sartzen bada soberakina erreserba-kontagailura pasatzen dela (halakorik badu) edo automatikoki itzultzen duela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.d), 5.c) eta 13.1.f) artikulua.*

5.4.2.1.6.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.

Kontagailu horretan metatutako dirua edozein unetan berreskuratu daitekeela egiaztatuko da.

Kontagailu horretan erabiltzaileak modu boluntarioan bildutako dirua automatikoki nola berreskuratu deskribatuko da, hau da, erabiltzaileak inolako ekintzarik egin gabe, eta zenbat denbora igaro den adieraziko da (*10 segundo, gehienez*). 10 lagin hartuko dira.

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.e) eta 14.6 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.1.7.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezekoan, hura identifikatuko da.

Sariak metatzeko gehieneko muga zein den adieraziko da; egiaztatuko da ez dela pilatzen baimendutako gehieneko sariarena baino balio handiagorik (*gehienez 250 €*).

Kontagailu horretan erabiltzaileak modu boluntarioan bildutako dirua automatikoki nola berreskuratu egiaztatu eta deskribatuko da, hau da, erabiltzaileak inolako ekin-tzarik egin gabe (*10 segundo, gehienez*). Hori egiaztatzeke, 10 lagin hartuko dira.

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

Kontagailu horretan pilatu den diruarekin jokatzeko aukera ematen den ala ez adieraziko da; konfiguragarria den ala ez jasoko da, eta, hala badagokio, nola hauta daitekeen.

Egiaztatuko da erabiltzaileari jakinarazten zaiola kontsumituko den zenbatekoa kontagailu horretatik datorrela (sari-metaketa-aren kontagailuan metatutako zenbatekoaren keinua, soinu-abisua, etab.), eta abisu hori zertan datzan deskribatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.f) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.1.8.- EUROEZ BESTELAKO SARIAK ETA APUSTU-UNITATEAK METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, honako datu hauek jasoko dira:

- Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezekoan, hura identifikatuko da.
- Kontagailu horrek euroez bestelako sariak eta apustu-unitateak metatzeko duen gehieneko muga adierazi behar da.
- Mugara heltzean kontagailuak zer jokabide izango duen deskribatu behar da.
- Euroez bestelako sarietan eta apustu-unitateetan lor daitekeen gehieneko saria adieraziko da.
- Bigarren faseko jokoen probetan puntutan lortutako saririk handiena zenbatekoa den jasoko da.

Egiaztatu behar da kontagailu horrek ez duela euroez bestelako sariak edo apustu-unitateak metatzen uzten, ezarritako gehieneko mugaren gainetik, saria edozein dela ere: 1. faseko jokoak, 2. faseko jokoak edo joko edo poltsa komuna (haien konbinazioak barne daudela).

Begiratu behar da euroez bestelako sariak eta apustu-unitateak euro bihurtuz lor daitekeen gehieneko euro kopurua zein den eta ikusten bada lortzen den sariak muga



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

gainditzen duela, hori jasota utzi behar da.

Horiek guztiak egiaztatzeko proba honela egingo da:

Euroak euro ez diren apustu-unitate bihurtzeko lehen fasearen hasieran, lortzen diren apustu-unitate guztiak metatuko dira, apustu-unitateen kontagailurako ezarri den apustu-unitateen gehieneko kopurura iritsi arte. Egiaztatuko da makinak, gehieneko kopuru horretara helduta, automatikoki euro bihurtzen dituela puntu-jokoetan emandako azken sariaren apustu-unitateak, apustu-unitateen kontagailuak inoiz gaindi ez dezan ezarritako gehieneko kopurua. Hori egiaztatutakoan, eskuz aktibatuko da hirugarren fasea edo apustu-unitateak euro bihurtzeko jokia, eta egiaztatuko da kontagailuan eskuragarri dauden apustu-unitate guztiak aldatzen direla eta lortzen den zenbatekoak ez duela gainditzen ezarritako gehieneko saria.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2 artikulua.*

5.4.2.1.9.- EUROAK EUROEZ BESTELAKO SARI ETA APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO BATEZBESTEKOA.

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokia badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, euroak apustu-unitate bihurtzeko (eta alderantziz) ezarri den batez besteko balio bakarra zein den jasoko da.

Makinaren fabrikatzaileak adierazitako puntuen balioaren batez besteko balioa egiaztatu behar da. Horretarako, saiakuntza-laboretegiak behar beste partida jokatu dituzte, makinak ematen duen euroez bestelako sariaren eta apustu-unitatearen batez besteko balioa lortzeko.

Saiakuntzari buruzko txostenean adierazi behar da zenbat partida jokatu diren apustu-unitateen batez besteko balioa kalkulatzeko, eta balio horrek ezin izango du inoiz gainditu itzulketaren ehuneko bat betetzeko ezarritako zikloa.

Fabrikatzaileak adierazitako apustu-unitateen balioaren eta laboretegiak kalkulatuak balioaren arteko desbideraketa ezin izango da % 1etik gorakoa izan.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2.a) artikulua.*

5.4.2.1.10.- SARIAK

Makinaren irabazien planean zehazten den gehieneko saria adieraziko da (250 €, gehienez). Adierazi behar da saiakuntzetan hori ikusi den ala ez.

Adieraziko da sariak kanporatzeko mekanismoa zein den, bai eta sariok jasotzeko erretilua edo antzeko ontzia non dagoen ere.

Egiaztatu behar da makinak ez diola jokalaria informazio okerrik ematen. Bestela, arrisku-aukerak sortuko lirateke, hots, hobekuntzaren kasuan, baimenduta dagoen gehienekoa gainditzen duen saria emango litzateke, nola eurotan, hala apustu-unitatetan.

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokia badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, adierazi behar da zein den apustu-unitateetan lor dai-



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

tekeen gehieneko saria, eta egiaztatuko da sari horren baliokidetzaz ez dela gehieneko saria baino handiagoa eurotan. Adierazi behar da saiakuntzetan hori ikusi den ala ez.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2.a), 3.2.b), 3.2.c), 5.b) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.1.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA

Erabiltzaileari konbinazio irabazlea lortu duela adierazteko modua deskribatuko da, bai eta araudian jasotakoa betetzen duela egiaztatuko ere.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.1 artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.k) eta 14.3 artikulua.*

5.4.2.1.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRAZTEKO BITARTEKOAK

Onartutako ordainbideak deskribatuko dira. Batetik, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendutakoekin bat datozela eta, bestetik, kreditu behar bezala bihurtzen direla egiaztatuko da.

Deskribatuko da ea saria, kobrantza-mekanismoa aktibatzen denean, berehala eta oso-osorik kobratzen den ala, aitzitik, zatika kobratzen den. Azken kasu horretan, erabiltzaileari eskaintzen zaizkion aukerak deskribatuko dira.

Sariak ordaintzeko bitartekoak deskribatuko dira. Lortutako sarien zenbatekoa edo sari-metaketa kontagailuan pilatutakoa behar bezala kobratzen dela egiaztatuko da.

Sariak eskuratzeko txanponik sartu edo kreditu gehigarri kontsumitu behar ez dela egiaztatuko da.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.2 artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.c) eta 2.j) artikulua.*

5.4.2.1.13.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOA

Partida-zikloa adieraziko da (40.000koa izan behar du).

Makina gutxieneko zer ehunekotara doitu daitekeen adieraziko da (*gutxienekoa: % 70*).

Makinaren parametroak legeriak zehaztutakoaren aurka konfiguratu daitezkeen egiaztatuko da.

Adieraziko da ea alda daitekeen makinaren itzulketa-ehunekoa eta, hura aldatzea baldin badago, nola egin behar den eta zer baliori egokitu dakioken. Aldibereko apustuetarako ehuneko desberdinak edo «gainehunekoak» doitu badaitezke, hauek adieraziko dira: doitzeko aukera dagoela, doikuntza nola egin eta zer baliotara doitu daitekeen.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.d) artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.g) eta 5.d) artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.1.14.- GUTXIENEO ITZULKETA-EHUNEKOA EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK

- Sarien itzulketa-ehunekoa egiaztatzeko, 40.000 partidako bi ziklo automatiko gauzatuko dira; betiere, makinak aukeran dituen apustu-estratégia bakoitzean (bakuna eta aldeberekoak) partida kopuru bera jokatzen saiatuko da.

- Zikloari ekin aurretik, makinaren zikloa hasieratuko da.

- Saiakuntzak iraun bitartean, makinaren apustu eta joko guztietan jokatzen saiatu behar da (kaleko jokoaren erakusgarri izan dadin).

- Lehen zikloa «AT» izeneko irizpidearekin (arriku txikia) gauzatuko da, hots, lortutako sarien % 60 eta % 100 artean kobratzea, apustu-estratégia «kontserbadorea» erabilita (hala badagokio).

- Bigarren zikloa «AH» izeneko irizpidearekin (arriku handia) gauzatuko da, hots, lortutako sarien % 60 eta % 100 artean arriskatzea, apustu-estratégia «arriskatua» erabilita (hala badagokio).

- Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak badu eta euroez bestelako sariak ematen baditu makinak, honako informazio hau jasoko da eta zikloen irizpideak honela gauzatuko dira:

■ Partida bakunaren prezioa adieraziko da.

■ Zenbat apustu-unitate dagozkion partida bakunaren prezioari jasoko da, eta, aurrekoaz gain, zenbat apustu-unitate diren euro baten baliokide eta zein den euroko sari handienaren baliokidea apustu-unitatetan.

■ Proba-zikloetan, jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta lortu den sari bat apustu-unitatetan, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan eta orotara zenbat apustu-unitate lortu diren ere.

■ Jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta lortu den sari bat eurotan, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan eta orotara zenbat euro lortu diren ere.

■ Jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta ez den saririk lortu, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan ere.

■ Laborategiak joko moten arabera zikloen estratégia ezarriko du, eta horren helburua da egoera murriztaileena ezartzea, makinak gutxieneko itzulketa-ehunekoa berma dezan eta modeloak ez dezan inoiz partida-zikloa amaitu ezarrita dagoen gutxieneko itzulketa-ehunekoaren azpitik.

■ Ziklo automatikoetan erabiltzen diren estratégiak modeloaren funtzionalitateak adierazi behar dituzte, eta, ahal den neurrian, kreditutan zein apustu-unitatetan eskuragarri dauden apustu guztiak erabiliko dira.

■ Zikloetan ezin da lehen fase batean euroak apustu-unitate bihurtu eta jarraian apustu-unitateak euro bihurtzeko fasera igaro, nahitaezkoa baita 2. fasean gutxienez behin 1. fasean lortutako apustu-unitate guztiak jokatzea.

- Makinak aukeran joko desberdinak baditu, atal honetako probetan makinako joko guztiak erabili behar dira, eta joko bakoitzean zenbat aldiz jokatu behar den kalkula-



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

tzeko, makinaren zikloko partida guztien kopurua aukeran dauden joko kopuruaz zatitu behar da, eta itzulketa-ehunekoa izan behar da makina mota horretarako ezarritako gutxienezko gorakoa.

- Laborategiak ziklo gehigarriak egin behar direla irizten badio, haren ustez egokiena den irizpidearen arabera egin ahal izango ditu.

- Adieraziko da ea erlazio sistematiko eta lehenetsirik ikusten den sarien artean, zeinen batuketak kasuan kasuko sariaren gehieneko balioa gainditzen baitu, barne hartuta euroak ez diren apustu-unitateetako sariak (hala badagokio).

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.i) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.b), 3.2 eta 5.d) artikulua.

5.4.2.1.15.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA

Egiaztatuko da ea bat datozen jokoaren garapena eta bezeroak eman duen dokumentuetan deskribatutakoa (*Makinaren eskuorri teknikoa eta Deskripzio-memoria*).

Sakagailuek eta beste mekanismo osagarri batzuek egoki funtzionatzen duten egiaztatuko da, baita haien identifikazioa funtzionalitatearekin bat datorren ere.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.2.g) eta 67.3.e) artikulua.

5.4.2.1.16.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA

Adieraziko da ea erabiltzaileak jokatu nahi duen dirua, jokoan eman nahi duen denbora edo makinaren funtzionamendua partida kopuru jakin baterako mugatzeko mekanismorik duen ala ez. Baiezkoan, hura identifikatu eta funtzionamendua deskribatuko da.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.i) eta 14.7 artikulua.

5.4.2.1.17.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN

Jokoa blokeatzeko eta ordainbideak onartzeko mekanismoak deskribatuko dira.

Egiaztatuko da ea, sariak metatzeko kontagailuan dirua metatuta dagoela eta ordaintzaileak dirurik gabe edo sari-metaketa kontagailuan pilatutako zenbatekoa baino diru gutxiagorekin utzita, makina zerbitzuz kanpo geratzen den, hots, makinan jokatea eta dirua sartzea galarazten duen, dirua kobratzea erabakitzen baldin bada.

Erreserban metatutako dirua kobratzen den kasuan ere gauzatuko da egiaztapen hori, dagokien makinetan.

Erabiltzaileari horren berri eman zaiola egiaztatuko da; horretarako, makinak era-biltzaileari igortzen dizkion abisuak jasoko dira.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.j), 13.1.c) eta 13.1.e) artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.1.18.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK

Arrabolak edo antzeko gailuak blokeatzen direnean makina zerbitzuz kanpo geratzen dela egiaztatuko da, eta, hala badagokio, bideo-pantaila edo partida garatzen den beste edozein mekanismo deskonektatzen denean makinak nola jarduten duen deskribatuko da.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat gutxienez bi arrabolen edo antzeko gailuren biraketa-abiadurak ausaz aldatzeko. Haietako lehenengoak nahitaez izan behar du horrelako gailu bat.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat, energia etenda egon ondoren, makina itzultzen denean, arrabolen edo antzeko gailuen bira eta, behar izanez gero, lortutako sariaren ordainketa-zikloa osatzeko.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.i) artikulua.*

5.4.2.1.19.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO

Deskonexioa gertatuz gero edo elektrizitate-fluxuan etendurarik izanez gero makinaren kontagailuen memoriak gordetzen dituen energiaren hornitzeko elikatze-iturri autonomoa deskribatuko da.

Hornidura elektrikoa eteten denean, hornidura lehengoratu ondoren, makina hasierako egoerara edo parekatutako egoera batera bueltatzen dela egiaztatuko da.

Makina partida bat egiten edo sari bat ordaintzen ari bazen, energia berreskuratu ondoren partida amaitzen dela edo saria osatzen dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.b) eta 13.1.h) artikulua.*

5.4.2.1.20.- MAKINAREN JOKOAK EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da makinak ez duela kasinoetako berezko jokoen modalitatea den jokorik, ez izen berarekin ez eta izen desberdinarekin ere.

Makinak bingo-jokoan oinarritutako jokorik al duen egiaztatuko da, eta, halakorik izanez gero, «aparteko bolak» erosterik ez dagoela ziurtatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.l) artikulua.*

5.4.2.1.21.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA

Saiakuntzetan ikusitakoa eta makinaren irabazien planetan adierazitakoa bezeroak aurkeztutako dokumentazioan deskribatzen denarekin bat datorren egiaztatuko da.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.b) eta 67.3.c) artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.1.22.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da joko-programa guztien softwarea, joko komunaren edo sariaren edo poltsa komunaren programena barne, gutxienez 2 algoritmoren bidez identifikatuta dagoela, honako hiru hauen artetik: CRC32, MD5 eta SHA1.

Estalkia identifikatzeko modeloaren irudia erantsiko da, joko-programa edo -programak biltzen dituzten memoria edo bestelako gailu guztietako bakoitzean itsatsita egon beharko duena.

Etiketari jasotako datuak araudian eskatzen direnekin bat datozeela egiaztatuko da (*enpresa fabrikatzailearen edo inportatzailearen zenbakia; modeloaren erregistro-zenbakia –hala badagokio– eta jokoaren bertsioa; joko-programaren softwarearen identifikazioa, gutxienez bi algoritmoren bidez, honako hauen artean: CRC32, MD5 eta/edo SHA1*).

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 54.2, 67.3.f) eta 67.3.h) artikulua.

5.4.2.1.23.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEIA

Egiaztatuko da aldaketarik ez egiteko moduan diseinatu eta eraiki direla jokia eta, dagokionean, irabazien plana zehazteko, egindako partida kopurua zenbatzeko edo txartelak, billeteak, ordainagiriak edo antzekoak emateko memoriak edo gailu elektronikoak.

Egiaztatuko da memoriak, mikrokontrolagailuek, disko gogorrek, DVDek edo joko-programa edo- programak (joko komunak, poltsa eta sari komunak barne) gorde-tzen dituen beste edozein euskarri motak badituztela babes-mekanismo espezifikoak, haiek manipulatu edo aldatuko ez direla bermatzeko.

Egiaztatuko da makinaren konfigurazioa dela-eta joko-programak ezin izango direla ordeztu edo aldatu, ezarritako arauak bete gabe.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.a), 13.1.g) eta 13.1.j) artikulua.

5.4.2.1.24.- ERLOJUA

Makinek eskuz doitzeko metodo batez hornituriko erloju bat dutela egiaztatu eta adieraziko da. Eskuz doitzeko modu hori zein den zehaztuko da.

Adieraziko da ea erloju hori automatikoki doitu daitekeen, eragiketan kontrol- eta monitorizazio-sistema bat dagoenean.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.3 artikulua.

5.4.2.1.25.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken 100 partidei buruzko datu hauek gorde-tzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua, konbinazioa edo apustuaren emaitza eta lortutako saria. Datu horietara iristeko modua jasoko da.

Euroak euroez bestelako apustu-unitate bihurtzeko jokia duen makina baten kasuan, egiaztatuko da ea gordetzen diren bigarren faseko jokoetan egindako apustuen azken 100 partiden datuak gutxienez. Joko horietan, euroak ez diren apustu-unitateetan



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

egiten dira apustuak, eta euroak ez diren apustu-unitateetan lortzen dira sariak. Datu horietara iristeko modua jasoko da.

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken bi hilabeteetako partiden inguruko datu hauek gordetzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua eta lortutako saria. Hori hala den ziurtatzeko, data bat baita eta ez saiakuntza-laboretegiak egiazta dezakeen partida-tarte zehatz bat, egiaztatu beharko da azken 20.000 partidei buruz adierazitako datuak gutxienez gordetzen direla. Testu formatuan, kalkulu-orrian edo makina bereko zerbitzu-fase batean bistaratuta gorde daitezke datu horiek. Datu horiek irispidean izateko modua jasoko da, eta fitxategi batean gorde ahal badira, hura nola deskargatu adieraziko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.4 eta 13.5 artikulua.*

5.4.2.1.26.- ERABILTZAILARENTZAKO INFORMAZIOA

Makinetan honako informazio hau jarri beharko da, argi eta erabiltzaileak ikusteko moduan:

- ◆ Partidaren eta egin daitezkeen apustuen prezioa.
- ◆ Onartutako diru mota edo ordainbidea.
- ◆ Jokoaren arauak.
- ◆ Sarien bidez itzuli beharreko ehunekoa:
- ◆ Konbinazio irabazle guztien deskribapena eta haietako bakoitzari dagoen sariaren zenbatekoa.

Euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoaren duen eta euroez bestelako sariak ematen dituen makina bat bada, aurreko puntuan jasotakoaz gain, honako hauek ere jasotzen direla egiaztatu beharko da:

- ◆ Argi eta garbi adierazi behar da makina horretan sartutako dirua apustu-unitate bihurtzeko daitekeela, ondorengo jokoetan jokatu ahal izateko. Horrez gain, izena eta jokoaren faseen deskribapena adierazi behar dira.
- ◆ Irabazien plana, eurotan zein apustu-unitateetan.
- ◆ Apustu-unitateen eta euroen arteko baliokidetzaren irabaz daitezkeen apustu-unitateetako gehieneko saria berriaz adierazita.
- ◆ Zenbat apustu-unitate biltegitatu daitezkeen gehienez; behiz kopuru hori gaindituta aldatuta automatikoa egiten da.

Serigrafia fisikoa duten makinetan, gutxienez aurreko paragrafoetan aipatzen diren argibide guztiak ikusgai daudela egiaztatuko da.

Serigrafia birtuala duten makinetan, mekanismo fisiko edo birtual bat dagoela egiaztatuko da, aurreko paragrafoetan aipatzen den informazio guztia pantailan erakusteko. Informazio horrek eskuragarri egon behar du, erabiltzaileak horretarako sarbidea izan dezan partida bakoitzean zehar edo partida bakoitzaren aurretik.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.3, 14.3 eta 14.4 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.1.27.- ADINGABEENTZAKO DEBEKUARI BURUZKO ETIKETA ETA JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA ADIERAZTEKO ABISUA

Egiaztatuko da ea etiketa eta haren neurriak bat datozen 2023ko abenduaren 5eko Aginduaren I. eranskinean jasotakoarekin eta, halaber, ea jasotzen diren honako ohartarazpen hauek: adingabeei jokatzeko debekatzea eta jokoak praktikatzeko mende-kotasuna sorraraz dezakeela. Etiketa birtuala edo fisikoa den adieraziko da.

Fisikoa izanez gero, adieraziko da non dagoen instalatuta, eta egiaztatuko da ea txanponak eta billeteak sartzeko zorroaren inguruan edo txarteletarako edo euskarri elektronikoko edo fisikoetarako arteken ondoan dagoen, gehienez ere gailu horietatik, etiketa osatzen duen laukizuzenaren ertzetik 10 cm-ra, makinaren aurrealdean betiere.

Birtuala izanez gero, egiaztatuko da makina egonean dagoenean etiketa pantailan agertzen dela eta haren gainazalean duen posizioa ausaz aldatzen dela. Bistara-tzaileetan 5 minutuko tartetan agertzen dela frogatuko da, eta gutxienez 30 segundoko sekuentziak direla ere bai.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 29.1, 29.2 eta 29.4 artikulua.*

5.4.2.1.28.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK

Makina pausaturik dagoen bitartean, makinak arreta erakartzeko soinu-gailurik ez duela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.1 artikulua.*

5.4.2.1.29.- KONTROL-KONTAGAILUAK

- Makinak zer kontagailu-modelo daukan adieraziko da, eta kontagailuak kontrol metrologikoari buruzko araudi aplikagarrian ezarritakoa betetzen duela ziurtatuko da; era berean, adieraziko da zer adostasun-moduluren bidez ebaluatu den, zein erakundek ebaluatu duen eta zer ziurtagiri-zenbaki esleitu zaion kontagailu horri.

- Administrazioak kontagailua modu independentean irakur dezakeela egiaztatuko da; gainera, irakurketa egiteko modua eta horretarako zer baliabide behar diren zehaztuko da, baita baliabideok Administrazioari aurretiaz eman zaizkion ala homologazio-eskaerarekin batera eman diren ere.

- Instalatuta dauden makina nola identifikatzen den zehaztuko da, eta egiaztatuko da erregistro-zenbakia eta serie-zenbakia jasotzen direla.

- Kontagailuaren serie-zenbakia nola egiaztatu adieraziko da, eta manipulazioen aurka babestuta dagoela ziurtatuko da.

- Egiaztatuko da kontagailuak memorian gordetako datuak mantentzen dituela, makina itzalita egon arren, eta, halaber, makina ezin dela erabili matxura izanez gero edo kontagailua deskonektatuz gero.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Egiaztatuko da kontagailua modu iraunkorrean eta metatuan gordetzen dituen jokatutako partida kopuruari eta lortutako sariei buruzko datuak, makina lehen aldiz instalatu zen unetik. Horrela, argi eta garbi identifikatu ahal izango dira ziklo bakoitza, hasiera- eta amaiera-datak, eta ziklo edo serie bakoitzerako sarien ehunekoa.

- Egiaztatuko da badituela totalizatzaileak, helburu fiskaletarako eta balizko iruzurra prebenitzeko legezko kontrola egiteko; halaber, matxura, korrante elektrikorik eza edo deskonexioa gertatuz gero, erregistratutako informazio guztia gutxienez sei urtez gordetzen duten begiratuko da.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.d) artikulua.*

5.4.2.2.- BH MOTAKO MAKINAK

5.4.2.2.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA

Partida bakunaren prezioa adieraziko da *(0,20 €, gehienez)*.

Egiaztatuko da sarrera-kredituen kontagailuan metatutako kredituekin jokatzeko makinak aldibereko partidetak eskaintzen duen prezioak ez duela gainditzen baimendutako gehienekoa *(5 aldibereko partida, gehienez)*.

Partidaren prezioa baino txikiagoa den hondar-balioarekin zozketarik onartzen den ala ez adierazi eta egiaztatuko da (bikoitza ala ezer ez zozketa: 10 zentimo).

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.a) artikulua.*

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 4.a) eta 13.1.f) artikulua.*

5.4.2.2.2.- PARTIDAREN HASIERA

Partidaren hasierak nolako funtzionamendua duen deskribatzea; boluntarioa ala boluntario eta automatikoa den zehaztuko da. Automatikoa bada, idatzi behar da zenbat denbora –segundotan– igaro behar den makinak funtzionatu dezan erabiltzaileak esku hartu gabe *(bost segundo igarotakoan, makinak automatikoki funtzionatu ahal izango du)*. 10 lagin hartuko dira.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.2 artikulua.*

5.4.2.2.3.- PARTIDEN IRAUPENA

Partiden batez besteko iraupena adieraziko da: hogeita hamar minututan zenbat partida jokatu diren zehaztuko da *(ez da izango hiru segundo baino laburragoa, eta sei ehun partidaren iraupena ez da izango hogeita hamar minutu baino laburragoa)*.

Partiden iraupenaren ondorioetarako, aldi berean egiten diren partidak partida bakunak balira bezala kontatuko dira.

Hogeita hamar minutuko bi ziklo gauzatuko dira gutxienez. Horretarako, ziklo



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

osoan zehar apustu berdinean jokatu da eta, ahal bada, oinarrizko jokoan. Apustua ausaz hautatu da, ziklo bakoitzaren hasieran.

Zikloen hurrenkera eta haietako bakoitzean bete beharreko jarraibideak honako hauek izango dira:

- a) AT irizpidea: lortutako sari guztiak denboraren % 80an kobratzen dira, eta gainerako % 20an arriskatzen dira.
- b) AH irizpidea: lortutako sari guztiak denboraren % 80an arriskatzen dira eta gainontzeko % 20an kobratzen dira.

Nolanahi ere, jokorako beste aukera batzuen bidez gauzatu ahal izango dira zikloak, laborategiaren irizpideen arabera, kaltegarriagoak direla iritziz gero.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.h) eta 4.e) artikulua.*

5.4.2.2.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA

Balidazio-sistemaren baten bidez, egindako jokaldia edo apustua baliozkoa dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.5 artikulua.*

5.4.2.2.5.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA

Funtzionamendua identifikatzea eta deskribatzea, eta gehieneko metatze-muga idaztea (*100 partida bakunen baliokidea, gehienez*).

Ezarritakoa baino balio handiagoa sartzen bada soberakina erreserba-kontagailura pasatzen dela (halakorik badu) edo automatikoki itzultzen duela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.d), 4.c) eta 13.1.f) artikulua.*

5.4.2.2.6.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.

Kontagailu horretan metatutako dirua edozein unetan berreskuratu daitekeela egiaztatuko da.

Kontagailu horretan erabiltzaileak modu boluntarioan bildutako dirua automatikoki nola berreskuratu deskribatuko da, hau da, erabiltzaileak inolako ekintzarik egin gabe, eta zenbat denbora igaro den adieraziko da (*10 segundo, gehienez*). 10 lagin hartuko dira.

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.e) eta 14.6 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.2.7.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.

Sariak metatzeko gehieneko muga zein den adieraziko da; egiaztatuko da ez dela pilatzen baimendutako gehieneko sariarena baino balio handiagorik (*gehienez 500 €*).

Kontagailu horretan erabiltzaileak modu boluntarioan bildutako dirua automatikoki nola berreskuratu egiaztatu eta deskribatuko da, hau da, erabiltzaileak inolako ekin-tzarik egin gabe (*10 segundo, gehienez*). Hori egiaztatzeke, 10 lagin hartuko dira.

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

Kontagailu horretan pilatu den diruarekin jokatzeko aukera ematen den ala ez adie-raziko da; konfiguragarria den ala ez jasoko da, eta, hala badagokio, nola hauta daitekeen.

Egiaztatuko da erabiltzaileari jakinarazten zaiola kontsumituko den zenbatekoa kontagailu horretatik datorrela (sari-metaketa-aren kontagailuan metatutako zenbatekoa-ren keinua, soinu-abisua, etab.), eta abisu hori zertan datzan deskribatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.f) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.2.8.- EUROEZ BESTELAKO SARIAK ETA APUSTU-UNITATEAK META-TZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, honako datu hauek jasoko dira:

- Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.
- Kontagailu horrek euroez bestelako sariak eta apustu-unitateak meta-tzeko duen gehieneko muga adierazi behar da.
- Mugara heltzean kontagailuak zer jokabide izango duen deskribatu behar da.
- Euroez bestelako sarietan eta apustu-unitateetan lor daitekeen gehie-neko saria adierazikoa da.
- Bigarren faseko jokoen probetan puntutan lortutako saririk handiena zen-batekoa den jasoko da.

Egiaztatu behar da kontagailu horrek ez duela euroez bestelako sariak edo apus-tu-unitateak metatzen uzten, ezarritako gehieneko mugaren gainera, saria edozein dela ere: 1. faseko jokoak, 2. faseko jokoak edo joko edo poltsa komuna (haien konbinazioak barne daudela).

Begiratu behar da euroez bestelako sariak eta apustu-unitateak euro bihurtuz lor daitekeen gehieneko euro kopurua zein den eta ikusten bada lortzen den sariak muga



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

gainditzen duela, hori jasota utzi behar da.

Horiek guztiak egiaztatzeko proba honela egingo da:

Euroak euro ez diren apustu-unitate bihurtzeko lehen fasearen hasieran, lortzen diren apustu-unitate guztiak metatuko dira, apustu-unitateen kontagailurako ezarri den apustu-unitateen gehieneko kopurura iritsi arte. Egiaztatuko da makinak, gehieneko kopuru horretara helduta, automatikoki euro bihurtzen dituela puntu-jokoetan emandako azken sariaren apustu-unitateak, apustu-unitateen kontagailuak inoiz gaindi ez dezan ezarritako gehieneko kopurua. Hori egiaztatutakoan, eskuz aktibatuko da hirugarren fasea edo apustu-unitateak euro bihurtzeko jokia, eta egiaztatuko da kontagailuan eskuragarri dauden apustu-unitate guztiak aldatzen direla eta lortzen den zenbatekoak ez duela gainditzen ezarritako gehieneko saria.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2 artikulua.*

5.4.2.2.9.- EUROAK EUROEZ BESTELAKO SARI ETA APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO BATEZBESTEKOAK.

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokia badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, euroak apustu-unitate bihurtzeko (eta alderantziz) ezarri den batez besteko balio bakarra zein den jasoko da.

Makinaren fabrikatzaileak adierazitako puntuen balioaren batez besteko balioa egiaztatu behar da, eta, horretarako, saiakuntza-laboregiak behar beste partida jokatuko ditu, makinak ematen duen euroez bestelako sariaren eta apustu-unitatearen batez besteko balioa lortzeko.

Saiakuntzari buruzko txostenean adierazi behar da zenbat partida jokatu diren apustu-unitateen batez besteko balioa kalkulatzeko, eta balio horrek ezin izango du inoiz gainditu itzulketa-ehuneko betetzeko ezarritako zikloa.

Fabrikatzaileak adierazitako apustu-unitateen balioaren eta laboregiak kalkulatuak balioaren arteko desbideraketa ezin izango da % 1etik gorakoa izan.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2.a) artikulua.*

5.4.2.2.10.- SARIAK

Makinaren irabazien planean zehazten den gehieneko saria adieraziko da (500 €, *gehienez*). Adierazi behar da saiakuntzetan hori ikusi den ala ez.

Adieraziko da sariak kanporatzeko mekanismoa zein den, bai eta sariok jasotzeko erretilua edo antzeko ontzia non dagoen ere.

Egiaztatu behar da makinak ez diola jokalaria informazio okerrik ematen. Bestela, arrisku-aukerak sortuko lirake, hots, hobekuntzaren kasuan, baimenduta dagoen gehienekoa gainditzen duen saria emango litzateke, nola eurotan, hala apustu-unitatetan.

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokia badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, adierazi behar da zein den apustu-unitateetan lor dai-



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

tekeen gehieneko saria, eta egiaztatuko da sari horren baliokidetzaz ez dela gehieneko saria baino handiagoa eurotan. Adierazi behar da saiakuntzetan hori ikusi den ala ez.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2.a), 3.2.b), 3.2.c), 4.b) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.2.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA

Erabiltzaileari konbinazio irabazlea lortu duela adierazteko modua deskribatuko da, bai eta araudian jasotakoa betetzen duela egiaztatuko ere.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.1 artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.k) eta 14.3 artikulua.*

5.4.2.2.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRATZEKO BITARTEKOAK

Onartutako ordainbideak deskribatuko dira. Batetik, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendutakoekin bat datozela eta, bestetik, kreditu behar bezala bihurtzen direla egiaztatuko da.

Deskribatuko da ea saria, kobrantza-mekanismoa aktibatzen denean, berehala eta oso-osorik kobratzen den ala, aitzitik, zatika kobratzen den. Azken kasu horretan, erabiltzaileari eskaintzen zaizkion aukerak deskribatuko dira.

Sariak ordaintzeko bitartekoak deskribatuko dira. Lortutako sarien zenbatekoa edo sari-metaketaren kontagailuan pilatutakoa behar bezala kobratzen dela egiaztatuko da.

Sariak eskuratzeko txanponik sartu edo kreditu gehigarriak kontsumitu behar ez dela egiaztatuko da.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.2 artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.c) eta 2.j) artikulua.*

5.4.2.2.13.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOA

Partida-zikloa adieraziko da (40.000koa izan behar du).

Makina gutxieneko zer ehunekotara doitu daitekeen adieraziko da (*gutxienekoa: % 70*).

Makinaren parametroak legeriak zehaztutakoaren aurka konfiguratu daitezkeen egiaztatuko da.

Adieraziko da ea alda daitekeen makinaren itzulketa-ehunekoa eta, hura aldatzea baldin badago, nola egin behar den eta zer baliori egokitu dakioken. Aldibereko apustuetarako ehuneko desberdinak edo «gainehunekoak» doitu badaitezke, hauek adieraziko dira: doitzeko aukera dagoela, doikuntza nola egin eta zer baliotara doitu daitekeen.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.d) artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.g) eta 4.d) artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.2.14.- POSTU ANITZEKO MAKINAK

Gehienez bi postu daudela egiaztatuko da.

- Altzari bakarra osatzen dutela eta postuetako bakoitzaren erdigune batetik bestera gehienez 1,20 metro daudela egiaztatuko da.

- Egiaztatuko da postu bakoitza gainerakoekiko modu independentean egokituta dagoela gutxieneko itzulketa-ehunekora.

- Egiaztatuko da jokalaria guztiek aldi berean jokatzen duten joko komun bat eskaintzen duela, edo sari bat edo poltsa komun bat duela; dituen aukera guztiak jasoko dira txostenean.

- Joko komuna makinan bertan dagoen sistema baten bidez kudeatzen den egiaztatuko da.

- Sari bat edo poltsa komun bat eskainiz gero, makinako postu bakoitzetik sari edo poltsa komun hori eratzeko zer ehuneko kentzen den zehaztuko da, baita ehuneko hori makinaren operadoreak doitu dezakeen ala fabrikari doitu datorren ere. Fabrikari doitu bada, zer ehunekotara edo zifratara doitu dagoen adieraziko da, eta, konfiguragarria bada, zer ehunekotara edo zifratara egokitu daitekeen.

- Sari bat edo poltsa komun bat eskaintzen bada, zozketaren funtzionamendua eta hura kudeatzeko modua deskribatuko dira, mystery, progresiboa... den adierazita.

- Laborategiko txostenean, bereizita jaso beharko dira joko komunerako edo, hala badagokio, poltsa komunerako irabazien plana eta gainerako jokoetarako irabazien plana, eta haien saiakuntza sartu beharko da laborategiko txostenean.

- Sari bat edo poltsa komun bat sartuz gero, aparte, modu independentean, aztertuko dira makinako sari edo poltsa komuneko irabazien plana eta makinako gainerako postu bakoitzeko irabazien plana,

- Egiaztatu behar da joko komunari buruz eskaintzen den informazioa zuzena dela eta jokalaria entregatzeko aukerekin bat datorrela. Era berean, laborategiak egiaztatu behar du gehieneko saria lortzeko aukera dagoela, eta hori egiaztatu ahal izateko metodo egokiena erabiliko du. Txostenean zehatz-mehatz adieraziko dira egiaztatzeko erabilitako metodoa eta lortutako emaitzak.

- Makinaren deskripzio-memorian zein laborategiko txostenean, joko komunaren edo sariaren edo poltsa komunaren deskribapena eta funtzionamendua aurkeztuko dira, bakoitzaren irabazien planak barne.

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.b), 67.3.c) eta 108.4.a) artikulua.*

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5koa, 11 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.2.15.- GUTXIENEO ITZULKETA-EHUNEOA EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK

- Sarien itzulketa-ehuneko egiaztatze, 40.000 partidako bi ziklo automatiko gauzatuko dira; betiere, makinak aukeran dituen apustu-takako bakoitzean (bakuna eta aldiberekoak) partida kopuru bera jokatzen saiatuko da.

- Zikloari ekin aurretik, makinaren zikloa hasieratuko da.

- Saiakuntzak iraun bitartean, makinaren apustu eta joko guztietan jokatzen saiatu behar da (kaleko jokoaren erakusgarri izan dadin).

- Lehen zikloa «AT» izeneko irizpidearekin (arrisku txikia) gauzatuko da, hots, lortutako sarien % 60 eta % 100 artean kobratzea, apustu-estrategia «kontserbadorea» erabilita (hala badagokio).

- Bigarren zikloa «AH» izeneko irizpidearekin (arrisku handia) gauzatuko da, hots, lortutako sarien % 60 eta % 100 artean arriskatzea, apustu-estrategia «arriskatua» erabilita (hala badagokio).

- Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak badu eta euroez bestelako sariak ematen baditu makinak, honako informazio hau jasoko da eta zikloen irizpideak honela gauzatuko dira:

■ Partida bakunaren prezioa adieraziko da.

■ Zenbat apustu-unitate dagozkion partida bakunaren prezioari jasoko da, eta, aurrekoaz gain, zenbat apustu-unitate diren euro baten baliokide eta zein den euroko sari handienaren baliokidea apustu-unitatetan.

■ Proba-zikloetan, jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta lortu den sari bat apustu-unitatetan, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan eta orotara zenbat apustu-unitate lortu diren ere.

■ Jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta lortu den sari bat eurotan, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan eta orotara zenbat euro lortu diren ere.

■ Jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta ez den saririk lortu, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan ere.

■ Laborategiak joko moten arabera zikloen estrategia ezarriko du, eta horren helburua da egoera murriztaileena ezartzea, makinak gutxieneko itzulketak-ehuneko berma dezan eta modeloak ez dezan inoiz partida-zikloa amaitu ezarrita dagoen gutxieneko itzulketa-ehunekoaren azpitik.

■ Ziklo automatikoetan erabiltzen diren estrategiek modeloaren funtzionalitateak adierazi behar dituzte, eta, ahal den neurrian, kreditutan zein apustu-unitatetan eskuragarri dauden apustu guztiak erabiliko dira.

■ Zikloetan ezin da lehen fase batean euroak apustu-unitate bihurtu eta jarraian apustu-unitateak euro bihurtzeko fasera igaro, nahitaezkoa baita 2. fasean gutxienez behin 1. fasean lortutako apustu-unitate guztiak jokatzea.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Makinak aukeran joko desberdinak baditu, atal honetako probetan makinako joko guztiak erabili behar dira, eta joko bakoitzean zenbat aldiz jokatu behar den kalkulatzeko, makinaren zikloko partida guztien kopurua aukeran dauden joko kopuruaz zatitu behar da, eta itzulketa-ehunekoa izan behar da makina mota horretarako ezarritako gutxienezko gorakoa.

- Laborategiak ziklo gehigarriak egin behar direla irizten badio, haren ustez egokiena den irizpidearen arabera egin ahal izango ditu.

- Adieraziko da ea erlazio sistematiko eta lehenetsirik ikusten den sarien artean, zeinen batuketak kasuan kasuko sariaren gehieneko balioa gainditzen baitu, barne hartuta euroak ez diren apustu-unitateetako sariak (hala badagokio).

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.i) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.b), 3.2, 4.d) eta 11.1.f) artikulua.

5.4.2.2.16.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA

Egiaztatuko da ea bat datozen jokoaren garapena eta bezeroak eman duen dokumentuetan deskribatutakoa (*Makinaren eskuorri teknikoa eta Deskripzio-memoria*).

Sakagailuek eta beste mekanismo osagarri batzuek egoki funtzionatzen duten egiaztatuko da, baita haien identifikazioa funtzionalitatearekin bat datorren ere.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.2.g) eta 67.3.e) artikulua.

5.4.2.2.17.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA

Adieraziko da ea erabiltzaileak jokatu nahi duen dirua, jokoan eman nahi duen denbora edo makinaren funtzionamendua partida kopuru jakin baterako mugatzeko mekanismorik duen ala ez. Baiezkoan, hura identifikatu eta funtzionamendua deskribatuko da.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.i) eta 14.7 artikulua.

5.4.2.2.18.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN

Jokoa blokeatzeko eta ordainbideak onartzeko mekanismoak deskribatuko dira.

Egiaztatuko da ea, sariak metatzeko kontagailuan dirua metatuta dagoela eta ordaintzaileak dirurik gabe edo sari-metaketa kontagailuan pilatutako zenbatekoa baino diru gutxiagorekin utzita, makina zerbitzuz kanpo geratzen den, hots, makinan jokatzea eta dirua sartzea galarazten duen, dirua kobratzea erabakitzen baldin bada.

Erreserban metatutako dirua kobratzen den kasuan ere gauzatuko da egiaztapen hori, dagokien makinetan.

Erabiltzaileari horren berri eman zaiola egiaztatuko da; horretarako, makinak erabiltzaileari igortzen dizkion abisuak jasoko dira.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.j), 13.1.c) eta 13.1.e) artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.2.19.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK

Arrabolak edo antzeko gailuak blokeatzen direnean makina zerbitzuz kanpo geratzen dela egiaztatuko da, eta, hala badagokio, bideo-pantaila edo partida garatzen den beste edozein mekanismo deskonektatzen denean makinak nola jarduten duen deskribatuko da.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat gutxienez bi arrabolen edo antzeko gailuren biraketa-abiadurak ausaz aldatzeko. Haietako lehenengoak nahitaez izan beharko du horrelako gailu bat.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat, energia etenda egon ondoren, makina itzultzen denean, arrabolen edo antzeko gailuen bira eta, behar izanez gero, lortutako sariaren ordainketa-zikloa osatzeko.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.i) artikulua.*

5.4.2.2.20.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO

Deskonexioa gertatuz gero edo elektrizitate-fluxuan etendurarik izanez gero makinaren kontagailuen memoriak gordetzen dituen energiaren hornitzeko elikatze-iturri autonomoa deskribatuko da.

Hornidura elektrikoa eteten denean, hornidura lehengoratu ondoren, makina hasierako egoerara edo parekatutako egoera batera bueltatzen dela egiaztatuko da.

Makina partida bat egiten edo sari bat ordaintzen ari bazen, energia berreskuratu ondoren partida amaitzen dela edo saria osatzen dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.b) eta 13.1.h) artikulua.*

5.4.2.2.21.- MAKINAREN JOKOAK EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da makinak ez duela kasinoetako berezko jokoen modalitatea den jokorik, ez izen berarekin ez eta izen desberdinarekin ere.

Makinak bingo-jokoan oinarritutako jokorik al duen egiaztatuko da, eta, halakorik izanez gero, «aparteko bolak» erosterik ez dagoela ziurtatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.l) artikulua.*

5.4.2.2.22.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA

Saiakuntzetan ikusitakoa eta makinaren irabazien planetan adierazitakoa bezeroak aurkeztutako dokumentazioan deskribatzen denarekin bat datorren egiaztatuko da.

Postu anitzeko makinak aztertzean, saiakuntzetan egiaztatuko da bereizita dau-dela joko, poltsa edo sari komunerako irabazien plana eta gainerako jokoetarako irabazien plana; frogatuko da, halaber, saiakuntzetan ikusitakoa eta joko, poltsa edo sari komunerako irabazien planetan adierazitakoa bat datorrela bezeroak entregatutako dokumentazioan deskribatutakoarekin.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.b) eta 67.3.c) artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.2.23.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da joko-programa guztien softwarea, joko komunaren edo sariaren edo poltsa komunaren programena barne, gutxienez 2 algoritmoren bidez identifikatuta dagoela, honako hiru hauen artetik: CRC32, MD5 eta SHA1.

Estalkia identifikatzeko modeloaren irudia erantsiko da, joko-programa edo -programak biltzen dituzten memoria edo bestelako gailu guztietako bakoitzean itsatsita egon beharko duena.

Etiketari jasotako datuak araudian eskatzen direnekin bat datozeela egiaztatuko da (*enpresa fabrikatzailearen edo inportatzailearen zenbakia; modeloaren erregistro-zenbakia –hala badagokio– eta jokoaren bertsioa; joko-programaren softwarearen identifikazioa, gutxienez bi algoritmoren bidez, honako hauen artean: CRC32, MD5 eta/edo SHA1*).

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 54.2, 67.3.f) eta 67.3.h) artikulua.*

5.4.2.2.24.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEA

Egiaztatuko da aldaketarik ez egiteko moduan diseinatu eta eraiki direla jokia eta, dagokionean, irabazien plana zehazteko, egindako partida kopurua zenbatzeko edo txartelak, billeteak, ordainagiriak edo antzekoak emateko memoriak edo gailu elektronikoak.

Egiaztatuko da memoriak, mikrokontrolagailuek, disko gogorrek, DVDek edo joko-programa edo- programak (joko komunak, poltsa eta sari komunak barne) gordetzen dituen beste edozein euskarri motak badituztela babes-mekanismo espezifikoak, haiek manipulatu edo aldatuko ez direla bermatzeko.

Egiaztatuko da makinaren konfigurazioa dela-eta joko-programak ezin izango direla ordeztu edo aldatu, ezarritako arauak bete gabe.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.a), 13.1.g) eta 13.1.j) artikulua.*

5.4.2.2.25.- ERLOJUA

Makinek eskuz doitzeko metodo batez hornituriko erloju bat dutela egiaztatu eta adieraziko da. Eskuz doitzeko modu hori zein den zehaztuko da.

Adieraziko da ea erloju hori automatikoki doitu daitekeen, eragiketan kontrol- eta monitorizazio-sistema bat dagoenean.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.3 artikulua.*

5.4.2.2.26.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken 100 partidei buruzko datu hauek gordetzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua, konbinazioa edo apustuaren emaitza eta lortutako saria. Datu horietara iristeko modua jasoko da.

Euroak euroez bestelako apustu-unitate bihurtzeko jokia duen makina baten kasuan, egiaztatuko da ea gordetzen diren bigarren faseko jokoetan egindako apustuen



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

azken 100 partiden datuak gutxienez. Joko horietan, euroak ez diren apustu-unitateetan egiten dira apustuak, eta euroak ez diren apustu-unitateetan lortzen dira sariak. Datu horietara iristeko modua jasoko da.

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken bi hilabeteetako partiden inguruko datu hauek gordetzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua eta lortutako saria. Hori hala den ziurtatzeko, data bat baita eta ez saiakuntza-laboretegiak egiazta dezakeen partida-tarte zehatz bat, egiaztatu beharko da azken 20.000 partidei buruz adierazitako datuak gutxienez gordetzen direla. Testu formatuan, kalkulu-orrian edo makina bereko zerbitzu-fase batean bistaratuta gorde daitezke datu horiek. Datu horiek irispidean izateko modua jasoko da, eta fitxategi batean gorde ahal badira, hura nola deskargatu adieraziko da.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.4 eta 13.5 artikulua.*

5.4.2.2.27.- ERABILTZAILARENTZAKO INFORMAZIOA

Makinetan honako informazio hau jarri beharko da, argi eta erabiltzaileak ikusteko moduan:

- ◆ Partidaren eta egin daitezkeen apustuen prezioa.
- ◆ Onartutako diru mota edo ordainbidea.
- ◆ Jokoaren arauak.
- ◆ Sarien bidez itzuli beharreko ehunekoa:
- ◆ Konbinazio irabazle guztien deskribapena eta haietako bakoitzari dagoen sariaren zenbatekoa.

Euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa duen eta euroez bestelako sariak ematen dituen makina bat bada, aurreko puntuan jasotakoaz gain, honako hauek ere jasotzen direla egiaztatu beharko da:

- ◆ Argi eta garbi adierazi behar da makina horretan sartutako dirua apustu-unitate bihurtzeko daitekeela, ondorengo jokoetan jokatu ahal izateko. Horrez gain, izena eta jokoa faseen deskribapena adierazi behar dira.
- ◆ Irabazien plana, eurotan zein apustu-unitateetan.
- ◆ Apustu-unitateen eta euroen arteko baliokidetzaren irabaz daitezkeen apustu-unitateetako gehieneko saria berariaz adierazita.
- ◆ Zenbat apustu-unitate biltegitara daitezkeen gehienez; behiz kopuru hori gaindituta aldatuta automatikoa egiten da.

Serigrafia fisikoa duten makinetan, gutxienez aurreko paragrafoetan aipatzen diren argibide guztiak ikusgai daudela egiaztatuko da.

Serigrafia birtuala duten makinetan, mekanismo fisiko edo birtual bat dagoela egiaztatuko da, aurreko paragrafoetan aipatzen den informazio guztia pantailan erakusteko. Informazio horrek eskuragarri egon behar du, erabiltzaileak horretarako sarbidea izan dezan partida bakoitzean zehar edo partida bakoitzaren aurretik.

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.*

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.3, 14.3 eta 14.4 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.2.28.- ADINGABEENTZAKO DEBEKUARI BURUZKO ETIKETA ETA JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA ADIERAZTEKO ABISUA

Egiaztatuko da ea etiketa eta haren neurriak bat datozen 2023ko abenduaren 5eko Aginduaren I. eranskinean jasotakoarekin eta, halaber, ea jasotzen diren honako ohartarazpen hauek: adingabeei jokatzeko debekatzea eta jokoak praktikatzeko mende-kotasuna sorraraz dezakeela. Etiketa birtuala edo fisikoa den adieraziko da.

Fisikoa izanez gero, adieraziko da non dagoen instalatuta, eta egiaztatuko da ea txanponak eta billeteak sartzeko zorroaren inguruan edo txarteletarako edo euskari elektronikoko edo fisikoetarako arteken ondoan dagoen, gehienez ere gailu horietatik, etiketa osatzen duen laukizuzenaren ertzetik 10 cm-ra, makinaren aurrealdean betiere.

Birtuala izanez gero, egiaztatuko da makina egonean dagoenean etiketa pantailan agertzen dela eta haren gainazalean duen posizioa ausaz aldatzen dela.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 29.1 eta 29.2 artikulua.

5.4.2.2.29.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK

Makina pausaturik dagoen bitartean, makinak arreta erakartzeko soinu-gailurik ez duela egiaztatuko da.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.1 artikulua.

5.4.2.2.30.- KONTROL-KONTAGAILUAK

- Makinak zer kontagailu-modelo daukan adieraziko da, eta kontagailuak kontrol metrologikoari buruzko araudi aplikagarrian ezarritakoa betetzen duela ziurtatuko da; era berean, adieraziko da zer adostasun-moduluren bidez ebaluatu den, zein erakundek ebaluatu duen eta zer ziurtagiri-zenbaki esleitu zaion kontagailu horri.

- Administrazioak kontagailua modu independentean irakur dezakeela egiaztatuko da; gainera, irakurketa egiteko modua eta horretarako zer baliabide behar diren zehaztuko da, baita baliabideok Administrazioari aurretiaz eman zaizkion ala homologazio-eskaerarekin batera eman diren ere.

- Instalatuta dauden makina nola identifikatzen den zehaztuko da, eta egiaztatuko da erregistro-zenbakia, serie-zenbakia eta, postu anitzeko makina bada, makinaren postua jasotzen direla.

- Kontagailuaren serie-zenbakia nola egiaztatu adieraziko da, eta manipulazioen aurka babestuta dagoela ziurtatuko da.

- Egiaztatuko da kontagailuak memorian gordetako datuak mantentzen dituela, makina itzalita egon arren, eta, halaber, makina ezin dela erabili matxura izanez gero edo kontagailua deskonektatuz gero.

- Egiaztatuko da kontagailua modu iraunkorrean eta metatuan gordetzen dituen



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

jokatutako partida kopuruari eta lortutako sarietarako buruzko datuak, makina lehen aldiz instalatu zen unetik. Horrela, argi eta garbi identifikatu ahal izango dira ziklo bakoitza, hasiera- eta amaiera-datak, eta ziklo edo serie bakoitzerako sarietarako ehunekoa.

- Egiaztatuko da badituela totalizatzailerak, helburu fiskaletarako eta balizko iruzurra prebenitzeko legezko kontrola egiteko; halaber, matxura, korrante elektrikorik eza edo deskonexioa gertatuz gero, erregistratutako informazio guztia gutxienez sei urtez gordetzen duten begiratuko da.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.d) artikulua.*

5.4.2.3.- BH+ MOTAKO MAKINAK

5.4.2.3.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA

Partida bakunaren prezioa adieraziko da (0,20 €, gehienez).

Egiaztatuko da sarrera-kredituen kontagailuan metatutako kredituekin jokatzeko makinak aldibereko partidetak eskaintzen duen prezioak ez duela gainditzen baimendutako gehienekoa (5 aldibereko partida, gehienez).

Partidaren prezioa baino txikiagoa den hondar-balioarekin zozketarik onartzen den ala ez adierazi eta egiaztatuko da (*bikoitza ala ezer ez zozketa: 10 zentimo*).

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.a) artikulua.*

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 6.a) eta 13.1.f) artikulua.*

5.4.2.3.2.- PARTIDAREN HASIERA

Partidaren hasierak nolako funtzionamendua duen deskribatzea; boluntarioa ala boluntario eta automatikoa den zehaztuko da. Automatikoa bada, idatzi beharko da zenbat denbora –segundotan– igaro behar den makinak funtzionatu dezan erabiltzailerak esku hartu gabe (*bost segundo igarotakoan, makinak automatikoki funtzionatu ahal izango du*). 10 lagin hartuko dira.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.2 artikulua.*

5.4.2.3.3.- PARTIDEN IRAUPENA

Partiden batez besteko iraupena adieraziko da: hogeita hamar minututan zenbat partida jokatu diren zehaztuko da (*ez da izango hiru segundo baino laburragoa, eta sei ehun partidaren iraupena ez da izango hogeita hamar minutu baino laburragoa*).

Partiden iraupenaren ondorioetarako, aldi berean egiten diren partidak partida bakunak balira bezala kontatuko dira.

Hogeita hamar minutuko bi ziklo gauzatuko dira gutxienez. Horretarako, ziklo osoan zehar apustu berdinean jokatuko da eta, ahal bada, oinarritzeko jokoan. Apustua



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

ausaz hautatuko da, ziklo bakoitzaren hasieran.

Zikloen hurrenkera eta haietako bakoitzean bete beharreko jarraibideak honako hauek izango dira:

- a) AT irizpidea: lortutako sari guztiak denboraren % 80an kobratzen dira, eta gainerako % 20an arriskatzen dira.
- b) AH irizpidea: lortutako sari guztiak denboraren % 80an arriskatzen dira eta gainontzeko % 20an kobratzen dira.

Nolanahi ere, jokorako beste aukera batzuen bidez gauzatu ahal izango dira zikloak, laborategiaren irizpideen arabera, kaltegarriagoak direla iritziz gero.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.h) eta 6.e) artikulua.*

5.4.2.3.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA

Balidazio-sistemaren baten bidez, egindako jokaldia edo apustua baliozkoa dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.5 artikulua.*

5.4.2.3.5.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA

Funtzionamendua identifikatzea eta deskribatzea, eta gehieneko metatze-muga idaztea (*100 partida bakunen baliokidea, gehienez*).

Ezarritakoa baino balio handiagoa sartzen bada soberakina erreserba-kontagailura pasatzen dela (halakorik badu) edo automatikoki itzultzen duela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.d), 6.c) eta 13.1.f) artikulua.*

5.4.2.3.6.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.

Kontagailu horretan metatutako dirua edozein unetan berreskuratu daitekeela egiaztatuko da.

Kontagailu horretan erabiltzaileak modu boluntarioan bildutako dirua automatikoki nola berreskuratu deskribatuko da, hau da, erabiltzaileak inolako ekintzarik egin gabe, eta zenbat denbora igaro den adieraziko da (*10 segundo, gehienez*). 10 lagin hartuko dira.

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.e) eta 14.6 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.3.7.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.

Sariak metatzeko gehieneko muga zein den adieraziko da; egiaztatuko da ez dela pilatzen baimendutako gehieneko sariarena baino balio handiagorik (*gehienez 1.000 €*).

Kontagailu horretan erabiltzaileak modu boluntarioan bildutako dirua automatikoki nola berreskuratu egiaztatu eta deskribatuko da, hau da, erabiltzaileak inolako ekin-tzarik egin gabe (*10 segundo, gehienez*). Hori egiaztatzeko, 10 lagin hartuko dira.

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

Kontagailu horretan pilatu den diruarekin jokatzeko aukera ematen den ala ez adieraziko da; konfiguragarria den ala ez jasoko da, eta, hala badagokio, nola hauta daitekeen.

Egiaztatuko da erabiltzaileari jakinarazten zaiola kontsumituko den zenbatekoa kontagailu horretatik datorrela (sari-metaketa-aren kontagailuan metatutako zenbatekoaren keinua, soinu-abisua, etab.), eta abisu hori zertan datzan deskribatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.f) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.3.8.- EUROEZ BESTELAKO SARIAK ETA APUSTU-UNITATEAK METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, honako datu hauek jasoko dira:

- Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.
- Kontagailu horrek euroez bestelako sariak eta apustu-unitateak metatzeko duen gehieneko muga adierazi behar da.
- Mugara heltzean kontagailuak zer jokabide izango duen deskribatu behar da.
- Euroez bestelako sarietan eta apustu-unitateetan lor daitekeen gehieneko saria adierazikoa da.
- Bigarren faseko jokoen probetan puntutan lortutako saririk handiena zenbatekoa den jasoko da.

Egiaztatu behar da kontagailu horrek ez duela euroez bestelako sariak edo apustu-unitateak metatzen uzten, ezarritako gehieneko mugaren gainera, saria edozein dela ere: 1. faseko jokoak, 2. faseko jokoak edo joko edo poltsa komuna (haien konbinazioak barne daudela).

Begiratu behar da euroez bestelako sariak eta apustu-unitateak euro bihurtuz lor daitekeen gehieneko euro kopurua zein den eta ikusten bada lortzen den sariak muga gainditzen duela, hori jasota utzi behar da.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Horiek guztiak egiaztatzeko proba honela egingo da:

Euroak euro ez diren apustu-unitate bihurtzeko lehen fasearen hasieran, lortzen diren apustu-unitate guztiak metatuko dira, apustu-unitateen kontagailurako ezarri den apustu-unitateen gehieneko kopurura iritsi arte. Egiaztatuko da makinak, gehieneko kopuru horretara helduta, automatikoki euro bihurtzen dituela puntu-jokoetan emandako azken sariaren apustu-unitateak, apustu-unitateen kontagailuak inoiz gaindi ez dezan ezarritako gehieneko kopurua. Hori egiaztatutakoan, eskuz aktibatuko da hirugarren fasea edo apustu-unitateak euro bihurtzeko jokia, eta egiaztatuko da kontagailuan eskuragarri dauden apustu-unitate guztiak aldatzen direla eta lortzen den zenbatekoak ez duela gainditzen ezarritako gehieneko saria.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2 artikulua.*

5.4.2.3.9.- EUROAK EUROEZ BESTELAKO SARI ETA APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO BATEZBESTEKOAK

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokia badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, euroak apustu-unitate bihurtzeko (eta alderantziz) ezarri den batez besteko balio bakarra zein den jasoko da.

Makinaren fabrikatzaileak adierazitako puntuen balioaren batez besteko balioa egiaztatu behar da, eta, horretarako, saiakuntza-laboretegiak behar beste partida jokatuko ditu, makinak ematen duen euroez bestelako sariaren eta apustu-unitatearen batez besteko balioa lortzeko.

Saiakuntzari buruzko txostenean adierazi behar da zenbat partida jokatu diren apustu-unitateen batez besteko balioa kalkulatzeko, eta balio horrek ezin izango du inoiz gainditu itzulketa-ehunekoa betetzeko ezarritako zikloa.

Fabrikatzaileak adierazitako apustu-unitateen balioaren eta laboretegiak kalkulatuak balioaren arteko desbideraketa ezin izango da % 1etik gorakoa izan.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2.a) artikulua.*

5.4.2.3.10.- SARIAK

Makinaren irabazien planean zehazten den gehieneko saria adieraziko da (1.000 €, *gehienez*). Adierazi behar da saiakuntzetan hori ikusi den ala ez.

Adieraziko da sariak kanporatzeko mekanismoa zein den, bai eta sariok jasotzeko erretilua edo antzeko ontzia non dagoen ere.

Egiaztatu behar da makinak ez diola jokalaria informazio okerrik ematen. Bestela, arrisku-aukerak sortuko lirateke, hots, hobekuntzaren kasuan, baimenduta dagoen gehienekoa gainditzen duen saria emango litzateke, nola eurotan, hala apustu-unitatetan.

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokia badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, adierazi behar da zein den apustu-unitateetan lor daitekeen gehieneko saria, eta egiaztatuko da sari horren baliokidetzak ez dela gehieneko saria baino handiagoa eurotan. Adierazi behar da saiakuntzetan hori ikusi den ala ez.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2.a), 3.2.b), 3.2.c), 6.b) eta 14.6 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.3.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA

Erabiltzaileari konbinazio irabazlea lortu duela adierazteko modua deskribatuko da, bai eta araudian jasotakoa betetzen duela egiaztatuko ere.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.1 artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.k) eta 14.3 artikulua.

5.4.2.3.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRATZEKO BITARTEKOAK

Onartutako ordainbideak deskribatuko dira. Batetik, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendutakoekin bat datozela eta, bestetik, kreditu behar bezala bihurtzen direla egiaztatuko da.

Deskribatuko da ea saria, kobrantza-mekanismoa aktibatzen denean, berehala eta oso-osorik kobratzen den ala, aitzitik, zatika kobratzen den. Azken kasu horretan, erabiltzaileari eskaintzen zaizkion aukerak deskribatuko dira.

Sariak ordaintzeko bitartekoak deskribatuko dira. Lortutako sarien zenbatekoa edo sari-metaketaren kontagailuan pilatutakoa behar bezala kobratzen dela egiaztatuko da.

Sariak eskuratzeko txanponik sartu edo kreditu gehigarririk kontsumitu behar ez dela egiaztatuko da.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.2 artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.c) eta 2.j) artikulua.

5.4.2.3.13.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOA

Partida-zikloa adieraziko da (100.000koa izan behar du).

Makina gutxienerako zer ehunekotara doitu daitekeen adieraziko da (*gutxienerako: % 80*).

Makinaren parametroak legeriak zehaztutakoaren aurka konfiguratu daitezkeen egiaztatuko da.

Adieraziko da ea alda daitekeen makinaren itzulketa-ehunekoa eta, hura aldatzea baldin badago, nola egin behar den eta zer baliori egokitu dakioken. Aldibereko apustuetarako ehuneko desberdinak edo «gainehunekoak» doitu badaitezke, hauek adieraziko dira: doitzeko aukera dagoela, doikuntza nola egin eta zer baliotara doitu daitekeen.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.d) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.g) eta 6.d) artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.3.14.- GUTXIENEO ITZULKETA-EHUNEOA EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK

- Sarien itzulketa-ehunekoak egiaztatzeke, 100.000 partidako bi ziklo automatiko gauzatuko dira; betiere, makinak aukeran dituen apustuak bakoitzean (bakuna eta aldiberekoak) partida kopuru bera jokatzen saiatuko da.

- Zikloari ekin aurretik, makinaren zikloa hasieratuko da.

- Saiakuntzak iraun bitartean, makinaren apustu eta joko guztietan jokatzen saiatu behar da (kaleko jokoaren erakusgarri izan dadin).

- Lehen zikloa «AT» izeneko irizpidearekin (arrisku txikia) gauzatuko da, hots, lortutako sarien % 60 eta % 100 artean kobratzea, apustu-estrategia «kontserbadorea» erabilia (hala badagokio).

- Bigarren zikloa «AH» izeneko irizpidearekin (arrisku handia) gauzatuko da, hots, lortutako sarien % 60 eta % 100 artean arriskatzea, apustu-estrategia «arriskatua» erabilia (hala badagokio).

- Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak badu eta euroez bestelako sariak ematen baditu makinak, honako informazio hau jasoko da eta zikloen irizpideak honela gauzatuko dira:

■ Partida bakunaren prezioa adieraziko da.

■ Zenbat apustu-unitate dagozkion partida bakunaren prezioari jasoko da, eta, aurrekoaz gain, zenbat apustu-unitate diren euro baten baliokide eta zein den euroko sari handienaren baliokidea apustu-unitatetan.

■ Proba-zikloetan, jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta lortu den sari bat apustu-unitatetan, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan eta orotara zenbat apustu-unitate lortu diren ere.

■ Jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta lortu den sari bat eurotan, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan eta orotara zenbat euro lortu diren ere.

■ Jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta ez den saririk lortu, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan ere.

■ Laborategiak joko moten arabera zikloen estrategia ezarriko du, eta horren helburua da egoera murriztaileena ezartzea, makinak gutxieneko itzulketak berma dezan eta modeloak ez dezan inoiz partida-zikloa amaitu ezarrita dagoen gutxieneko itzulketa-ehunekoaren azpitik.

■ Ziklo automatikoetan erabiltzen diren estrategiek modeloaren funtzionalitateak adierazi behar dituzte, eta, ahal den neurrian, kreditutan zein apustu-unitatetan eskuragarri dauden apustu guztiak erabiliko dira.

■ Zikloetan ezin da lehen fase batean euroak apustu-unitate bihurtu eta jarraian apustu-unitateak euro bihurtzeko fasera igaro, nahitaezkoa baita 2. fasean gutxienez behin 1. fasean lortutako apustu-unitate guztiak jokatzea.

- Makinak aukeran joko desberdinak baditu, atal honetako probetan makinako joko



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

guztiak erabili behar dira, eta joko bakoitzean zenbat aldiz jokatu behar den kalkulatzeko, makinaren zikloko partida guztien kopurua aukeran dauden joko kopuruaz zatitu behar da, eta itzulketa-ehunekoa izan behar da makina mota horretarako ezarritako gutxienezko gorakoa.

- Laborategiak ziklo gehigarriak egin behar direla irizten badio, haren ustez egokiena den irizpidearen arabera egin ahal izango ditu.

- Adieraziko da ea erlazio sistematiko eta lehenetsirik ikusten den sarien artean, zeinen batuketak kasuan kasuko sariaren gehieneko balioa gainditzen baitu, barne hartuta euroak ez diren apustu-unitateetako sariak (hala badagokio).

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.i) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.b), 3.2 eta 5.d) artikulua.

5.4.2.3.15.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA

Egiaztatuko da ea bat datozen jokoaren garapena eta bezeroak eman duen dokumentuetan deskribatutakoa (*Makinaren eskuorri teknikoa eta Deskripzio-memoria*).

Sakagailuek eta beste mekanismo osagarri batzuek egoki funtzionatzen duten egiaztatuko da, baita haien identifikazioa funtzionalitatearekin bat datorren ere.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.2.g) eta 67.3.e) artikulua.

5.4.2.3.16.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA

Adieraziko da ea erabiltzaileak jokatu nahi duen dirua, jokoan eman nahi duen denbora edo makinaren funtzionamendua partida kopuru jakin baterako mugatzeko mekanismorik duen ala ez. Baiezkoan, hura identifikatu eta funtzionamendua deskribatuko da.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.i) eta 14.7 artikulua.

5.4.2.3.17.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN

Jokoa blokeatzeko eta ordainbideak onartzeko mekanismoak deskribatuko dira.

Egiaztatuko da ea, sariak metatzeko kontagailuan dirua metatuta dagoela eta ordaintzaileak dirurik gabe edo sari-metaketa kontagailuan pilatutako zenbatekoa baino diru gutxiagorekin utzita, makina zerbitzuz kanpo geratzen den, hots, makinan jokatzeko eta dirua sartzea galarazten duen, dirua kobratzea erabakitzen baldin bada.

Erreserban metatutako dirua kobratzen den kasuan ere gauzatuko da egiaztapen hori, dagokien makinetan.

Erabiltzaileari horren berri eman zaiola egiaztatuko da; horretarako, makinak erabiltzaileari igortzen dizkion abisuak jasoko dira.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.j), 13.1.c) eta 13.1.e) artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.3.18.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK

Arrabolak edo antzeko gailuak blokeatzen direnean makina zerbitzuz kanpo geratzen dela egiaztatuko da, eta, hala badagokio, bideo-pantaila edo partida garatzen den beste edozein mekanismo deskonektatzen denean makinak nola jarduten duen deskribatuko da.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat gutxienez bi arrabolen edo antzeko gailuren biraketa-abiadurak ausaz aldatzeko. Haietako lehenengoak nahitaez izan behar du horrelako gailu bat.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat, energia etenda egon ondoren, makina itzultzen denean, arrabolen edo antzeko gailuen bira eta, behar izanez gero, lortutako sariaren ordainketa-zikloa osatzeko.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.i) artikulua.*

5.4.2.3.19.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO

Deskonexioa gertatuz gero edo elektrizitate-fluxuan etendurarik izanez gero makinaren kontagailuen memoriak gordetzen dituen energiaren hornitzeko elikatze-iturri autonomoa deskribatuko da.

Hornidura elektrikoa eteten denean, hornidura lehengoratu ondoren, makina hasierako egoerara edo parekatutako egoera batera bueltatzen dela egiaztatuko da.

Makina partida bat egiten edo sari bat ordaintzen ari bazen, energia berreskuratu ondoren partida amaitzen dela edo saria osatzen dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.b) eta 13.1.h) artikulua.*

5.4.2.3.20.- MAKINAREN JOKOAK EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da makinak ez duela kasinoetako berezko jokoen modalitatea den jokorik, ez izen berarekin ez eta izen desberdinarekin ere.

Makinak bingo-jokoan oinarritutako jokorik al duen egiaztatuko da, eta, halakorik izanez gero, «aparteko bolak» erosterik ez dagoela ziurtatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.l) artikulua.*

5.4.2.3.21.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA

Saiakuntzetan ikusitakoa eta makinaren irabazien planetan adierazitakoa bezeroak aurkeztutako dokumentazioan deskribatzen denarekin bat datorren egiaztatuko da.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.b) eta 67.3.c) artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.3.22.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da joko-programa guztien softwarea, joko komunaren edo sariaren edo poltsa komunaren programena barne, gutxienez 2 algoritmoren bidez identifikatuta dagoela, honako hiru hauen artetik: CRC32, MD5 eta SHA1.

Estalkia identifikatzeko modeloaren irudia erantsiko da, joko-programa edo -programak biltzen dituzten memoria edo bestelako gailu guztietako bakoitzean itsatsita egon beharko duena.

Etiketari jasotako datuak araudian eskatzen direnekin bat datozela egiaztatuko da (*enpresa fabrikatzailearen edo inportatzailearen zenbakia; modeloaren erregistro-zenbakia –hala badagokio– eta jokoaren bertsioa; joko-programaren softwarearen identifikazioa, gutxienez bi algoritmoren bidez, honako hauen artean: CRC32, MD5 eta/edo SHA1*).

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 54.2, 67.3.f) eta 67.3.h) artikulua.*

5.4.2.3.23.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEA

Egiaztatuko da aldaketarik ez egiteko moduan diseinatu eta eraiki direla jokia eta, dagokionean, irabazien plana zehazteko, egindako partida kopurua zenbatzeko edo txartelak, billeteak, ordainagiriak edo antzekoak emateko memoriak edo gailu elektronikoak.

Egiaztatuko da memoriak, mikrokontrolagailuek, disko gogorrek, DVDek edo joko-programa edo- programak (joko komunak, poltsa eta sari komunak barne) gorde-tzen dituen beste edozein euskarri motak badituztela babes-mekanismo espezifikoak, haiek manipulatu edo aldatuko ez direla bermatzeko.

Egiaztatuko da makinaren konfigurazioa dela-eta joko-programak ezin izango direla ordeztu edo aldatu, ezarritako arauak bete gabe.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.a), 13.1.g) eta 13.1.j) artikulua.*

5.4.2.3.24.- ERLOJUA

Makinek eskuz doitzeko metodo batez hornituriko erloju bat dutela egiaztatu eta adieraziko da. Eskuz doitzeko modu hori zein den zehaztuko da.

Adieraziko da ea erloju hori automatikoki doitu daitekeen, eragiketan kontrol- eta monitorizazio-sistema bat dagoenean.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.3 artikulua.*

5.4.2.3.25.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken 100 partidei buruzko datu hauek gorde-tzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua, konbinazioa edo apustuaren emaitza eta lortutako saria. Datu horietara iristeko modua jasoko da.

Euroak euroez bestelako apustu-unitate bihurtzeko jokia duen makina baten



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

kasuan, egiaztatuko da ea gordetzen diren bigarren faseko jokoetan egindako apustuen azken 100 partiden datuak gutxienez. Joko horietan, euroak ez diren apustu-unitateetan egiten dira apustuak, eta euroak ez diren apustu-unitateetan lortzen dira sariak. Datu horietara iristeko modua jasoko da.

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken bi hilabeteetako partiden inguruko datu hauek gordetzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua eta lortutako saria. Hori hala den ziurtatzeko, data bat baita eta ez saiakuntza-laboretegiak egiazta dezakeen partida-tarte zehatz bat, egiaztatu beharko da azken 20.000 partidei buruz adierazitako datuak gutxienez gordetzen direla. Testu formatuan, kalkulu-orrian edo makina bereko zerbitzu-fase batean bistaratuta gorde daitezke datu horiek. Datu horiek irispidean izateko modua jasoko da, eta fitxategi batean gorde ahal badira, hura nola deskargatu adieraziko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.4 eta 13.5 artikulua.*

5.4.2.3.26.- ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA

Makinetan honako informazio hau jarri beharko da, argi eta erabiltzaileak ikus-teko moduan:

- ◆ Partidaren eta egin daitezkeen apustuen prezioa.
- ◆ Onartutako diru mota edo ordainbidea.
- ◆ Jokoaren arauak.
- ◆ Sarien bidez itzuli beharreko ehunekoak:
- ◆ Konbinazio irabazle guztien deskribapena eta haietako bakoitzari dago-kion sariaren zenbatekoa.

Euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoaren duen eta euroez bestelako sariak ematen dituen makina bat bada, aurreko puntuan jasotakoaz gain, honako hauek ere jasotzen direla egiaztatu beharko da:

- ◆ Argi eta garbi adierazi behar da makina horretan sartutako dirua apustu-unitate bihurtzeko daitezkeela, ondorengo jokoetan jokatu ahal izateko. Horrez gain, izena eta jokoaren faseen deskribapena adierazi behar dira.
- ◆ Irabazien plana, eurotan zein apustu-unitateetan.
- ◆ Apustu-unitateen eta euroen arteko baliokidetzak, irabaz daitezkeen apustu-unitateetako gehieneko saria berriaz adierazita.
- ◆ Zenbat apustu-unitate biltegitatu daitezkeen gehienez; behiz kopuru hori gaindituta aldaketa automatikoa egiten da.

Serigrafia fisikoa duten makinetan, gutxienez aurreko paragrafoetan aipatzen diren argibide guztiak ikusgai daudela egiaztatuko da.

Serigrafia birtuala duten makinetan, mekanismo fisiko edo birtual bat dagoela egiaztatuko da, aurreko paragrafoetan aipatzen den informazio guztia pantailan erakus-



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

teko. Informazio horrek eskuragarri egon behar du, erabiltzaileak horretarako sarbidea izan dezan partida bakoitzean zehar edo partida bakoitzaren aurretik.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.3, 14.3 eta 14.4 artikulua.

5.4.2.3.27.- ADINGABEENTZAKO DEBEKUARI BURUZKO ETIKETA ETA JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA ADIERAZTEKO ABISUA

Egiaztatuko da ea etiketa eta haren neurriak bat datozen 2023ko abenduaren 5eko Aginduaren I. eranskinean jasotakoarekin eta, halaber, ea jasotzen diren honako ohartarazpen hauek: adingabeei jokatzeko debekatzekoa eta jokoa praktikatzeko mende-kotasuna sorraraz dezakeela. Etiketa birtuala edo fisikoa den adieraziko da.

Fisikoa izanez gero, adieraziko da non dagoen instalatuta, eta egiaztatuko da ea txanponak eta billeteak sartzeko zorroaren inguruan edo txarteletarako edo euskari elektronikoko edo fisikotarako artean ondoan dagoen, gehienez ere gailu horietatik, etiketa osatzen duen laukizuzenaren ertzetik 10 cm-ra, makinaren aurrealdean betiere.

Birtuala izanez gero, egiaztatuko da makina egonean dagoenean etiketa pantailan agertzen dela eta haren gainazalean duen posizioa ausaz aldatzen dela.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 29.1 eta 29.2 artikulua.

5.4.2.3.28.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK

Makina pausaturik dagoen bitartean, makinak arreta erakartzeko soinu-gailurik ez duela egiaztatuko da.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.1 artikulua.

5.4.2.3.29.- KONTROL-KONTAGAILUAK

- Makinak zer kontagailu-modelo daukan adieraziko da, eta kontagailuak kontrol metrologikoari buruzko araudi aplikagarrian ezarritakoa betetzen duela ziurtatuko da; era berean, adieraziko da zer adostasun-moduluren bidez ebaluatu den, zein erakundek ebaluatu duen eta zer ziurtagiri-zenbaki esleitu zaion kontagailu horri.

- Administrazioak kontagailua modu independentean irakur dezakeela egiaztatuko da; gainera, irakurketa egiteko modua eta horretarako zer baliabide behar diren zehaztuko da, baita baliabideok Administrazioari aurretiaz eman zaizkion ala homologazio-eskaerarekin batera eman diren ere.

- Instalatuta dauden makina nola identifikatzen den zehaztuko da, eta egiaztatuko da erregistro-zenbakia eta serie-zenbakia jasotzen direla.

- Kontagailuaren serie-zenbakia nola egiaztatu adieraziko da, eta manipulazioen aurka babestuta dagoela ziurtatuko da.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Egiaztatuko da kontagailuak memorian gordetako datuak mantentzen dituela, makina itzalita egon arren, eta, halaber, makina ezin dela erabili matxura izanez gero edo kontagailua deskonektatuz gero.

- Egiaztatuko da kontagailua modu iraunkorrean eta metatuan gordetzen dituen jokatutako partida kopuruari eta lortutako sariei buruzko datuak, makina lehen aldiz instalatu zen unetik. Horrela, argi eta garbi identifikatu ahal izango dira ziklo bakoitza, hasiera- eta amaiera-datak, eta ziklo edo serie bakoitzerako sarien ehunekoa.

- Egiaztatuko da badituela totalizataileak, helburu fiskaletarako eta balizko iruzurra prebenitzeko legezko kontrola egiteko; halaber, matxura, korrante elektrikorik eza edo deskonexioa gertatuz gero, erregistratutako informazio guztia gutxienez sei urtez gordetzen duten begiratuko da.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.d) artikulua.*

5.4.2.4 - BS MOTAKO MAKINAK

5.4.2.4.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA

Partida bakunaren prezioa adieraziko da (0,20 €, *gehienez*).

Egiaztatuko da sarrera-kredituen kontagailuan metatutako kredituekin jokatzean makinak aldibereko partidetarako eskaintzen duen prezioak ez duela gainditzen baimendutako gehienekoa (3 €, *gehienez*).

Partidaren prezioa baino txikiagoa den hondar-balioarekin zozketarik onartzen den ala ez adierazi eta egiaztatuko da (bikoitza ala ezer ez zozketa: 10 zentimo).

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.a) artikulua.*

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 7.a) eta 13.1.f) artikulua.*

5.4.2.4.2.- PARTIDAREN HASIERA

Partidaren hasierak nolako funtzionamendua duen deskribatzea; boluntarioa ala boluntario eta automatikoa den zehaztuko da. Automatikoa bada, idatzi beharko da zenbat denbora —segundotan— igaro behar den makinak funtzionatu dezan erabiltzailak esku hartu gabe (*bost segundo igarotakoan, makinak automatikoki funtzionatu ahal izango du*). 10 lagin hartuko dira.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.2 artikulua.*

5.4.2.4.3.- PARTIDEN IRAUPENA

Partiden batez besteko iraupena adieraziko da: hogeita hamar minututan zenbat partida jokatu diren zehaztuko da (*ez da izango hiru segundo baino laburragoa, eta sei ehun partidaren iraupena ez da izango hogeita hamar minutu baino laburragoa*).



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Partiden iraupenaren ondorioetarako, aldi berean egiten diren partidak partida bakunak balira bezala kontaktuko dira.

Hogeita hamar minutuko bi ziklo gauzatuko dira gutxienez. Horretarako, ziklo osoan zehar apustu berdinean jokatuko da eta, ahal bada, oinarritzko jokoan. Apustua ausaz hautatuko da, ziklo bakoitzaren hasieran.

Zikloen hurrenkera eta haietako bakoitzean bete beharreko jarraibideak honako hauek izango dira:

- a) AT irizpidea: lortutako sari guztiak denboraren % 80an kobratzen dira, eta gainerako % 20an arriskatzen dira.
- b) AH irizpidea: lortutako sari guztiak denboraren % 80an arriskatzen dira eta gainontzeko % 20an kobratzen dira.

Nolanahi ere, jokorako beste aukera batzuen bidez gauzatu ahal izango dira zikloak, laborategiaren irizpideen arabera, kaltegarriagoak direla iritziz gero.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.h) eta 7.d) artikulua.*

5.4.2.4.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA

Balidazio-sistemaren baten bidez, egindako jokaldia edo apustua baliozkoa dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.5 artikulua.*

5.4.2.4.5.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA

Identifikatu egingo da, funtzionamendua deskribatuko da, eta metaketaren gehieneko muga idatziko da (3.000 €, *gehienez*).

Ezarritakoa baino balio handiagoa sartzen bada soberakina erreserba-kontagailura pasatzen dela (halakorik badu) edo automatikoki itzultzen duela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.d) eta 13.1.f) artikulua.*

5.4.2.4.6.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.

Kontagailu horretan metatutako dirua edozein unetan berreskuratu daitekeela egiaztatuko da.

Erabiltzaileek kontagailu horretan beren borondatez bildutako dirua nola berreskuratu dezaketen deskribatuko da.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Erabiltzaileak inolako ekintzarik egin gabe automatikoki kanporatzea aurreikusita badago, halaxe adieraziko da, eta zenbat denbora igaro den zehaztuko da (10 segundo, gehienez). 10 lagin hartuko dira.

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.e) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.4.7.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.

Sariak metatzeko gehieneko muga zein den adieraziko da; egiaztatuko da ez dela pilatzen baimendutako gehieneko sariarena baino balio handiagorik (gehienez 3.000 €).

Erabiltzaileek kontagailu horretan beren borondatez bildutako dirua nola berreskuratu dezaketen egiaztatu eta deskribatuko da.

Erabiltzaileak inolako ekintzarik egin gabe automatikoki kanporatzea aurreikusita badago, halaxe adieraziko da, eta zenbat denbora igaro den zehaztuko da (10 segundo, gehienez). 10 lagin hartuko dira.

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

Kontagailu horretan pilatu den diruarekin jokatzeko aukera ematen den ala ez adieraziko da; konfiguragarria den ala ez jasoko da, eta, hala badagokio, nola hauta daitekeen.

Egiaztatuko da erabiltzaileari jakinarazten zaiola kontsumituko den zenbatekoa kontagailu horretatik datorrela (sari-metaketa kontagailuan metatutako zenbatekoa-oren keinua, soinu-abisua, etab.), eta abisu hori zertan datzan deskribatuko da.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.f) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.4.8.- EUROEZ BESTELAKO SARIAK ETA APUSTU-UNITATEAK METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, honako datu hauek jasoko dira:

- Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.
- Kontagailu horrek euroez bestelako sariak eta apustu-unitateak metatzeko duen gehieneko muga adierazi behar da.
- Mugara heltzean kontagailuak zer jokabide izango duen deskribatu behar da.
- Euroez bestelako sarietan eta apustu-unitateetan lor daitekeen gehie-



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

neko saria adierazikoa da.

■ Bigarren faseko jokoaren probetan puntutan lortutako saririk handiena zenbatekoa den jasoko da.

Egiaztatu behar da kontagailu horrek ez duela euroez bestelako sariak edo apustu-unitateak metatzen uzten, ezarritako gehieneko mugaren gainetik, saria edozein dela ere: 1. faseko jokoak, 2. faseko jokoak edo joko edo poltsa komuna (haien konbinazioak barne daudela).

Begiratu behar da euroez bestelako sariak eta apustu-unitateak euro bihurtuz lor daitekeen gehieneko euro kopurua zein den eta ikusten bada lortzen den sariak muga gainditzen duela, hori jasota utzi behar da.

Horiek guztiak egiaztatzeko proba honela egingo da:

Euroak euro ez diren apustu-unitate bihurtzeko lehen fasearen hasieran, lortzen diren apustu-unitate guztiak metatuko dira, apustu-unitateen kontagailurako ezarri den apustu-unitateen gehieneko kopurura iritsi arte. Egiaztatuko da makinak, gehieneko kopuru horretara helduta, automatikoki euro bihurtzen dituela puntu-jokoetan emandako azken sariaren apustu-unitateak, apustu-unitateen kontagailuak inoiz gaindi ez dezan ezarritako gehieneko kopurua. Hori egiaztatutakoan, eskuz aktibatuko da hirugarren fasea edo apustu-unitateak euro bihurtzeko jokoak, eta egiaztatuko da kontagailuan eskuragarri dauden apustu-unitate guztiak aldatzen direla eta lortzen den zenbatekoak ez duela gainditzen ezarritako gehieneko saria.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2 artikulua.*

5.4.2.4.9.- EUROAK EUROEZ BESTELAKO SARI ETA APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO BATEZBESTEKOAK.

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, euroak apustu-unitate bihurtzeko (eta alderantziz) ezarri den batez besteko balio bakarra zein den jasoko da.

Makinaren fabrikatzaileak adierazitako puntuen balioaren batez besteko balioa egiaztatu behar da, eta, horretarako, saiakuntza-laboretegiak behar beste partida jokatuko ditu, makinak ematen duen euroez bestelako sariaren eta apustu-unitatearen batez besteko balioa lortzeko.

Saiakuntzari buruzko txostenean adierazi behar da zenbat partida jokatu diren apustu-unitateen batez besteko balioa kalkulatzeko, eta balio horrek ezin izango du inoiz gainditu itzulketaren ehuneko bat betetzeko ezarritako zikloa.

Fabrikatzaileak adierazitako apustu-unitateen balioaren eta laboretegiak kalkulatuak balioaren arteko desbideraketa ezin izango da % 1etik gorakoa izan.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2.a) artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.4.10.- SARIAK

Makinaren irabazien planean zehazten den gehieneko saria adieraziko da (3.000 €, gehienez). Adierazi behar da saiakuntzetan hori ikusi den ala ez.

Adieraziko da sariak kanporatzeko mekanismoa zein den, bai eta sariok jasotzeko erretilua edo antzeko ontzia non dagoen ere, halakorik izanez gero.

Egiaztatu behar da makinak ez diola jokalaria informazio okerrik ematen. Bestela, arrisku-aukerak sortuko lirateke, hots, hobekuntzaren kasuan, baimenduta dagoen gehienekoa gainditzen duen saria emango litzateke, nola eurotan, hala apustu-unitatetan.

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, adierazi behar da zein den apustu-unitateetan lor daitekeen gehieneko saria, eta egiaztatuko da sari horren baliokidetzak ez dela gehieneko saria baino handiagoa eurotan. Adierazi behar da saiakuntzetan hori ikusi den ala ez.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2.a), 3.2.b), 3.2.c), 7.b) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.4.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA

Erabiltzaileari konbinazio irabazlea lortu duela adierazteko modua deskribatuko da, bai eta araudian jasotakoa betetzen duela egiaztatuko ere.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.1 artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.k) eta 14.3 artikulua.*

5.4.2.4.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRAZTEKO BITARTEKOAK

Onartutako ordainbideak deskribatuko dira. Batetik, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendutakoekin bat datozela eta, bestetik, kreditu behar bezala bihurtzen direla egiaztatuko da.

Deskribatuko da ea saria, kobrantza-mekanismoa aktibatzen denean, berehala eta oso-osorik kobratzen den ala, aitzitik, zatika kobratzen den. Azken kasu horretan, erabiltzaileari eskaintzen zaizkion aukerak deskribatuko dira.

Sariak ordaintzeko bitartekoak deskribatuko dira. Lortutako sariaren zenbatekoa edo sari-metaketaaren kontagailuan pilatutakoa behar bezala kobratzen dela egiaztatuko da. Makinak onartzen dituen ordainbide guztien kasuan egingo da egiaztapena (tiketak, legeko dirua, txartelak, boletoak, etab.).

Sariak eskuratzeko txanponik sartu edo kreditu gehigarriak kontsumitu behar ez dela egiaztatuko da.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.2 eta 112.3 artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.c) eta 2.j) artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.4.13.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOA

Partida-zikloa adieraziko da (120.000koa izan behar du).

Makina gutxienerako zer ehunetara doitu daitekeen adieraziko da (*gutxienerako: % 80*).

Makinaren parametroak legeriak zehaztutakoaren aurka konfiguratu daitezkeen egiaztatuko da.

Adieraziko da ea alda daitekeen makinaren itzulketa-ehuneko eta, hura aldatzea baldin badago, nola egin behar den eta zer baliori egokitu dakioken. Aldibereko apustuetarako ehuneko desberdinak edo «gainehunekoak» doitu badaitezke, hauek adieraziko dira: doitzeko aukera dagoela, doikuntza nola egin eta zer baliotara doitu daitekeen.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.d) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5koa, 2.g) eta 7.c) artikulua.

5.4.2.4.14.- POSTU ANITZEKO MAKINAK

- Gehienez hamar postu daudela egiaztatuko da.

- Altzari bakarrean eratzen dutela egiaztatuko da.

- Egiaztatuko da postu bakoitza gainerakoekiko modu independentean egokituta dagoela gutxienerako itzulketa-ehunetara.

- Egiaztatuko da jokalariek guztiek aldi berean jokatzen duten joko komun bat eskaintzen duela, edo sari bat edo poltsa komun bat duela; dituen aukera guztiak jasoko dira txostenean.

- Joko komuna makinan bertan dagoen sistema baten bidez kudeatzen den egiaztatuko da.

- Sari bat edo poltsa komun bat eskainiz gero, makinako postu bakoitzetik sari edo poltsa komun hori eratzeko zer ehuneko kentzen den zehaztuko da, baita ehuneko hori makinaren operadoreak doitu dezakeen ala fabrikari doitu datorren ere. Fabrikari doitu bada, zer ehunetara edo zifratara doitu dagoen adieraziko da, eta, konfegarria bada, zer ehunetara edo zifratara egokitu daitekeen.

- Sari bat edo poltsa komun bat eskaintzen bada, zozketaren funtzionamendua eta hura kudeatzeko modua deskribatuko dira, mystery, progresiboa... den adierazita.

- Laborategiko txostenean, bereizita jaso behar dira joko komunerako edo, hala badagokio, poltsa komunerako irabazien plana eta gainerako jokotarako irabazien plana, eta haien saiakuntza sartu behar da laborategiko txostenean.

- Sari bat edo poltsa komun bat sartuz gero, aparte, modu independentean, aztertuko dira makinako sari edo poltsa komunerako irabazien plana eta makinako gainerako postu bakoitzeko irabazien plana,

- Egiaztatu behar da joko komunari buruz eskaintzen den informazioa zuzena



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

dela eta jokalaria entregatzeko aukerakin bat datorrela. Era berean, laborategiak egiaztatu behar du gehieneko saria lortzeko aukera dagoela, eta hori egiaztatu ahal izateko metodo egokiena erabiliko du. Txostenean zehatz-mehatz adieraziko dira egiaztatze erabilitako metodoa eta lortutako emaitzak.

- Makinaren deskripzio-memorian zein laborategiko txostenean, joko komunaren edo sariaren edo poltsa komunaren deskribapena eta funtzionamendua aurkeztuko dira, bakoitzaren irabazien planak barne.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.b), 67.3.c) eta 108.4.a) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5koa, 11.1 artikulua.

5.4.2.4.15.- GUTXIENKO ITZULKETA-EHUNEKOA EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK

- Sarien itzulketa-ehunekoa egiaztatze, 120.000 partidako bi ziklo automatiko gauzatuko dira; betiere, makinak aukeran dituen apustu-takako bakoitzean (bakuna eta aldiberekoak) partida kopuru bera jokatzeko saiatuko da.

- Zikloari ekin aurretik, makinaren zikloa hasieratuko da.

- Saiakuntzak iraun bitartean, makinaren apustu eta joko guztietan jokatzeko saiatu behar da (kaleko jokoa erakusgarri izan dadin).

- Lehen zikloa «AT» izeneko irizpidearekin (arrisku txikia) gauzatuko da, hots, lortutako sariaren % 60 eta % 100 artean kobratzea, apustu-estrategia «kontserbadorea» erabilia (hala badagokio).

- Bigarren zikloa «AH» izeneko irizpidearekin (arrisku handia) gauzatuko da, hots, lortutako sariaren % 60 eta % 100 artean arriskatzeko, apustu-estrategia «arriskatua» erabilia (hala badagokio).

- Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa badu eta euroez bestelako sariak ematen baditu makinak, honako informazio hau jasoko da eta zikloen irizpideak honela gauzatuko dira:

■ Partida bakunaren prezioa adieraziko da.

■ Zenbat apustu-unitate dagozkion partida bakunaren prezioari jasoko da, eta, aurrekoaz gain, zenbat apustu-unitate diren euro baten baliokide eta zein den euroko sari handienaren baliokidea apustu-unitatetan.

■ Proba-zikloetan, jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta lortu den sari bat apustu-unitatetan, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan eta orotara zenbat apustu-unitate lortu diren ere.

■ Jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta lortu den sari bat eurotan, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan eta orotara zenbat euro lortu diren ere.

■ Jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta ez den saririk lortu, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan ere.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

■ Laborategiak joko moten arabera zikloen estrategia ezarriko du, eta horren helburua da egoera murriztaileena ezartzea, makinak gutxieneko itzulketak-ehunekoa berma dezan eta modeloak ez dezan inoiz partida-zikloa amaitu ezarrita dagoen gutxieneko itzulketak-ehunekoaren azpitik.

■ Ziklo automatikoetan erabiltzen diren estrategiek modeloaren funtzionalitateak adierazi behar dituzte, eta, ahal den neurrian, kreditutan zein apustu-unitateetan eskuragarri dauden apustu guztiak erabiliko dira.

■ Zikloetan ezin da lehen fase batean euroak apustu-unitate bihurtu eta jarraian apustu-unitateak euro bihurtzeko fasera igaro, nahitaezkoa baita 2. fasean gutxienez behin 1. fasean lortutako apustu-unitate guztiak jokatzea.

Makinak aukeran joko desberdinak baditu, atal honetako probetan makinako joko guztiak erabili behar dira, eta joko bakoitzean zenbat aldiz jokatu behar den kalkulatzeko, makinaren zikloko partida guztien kopurua aukeran dauden joko kopuruaz zatitu behar da, eta itzulketak-ehunekoa izan behar da makina mota horretarako ezarritako gutxienekotik gorakoa.

- Laborategiak ziklo gehigarriak egin behar direla irizten badio, haren ustez egokiena den irizpidearen arabera egin ahal izango ditu.

- Adieraziko da ea erlazio sistematiko eta lehenetsirik ikusten den sarien artean, zeinen batuketak kasuan kasuko sariaren gehieneko balioa gainditzen baitu, barne hartuta euroak ez diren apustu-unitateetako sariak (hala badagokio).

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.i) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.b), 3.2, 7.c) eta 11.1.f) artikulua.

5.4.2.4.16.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA

Egiaztatuko da ea bat datozen jokoaren garapena eta bezeroak eman duen dokumentuetan deskribatutakoa (*Makinaren eskuorri tekniko eta Deskripzio-memoria*).

Sakagailuek eta beste mekanismo osagarri batzuek egoki funtzionatzen duten egiaztatuko da, baita haien identifikazioa funtzionalitatearekin bat datorren ere.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.2.g) eta 67.3.e) artikulua.

5.4.2.4.17.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA

Adieraziko da ea erabiltzaileak jokatu nahi duen dirua, jokoan eman nahi duen denbora edo makinaren funtzionamendua partida kopuru jakin baterako mugatzeko mekanismorik duen ala ez. Baiezkoan, hura identifikatu eta funtzionamendua deskribatuko da.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.i) eta 14.7 artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.4.18.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN

Jokoa blokeatzeko eta ordainbideak onartzeko mekanismoak deskribatuko dira.

Egiaztatuko da ea, sariak metatzeko kontagailuan dirua metatuta dagoela eta ordaintzaileak dirurik gabe edo sari-metaketaren kontagailuan pilatutako zenbatekoa baino diru gutxiagorekin utzita, makina zerbitzuz kanpo geratzen den, hots, makinan jotzea eta dirua edo fitxak sartzea eta bestelako ordainbideak galarazten dituen, dirua kobratzea erabakitzen baldin bada.

Erreserban metatutako dirua kobratzen den kasuan ere gauzatuko da egiaztapen hori, dagokien makinetan.

Sariak kobratzeko beste bitarteko batzuk dituzten makinan kasuan, makina zerbitzuz kanpo geratzen dela egiaztatuko da, eta dirurik onartzen ez duela tiketak, boletoak, txartelak, etab. blokeatzen direnean.

Erabiltzaileari horren berri ematen zaion a la ez egiaztatuko da; zehaztuko da, halaber, berriematea nola egiten den.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.j), 13.1.c) eta 13.1.e) artikulua.*

5.4.2.4.19.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK

Arrabolak edo antzeko gailuak blokeatzen direnean makina zerbitzuz kanpo geratzen dela egiaztatuko da, eta, hala badagokio, bideo-pantaila edo partida garatzen den beste edozein mekanismo deskonektatzen denean makinak nola jarduten duen deskribatuko da.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat gutxienez bi arrabolen edo antzeko gailuren biraketa-abiadurak ausaz aldatzeko. Haietako lehenengoak nahitaez izan behar du horrelako gailu bat.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat, energia etenda egon ondoren, makinara itzultzen denean, arrabolen edo antzeko gailuen bira eta, behar izanez gero, lortutako sariaren ordainketa-zikloa osatzeko.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.i) artikulua.*

5.4.2.4.20.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO

Deskonexioa gertatuz gero edo elektrizitate-fluxuan etendurarik izanez gero makinaren kontagailuen memoriak gordetzen dituen energiak hornitzeko elikatze-iturri autonomoa deskribatuko da.

Hornidura elektrikoa eteten denean, hornidura lehengoratu ondoren, makina hasierako egoerara edo parekatutako egoera batera bueltatzen dela egiaztatuko da.

Makina partida bat egiten edo sari bat ordaintzen ari bazen, energia berreskuratu ondoren partida amaitzen dela edo saria osatzen dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.b) eta 13.1.h) artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.4.21.- MAKINAREN JOKOAK EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da makinak ez duela kasinoetako berezko jokoen modalitatea den jokorik, ez izen berarekin ez eta izen desberdinarekin ere; salbuespentzat onartuko dira erruleta-jokoa edo joko horretan oinarritutako bariatateak.

Makinak bingo-jokoan oinarritutako jokorik al duen egiaztatuko da, eta, halakorik izanez gero, «aparteko bolak» erosterik ez dagoela ziurtatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.l) artikulua.*

5.4.2.4.22.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA

Saiakuntzetan ikusitakoa eta makinaren irabazien planetan adierazitakoa bezeroak aurkeztutako dokumentazioan deskribatzen denarekin bat datorren egiaztatuko da.

Postu anitzeko makinak aztertzean, saiakuntzetan egiaztatuko da bereizita daukela joko, poltsa edo sari komunerako irabazien plana eta gainerako jokoetarako irabazien plana; frogatuko da, halaber, saiakuntzetan ikusitakoa eta joko, poltsa edo sari komunerako irabazien planetan adierazitakoa bat datorrela bezeroak entregatutako dokumentazioan deskribatutakoarekin.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.b) eta 67.3.c) artikulua.*

5.4.2.4.23.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da joko-programa guztien softwarea, joko komunaren edo sariaren edo poltsa komunaren programena barne, gutxienez 2 algoritmoren bidez identifikatuta dagoela, honako hiru hauen artetik: CRC32, MD5 eta SHA1.

Estalkia identifikatzeko modeloaren irudia erantsiko da, joko-programa edo -programak biltzen dituzten memoria edo bestelako gailu guztietako bakoitzean itsatsita egon beharko duena.

Etiketari jasotako datuak araudian eskatzen direnekin bat datozela egiaztatuko da (*enpresa fabrikatzailearen edo inportatzailearen zenbakia; modeloaren erregistro-zenbakia –hala badagokio– eta jokoaren bertsioa; joko-programaren softwarearen identifikazioa, gutxienez bi algoritmoren bidez, honako hauen artean: CRC32, MD5 eta/edo SHA1*).

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 54.2, 67.3.f) eta 67.3.h) artikulua.*

5.4.2.4.24.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEA

Egiaztatuko da aldaketarik ez egiteko moduan diseinatu eta eraiki direla jokoa eta, dagokionean, irabazien plana zehazteko, egindako partida kopurua zenbatzeko edo txartelak, billeteak, ordainagiriak edo antzekoak emateko memoriak edo gailu elektronikoak.

Egiaztatuko da memoriak, mikrokontrolagailuek, disko gogorrek, DVDek edo joko-programa edo- programak (joko komunak, poltsa eta sari komunak barne) gordezen dituen beste edozein euskarri motak badituztela babes-mekanismo espezifikoak,



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

haiek manipulatu edo aldatuko ez direla bermatzeko.

Egiaztatuko da makinaren konfigurazioa dela-eta joko-programak ezin izango direla ordeztu edo aldatu, ezarritako arauak bete gabe.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.a), 13.1.g) eta 13.1.j) artikulua.*

5.4.2.4.25.- ERLOJUA

Makinek eskuz doitzeko metodo batez hornituriko erloju bat dutela egiaztatu eta adieraziko da. Eskuz doitzeko modu hori zein den zehaztuko da.

Adieraziko da ea erloju hori automatikoki doitu daitekeen, eragiketan kontrol- eta monitorizazio-sistema bat dagoenean.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.3 artikulua.*

5.4.2.4.26.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken 100 partidei buruzko datu hauek gordetzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua, konbinazioa edo apustuaren emaitza eta lortutako saria. Datu horietara iristeko modua jasoko da.

Euroak euroez bestelako apustu-unitate bihurtzeko jokoaren duen makina baten kasuan, egiaztatuko da ea gordetzen diren bigarren faseko jokoetan egindako apustuen azken 100 partiden datuak gutxienez. Joko horietan, euroak ez diren apustu-unitateetan egiten dira apustuak, eta euroak ez diren apustu-unitateetan lortzen dira sariak. Datu horietara iristeko modua jasoko da.

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken bi hilabeteetako partiden inguruko datu hauek gordetzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua eta lortutako saria. Hori hala den ziurtatzeko, data bat baita eta ez saiakuntza-laborategiak egiaztatu dezakeen partida-tarte zehatz bat, egiaztatu beharko da azken 20.000 partidei buruz adierazitako datuak gutxienez gordetzen direla. Testu formatuan, kalkulu-orrian edo makina bereko zerbitzu-fase batean bistararuta gorde daitezke datu horiek. Datu horiek irispidean izateko modua jasoko da, eta fitxategi batean gorde ahal badira, hura nola deskargatu adieraziko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.4 eta 13.5 artikulua.*

5.4.2.4.27.- ERABILTZAILARENTZAKO INFORMAZIOA

Makinetan honako informazio hau jarri beharko da, argi eta erabiltzaileak ikus-teko moduan:

- ◆ Partidaren eta egin daitezkeen apustuen prezioa.
- ◆ Onartutako diru mota edo ordainbidea.
- ◆ Jokoaren arauak.
- ◆ Sarien bidez itzuli beharreko ehunekoa:



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- ◆ Konbinazio irabazle guztien deskribapena eta haietako bakoitzari dagoen sariaren zenbatekoa.

Euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak duen eta euroez bestelako sariak ematen dituen makina bat bada, aurreko puntuan jasotakoaz gain, honako hauek ere jasotzen direla egiaztatu beharko da:

- ◆ Argi eta garbi adierazi behar da makina horretan sartutako dirua apustu-unitate bihurtzeko daitekeela, ondorengo jokoetan jokatu ahal izateko. Horrez gain, izena eta jokoaren faseen deskribapena adierazi behar dira.
- ◆ Irabazien plana, eurotan zein apustu-unitatetan.
- ◆ Apustu-unitateen eta euroen arteko baliokidetzak, irabaz daitezkeen apustu-unitateetako gehieneko saria berriaz adierazita.
- ◆ Zenbat apustu-unitate biltegitatu daitezkeen gehienez; behiz kopuru hori gaindituta aldaketa automatikoa egiten da.

Serigrafia fisikoa duten makinetan, gutxienez aurreko paragrafoetan aipatzen diren argibide guztiak ikusgai daudela egiaztatuko da.

Serigrafia birtuala duten makinetan, mekanismo fisiko edo birtual bat dagoela egiaztatuko da, aurreko paragrafoetan aipatzen den informazio guztia pantailan erakusteko. Informazio horrek eskuragarri egon behar du, erabiltzaileak horretarako sarbidea izan dezan partida bakoitzean zehar edo partida bakoitzaren aurretik.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.3, 14.3 eta 14.4 artikulua.

5.4.2.4.28.- JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA OHARTARAZTEKO ETIKETA

Egiaztatuko da ea etiketa eta haren neurriak bat datozen 2023ko abenduaren 5eko Aginduaren I. eranskinean jasotakoarekin eta, halaber, ea jasotzen den honako ohartarazpen hau: jokoak praktikatzeko mendekotasuna sorraraz dezakeela. Etiketa birtuala edo fisikoa den adieraziko da.

Fisikoa izanez gero, adieraziko da non dagoen instalatuta, eta egiaztatuko da ea txanponak eta billeteak sartzeko zorroaren inguruan edo txarteletarako edo euskarri elektronikoko edo fisikoetarako artean ondoan dagoen, gehienez ere gailu horietatik, etiketa osatzen duen laukizuzenaren ertzetik 10 cm-ra, makinaren aurrealdean betiere.

Birtuala izanez gero, egiaztatuko da makina egonean dagoenean etiketa pantailan agertzen dela eta haren gainazalean duen posizioa ausaz aldatzen dela.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 29.1 eta 29.2 artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.4.29.- JOKO-LOKALERAKO MAKINA DELA ADIERAZTEA

Makinaren aurrealdean, pantailan edo antzeko euskarri fisiko batean, hauxe adierazten dela egiaztatuko da: «joko-lokalerako makina berezia».

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 108.3.b) artikulua.*

5.4.2.4.30.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK

Makina pausaturik dagoen bitartean, makinak arreta erakartzeko soinu-gailurik ez duela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.1 artikulua.*

5.4.2.4.31.- KONTROL-KONTAGAILUAK

- Makinak zer kontagailu-modelo daukan adieraziko da, eta kontagailuak kontrol metrologikoari buruzko araudi aplikagarrian ezarritakoa betetzen duela ziurtatuko da; era berean, adieraziko da zer adostasun-moduluren bidez ebaluatu den, zein erakundek ebaluatu duen eta zer ziurtagiri-zenbaki esleitu zaion kontagailu horri.

- Administrazioak kontagailua modu independentean irakur dezakeela egiaztatuko da; gainera, irakurketa egiteko modua eta horretarako zer baliabide behar diren zehaztuko da, baita baliabideok Administrazioari aurretiaz eman zaizkion ala homologazio-eskaerarekin batera eman diren ere.

- Instalatuta dauden makina nola identifikatzen den zehaztuko da, eta egiaztatuko da erregistro-zenbakia, serie-zenbakia eta, postu anitzeko makina bada, makinaren postua jasotzen direla.

- Kontagailuaren serie-zenbakia nola egiaztatu adieraziko da, eta manipulazioen aurka babestuta dagoela ziurtatuko da.

- Egiaztatuko da kontagailuak memorian gordetako datuak mantentzen dituela, makina itzalita egon arren, eta, halaber, makina ezin dela erabili matxura izanez gero edo kontagailua deskonektatuz gero.

- Egiaztatuko da kontagailua modu iraunkorren eta metatuan gordetzen dituen jokaturako partida kopuruari eta lortutako sarietarako buruzko datuak, makina lehen aldiz instalatu zen unetik. Horrela, argi eta garbi identifikatu ahal izango dira ziklo bakoitza, hasiera- eta amaiera-datak, eta ziklo edo serie bakoitzerako sarien ehunekoa.

- Egiaztatuko da badituela totalizatzaileak, helburu fiskaletarako eta balizko iruzurra prebenitzeko legezko kontrola egiteko; halaber, matxura, korrante elektrikorik eza edo deskonexioa gertatuz gero, erregistratutako informazio guztia gutxienez sei urtez gordetzen duten begiratuko da.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Adieraziko da ea makinaren zerbitzarian inplementa daitekeen informazio-sistemaren bat, makinara konektatuta aurreko paragrafoetan jasotako funtzionalitate berak erregistratuko dituen. Informazio-sistema hori saiakuntza-laboretegi batek homologatu eta aurretiaz Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu beharko du. Zer sistema inplementa daitezkeen adieraziko da, bai eta aurreko paragrafoetan jasotako funtzionalitateak eta betekizunak egiaztatzeko sistema horietan zer emaitza lortu diren zehaztu ere.

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.k) eta 111.4 artikulua.*

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.d) artikulua.*

5.4.2.5.- BS+ MOTAKO MAKINAK

5.4.2.5.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA

Partida bakunaren prezioa adieraziko da (*0,20 €*, *gehienez*).

Egiaztatuko da sarrera-kredituen kontagailuan metatutako kredituekin jokatzeko makinak aldibereko partidetak eskaintzen duen prezioak ez duela gainditzen baimendutako gehienekoa (*5 €*, *gehienez*).

Partidaren prezioa baino txikiagoa den hondar-balioarekin zozketarik onartzen den ala ez adierazi eta egiaztatuko da (bikoitza ala ezer ez zozketa: 10 zentimo).

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.a) artikulua.*

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 8.1.a) eta 13.1.f) artikulua.*

5.4.2.5.2.- PARTIDAREN HASIERA

Partidaren hasierak nolako funtzionamendua duen deskribatzea; boluntarioa ala boluntario eta automatikoa den zehaztuko da. Automatikoa bada, idatzi beharko da zenbat denbora —segundotan— igaro behar den makinak funtzionatu dezan erabiltzaileak esku hartu gabe (*bost segundo igarotakoan, makinak automatikoki funtzionatu ahal izango du*). 10 lagin hartuko dira.

Alabaina, makinak ezin izango du automatikoki funtzionatu, aparteko bolak erosteko aukera ematen duten bingo-jokoan oinarritutako jokoetan jokatzeko ari bada; kasu horretan, erabiltzailearen ekintza beharko da. Horrelako kasuetan makina automatikoki hasten ez dela egiaztatuko da, 10 lagin hartuta.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.2 artikulua.*

5.4.2.5.3.- PARTIDEN IRAUPENA

Partiden batez besteko iraupena adieraziko da: hogeita hamar minututan zenbat partida jokatu diren zehaztuko da (*ez da izango hiru segundo baino laburragoa, eta sei ehun partidaren iraupena ez da izango hogeita hamar minutu baino laburragoa*).

Partiden iraupenaren ondorioetarako, aldi berean egiten diren partidak partida bakunak balira bezala kontatuko dira.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Hogeita hamar minutuko bi ziklo gauzatuko dira gutxienez. Horretarako, ziklo osoan zehar apustu berdinean jokatu da eta, ahal bada, oinarrizko jokoan. Apustua ausaz hautatuko da, ziklo bakoitzaren hasieran.

Zikloen hurrenkera eta haietako bakoitzean bete beharreko jarraibideak honako hauek izango dira:

- a) AT irizpidea: lortutako sari guztiak denboraren % 80an kobratzen dira, eta gainerako % 20an arriskatzen dira.
- b) AH irizpidea: lortutako sari guztiak denboraren % 80an arriskatzen dira eta gainontzeko % 20an kobratzen dira.

Nolanahi ere, jokorako beste aukera batzuen bidez gauzatu ahal izango dira zikloak, laborategiaren irizpideen arabera, kaltegarriagoak direla iritziz gero.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.h) eta 8.1.d) artikulua.*

5.4.2.5.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA

Balidazio-sistemaren baten bidez, egindako jokaldia edo apustua baliozkoa dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.5 artikulua.*

5.4.2.5.5.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA

Identifikatu egingo da, funtzionamendua deskribatuko da, eta metaketaren gehieneko muga idatziko da (5.000 €, *gehienez*).

Ezarritakoa baino balio handiagoa sartzen bada soberakina erreserba-kontagailura pasatzen dela (halakorik badu) edo automatikoki itzultzen duela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.d) eta 13.1.f) artikulua.*

5.4.2.5.6.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkotan, hura identifikatuko da.

Kontagailu horretan metatutako dirua edozein unetan berreskuratu daitekeela egiaztatuko da.

Erabiltzaileek kontagailu horretan beren borondatez bildutako dirua nola berreskuratu dezaketen deskribatuko da.

Erabiltzaileak inolako ekintzarik egin gabe automatikoki kanporatzea aurreikusita badago, halaxe adieraziko da, eta zenbat denbora igaro den zehaztuko da (10 *segundo*, *gehienez*). 10 lagin hartuko dira.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.e) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.5.7.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.

Sariak metatzeko gehieneko muga zein den adieraziko da; egiaztatuko da ez dela pilatzen baimendutako gehieneko sariarena baino balio handiagorik (*gehienez 5.000 €*).

Erabiltzaileek kontagailu horretan beren borondatez bildutako dirua nola berreskuratu dezaketen egiaztatu eta deskribatuko da.

Erabiltzaileak inolako ekintzarik egin gabe automatikoki kanporatzea aurreikusita badago, halaxe adieraziko da, eta zenbat denbora igaro den zehaztuko da (10 segundo, gehienez). 10 lagin hartuko dira.

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

Kontagailu horretan pilatu den diruarekin jokatzeko aukera ematen den ala ez adieraziko da; konfiguragarria den ala ez jasoko da, eta, hala badagokio, nola hauta daitekeen.

Egiaztatuko da erabiltzaileari jakinarazten zaiola kontsumituko den zenbatekoa kontagailu horretatik datorrela (sari-metaketa kontagailuan metatutako zenbatekoaren keinua, soinu-abisua, etab.), eta abisu hori zertan datzan deskribatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.f) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.5.8.- EUROEZ BESTELAKO SARIAK ETA APUSTU-UNITATEAK METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, honako datu hauek jasoko dira:

- Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.
- Kontagailu horrek euroez bestelako sariak eta apustu-unitateak metatzeko duen gehieneko muga adierazi behar da.
- Mugara heltzean kontagailuak zer jokabide izango duen deskribatu behar da.
- Euroez bestelako sarietan eta apustu-unitateetan lor daitekeen gehieneko saria adieraziko da.
- Bigarren faseko jokoen probetan puntutan lortutako saririk handiena zenbatekoa den jasoko da.

Egiaztatu behar da kontagailu horrek ez duela euroez bestelako sariak edo apus-



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

tu-unitateak metatzen uzten, ezarritako gehieneko mugaren gainetik, saria edozein dela ere: 1. faseko jokoak, 2. faseko jokoak edo joko edo poltsa komuna (haien konbinazioak barne daudela).

Begiratu behar da euroez bestelako sariak eta apustu-unitateak euro bihurtuz lor daitekeen gehieneko euro kopurua zein den eta ikusten bada lortzen den sariak muga gainditzen duela, hori jasota utzi behar da.

Horiek guztiak egiaztatzeko proba honela egingo da:

Euroak euro ez diren apustu-unitate bihurtzeko lehen fasearen hasieran, lortzen diren apustu-unitate guztiak metatuko dira, apustu-unitateen kontagailurako ezarri den apustu-unitateen gehieneko kopurura iritsi arte. Egiaztatuko da makinak, gehieneko kopuru horretara helduta, automatikoki euro bihurtzen dituela puntu-jokoetan emandako azken sariaren apustu-unitateak, apustu-unitateen kontagailuak inoiz gaindi ez dezan ezarritako gehieneko kopurua. Hori egiaztatutakoan, eskuz aktibatuko da hirugarren fasea edo apustu-unitateak euro bihurtzeko jokoak, eta egiaztatuko da kontagailuan eskuragarri dauden apustu-unitate guztiak aldatzen direla eta lortzen den zenbatekoak ez duela gainditzen ezarritako gehieneko saria.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2 artikulua.*

5.4.2.5.9.- EUROAK EUROEZ BESTELAKO SARI ETA APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO BATEZBESTEKOA

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, euroak apustu-unitate bihurtzeko (eta alderantziz) ezarri den batez besteko balio bakarra zein den jasoko da.

Makinaren fabrikatzaileak adierazitako puntuen balioaren batez besteko balioa egiaztatu behar da, eta, horretarako, saiakuntza-laboregiak behar beste partida jokatuko ditu, makinak ematen duen euroez bestelako sariaren eta apustu-unitatearen batez besteko balioa lortzeko.

Saiakuntzari buruzko txostenean adierazi behar da zenbat partida jokatu diren apustu-unitateen batez besteko balioa kalkulatzeko, eta balio horrek ezin izango du inoiz gainditu itzulketaren ehuneko bat betetzeko ezarritako zikloa.

Fabrikatzaileak adierazitako apustu-unitateen balioaren eta laboregiak kalkulatuak balioaren arteko desbideraketa ezin izango da % 1etik gorakoa izan.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2.a) artikulua.*

5.4.2.5.10.- SARIAK

Makinaren irabazien planean zehazten den gehieneko saria adieraziko da (5.000 €, gehienez). Adierazi behar da saiakuntzetan hori ikusi den ala ez.

Adieraziko da sariak kanporatzeko mekanismoa zein den, bai eta sariok jasotzeko erretilua edo antzeko ontzia non dagoen ere, halakorik izanez gero.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Egiaztatu behar da makinak ez diola jokolariari informazio okerrik ematen. Bestela, arrisku-aukerak sortuko lirateke, hots, hobekuntzaren kasuan, baimenduta dagoen gehienekoa gainditzen duen saria emango litzateke, nola eurotan, hala apustu-unitatetan.

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, adierazi behar da zein den apustu-unitateetan lor daitekeen gehieneko saria, eta egiaztatuko da sari horren baliokidetzeta ez dela gehieneko saria baino handiagoa eurotan. Adierazi behar da saiakuntzetan hori ikusi den ala ez.

**Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2.a), 3.2.b), 3.2.c), 8.1.b) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.5.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA

Erabiltzaileari konbinazio irabazlea lortu duela adierazteko modua deskribatuko da, bai eta araudian jasotakoa betetzen duela egiaztatuko ere.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.1 artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.k) eta 14.3 artikulua.*

5.4.2.5.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRATZEKO BITARTEKOAK

Onartutako ordainbideak deskribatuko dira. Batetik, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendutakoekin bat datozela eta, bestetik, kreditu behar bezala bihurtzen direla egiaztatuko da.

Deskribatuko da ea saria, kobrantza-mekanismoa aktibatzen denean, berehala eta oso-osorik kobratzen den ala, aitzitik, zatika kobratzen den. Azken kasu horretan, erabiltzaileari eskaintzen zaizkion aukerak deskribatuko dira.

Sariak ordaintzeko bitartekoak deskribatuko dira. Lortutako sarien zenbatekoa edo sari-metaketa kontagailuan pilatutakoa behar bezala kobratzen dela egiaztatuko da. Makinak onartzen dituen ordainbide guztien kasuan egingo da egiaztapena (tiketak, legezko dirua, txartelak, boletoak, etab.).

Sariak eskuratzeko txanponik sartu edo kreditu gehigarri kontsumitu behar ez dela egiaztatuko da.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.2 eta 112.3 artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.c) eta 2.j) artikulua.*

5.4.2.5.13.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOA

Euroak euroez bestelako apustu-unitate bihurtzeko jokorik ez duen makina bat bada, egindako apustu guztien % 80 gutxienez itzuli beharko du makinak, konbinazio posible guztien estatistikak kontuan hartuta. Mota horretako makinak direla adierazi beharko da, eta guztira zenbat konbinazio posible dauden zehaztu.

Euroak euroez bestelako apustu-unitate bihurtzeko jokoa duen makina izanez gero, partida-zikloa adieraziko da (120.000koa izan behar du).



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Makina gutxieneko zer ehunekotara doitu daitekeen adieraziko da (*gutxienekoa: % 80*).

Makinaren parametroak legeriak zehaztutakoaren aurka konfiguratuta daitezkeen egiaztatuko da.

Adieraziko da ea alda daitekeen makinaren itzulketa-ehunekoa eta, hura aldatzea baldin badago, nola egin behar den eta zer baliori egokitu dakioken. Aldibereko apustuetarako ehuneko desberdinak edo «gainehunekoak» doitu badaitezke, hauek adieraziko dira: doitzeko aukera dagoela, doikuntza nola egin eta zer baliotara doitu daitekeen.

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.d) artikulua.*

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.g) eta 8.1.c) artikulua.*

5.4.2.5.14.- POSTU ANITZEKO MAKINAK

- Gehienez hamar postu daudela egiaztatuko da.

- Altzari bakarrean eratzen dutela egiaztatuko da.

- Egiaztatuko da postu bakoitza gainerakoekiko modu independentean egokituta dagoela gutxieneko itzulketa-ehunekora.

- Egiaztatuko da jokalariek guztiek aldi berean jokatzen duten joko komun bat eskaintzen duela, edo sari bat edo poltsa komun bat duela; dituen aukera guztiak jasoko dira txostenean.

- Joko komuna makinan bertan dagoen sistema baten bidez kudeatzen den egiaztatuko da.

- Sari bat edo poltsa komun bat eskainiz gero, makinako postu bakoitzetik sari edo poltsa komun hori eratzeko zer ehuneko kentzen den zehaztuko da, baita ehuneko hori makinaren operadoreak doitu dezakeen ala fabrikari doitu datorren ere. Fabrikari doitu bada, zer ehunekotara edo zifratara doitu dagoen adieraziko da, eta, konfiguragarria bada, zer ehunekotara edo zifratara egokitu daitekeen.

- Sari bat edo poltsa komun bat eskaintzen bada, zozketaren funtzionamendua eta hura kudeatzeko modua deskribatuko dira, mystery, progresiboa... den adierazita.

- Laborategiko txostenean, bereizita jaso behar dira joko komunerako edo, hala badagokio, poltsa komunerako irabazien plana eta gainerako jokoetarako irabazien plana, eta haien saiakuntza sartu behar da laborategiko txostenean.

- Sari bat edo poltsa komun bat sartuz gero, aparte, modu independentean, aztertuko dira makinako sari edo poltsa komunerako irabazien plana eta makinako gainerako postu bakoitzeko irabazien plana,

- Egiaztatu behar da joko komunari buruz eskaintzen den informazioa zuzena dela eta jokalariei entregatzeko aukerekin bat datorrela. Era berean, laborategiak egiaztatu behar du gehieneko saria lortzeko aukera dagoela, eta hori egiaztatu ahal izateko metodo egokiena erabiliko du. Txostenean zehatz-mehatz adieraziko dira egiaztatzeko erabilitako metodoa eta lortutako emaitzak.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Makinaren deskripzio-memorian zein laborategiko txostenean, joko komunaren edo sariaren edo poltsa komunaren deskribapena eta funtzionamendua aurkeztuko dira, bakoitzaren irabazien planak barne.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.b), 67.3.c) eta 108.4.a) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 11.1 artikulua.

5.4.2.5.15.- GUTXIENEO ITZULKETA-EHUNEKOA EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK

- Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokorik ez badago eta euroez bestelako saririk ematen ez bada eta, gainera, 120.000 partidako ziklorik ez badago, makinak sarietan zer ehuneko itzultzen duen egiaztatzeko, sariak sortzeari buruzko azterlan teoriko bat egingo da, honako hauek bilduko dituena:

- ◆ Ausazko zenbakien sorgailuaren (AZS) ausazkotasuna aztertzea.
- ◆ Probabilitate-taulak eta irabazien plana aztertzea.
- ◆ Sarietan itzultzeko ehunekoaren balio teorikoa eta hegakortasun-kurba kalkulatu dira.
- ◆ Jokoaren sekuentziaren simulazio baten laburpen estatistikoa jasoko da.
- ◆ Makinek euroak apustu-unitate bihurtzeko jokorik ez badute eta euroez bestelako saririk ematen ez badute eta joko-aukera desberdinak badauzkate, atal honetako probak egiteko, makinako joko guztiak erabili behar dira.

- Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa badu eta euroez bestelako sariak ematen baditu makinak, sarietan zer ehuneko itzultzen duen egiaztatzeko, 120.000 partidako bi ziklo automatiko gauzatuko dira; betiere, makinak aukeran dituen apustu-etako bakoitzean (bakuna eta aldiberekoak) partida kopuru bera jokatzeko saiatuko da.

- Zikloari ekin aurretik, makinaren zikloa hasieratuko da.

- Saiakuntzak iraun bitartean, makinaren apustu eta joko guztietan jokatzeko saiatu behar da (kaleko jokoa erakusgarri izan dadin).

Honako informazio hau jasoko da eta zikloen irizpideak honela gauzatuko dira:

- Partida bakunaren prezioa adieraziko da.
- Zenbat apustu-unitate dagozkion partida bakunaren prezioari jasoko da, eta, aurrekoaz gain, zenbat apustu-unitate diren euro baten baliokide eta zein den euroko sari handienaren baliokidea apustu-unitatetan.
- Proba-zikloetan, jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta lortu den sari bat apustu-unitatetan, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan eta orotara zenbat apustu-unitate lortu diren ere.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

■ Jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta lortu den sari bat eurotan, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan eta orotara zenbat euro lortu diren ere.

■ Jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta ez den saririk lortu, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan ere.

■ Laborategiak joko moten arabera zikloen estrategia ezarriko du, eta horren helburua da egoera murriztaileena ezartzea, makinak gutxieneko itzulketak-ehunekoa berma dezan eta modeloak ez dezan inoiz partida-zikloa amaitu ezarrita dagoen gutxieneko itzulketak-ehunekoaren azpitik.

■ Ziklo automatikoetan erabiltzen diren estrategiek modeloaren funtzionalitateak adierazi behar dituzte, eta, ahal den neurrian, kreditutan zein apustu-unitetan eskuragarri dauden apustu guztiak erabiliko dira.

■ Zikloetan ezin da lehen fase batean euroak apustu-unitate bihurtu eta jarraian apustu-unitateak euro bihurtzeko fasera igaro, nahitaezkoa baita 2. fasean gutxienez behin 1. fasean lortutako apustu-unitate guztiak jokatzea.

- Makinak aukeran joko desberdinak baditu eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak badu eta euroez bestelako sariak ematen baditu, atal honetako probetan makinako joko guztiak erabili behar dira, eta joko bakoitzean zenbat aldiz jokatu behar den kalkulatzeko, makinaren zikloko partida guztien kopurua aukeran dauden joko kopuruaz zatitu behar da, eta itzulketak-ehunekoa izan behar da makina mota horretarako ezarritako gutxienekotik gorakoa.

- Laborategiak ziklo gehigarriak egin behar direla irizten badio, haren ustez egokiena den irizpidearen arabera egin ahal izango ditu.

- Adieraziko da ea erlazio sistematiko eta lehenetsirik ikusten den sarien artean, zeinen batuketak kasuan kasuko sariaren gehieneko balioa gainditzen baitu, barne hartuta euroak ez diren apustu-unitateetako sariak (hala badagokio).

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.i) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.b), 3.2., 8.1.c) eta 11.1.f) artikulua.

5.4.2.5.16.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA

Egiaztatuko da ea bat datozen jokoaren garapena eta bezeroak eman duen dokumentuetan deskribatutakoa (*Makinaren eskuorri teknikoa eta Deskripzio-memoria*).

Sakagailuek eta beste mekanismo osagarri batzuek egoki funtzionatzen duten egiaztatuko da, baita haien identifikazioa funtzionalitatearekin bat datorren ere.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.2.g) eta 67.3.e) artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.5.17.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA

Adieraziko da ea erabiltzaileak jokatu nahi duen dirua, jokoan eman nahi duen denbora edo makinaren funtzionamendua partida kopuru jakin baterako mugatzeko mekanismorik duen ala ez. Baiezkoan, hura identifikatu eta funtzionamendua deskribatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.i) eta 14.7 artikulua.*

5.4.2.5.18.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN

Jokoa blokeatzeko eta ordainbideak onartzeko mekanismoak deskribatuko dira.

Egiaztatuko da ea, sariak metatzeko kontagailuan dirua metatuta dagoela eta ordaintzaileak dirurik gabe edo sari-metaketaren kontagailuan pilatutako zenbatekoa baino diru gutxiagorekin utzita, makina zerbitzuz kanpo geratzen den, hots, makinan jotzea eta dirua edo fitxak sartzea eta bestelako ordainbideak galarazten dituen, dirua kobratzea erabakitzen baldin bada.

Erreserban metatutako dirua kobratzen den kasuan ere gauzatuko da egiaztapen hori, dagokien makinetan.

Sariak kobratzeko beste bitarteko batzuk dituzten makinak kasuan, makina zerbitzuz kanpo geratzen dela egiaztatuko da, eta dirurik onartzen ez duela tiketak, boletoak, txartelak, etab. blokeatzen direnean.

Erabiltzaileari horren berri ematen zaion a la ez egiaztatuko da; zehaztuko da, halaber, berriematea nola egiten den.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.j), 13.1.c) eta 13.1.e) artikulua.*

5.4.2.5.19.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK

Arrabolak edo antzeko gailuak blokeatzen direnean makina zerbitzuz kanpo geratzen dela egiaztatuko da, eta, hala badagokio, bideo-pantaila edo partida garatzen den beste edozein mekanismo deskonektatzen denean makinak nola jarduten duen deskribatuko da.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat gutxienez bi arrabolen edo antzeko gailuren biraketa-abiadurak ausaz aldatzeko. Haietako lehenengoak nahitaez izan behar du horrelako gailu bat.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat, energia etenda egon ondoren, makinara itzultzen denean, arrabolen edo antzeko gailuen bira eta, behar izanez gero, lortutako sariaren ordainketa-zikloa osatzeko.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.i) artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.5.20.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO

Deskonexioa gertatuz gero edo elektrizitate-fluxuan etendurarik izanez gero makinaren kontagailuen memoriak gordetzen dituen energiaren hornitzeko elikatze-iturri autonomoa deskribatuko da.

Hornidura elektrikoa eteten denean, hornidura lehengoratu ondoren, makina hasierako egoerara edo parekatutako egoera batera bueltatzen dela egiaztatuko da.

Makina partida bat egiten edo sari bat ordaintzen ari bazen, energia berreskuratu ondoren partida amaitzen dela edo saria osatzen dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.b) eta 13.1.h) artikulua.*

5.4.2.5.21.- MAKINAREN JOKOAK EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da makinak ez duela kasinoetako berezko jokoen modalitatea den jokorik, ez izen berarekin ez eta izen desberdinarekin ere; salbuespentzat onartuko dira erruleta-jokoa edo joko horretan oinarritutako barietateak.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.l) artikulua.*

5.4.2.5.22.- APARTEKO BOLA

Bingoan oinarritutako aldaeretan datzan jokoren bat badute, adieraziko da ea makinek «aparteko bola» aukera ematen duen gailu bat daukaten; modu horretan, erabiltzaileak bere borondatez arriskatu ahal izango ditu makinan dauden kredituak, edo haiek erosteko diru gehigarria sartu.

«Aparteko bola» bat erosteagatik gehienez zenbat ordaindu daitekeen adieraziko da, aukera hori duen joko bakoitzeko.

Ziurtatuko da «aparteko bola» aukerak ez duela makinaren sarien ehunekoia aldatzen eta ez dela 5.000 €-ko saria gainditzen.

Egiaztatuko da eta jokalaria badakien zenbat kostatzen den aparteko bola bakoitza; horren berri nola ematen den ere zehaztuko da.

Partida bakoitzean 15 «aparteko bola» baino gehiago erosterik ez dagoela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 8.2 artikulua.*

5.4.2.5.23.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA

Saiakuntzetan ikusitakoa eta makinaren irabazien planetan adierazitakoa bezeroak aurkeztutako dokumentazioan deskribatzen denarekin bat datorren egiaztatuko da.

Postu anitzeko makinak aztertzean, saiakuntzetan egiaztatuko da bereizita daukela joko, poltsa edo sari komunerako irabazien plana eta gainerako jokotarako irabazien plana; frogatuko da, halaber, saiakuntzetan ikusitakoa eta joko, poltsa edo sari



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

komunerako irabazien planetan adierazitakoa bat datorrela bezeroak entregatutako dokumentazioan deskribatutakoarekin.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.b) eta 67.3.c) artikulua.

5.4.2.5.24.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da joko-programa guztien softwarea, joko komunaren edo sariaren edo poltsa komunaren programena barne, gutxienez 2 algoritmoren bidez identifikatuta dagoela, honako hiru hauen artetik: CRC32, MD5 eta SHA1.

Estalkia identifikatzeko modeloaren irudia erantsiko da, joko-programa edo -programak biltzen dituzten memoria edo bestelako gailu guztietako bakoitzean itsatsita egon beharko duena.

Etiketari jasotako datuak araudian eskatzen direnekin bat datozela egiaztatuko da (*enpresa fabrikatzailearen edo inportatzailearen zenbakia; modeloaren erregistro-zenbakia –hala badagokio– eta jokoaren bertsioa; joko-programaren softwarearen identifikazioa, gutxienez bi algoritmoren bidez, honako hauen artean: CRC32, MD5 eta/edo SHA1*).

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 54.2, 67.3.f) eta 67.3.h) artikulua.

5.4.2.5.25.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEA

Egiaztatuko da aldaketarik ez egiteko moduan diseinatu eta eraiki direla jokia eta, dagokionean, irabazien plana zehazteko, egindako partida kopurua zenbatzeko edo txartelak, billeteak, ordainagiriak edo antzekoak emateko memoriak edo gailu elektronikoak.

Egiaztatuko da memoriak, mikrokontrolagailuek, disko gogorrek, DVDek edo joko-programa edo- programak (joko komunak, poltsa eta sari komunak barne) gordetzen dituen beste edozein euskarri motak badituztela babes-mekanismo espezifikoak, haiek manipulatu edo aldatuko ez direla bermatzeko.

Egiaztatuko da makinaren konfigurazioa dela-eta joko-programak ezin izango direla ordeztu edo aldatu, ezarritako arauak bete gabe.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.a), 13.1.g) eta 13.1.j) artikulua.

5.4.2.5.26.- ERLOJUA

Makinek eskuz doitzeko metodo batez hornituriko erloju bat dutela egiaztatu eta adieraziko da. Eskuz doitzeko modu hori zein den zehaztuko da.

Adieraziko da ea erloju hori automatikoki doitu daitekeen, eragiketan kontrol- eta monitorizazio-sistema bat dagoenean.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.3 artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.5.27.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken 100 partidei buruzko datu hauek gordetzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua, konbinazioa edo apustuaren emaitza eta lortutako saria. Datu horietara iristeko modua jasoko da.

Euroak euroez bestelako apustu-unitate bihurtzeko jokoaren duen makina baten kasuan, egiaztatuko da ea gordetzen diren bigarren faseko jokoetan egindako apustuen azken 100 partiden datuak gutxienez. Joko horietan, euroak ez diren apustu-unitateetan egiten dira apustuak, eta euroak ez diren apustu-unitateetan lortzen dira sariak. Datu horietara iristeko modua jasoko da.

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken bi hilabeteetako partiden inguruko datu hauek gordetzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua eta lortutako saria. Hori hala den ziurtatzeko, data bat baita eta ez saiakuntza-laborategiak egiaztatu dezakeen partida-tarte zehatz bat, egiaztatu beharko da azken 20.000 partidei buruz adierazitako datuak gutxienez gordetzen direla. Testu formatuan, kalkulu-orrian edo makina bereko zerbitzu-fase batean bistaratuta gorde daitezke datu horiek. Datu horiek irispidean izateko modua jasoko da, eta fitxategi batean gorde ahal badira, hura nola deskargatu adieraziko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.4 eta 13.5 artikulua.*

5.4.2.5.28.- ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA

Makinetan honako informazio hau jarri beharko da, argi eta erabiltzaileak ikus-teko moduan:

- ◆ Partidaren eta egin daitezkeen apustuen prezioa.
- ◆ Onartutako diru mota edo ordainbidea.
- ◆ Jokoaren arauak.
- ◆ Sarien bidez itzuli beharreko ehunekoa:
- ◆ Konbinazio irabazle guztien deskribapena eta haietako bakoitzari dagokion sariaren zenbatekoa.

Euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoaren duen eta euroez bestelako sariak ematen dituen makina bat bada, aurreko puntuan jasotakoaz gain, honako hauek ere jasotzen direla egiaztatu beharko da:

- ◆ Argi eta garbi adierazi behar da makina horretan sartutako dirua apustu-unitate bihurtzeko daitezkeela, ondorengo jokoetan jokatu ahal izateko. Horrez gain, izena eta jokoaren faseen deskribapena adierazi behar dira.
- ◆ Irabazien plana, eurotan zein apustu-unitateetan.
- ◆ Apustu-unitateen eta euroen arteko baliokidetzaren irabaz daitezkeen apustu-unitateetako gehieneko saria berariaz adierazita.
- ◆ Zenbat apustu-unitate biltegitatu daitezkeen gehienez; behiz kopuru hori gaindituta aldaketa automatikoa egiten da.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Serigrafia fisikoa duten makinetan, gutxienez aurreko paragrafoetan aipatzen diren argibide guztiak ikusgai daudela egiaztatuko da.

Serigrafia birtuala duten makinetan, mekanismo fisiko edo birtual bat dagoela egiaztatuko da, aurreko paragrafoetan aipatzen den informazio guztia pantailan erakusteko. Informazio horrek eskuragarri egon behar du, erabiltzaileak horretarako sarbidea izan dezan partida bakoitzean zehar edo partida bakoitzaren aurretik.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.3, 14.3 eta 14.4 artikulua.

5.4.2.5.29.- JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA OHARTARAZTEKO ETIKETA.

Egiaztatuko da ea etiketa eta haren neurriak bat datozen 2023ko abenduaren 5eko Aginduaren I. eranskinean jasotakoarekin eta, halaber, ea jasotzen den honako ohartarazpen hau: jokoak praktikatzeko mendekotasuna sorraraz dezakeela. Etiketa birtuala edo fisikoa den adieraziko da.

Fisikoa izanez gero, adieraziko da non dagoen instalatuta, eta egiaztatuko da ea txanponak eta billeteak sartzeko zorroaren inguruan edo txarteletarako edo euskarri elektronikoko edo fisikoetarako artean ondoan dagoen, gehienez ere gailu horietatik, etiketa osatzen duen laukizuzenaren ertzetik 10 cm-ra, makinaren aurrealdean betiere.

Birtuala izanez gero, egiaztatuko da makina egonean dagoenean etiketa pantailan agertzen dela eta haren gainazalean duen posizioa ausaz aldatzen dela.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 29.1 eta 29.2 artikulua.

5.4.2.5.30.- JOKO-LOKALERAKO MAKINA DELA ADIERAZTEA

Makinaren aurrealdean, pantailan edo antzeko euskarri fisiko batean, hauxe adierazten dela egiaztatuko da: «joko-lokalerako makina berezia».

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 108.3.b) artikulua.

5.4.2.5.31.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK

Makina pausaturik dagoen bitartean, makinak arreta erakartzeko soinu-gailurik ez duela egiaztatuko da.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.1 artikulua.

5.4.2.5.32.- KONTROL-KONTAGAILUAK

- Makinak zer kontagailu-modelo daukan adieraziko da, eta kontagailuak kontrol metrologikoari buruzko araudi aplikagarrian ezarritakoa betetzen duela ziurtatuko da; era berean, adieraziko da zer adostasun-moduluren bidez ebaluatu den, zein erakundek ebaluatu duen eta zer ziurtagiri-zenbaki esleitu zaion kontagailu horri.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Administrazioak kontagailua modu independentean irakur dezakeela egiaztatu da; gainera, irakurketa egiteko modua eta horretarako zer baliabide behar diren zehaztu da, baita baliabideok Administrazioari aurretiaz eman zaizkion ala homologazio-eskaerarekin batera eman diren ere.

- Instalatuta dauden makina nola identifikatzen den zehaztu da, eta egiaztatu da erregistro-zenbakia, serie-zenbakia eta, postu anitzeko makina bada, makinaren postua jasotzen direla.

- Kontagailuaren serie-zenbakia nola egiaztatu adieraziko da, eta manipulazioen aurka babestuta dagoela ziurtatuko da.

- Egiaztatuko da kontagailuak memorian gordetako datuak mantentzen dituela, makina itzalita egon arren, eta, halaber, makina ezin dela erabili matxura izanez gero edo kontagailua deskonektatuz gero.

- Egiaztatuko da kontagailua modu iraunkorren eta metatuan gordetzen dituen jokatutako partida kopuruari eta lortutako sariei buruzko datuak, makina lehen aldiz instalatu zen unetik. Horrela, argi eta garbi identifikatu ahal izango dira ziklo bakoitza, hasiera- eta amaiera-datak, eta ziklo edo serie bakoitzerako sarien ehunekoa.

- Egiaztatuko da badituela totalizatzailak, helburu fiskaletarako eta balizko iruzurra prebenitzeko legezko kontrola egiteko; halaber, matxura, korrante elektrikorik eza edo deskonexioa gertatuz gero, erregistratutako informazio guztia gutxienez sei urtez gordetzen duten begiratuko da.

- Adieraziko da ea makinaren zerbitzarian inplementa daitekeen informazio-sistemaren bat, makinara konektatuta aurreko paragrafoetan jasotako funtzionalitate berak erregistratuko dituen. Informazio-sistema hori saiakuntza-laborategi batek homologatu eta aurretiaz Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu beharko du. Zer sistema inplementa daitezkeen adieraziko da, bai eta aurreko paragrafoetan jasotako funtzionalitateak eta betekizunak egiaztatzeko sistema horietan zer emaitza lortu diren zehaztu ere.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.k) eta 111.4 artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.d) artikulua.

5.4.2.6.- BG MOTAKO MAKINAK

5.4.2.6.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA

Partida bakunaren prezioa adieraziko da (0,20 €, gehienez).

Egiaztatuko da sarrera-kredituen kontagailuan metatutako kredituekin jokatzean makinak aldibereko partidetarako eskaintzen duen prezioak ez duela gainditzen baimendutako gehienekoa (6 €, gehienez).



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Partidaren prezioa baino txikiagoa den hondar-balioarekin zozketarik onartzen den ala ez adierazi eta egiaztatuko da (bikoitza ala ezer ez zozketa: 10 zentimo).

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.a) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 9.1.a) eta 13.1.f) artikulua.

5.4.2.6.2.- PARTIDAREN HASIERA

Partidaren hasierak nolako funtzionamendua duen deskribatzea; boluntarioa ala boluntario eta automatikoa den zehaztuko da. Automatikoa bada, idatzi beharko da zenbat denbora —segundotan— igaro behar den makinak funtzionatu dezan erabiltzailerak esku hartu gabe (*bost segundo igarotakoan, makinak automatikoki funtzionatu ahal izango du*). 10 lagin hartuko dira.

Alabaina, makinak ezin izango du automatikoki funtzionatu, aparteko bolak erosteko aukera ematen duten bingo-jokoan oinarritutako jokoetan jokatzen ari bada; kasu horretan, erabiltzaileraren ekintza beharko da. Horrelako kasuetan makina automatikoki hasten ez dela egiaztatuko da, 10 lagin hartuta.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.2 artikulua.

5.4.2.6.3.- PARTIDEN IRAUPENA

Partiden batez besteko iraupena adieraziko da: hogeita hamar minututan zenbat partida jokatu diren zehaztuko da (*ez da izango hiru segundo baino laburragoa, eta seiehun partidaren iraupena ez da izango hogeita hamar minutu baino laburragoa*).

Partiden iraupenaren ondorioetarako, aldi berean egiten diren partidak partida bakunak balira bezala kontatuko dira.

Hogeita hamar minutuko bi ziklo gauzatuko dira gutxienez. Horretarako, ziklo osoan zehar apustu berdinean jokatuko da eta, ahal bada, oinarritzko jokoan. Apustua ausaz hautatuko da, ziklo bakoitzaren hasieran.

Zikloen hurrenkera eta haietako bakoitzean bete beharreko jarraibideak honako hauek izango dira:

- a) AT irizpidea: lortutako sari guztiak denboraren % 80an kobratzen dira, eta gainerako % 20an arriskatzen dira.
- b) AH irizpidea: lortutako sari guztiak denboraren % 80an arriskatzen dira eta gainontzeko % 20an kobratzen dira.

Nolanahi ere, jokorako beste aukera batzuen bidez gauzatu ahal izango dira zikloak, laborategiaren irizpideen arabera, kaltegarriagoak direla iritziz gero.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.h) eta 9.1.d) artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.6.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA

Balidazio-sistemaren baten bidez, egindako jokaldia edo apustua baliozkoa dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.5 artikulua.*

5.4.2.6.5.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA

Identifikatu egingo da, funtzionamendua deskribatuko da, eta metaketaren gehieneko muga idatziko da (6.000 €, *gehienez*).

Ezarritakoa baino balio handiagoa sartzen bada soberakina erreserba-kontagailura pasatzen dela (halakorik badu) edo automatikoki itzultzen duela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.d) eta 13.1.f) artikulua.*

5.4.2.6.6.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.

Kontagailu horretan metatutako dirua edozein unetan berreskuratu daitekeela egiaztatuko da.

Erabiltzaileek kontagailu horretan beren borondatez bildutako dirua nola berreskuratu dezaketen deskribatuko da.

Erabiltzaileak inolako ekintzarik egin gabe automatikoki kanporatzea aurreikusita badago, halaxe adieraziko da, eta zenbat denbora igaro den zehaztuko da (10 *segundo*, *gehienez*). 10 lagin hartuko dira.

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.e) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.6.7.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESCLUSIBOA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.

Sariak metatzeko gehieneko muga zein den adieraziko da; egiaztatuko da ez dela pilatzen baimendutako gehieneko sariarena baino balio handiagorik (*gehienez* 3.000 €).

Erabiltzaileek kontagailu horretan beren borondatez bildutako dirua nola berreskuratu dezaketen egiaztatu eta deskribatuko da.

Erabiltzaileak inolako ekintzarik egin gabe automatikoki kanporatzea aurreikusita badago, halaxe adieraziko da, eta zenbat denbora igaro den zehaztuko da (10 *segundo*, *gehienez*). 10 lagin hartuko dira.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

Kontagailu horretan pilatu den diruarekin jokatzeko aukera ematen den ala ez adieraziko da; konfiguragarria den ala ez jasoko da, eta, hala badagokio, nola hauta daitekeen.

Egiaztatuko da erabiltzaileari jakinarazten zaiola kontsumituko den zenbatekoa kontagailu horretatik datorrela (sari-metaketa kontagailuan metatutako zenbatekoa-oren keinua, soinu-abisua, etab.), eta abisu hori zertan datzan deskribatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.f) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.6.8.- EUROEZ BESTELAKO SARIK ETA APUSTU-UNITATEAK METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, honako datu hauek jasoko dira:

- Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkotan, hura identifikatuko da.
- Kontagailu horrek euroez bestelako sariak eta apustu-unitateak metatzeko duen gehieneko muga adierazi behar da.
- Mugara heltzean kontagailuak zer jokabide izango duen deskribatu behar da.
- Euroez bestelako sarietan eta apustu-unitateetan lor daitekeen gehieneko saria adierazikoa da.
- Bigarren faseko jokoen probetan puntutan lortutako saririk handiena zenbatekoa den jasoko da.

Egiaztatu behar da kontagailu horrek ez duela euroez bestelako sariak edo apustu-unitateak metatzen uzten, ezarritako gehieneko mugaren gainetik, saria edozein dela ere: 1. faseko jokoak, 2. faseko jokoak edo joko edo poltsa komuna (haien konbinazioak barne daudela).

Begiratu behar da euroez bestelako sariak eta apustu-unitateak euro bihurtuz lor daitekeen gehieneko euro kopurua zein den eta ikusten bada lortzen den sariak muga gainditzen duela, hori jasota utzi behar da.

Horiek guztiak egiaztatzeko proba honela egingo da:

Euroak euro ez diren apustu-unitate bihurtzeko lehen fasearen hasieran, lortzen diren apustu-unitate guztiak metatuko dira, apustu-unitateen kontagailurako ezarri den apustu-unitateen gehieneko kopurura iritsi arte. Egiaztatuko da makinak, gehieneko kopuru horretara helduta, automatikoki euro bihurtzen dituela puntu-jokoetan emandako azken sariaren apustu-unitateak, apustu-unitateen kontagailuak inoiz gaindi ez dezan ezarritako gehieneko kopurua. Hori egiaztatutakoan, eskuz aktibatuko da hirugarren fasea edo apustu-unitateak euro bihurtzeko jokoak, eta egiaztatuko da kontagailuan eskuragarri dauden apustu-unitate guztiak aldatzen direla eta lortzen den zenbatekoak ez duela gainditzen ezarritako gehieneko saria.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.6.9.- EUROAK EUROEZ BESTELAKO SARI ETA APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO BATEZBESTEKOA

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokia badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, euroak apustu-unitate bihurtzeko (eta alderantziz) ezarri den batez besteko balio bakarra zein den jasoko da.

Makinaren fabrikatzaileak adierazitako puntuen balioaren batez besteko balioa egiaztatu behar da, eta, horretarako, saiakuntza-laboretegiak behar beste partida jokatuko ditu, makinak ematen duen euroez bestelako sariaren eta apustu-unitatearen batez besteko balioa lortzeko.

Saiakuntzari buruzko txostenean adierazi behar da zenbat partida jokatu diren apustu-unitateen batez besteko balioa kalkulatzeko, eta balio horrek ezin izango du inoiz gainditu itzulketa-ehunekoa betetzeko ezarritako zikloa.

Fabrikatzaileak adierazitako apustu-unitateen balioaren eta laboretegiak kalkulatuak balioaren arteko desbideraketa ezin izango da % 1etik gorakoa izan.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2.a) artikulua.*

5.4.2.6.10.- SARIAK

Makinaren irabazien planean zehazten den gehieneko saria adieraziko da (6.000 €, gehienez). Adierazi behar da saiakuntzetan hori ikusi den ala ez.

Adieraziko da sariak kanporatzeko mekanismoa zein den, bai eta sariok jasotzeko erretilua edo antzeko ontzia non dagoen ere, halakorik izanez gero.

Egiaztatu behar da makinak ez diola jokalaria informazio okerrik ematen. Bestela, arrisku-aukerak sortuko lirateke, hots, hobekuntzaren kasuan, baimenduta dagoen gehienekoa gainditzen duen saria emango litzateke, nola eurotan, hala apustu-unitatetan.

Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokia badute eta euroez bestelako sariak ematen badituzte makinek, adierazi behar da zein den apustu-unitateetan lor daitekeen gehieneko saria, eta egiaztatuko da sari horren baliokidetzak ez dela gehieneko saria baino handiagoa eurotan. Adierazi behar da saiakuntzetan hori ikusi den ala ez.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.2.a), 3.2.b), 3.2.c), 9.1.b) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.6.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA

Erabiltzaileari konbinazio irabazlea lortu duela adierazteko modua deskribatuko da, bai eta araudian jasotakoa betetzen duela egiaztatuko ere.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.1 artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.k) eta 14.3 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.6.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRATZEKO BITARTEKOAK

Onartutako ordainbideak deskribatuko dira. Batetik, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendutakoekin bat datozela eta, bestetik, kreditu behar bezala bihurtzen direla egiaztatuko da.

Deskribatuko da ea saria, kobrantza-mekanismoa aktibatzen denean, berehala eta oso-osorik kobratzen den ala, aitzitik, zatika kobratzen den. Azken kasu horretan, erabiltzaileari eskaintzen zaizkion aukerak deskribatuko dira.

Sariak ordaintzeko bitartekoak deskribatuko dira. Lortutako sarien zenbatekoa edo sari-metaketa kontagailuan pilatutakoa behar bezala kobratzen dela egiaztatuko da. Makinak onartzen dituen ordainbide guztien kasuan egingo da egiaztapena (tiketak, legezko dirua, txartelak, boletoak, etab.).

Sariak eskuratzeko txanponik sartu edo kreditu gehigarririk kontsumitu behar ez dela egiaztatuko da.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.2 eta 112.3 artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.c) eta 2.j) artikulua.

5.4.2.6.13.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOAK

Euroak euroez bestelako apustu-unitate bihurtzeko jokorik ez duen makina bat bada, egindako apustu guztien % 80 gutxienez itzuli beharko du makinak, konbinazio posible guztien estatistikak kontuan hartuta. Mota horretako makinak direla adierazi beharko da, eta guztira zenbat konbinazio posible dauden zehaztu.

Euroak euroez bestelako apustu-unitate bihurtzeko jokoa duen makina izanez gero, partida-zikloa adieraziko da (120.000koa izan behar du).

Makina gutxienero zer ehunekotara doitu daitekeen adieraziko da (*gutxieneroa: % 80*).

Makinaren parametroak legeriak zehaztutakoaren aurka konfiguratu daitezkeen egiaztatuko da.

Adieraziko da ea alda daitekeen makinaren itzulketa-ehunekoa eta, hura aldatzea baldin badago, nola egin behar den eta zer baliori egokitu dakioken. Aldibereko apustuetarako ehuneko desberdinak edo «gainehunekoak» doitu badaitezke, hauek adieraziko dira: doitzeko aukera dagoela, doikuntza nola egin eta zer baliotara doitu daitekeen.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.d) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.g) eta 9.1.c) artikulua.

5.4.2.6.14.- POSTU ANITZEKO MAKINAK

- Gehienez hamar postu daudela egiaztatuko da.
- Altzari bakarrean eratzen dutela egiaztatuko da.
- Egiaztatuko da postu bakoitza gainerakoekiko modu independentean egokituta



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

dagoela gutxieneko itzulketa-ehunekora.

- Egiaztatuko da jokalaria guztiek aldi berean jokatzen duten joko komun bat eskaintzen duela, edo sari bat edo poltsa komun bat duela; dituen aukera guztiak jasoko dira txostenean.

- Joko komuna makinan bertan dagoen sistema baten bidez kudeatzen den egiaztatuko da.

- Sari bat edo poltsa komun bat eskainiz gero, makinako postu bakoitzetik sari edo poltsa komun hori eratzeko zer ehuneko kentzen den zehaztuko da, baita ehuneko hori makinaren operadoreak doitu dezakeen ala fabrikari doitu datorren ere. Fabrikari doitu bada, zer ehunekotara edo zifratara doitu dagoen adieraziko da, eta, konfiguragarria bada, zer ehunekotara edo zifratara egokitu daitekeen.

- Sari bat edo poltsa komun bat eskaintzen bada, zozketaren funtzionamendua eta hura kudeatzeko modua deskribatuko dira, mystery, progresiboa... den adierazita.

- Laborategiko txostenean, bereizita jaso beharko dira joko komunerako edo, hala badagokio, poltsa komunerako irabazien plana eta gainerako jokoetarako irabazien plana, eta haien saiakuntza sartu beharko da laborategiko txostenean.

- Sari bat edo poltsa komun bat sartuz gero, aparte, modu independentean, aztertuko dira makinako sari edo poltsa komunerako irabazien plana eta makinako gainerako postu bakoitzeko irabazien plana.

- Egiaztatu behar da joko komunari buruz eskaintzen den informazioa zuzena dela eta jokalaria entregatzeko aukerekin bat datorrela. Era berean, laborategiak egiaztatu behar du gehieneko saria lortzeko aukera dagoela, eta hori egiaztatu ahal izateko metodo egokiena erabiliko du. Txostenean zehatz-mehatz adieraziko dira egiaztatzeko erabilitako metodoa eta lortutako emaitzak.

- Makinaren deskripzio-memorian zein laborategiko txostenean, joko komunaren edo sariaren edo poltsa komunaren deskribapena eta funtzionamendua aurkeztuko dira, bakoitzaren irabazien planak barne.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.b), 67.3.c) eta 108.4.a) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 11.1 artikulua.

5.4.2.6.15.- GUTXIENKO ITZULKETA-EHUNEKOA EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK

- Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokorik ez badago eta euroez bestelako saririk ematen ez bada eta, gainera, 120.000 partidako ziklorik ez badago, makinak sarietan zer ehuneko itzultzen duen egiaztatzeko, sariak sortzeari buruzko azterlan teoriko bat egingo da, honako hauek bilduko dituena:

- ◆ Ausazko zenbakien sorgailuaren (AZS) ausazkotasuna aztertzea.
- ◆ Probabilitate-taulak eta irabazien plana aztertzea.
- ◆ Sarietan itzultzeko ehunekoaren balio teorikoa eta hegakortasun-kurba



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

kalkulatuko dira.

- ◆ Jokoaren sekuentziaren simulazio baten laburpen estatistikoa jasoko da.

- ◆ Makinek joko-aukera desberdinak badauzkate, atal honetako probak egiteko, makinako joko guztiak erabili behar dira.

- Baldin eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa badu eta euroez bestelako sariak ematen baditu makinak, sarietan zer ehuneko itzultzen duen egiaztatzeko, 120.000 partidako bi ziklo automatiko gauzatuko dira; betiere, makinak aukeran dituen apustuetako bakoitzean (bakuna eta aldiberekoak) partida kopuru bera jokatzen saiatuko da.

- Zikloari ekin aurretik, makinaren zikloa hasieratuko da.

- Saiakuntzak iraun bitartean, makinaren apustu eta joko guztietan jokatzen saiatu behar da (kaleko jokoaren erakusgarri izan dadin).

Honako informazio hau jasoko da eta zikloen irizpideak honela gauzatuko dira:

- Partida bakunaren prezioa adieraziko da.

- Zenbat apustu-unitate dagozkion partida bakunaren prezioari jasoko da, eta, aurrekoaz gain, zenbat apustu-unitate diren euro baten baliokide eta zein den euroko sari handienaren baliokidea apustu-unitatetan.

- Proba-zikloetan, jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta lortu den sari bat apustu-unitatetan, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan eta orotara zenbat apustu-unitate lortu diren ere.

- Jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta lortu den sari bat eurotan, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan eta orotara zenbat euro lortu diren ere.

- Jasoko da guztira zenbat partidatan egin den apustu bat eurotan eta ez den saririk lortu, baita guztira zenbat euro jokatu diren partida horietan ere.

- Laborategiak joko moten arabeko zikloen estrategia ezarriko du, eta horren helburua da egoera murriztaileena ezartzea, makinak gutxieneko itzulketaren ehuneko berma dezan eta modeloak ez dezan inoiz partida-zikloa amaitu ezarrita dagoen gutxieneko itzulketaren ehunekoaren azpitik.

- Ziklo automatikoetan erabiltzen diren estrategiek modeloaren funtzionalitateak adierazi behar dituzte, eta, ahal den neurrian, kreditutan zein apustu-unitatetan eskuragarri dauden apustu guztiak erabiliko dira.

- Zikloetan ezin da lehen fase batean euroak apustu-unitate bihurtu eta jarraian apustu-unitateak euro bihurtzeko fasera igaro, nahitaezkoa baita 2. fasean gutxienez behin 1. fasean lortutako apustu-unitate guztiak jokatzea.

Makinak aukeran joko desberdinak baditu eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa badu eta euroez bestelako sariak ematen baditu, atal honetako probetan makinako joko guztiak erabili behar dira, eta joko bakoitzean zenbat aldiz jokatu behar den kalkulatzeko, makinaren zikloko partida guztien kopurua aukeran dauden joko kopuruaz zatitu behar da, eta itzulketaren ehuneko izan behar da makina mota horretarako ezarritako gutxienezkotik gorakoa.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Laborategiak ziklo gehigarriak egin behar direla irizten badio, haren ustez egokiena den irizpidearen arabera egin ahal izango ditu.

- Adieraziko da ea erlazio sistematiko eta lehenetsirik ikusten den sarien artean, zeinen batuketak kasuan kasuko sariaren gehieneko balioa gainditzen baitu, barne hartuta euroak ez diren apustu-unitateetako sariak (hala badagokio).

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.i) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.b), 3.2, 9.1.c) eta 11.1.f) artikulua.

5.4.2.6.16.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA

Egiaztatuko da ea bat datozen jokoaren garapena eta bezeroak eman duen dokumentuetan deskribatutakoa (*Makinaren eskuorri teknikoa eta Deskripzio-memoria*).

Sakagailuek eta beste mekanismo osagarri batzuek egoki funtzionatzen duten egiaztatuko da, baita haien identifikazioa funtzionalitatearekin bat datorren ere.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.2.g) eta 67.3.e) artikulua.

5.4.2.6.17.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA

Adieraziko da ea erabiltzaileak jokatu nahi duen dirua, jokoan eman nahi duen denbora edo makinaren funtzionamendua partida kopuru jakin baterako mugatzeko mekanismorik duen ala ez. Baiezkoan, hura identifikatu eta funtzionamendua deskribatuko da.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.i) eta 14.7 artikulua.

5.4.2.6.18.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN

Jokoa blokeatzeko eta ordainbideak onartzeko mekanismoak deskribatuko dira.

Egiaztatuko da ea, sariak metatzeko kontagailuan dirua metatuta dagoela eta ordaintzaileak dirurik gabe edo sari-metaketa kontagailuan pilatutako zenbatekoa baino diru gutxiagorekin utzita, makina zerbitzuz kanpo geratzen den, hots, makinan jokatzeko eta dirua edo fitxak sartzea eta bestelako ordainbideak galarazten dituen, dirua kobratzea erabakitzen baldin bada.

Erreserban metatutako dirua kobratzen den kasuan ere gauzatuko da egiaztapen hori, dagokien makinetan.

Sariak kobratzeko beste bitarteko batzuk dituzten makinak kasuan, makina zerbitzuz kanpo geratzen dela egiaztatuko da, eta dirurik onartzen ez duela tiketak, boletoak, txartelak, etab. blokeatzen direnean.

Erabiltzaileari horren berri ematen zaion a la ez egiaztatuko da; zehaztuko da, halaber, berriematea nola egiten den.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.j), 13.1.c) eta 13.1.e) artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.6.19.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK

Arrabolak edo antzeko gailuak blokeatzen direnean makina zerbitzuz kanpo geratzen dela egiaztatuko da, eta, hala badagokio, bideo-pantaila edo partida garatzen den beste edozein mekanismo deskonektatzen denean makinak nola jarduten duen deskribatuko da.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat gutxienez bi arrabolen edo antzeko gailuren biraketa-abiadurak ausaz aldatzeko. Haietako lehenengoak nahitaez izan beharko du horrelako gailu bat.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat, energia etenda egon ondoren, makina itzultzen denean, arrabolen edo antzeko gailuen bira eta, behar izanez gero, lortutako sariaren ordainketa-zikloa osatzeko.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.i) artikulua.*

5.4.2.6.20.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO

Deskonexioa gertatuz gero edo elektrizitate-fluxuan etendurarik izanez gero makinaren kontagailuen memoriak gordetzen dituen energiaren hornitzeko elikatze-iturri autonomoa deskribatuko da.

Hornidura elektrikoa eteten denean, hornidura lehengoratu ondoren, makina hasierako egoerara edo parekatutako egoera batera bueltatzen dela egiaztatuko da.

Makina partida bat egiten edo sari bat ordaintzen ari bazen, energia berreskuratu ondoren partida amaitzen dela edo saria osatzen dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.b) eta 13.1.h) artikulua.*

5.4.2.6.21.- MAKINAREN JOKOAK EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da makinak ez duela kasinoetako berezko jokoen modalitatea den jokorik, ez izen berarekin ez eta izen desberdinarekin ere.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.l) artikulua.*

5.4.2.6.22.- APARTEKO BOLA

Bingoan oinarritutako aldaeretan datzan jokoren bat badute, adieraziko da ea makinek «aparteko bola» aukera ematen duen gailu bat daukaten; modu horretan, erabiltzaileak bere borondatez arriskatu ahal izango ditu makinan dauden kredituak, edo haiek erosteko diru gehigarria sartu.

«Aparteko bola» bat erosteagatik gehienez zenbat ordaindu daitekeen adieraziko da, aukera hori duen joko bakoitzeko.

Ziurtatuko da «aparteko bola» aukerak ez duela makinaren sarien ehunekoak aldatzen eta ez dela 6.000 €-ko saria gainditzen.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Egiaztatuko da eta jokariak badakien zenbat kostatzen den aparteko bola bakoitza; horren berri nola ematen den ere zehaztuko da.

Partida bakoitzean 15 «aparteko bola» baino gehiago erosterik ez dagoela egiaztatuko da.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 9.3 artikulua.*

5.4.2.6.23.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA

Saiakuntzetan ikusitakoa eta makinaren irabazien planetan adierazitakoa bezeroak aurkeztutako dokumentazioan deskribatzen denarekin bat datorren egiaztatuko da.

Postu anitzeko makinak aztertzean, saiakuntzetan egiaztatuko da bereizita daukela joko, poltsa edo sari komunerako irabazien plana eta gainerako jokoetarako irabazien plana; frogatuko da, halaber, saiakuntzetan ikusitakoa eta joko, poltsa edo sari komunerako irabazien planetan adierazitakoa bat datorrela bezeroak entregatutako dokumentazioan deskribatutakoarekin.

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.b) eta 67.3.c) artikulua.*

5.4.2.6.24.- JOKO ARETOKO LANGILEEN ESKU-HARTZERIK GABE ETA KARTOIRIK EMAN GABE GARATZEKO BIDEOA EDO ANTZEKO SISTEMA

Jokoa bingo-jokoan oinarritutako aldaeretan badatza, egiaztatuko da joko hori informatikoki garatzen dela, alegia, bideo-seinalearen edo antzeko sistemaren baten bidez kontrolatutako pantailak erabiliz.

Egiaztatuko da ez aretoko langileek ez dutela esku hartu beharrik makinak funtziona dezan, eta ez dela ematen makinan garatutako jokorako kartoirik edo euskarri fisikorik erabiltzaileek kanpoan erabiltzeko.

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 108.3.b) artikulua.*

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 9.2 artikulua.*

5.4.2.6.25.- ELEMENTUAK ETA FUNTZIONALITATEAK

Sistemaren arkitekturak honako elementu eta funtzionalitate hauek dituela egiaztatuko da:

◆ Taldeko zerbitzari bat; haren ardura izango da okupatutako pantaila-terminalekin etengabeko elkarrizketa ezartzea, egindako apustuei eta lortutako sariei dagokienez.

◆ Komunikazio-zerbitzari bat; haren ardura izango da taldeko zerbitzariaren eta zerbitzari nagusiaren arteko informazio-trukea bideratu eta bermatzea.

◆ Zerbitzari nagusi bat; egindako apustuei eta lortutako sariei buruzko datu guztiak artxibatuko ditu, eta estatistikak eta txostenak egin eta sortu behar ditu egindako partida-kopuruari, jokatutako zenbatekoei eta emandako konbinazio irabazleei buruz, egunak eta orduak adierazita.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

♦ Kutxako sistema informatiko bat; kutxazain-terminal bat izango du, behar bezala baimendutako txartel edo euskarri elektronikoa edo fisikoak kargatuko dituen, erabiltzaileek eskatutako kopuruekin; era berean, terminalak txartel edo euskarri elektronikoa horien azken saldoa edo kreditua adieraziko du, ordaintzeko. Horretarako, programa informatiko bat izan beharko du, egindako transakzio ekonomiko guztiak kontrolatu eta kudeatzeko.

♦ Egiaztapen-sistema bat, bingo-aretoko saio bakoitza hasi aurretik eguneroko egiaztatuko duena sistema osoak behar bezala funtzionatzen duela. Sistemak jardunean diharduen bitartean, matxurarik edo hutsegiterik ikusten bada bai zerbitzarian bai makinaren pantaila-terminaletan, eta erabiltzaileei apustuan jokatutako diru kopuruak itzuli behar bazaizkie ere, sistema berrabiarazi aurretik egiaztatu beharko du sistemak eta pantaila-terminal guztiek behar bezala funtzionatzen dutela.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 9.2.a), 9.2.b), 9.2.c), 9.2.d) eta 9.2.e) artikulua.*

5.4.2.6.26.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da joko-programa guztien softwarea, joko komunaren edo sariaren edo poltsa komunaren programena barne, gutxienez 2 algoritmoren bidez identifikatuta dagoela, honako hiru hauen artean: CRC32, MD5 eta SHA1.

Estalkia identifikatzeko modeloaren irudia erantsiko da, joko-programa edo -programak biltzen dituzten memoria edo bestelako gailu guztietako bakoitzean itsatsita egon beharko duena.

Etiketari jasotako datuak araudian eskatzen direnekin bat datozeela egiaztatuko da (*enpresa fabrikatzailearen edo inportatzailearen zenbakia; modeloaren erregistro-zenbakia –hala badagokio– eta jokoaren bertsioa; joko-programaren softwarearen identifikazioa, gutxienez bi algoritmoren bidez, honako hauen artean: CRC32, MD5 eta/edo SHA1*).

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 54.2, 67.3.f) eta 67.3.h) artikulua.*

5.4.2.6.27.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEA

Egiaztatuko da aldaketarik ez egiteko moduan diseinatu eta eraiki direla jokia eta, dagokionean, irabazien plana zehazteko, egindako partida kopurua zenbatzeko edo txartelak, billeteak, ordainagiriak edo antzekoak emateko memoriak edo gailu elektronikoak.

Egiaztatuko da memoriak, mikrokontrolagailuek, disko gogorrek, DVDek edo joko-programa edo- programak (joko komunak, poltsa eta sari komunak barne) gorde-tzen dituen beste edozein euskarri motak badituztela babes-mekanismo espezifikoak, haiek manipulatu edo aldatu ez direla bermatzeko.

Egiaztatuko da makinaren konfigurazioa dela-eta joko-programak ezin izango direla ordeztu edo aldatu, ezarritako arauak bete gabe.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.a), 13.1.g) eta 13.1.j) artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.6.28.- ERLOJUA

Makinek eskuz doitzeko metodo batez hornituriko erloju bat dutela egiaztatu eta adieraziko da. Eskuz doitzeko modu hori zein den zehaztuko da.

Adieraziko da ea erloju hori automatikoki doitu daitekeen, eragiketan kontrol- eta monitorizazio-sistema bat dagoenean.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.3 artikulua.*

5.4.2.6.29.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken 100 partidei buruzko datu hauek gordetzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua, konbinazioa edo apustuaren emaitza eta lortutako saria. Datu horietara iristeko modua jasoko da.

Euroak euroez bestelako apustu-unitate bihurtzeko jokoaren duen makina baten kasuan, egiaztatuko da ea gordetzen diren bigarren faseko jokoetan egindako apustuen azken 100 partiden datuak gutxienez. Joko horietan, euroak ez diren apustu-unitateetan egiten dira apustuak, eta euroak ez diren apustu-unitateetan lortzen dira sariak. Datu horietara iristeko modua jasoko da.

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken bi hilabeteetako partiden inguruko datu hauek gordetzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua eta lortutako saria. Hori hala den ziurtatzeko, data bat baita eta ez saiakuntza-laboretegiak egiazta dezakeen partida-tarte zehatz bat, egiaztatu beharko da azken 20.000 partidei buruz adierazitako datuak gutxienez gordetzen direla. Testu formatuan, kalkulu-orrian edo makina bereko zerbitzu-fase batean bistaratuta gorde daitezke datu horiek. Datu horiek irispidean izateko modua jasoko da, eta fitxategi batean gorde ahal badira, hura nola deskargatu adieraziko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.4 eta 13.5 artikulua.*

5.4.2.6.30.- ERABILTZAILERENTZAKO INFORMAZIOA

Makinetan honako informazio hau jarri beharko da, argi eta erabiltzaileak ikus-teko moduan:

- ◆ Partidaren eta egin daitezkeen apustuen prezioa.
- ◆ Onartutako diru mota edo ordainbidea.
- ◆ Jokoaren arauak.
- ◆ Sarien bidez itzuli beharreko ehunekoa:
- ◆ Konbinazio irabazle guztien deskribapena eta haietako bakoitzari dagoen sariaren zenbatekoa.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoak duen eta euroez bestelako sariak ematen dituen makina bat bada, aurreko puntuan jasotakoaz gain, honako hauek ere jasotzen direla egiaztatu beharko da:

- ◆ Argi eta garbi adierazi behar da makina horretan sartutako dirua apustu-unitate bihurtzeko daitekeela, ondorengo jokoetan jokatu ahal izateko. Horrez gain, izena eta jokoaren faseen deskribapena adierazi behar dira.
- ◆ Irabazien plana, eurotan zein apustu-unitatetan.
- ◆ Apustu-unitateen eta euroen arteko baliokidetzak, irabaz daitezkeen apustu-unitateetako gehieneko saria berariaz adierazita.
- ◆ Zenbat apustu-unitate biltegitatu daitezkeen gehienez; behiz kopuru hori gaindituta aldatzea automatikoa egiten da.

Serigrafia fisikoa duten makinetan, gutxienez aurreko paragrafoetan aipatzen diren argibide guztiak ikusgai daudela egiaztatuko da.

Serigrafia birtuala duten makinetan, mekanismo fisiko edo birtual bat dagoela egiaztatuko da, aurreko paragrafoetan aipatzen den informazio guztia pantailan erakusteko. Informazio horrek eskuragarri egon behar du, erabiltzaileak horretarako sarbidea izan dezan partida bakoitzean zehar edo partida bakoitzaren aurretik.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 3.3, 14.3 eta 14.4 artikulua.

5.4.2.6.31.- JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA OHARTARAZ-TEKO ETIKETA.

Egiaztatuko da ea etiketa eta haren neurriak bat datozen 2023ko abenduaren 5eko Aginduaren I. eranskinean jasotakoarekin eta, halaber, ea jasotzen den honako ohartarazpen hau: jokoak praktikatzeak mendekotasuna sorraraz dezakeela. Etiketa birtuala edo fisikoa den adieraziko da.

Fisikoa izanez gero, adieraziko da non dagoen instalatuta, eta egiaztatuko da ea txanponak eta billeteak sartzeko zorroaren inguruan edo txarteletarako edo euskarri elektronikoko edo fisikoetarako artean ondoan dagoen, gehienez ere gailu horietatik, etiketa osatzen duen laukizuzenaren ertzetik 10 cm-ra, makinaren aurrealdean betiere.

Birtuala izanez gero, egiaztatuko da makina egonean dagoenean etiketa pantailan agertzen dela eta haren gainazalean duen posizioa ausaz aldatzen dela.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 29.1 eta 29.2 artikulua.

5.4.2.6.32.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK

Makina pausaturik dagoen bitartean, makinak arreta erakartzeko soinu-gailurik ez duela egiaztatuko da.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.1 artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.6.33.- KONTROL-KONTAGAILUAK

- Makinak zer kontagailu-modelo daukan adieraziko da, eta kontagailuak kontrol metrologikoari buruzko araudi aplikagarrian ezarritakoa betetzen duela ziurtatuko da; era berean, adieraziko da zer adostasun-moduluren bidez ebaluatu den, zein erakundek ebaluatu duen eta zer ziurtagiri-zenbaki esleitu zaion kontagailu horri.

- Administrazioak kontagailua modu independentean irakur dezakeela egiaztatuko da; gainera, irakurketa egiteko modua eta horretarako zer baliabide behar diren zehaztuko da, baita baliabideok Administrazioari aurretiaz eman zaizkion ala homologazio-eskaerarekin batera eman diren ere.

- Instalatuta dauden makina nola identifikatzen den zehaztuko da, eta egiaztatuko da erregistro-zenbakia, serie-zenbakia eta, postu anitzeko makina bada, makinaren postua jasotzen direla.

- Kontagailuaren serie-zenbakia nola egiaztatu adieraziko da, eta manipulazioen aurka babestuta dagoela ziurtatuko da.

- Egiaztatuko da kontagailuak memorian gordetako datuak mantentzen dituela, makina itzalita egon arren, eta, halaber, makina ezin dela erabili matxura izanez gero edo kontagailua deskonektatuz gero.

- Egiaztatuko da kontagailua modu iraunkorren eta metatuan gordetzen dituen jokatutako partida kopuruari eta lortutako sarietarako buruzko datuak, makina lehen aldiz instalatu zen unetik. Horrela, argi eta garbi identifikatu ahal izango dira ziklo bakoitza, hasiera- eta amaiera-datak, eta ziklo edo serie bakoitzerako sarien ehunekoa.

- Egiaztatuko da badituela totalizatzailerak, helburu fiskaletarako eta balizko iruzurra prebenitzeko legezko kontrola egiteko; halaber, matxura, korrante elektrikorik eza edo deskonexioa gertatuz gero, erregistratutako informazio guztia gutxienez sei urtez gordetzen duten begiratuko da.

- Adieraziko da ea makinaren zerbitzarian inplementa daitekeen informazio-sistemaren bat, makinara konektatuta aurreko paragrafoetan jasotako funtzionalitate berak erregistratuko dituen. Informazio-sistema hori saiakuntza-laboretegi batek homologatu eta aurretiaz Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu beharko du. Zer sistema inplementa daitezkeen adieraziko da, bai eta aurreko paragrafoetan jasotako funtzionalitateak eta betekizunak egiaztatzeko sistema horietan zer emaitza lortu diren zehaztu ere.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.k) eta 111.4 artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5koa, 9.2.f) eta 13.1.d) artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.7 - C MOTAKO MAKINAK**5.4.2.7.1.- PARTIDA BAKUNAREN ETA ALDIBEREKO PARTIDEN PREZIOA**

Adieraziko da zer prezio eskatzen den partida bakun bat jokatzegatik, eta egiaztatuko da ez dela gainditzen prezio hori.

Adieraziko da gehienez zenbat lor daitekeen partida berean aldibereko apustuak eginez; gehieneko kopuru hori gainditzen ez dela egiaztatuko da.

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.a) artikulua.*

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 10.a) eta 13.1.f) artikulua.*

5.4.2.7.2.- PARTIDAREN HASIERA

Partidaren hasiera zertan den deskribatuko da; erabiltzaileak zer mekanismo espezifikori eragin behar dion zehaztuko da.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.2 artikulua.*

5.4.2.7.3.- PARTIDEN IRAUPENA

Adieraziko da zenbatekoa den jokaldi edo partida bakoitzaren gutxieneko iraupena (2,5 segundokoa, gutxienez).

100 partidako bi ziklo gauzatuko dira gutxienez; horretarako, apustu berean jokatuko da ziklo osoan. Ziklo bakoitzean lortutako gutxieneko balioa zein den zehaztuko da.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.h) eta 10.c) artikulua.*

5.4.2.7.4.- APUSTUA BALIDATZEKO SISTEMA

Balidazio-sistemaren baten bidez, egindako jokaldia edo apustua baliozkoa dela egiaztatuko da.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.5 artikulua.*

5.4.2.7.5.- APUSTUAK ONARTU IZANAREN ARGI-ADIERAZLEA

Egiaztatuko da ea makinak argi-adierazle bat daukan, hain zuzen makinak dirua, fitxak, txartelak edo euskarri fisiko edo elektronikoa onartu duela jakinaraziko duena eta, hala badagokio, apustua onartu dela adieraziko duena. Argi-adierazle hori identifikatuko da, non dagoen eta nola funtzionatzen duen zehaztuta.

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.4 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.7.6.- SARRERA-KREDITU GISA METATUTAKO DIRUAREN KONTAGAILUA

Kontagailu hori identifikatu eta nola funtzionatzen duen deskribatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.d) artikulua.*

5.4.2.7.7.- ERRESERBAKO KONTAGAILU GEHIGARRIA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.

Erabiltzaileek kontagailu horretan beren borondatez bildutako dirua nola berreskuratu dezaketen deskribatuko da.

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.e) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.7.8.- SARIAK KREDITU GISA METATZEKO KONTAGAILU ESPEZIFIKOA ETA ESKLUSIBOA

Kontagailu hori al duen zehaztu eta, baiezkoan, hura identifikatuko da.

Erabiltzaileek kontagailu horretan beren borondatez bildutako dirua nola berreskuratu dezaketen egiaztatu eta deskribatuko da.

Dirua kontagailu horretatik dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailura nola transferitzen den deskribatuko da; borondatez transferitzen dela egiaztatuko da.

Kontagailu horretan pilatu den diruarekin jokatzeko aukera ematen den ala ez adieraziko da; konfiguragarria den ala ez jasoko da, eta, hala badagokio, nola hauta daitekeen.

Egiaztatuko da erabiltzaileari jakinarazten zaiola kontsumituko den zenbatekoa kontagailu horretatik datorrela (sari-metaketaren kontagailuan metatutako zenbatekoaren keinua, soinu-abisua, etab.), eta abisu hori zertan datzan deskribatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.f), 10.i) eta 14.6 artikulua.*

5.4.2.7.9.- SARIAK

Makinaren irabazien planean zehazten den gehieneko saria adieraziko da. Adierazi behar da saiakuntzetan hori ikusi den ala ez.

Adieraziko da sariak kanporatzeko mekanismoa zein den, bai eta sariok jasotzeko erretilua edo antzeko ontzia non dagoen ere, halakorik izanez gero.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 10.b) eta 14.6 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.7.10.- SARI GEHIGARRI PROGRESIBOAK EGIAZTATZEA

Adieraziko da ea makinak aukera ematen duen jokaturako kopuruen ehuneko bat metatzeko, hartara sari gehigarri progresiboak osatzearen. Modelo bakoitzerako espezifikoak izango diren konbinazioen bitartez eskuratu ahal izango dira sari horiek.

Horrelako saririk izanez gero, jaso egingo da, eta nola funtzionatzen duen ere adieraziko da.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 111.3 artikulua.

5.4.2.7.11.- KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA

Erabiltzaileari konbinazio irabazlea lortu duela adierazteko modua deskribatuko da, bai eta araudian jasotakoa betetzen duela egiaztatuko ere.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.1 artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.k) eta 14.3 artikulua.

5.4.2.7.12.- KREDITUAK SARTZEKO ETA SARIAK KOBRATZEKO BITARTEKOAK

Onartutako ordainbideak deskribatuko dira. Batetik, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendutakoekin bat datozela eta, bestetik, kreditu behar bezala bihurtzen direla egiaztatuko da.

Deskribatuko da ea saria, kobrantza-mekanismoa aktibatzen denean, berehala eta oso-osorik kobratzen den ala, aitzitik, zatika kobratzen den. Azken kasu horretan, erabiltzaileari eskaintzen zaizkion aukerak deskribatuko dira.

Sariak ordaintzeko bitartekoak deskribatuko dira. Lortutako sarien zenbatekoa edo sari-metaketaren kontagailuan pilatutakoa behar bezala kobratzen dela egiaztatuko da. Makinak onartzen dituen ordainbide guztien kasuan egingo da egiaztapena (tiketak, legezko dirua, txartelak, boletoak, etab.).

Sariak eskuratzeko txanponik sartu edo kreditu gehigarririk kontsumitu behar ez dela egiaztatuko da.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.2 eta 112.3 artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.c) eta 2.j) artikulua.

5.4.2.7.13.- TXANPONETARAKO BARNE-EDUKIONTZIAK

Adieraziko da ea makinak txanponetarako bi barne-edukiontzi dituen: batetik, ordaintzeko erreserba-gordailua, makinak sariak ordaintzeko erabiltzen dituen dirua edo apustu-unitateak atxikitzeko; bestetik, irabazien gordailua, sariak ordaintzeko erabiltzen ez diren dirua edo unitateak atxikitzeko.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Edukiontzioak baditu, egiaztatuko da irabazien gordailua makinaren beste edozein konpartimentutatik bereizitako toki batean dagoela; salbuespentzat hartuko da elikatze-kanala.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 10.g) artikulua.*

5.4.2.7.14.- PARTIDA-ZIKLOA ETA ITZULKETA-EHUNEKOA

Makinak % 80 gutxienez itzuli beharko die erabiltzaileei, litezkeen konbinazio guztien ondoriozko jokaldien serie estatistikoan. Konbinazio posible guztietatik zer partida kopuru ateratzen den zehaztuko da.

Makina gutxienerako zer ehunetara doitu daitekeen adieraziko da (gutxienerakoa: % 80).

Makinaren parametroak legeriak zehaztutakoaren aurka konfiguratu daitezkeen egiaztatuko da.

Adieraziko da ea alda daitekeen makinaren itzulketa-ehuneko eta, hura aldatzea baldin badago, nola egin behar den eta zer baliori egokitu dakioken. Aldibereko apustuetarako ehuneko desberdinak edo «gainehunekoak» doitu badaitezke, hauek adieraziko dira: doitzeko aukera dagoela, doikuntza nola egin eta zer baliotara doitu daitekeen.

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.d) artikulua.*

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 10.d) artikulua.*

5.4.2.7.15.- POSTU ANITZEKO MAKINAK

- Makinak zenbat postu izango dituen adieraziko da.

- Konfigurazio modularra izango duen ala ez zehaztuko da; alde zuzenetik baimendu beharko da konfigurazio mota hori.

- Egiaztatuko da postu bakoitza gainerakoekiko modu independentean egokituta dagoela gutxienerako itzulketa-ehunetara.

- Egiaztatuko da jokalariek guztiek aldi berean jokatzen duten joko komun bat eskaintzen duela, edo sari bat edo poltsa komun bat duela; dituen aukera guztiak jasoko dira txostenean.

- Joko komunak makinan bertan dagoen sistema baten bidez kudeatzen den egiaztatuko da.

- Sari bat edo poltsa komun bat eskaintzen bada, makinako postu bakoitzetik sari edo poltsa komun hori eratzeko zer ehuneko kentzen den zehaztuko da, baita ehuneko hori makinaren operadoreak doitu dezakeen ala fabrikatik doitu datorren ere. Fabrikatik doitu bada, zer ehunetara edo zifratara doitu dagoen adieraziko da, eta, konfiguragarria bada, zer ehunetara edo zifratara egokitu daitekeen.

- Sari bat edo poltsa komun bat eskaintzen bada, zozketaren funtzionamendua eta hura kudeatzeko modua deskribatuko dira, mystery, progresiboa... den adierazita.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Laborategiko txostenean, bereizita jaso beharko dira joko komunerako edo, hala badagokio, poltsa komunerako irabazien plana eta gainerako jokoetarako irabazien plana, eta haien saiakuntza sartu beharko da laborategiko txostenean.

- Sari bat edo poltsa komun bat sartuz gero, aparte, modu independentean, aztertuko dira makinako sari edo poltsa komuneko irabazien plana eta makinako gainerako postu bakoitzeko irabazien plana,

- Egiaztatu behar da joko komunari buruz eskaintzen den informazioa zuzena dela eta jokalaria entregatzeko aukerekin bat datorrela. Era berean, laborategiak egiaztatu behar du gehieneko saria lortzeko aukera dagoela, eta hori egiaztatu ahal izateko metodo egokiena erabiliko du. Txostenean zehatz-mehatz adieraziko dira egiaztatze erabilitako metodoa eta lortutako emaitzak.

- Makinaren deskripzio-memorian zein laborategiko txostenean, joko komunaren edo sariaren edo poltsa komunaren deskribapena eta funtzionamendua aurkeztuko dira, bakoitzaren irabazien planak barne.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.b), 67.3.c) eta 108.4.b) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 11.1 artikulua.

5.4.2.7.16.- GUTXIENKO ITZULKETA-EHUNEKOA EGIAZTATZEKO SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK

- Sariak sortzeari buruzko azterlan teoriko bat egingo da, honako hauek bilduko dituena:

- ◆ Ausazko zenbakien sorgailuaren (AZS) ausazkotasuna aztertzea.
- ◆ Probabilitate-etaulak eta irabazien plana aztertzea.
- ◆ Sarietan itzultzeko ehunekoaren balio teorikoa eta hegakortasun-kurba kalkulatu dira.
- ◆ Makinek joko-aukera desberdinak badauzkate, atal honetako probak egiteko, makinako joko guztiak erabili behar dira.

- Jokoaren sekuentziaren simulazio baten laburpen estatistikoa erantsiko da.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.i) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 10.d) eta 11.1.f) artikulua.

5.4.2.7.17.- MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKO MODUA

Egiaztatuko da ea bat datozen jokoaren garapena eta bezeroak eman duen dokumentuetan deskribatutakoa (*Makinaren eskuorri teknikoa eta Deskripzio-memoria*).

Sakagailuek eta beste mekanismo osagarri batzuek egoki funtzionatzen duten egiaztatuko da, baita haien identifikazioa funtzionalitatearekin bat datorren ere.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.2.g) eta 67.3.e) artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.7.18.- MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA

Adieraziko da ea erabiltzaileak jokatu nahi duen dirua, jokoan eman nahi duen denbora edo makinaren funtzionamendua partida kopuru jakin baterako mugatzeko mekanismorik duen ala ez. Baiezkoan, hura identifikatu eta funtzionamendua deskribatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.i), 10.e) eta 14.7 artikulua.*

5.4.2.7.19.- JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA BEHAR BEZALA EGIN EZIN IZAN DENEAN

Jokoa blokeatzeko eta ordainbideak onartzeko mekanismoak deskribatuko dira.

Egiaztatuko da ea, sariak metatzeko kontagailuan dirua metatuta dagoela eta ordaintzaileak dirurik gabe edo sari-metaketaren kontagailuan pilatutako zenbatekoa baino diru gutxiagorekin utzita, makina zerbitzuz kanpo geratzen den, hots, makinan jokatea eta dirua edo fitxak sartzea eta bestelako ordainbideak galarazten dituen, dirua kobratzea erabakitzen baldin bada.

Erreserban metatutako dirua kobratzen den kasuan ere gauzatuko da egiaztapen hori, dagokien makinetan.

Sariak kobratzeko beste bitarteko batzuk dituzten makinaren kasuan, makina zerbitzuz kanpo geratzen dela egiaztatuko da, eta dirurik onartzen ez duela tiketak, boletoak, txartelak, etab. blokeatzen direnean.

Erabiltzaileari horren berri ematen zaion a la ez egiaztatuko da; zehaztuko da, halaber, berriematea nola egiten den.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 2.j), 13.1.c) eta 13.1.e) artikulua.*

5.4.2.7.20.- ARRABOLDUN EDO ANTZEKO GAILUDUN MAKINAK

Arrabolak edo antzeko gailuak blokeatzen direnean makina zerbitzuz kanpo geratzen dela egiaztatuko da, eta, hala badagokio, bideo-pantaila edo partida garatzen den beste edozein mekanismo deskonektatzen denean makinak nola jarduten duen deskribatuko da.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat gutxienez bi arrabolen edo antzeko gailuren biraketa-abiadurak ausaz aldatzeko. Haietako lehenengoak nahitaez izan beharko du horrelako gailu bat.

Egiaztatuko da makinak baduela gailu bat, energia etenda egon ondoren, makinara itzultzen denean, arrabolen edo antzeko gailuen bira eta, behar izanez gero, lortutako sariaren ordainketa-zikloa osatzeko.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.i) artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.7.21.- «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO

Deskonexioa gertatuz gero edo elektrizitate-fluxuan etendurarik izanez gero makinaren kontagailuen memoriak gordetzen dituen energiaren hornitzeko elikatze-iturri autonomoa deskribatuko da.

Hornidura elektrikoa eteten denean, hornidura lehengoratu ondoren, makina hasierako egoerara edo parekatutako egoera batera bueltatzen dela egiaztatuko da.

Makina partida bat egiten edo sari bat ordaintzen ari bazen, energia berreskuratu ondoren partida amaitzen dela edo saria osatzen dela egiaztatuko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.b) eta 13.1.h) artikulua.*

5.4.2.7.22.- IRABAZIEN PLANAK EGIAZTATZEA

Saiakuntzetan ikusitakoa eta makinaren irabazien planetan adierazitakoa bezeroak aurkeztutako dokumentazioan deskribatzen denarekin bat datorren egiaztatuko da.

Postu anitzeko makinak aztertzean, saiakuntzetan egiaztatuko da bereizita daukela joko, poltsa edo sari komunerako irabazien plana eta gainerako jokoetarako irabazien plana; frogatuko da, halaber, saiakuntzetan ikusitakoa eta joko, poltsa edo sari komunerako irabazien planetan adierazitakoa bat datorrela bezeroak entregatutako dokumentazioan deskribatutakoarekin.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.b) eta 67.3.c) artikulua.*

5.4.2.7.23.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da joko-programa guztien softwarea, joko komunaren edo sariaren edo poltsa komunaren programena barne, gutxienez 2 algoritmoren bidez identifikatuta dagoela, honako hiru hauen artetik: CRC32, MD5 eta SHA1.

Estalkia identifikatzeko modeloaren irudia erantsiko da, joko-programa edo -programak biltzen dituzten memoria edo bestelako gailu guztietako bakoitzean itsatsita egon beharko duena.

Etiketari jasotako datuak araudian eskatzen direnekin bat datozeela egiaztatuko da (*enpresa fabrikatzailearen edo inportatzailearen zenbakia; modeloaren erregistro-zenbakia –hala badagokio– eta jokoaren bertsioa; joko-programaren softwarearen identifikazioa, gutxienez bi algoritmoren bidez, honako hauen artean: CRC32, MD5 eta/edo SHA1*).

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 54.2, 67.3.f) eta 67.3.h) artikulua.*

5.4.2.7.24.- MEMORIAK SORTZEA, ERAIKITZEA ETA BABESTEIA

Egiaztatuko da aldaketarik ez egiteko moduan diseinatu eta eraiki direla joko eta dagokionean, irabazien plana zehazteko, egindako partida kopurua zenbatzeko edo txartelak, billeteak, ordainagiriak edo antzekoak emateko memoriak edo gailu elektronikoak.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Egiaztatuko da memoriek, mikrokontrolagailuek, disko gogorrek, DVDek edo joko-programa edo- programak (joko komunak, poltsa eta sari komunak barne) gorde-tzen dituen beste edozein euskarri motak badituztela babes-mekanismo espezifikoak, haiek manipulatu edo aldatuko ez direla bermatzeko.

Egiaztatuko da makinaren konfigurazioa dela-eta joko-programak ezin izango direla ordeztu edo aldatu, ezarritako arauak bete gabe.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.a), 13.1.g) eta 13.1.j) artikulua.*

5.4.2.7.25.- ERLOJUA

Makinek eskuz doitzeko metodo batez hornituriko erloju bat dutela egiaztatu eta adieraziko da. Eskuz doitzeko modu hori zein den zehaztuko da.

Adieraziko da ea erloju hori automatikoki doitu daitekeen, eragiketan kontrol- eta monitorizazio-sistema bat dagoenean.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.3 artikulua.*

5.4.2.7.26.- PARTIDAK BILTEGIRATZEA

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken 100 partidei buruzko datu hauek gorde-tzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua, konbinazioa edo apustuaren emaitza eta lortutako saria. Datu horietara iristeko modua jasoko da.

Egiaztatuko da makinak gutxienez azken bi hilabeteetako partiden inguruko datu hauek gordetzen dituela: eguna, ordua, egindako apustua eta lortutako saria. Hori hala den ziurtatzeko, data bat baita eta ez saiakuntza-laboretegiak egiazta dezakeen partida-tarte zehatz bat, egiaztatu beharko da azken 20.000 partidei buruz adierazitako datuak gutxienez gordetzen direla. Testu formatuan, kalkulu-orrian edo makina bereko zerbitzu-fase batean bistaratuta gorde daitezke datu horiek. Datu horiek irispidean izateko modua jasoko da, eta fitxategi batean gorde ahal badira, hura nola deskargatu adieraziko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.4 artikulua.*

5.4.2.7.27.- ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA

Makinetan honako informazio hau jarri beharko da, argi eta erabiltzaileak ikus-teko moduan:

- ◆ Partidaren eta egin daitezkeen apustuen prezioa.
- ◆ Onartutako diru mota edo ordainbidea.
- ◆ Jokoaren arauak.
- ◆ Sarien bidez itzuli beharreko ehunekoa:
- ◆ Konbinazio irabazle guztien deskribapena eta zenbatekoa.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Serigrafia fisikoa duten makinetan, gutxienez aurreko paragrafoetan aipatzen diren argibide guztiak ikusgai daudela egiaztatuko da.

Serigrafia birtuala duten makinetan, mekanismo fisiko edo birtual bat dagoela egiaztatuko da, aurreko paragrafoetan aipatzen den informazio guztia pantailan erakusteko. Informazio horrek eskuragarri egon behar du, erabiltzaileak horretarako sarbidea izan dezan partida bakoitzean zehar edo partida bakoitzaren aurretik.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.3 eta 14.4 artikulua.

5.4.2.7.28.- JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA OHARTARAZ-TEKO ETIKETA

Egiaztatuko da ea etiketa eta haren neurriak bat datozen 2023ko abenduaren 5eko Aginduaren I. eranskinean jasotakoarekin eta, halaber, ea jasotzen den honako ohartarazpen hau: jokoa praktikatzeko mendekotasuna sorraraz dezakeela. Etiketa birtuala edo fisikoa den adieraziko da.

Fisikoa izanez gero, adieraziko da non dagoen instalatuta, eta egiaztatuko da ea txanponak eta billeteak sartzeko zorroaren inguruan edo txarteletarako edo euskari elektronikoko edo fisikoetarako artean ondoan dagoen, gehienez ere gailu horietatik, etiketa osatzen duen laukizuzenaren ertzetik 10 cm-ra, makinaren aurrealdean betiere.

Birtuala izanez gero, egiaztatuko da makina egonean dagoenean etiketa pantailan agertzen dela eta haren gainazalean duen posizioa ausaz aldatzen dela.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 12.1.f) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 29.1 eta 29.2 artikulua.

5.4.2.7.29.- MAKINAREN SOINU-GAILUAK

Makina pausaturik dagoen bitartean, makinak arreta erakartzeko soinu-gailurik ez duela egiaztatuko da.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 14.1 artikulua.

5.4.2.7.30.- ESKUZ ORDAINTZEKO AUKERA

Egiaztatu eta adieraziko da ea aukerarik dagoen aretoko langile batek sariak eskuz ordaintzeko erabiltzaileari, baldin eta saria osatzen duen diruaren bolumena sariak ordaintzeko erreserba-gordailuaren edukiera baino handiagoa bada edo makinaren saria apustuak eta ordainketak egiteko erabilitako unitatearen zatikia bada.

Ahal bada, egiaztatu eta adieraziko da eta makinek argi- edo soinu-ohartarazle bat duten eta automatikoki aktibatzen den sari hori eskuratzen denean. Egiaztatuko da ea makinak blokeo-mekanismo bat duen, arestian aipatutakoa gertatuz gero, erabiltzaileari makina erabiltzen jarraitzea eragozteko, harik eta saria ordaintzen den arte eta aretoko langileek makina desblokeatzen duten arte.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 112.4 artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 10.h) artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.4.2.7.31.- ARGÍ- ETA SOINU-OHARTARAZLEA, MAKINA IREKITZEARENA

Egiaztatuko da makinak baduela argi- eta soinu-mekanismo ohartarazle bat, goiko aldean, eta mekanismo hori abian jartzen dela automatikoki, edozein arrazoiengatik makina irekitzen bada.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 10.j) artikulua.*

5.4.2.7.32.- DEITZEKO ARGÍ- EDO SOINU-OHARTARAZLEA

Argi- edo soinu-mekanismo ohartarazle bat duela egiaztatuko da, erabiltzaileak aretoko langileei deitu ahal izateko.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 10.k) artikulua.*

5.4.2.7.33.- KONTROL-KONTAGAILUAK

- Makinak zer kontagailu-modelo daukan adieraziko da, eta kontagailuak kontrol metrologikoari buruzko araudi aplikagarrian ezarritakoa betetzen duela ziurtatuko da; era berean, adieraziko da zer adostasun-moduluren bidez ebaluatu den, zein erakundek ebaluatu duen eta zer ziurtagiri-zenbaki esleitu zaion kontagailu horri.

- Administrazioak kontagailua modu independentean irakur dezakeela egiaztatuko da; gainera, irakurketa egiteko modua eta horretarako zer baliabide behar diren zehaztuko da, baita baliabideok Administrazioari aurretiaz eman zaizkion ala homologazio-eskaerarekin batera eman diren ere.

- Instalatuta dauden makina nola identifikatzen den zehaztuko da, eta egiaztatuko da erregistro-zenbakia, serie-zenbakia eta, postu anitzeko makina bada, makinaren postua jasotzen direla.

- Kontagailuaren serie-zenbakia nola egiaztatu adieraziko da, eta manipulazioen aurka babestuta dagoela ziurtatuko da.

- Egiaztatuko da kontagailuak memorian gordetako datuak mantentzen dituela, makina itzalita egon arren, eta, halaber, makina ezin dela erabili matxura izanez gero edo kontagailua deskonektatuz gero.

- Egiaztatuko da kontagailua modu iraunkorrean eta metatuan gordetzen dituen jokotutako partida kopuruari eta lortutako sariei buruzko datuak, makina lehen aldiz instalatu zen unetik. Horrela, argi eta garbi identifikatu ahal izango dira ziklo bakoitza, hasiera- eta amaiera-datak, eta ziklo edo serie bakoitzerako sarien ehunekoa.

- Egiaztatuko da badituela totalizatzaileak, helburu fiskaletarako eta balizko iruzurra prebenitzeko legezko kontrola egiteko; halaber, matxura, korrante elektrikorik eza edo deskonexioa gertatuz gero, erregistratutako informazio guztia gutxienez sei urtez gordetzen duten begiratuko da.

**JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

- Adieraziko da ea makinaren zerbitzarian inplementa daitekeen informazio-sistemaren bat, makinara konektatuta aurreko paragrafoetan jasotako funtzionalitate berak erregistratuko dituen. Informazio-sistema hori saiakuntza-laboretegi batek homologatu eta aurretiaz Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu beharko du. Zer sistema inplementa daitezkeen adieraziko da, bai eta aurreko paragrafoetan jasotako funtzionalitateak eta betekizunak egiaztatzeko sistema horietan zer emaitza lortu diren zehaztu ere.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.k) eta 111.4 artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 13.1.d) artikulua.

5.5.- MAKINA BATEN FUNTSEZKO ALDAKETA**5.5.1.- DESKRIBAPENA**

Modelo homologatu baten funtsezko aldaketatzat joko da joko-programari edo haren parametroei zuzenean edo zeharka eragiten diena, hala nola, partidaren prezioari, itzultze ehunekoari, jokoaren abiadurari, irabazi-planari, jokoak gehitzeari edo jokoaren garapenari dagozkion beste baldintza batzuei.

Birritan baino gehiagotan eskatzen denean makina-modelo baten aldaketa ez-funtsezkoa egitea, funtsezko aldaketa baterako ezarritako moduan jardungo da.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 62.1.b) eta 62.1.d) artikulua.

5.5.2.- BETEKIZUNAK

Makina-modelo baten funtsezko aldaketa gauzatzeko, otsailaren 8ko 19/2022 Dekretuaren 67.3 eta 67.6 artikuluetan jasotako betekizunak aurkeztu behar dira. Honako hauek dira:

- Aldaketen azalpen-memoria.
- Makinaren deskripzio-memoria; otsailaren 8ko 19/2022 Dekretuaren 67.3 artikuluan adierazitako betekizunak jasoko ditu, gutxienez.
- Gaitutako laboretegiaren saiakuntza, araudia betetzen dela egiaztatzeko.

Protokolo honetako 5.2 eta 5.4 apartatuetan azaltzen den moduan jaso beharko dira informazio eta azterketa hori; haietan zehazten baita jolas-makinak homologatzeko prozedura.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3 eta 67.6 artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.5.3.- ERABILTZAILEEI EDO ENPRESEI KALTE ERAGITEN DIEN AKATS TEKNIKO BAT KONPONTZEKO BEHARREZKOA DEN ALDAKETA

Aldaketa egitea beharrezkoa balitz erabiltzaileei edo enpresei kalte eragiten dien izaera teknikoko akats bat zuzentzeko, dagokion komunikazioa aurkeztu beharko da erregistroan, eta berehala ekingo zaio akatsa zuzentzeari.

Akatsa zuzendutakoan, eginiko zuzenketari buruzko justifikazio-dokumentazioa aurkeztuko dio fabrikatzaileak Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 62.1 artikulua.

5.6.- MAKINA BATEN ALDAKETA EZ-FUNTSEZKOA

5.6.1.- DESKRIBAPENA

Makina baten aldaketa ez-funtsezkotzat joko da joko-programari edo haren parametroei ez zuzenean eta ez zeharka eragiten ez diena, hala nola, partidaren prezioari, itzultze ehunekoari, jokoaren abiadurari, irabazi-planari, jokoak gehitzeari edo jokoaren garapenari dagozkion beste baldintza batzuei.

Birritan baino gehiagotan eskatzen denean makina-modelo baten aldaketa ez-funtsezkoa egitea, funtsezko aldaketa baterako ezarritako moduan jardungo da.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 62.1.c) eta 62.1.d) artikulua.

5.6.2.- BETEKIZUNAK

Aldaketa ez-funtsezkoa egiteko eskaerarekin batera, honako hauek aurkeztu beharko dira:

- ▶ Joko-programaren kopia.
- ▶ Aldaketaren justifikazio-memoria teknikoa. Honako hauek jasoko ditu: egindako zuzenketaren deskribapena, aldaketaren aurreko eta ondorengo portatera, ukitutako joko-programaren zatiak eta gailuak.
- ▶ Joko-programa gordetzen duen euskarria.
- ▶ Enpresa fabrikatzaileko edo inportatzaileko teknikari eskudunak sinatutako erantzukizunpeko adierazpena, zeinean aditzera emango baita aldaketa ez-funtsezkoa dela eta aldaketa horrek ez diela eragiten, ez zuzenean eta ez zeharka, joko-programari edo haren parametroei, hala nola, partidaren prezioari, itzultze ehunekoari, jokoaren abiadurari, irabazi-planari, jokoak gehitzeari edo jokoaren garapenari dagozkion beste baldintza batzuei.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 62.1.c) artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

5.6.3.- ERABILTZAILEEI EDO ENPRESEI KALTE ERAGITEN DIEN AKATS TEKNIKO BAT KONPONTZEKO BEHARREZKOA DEN ALDAKETA

Aldaketa egitea beharrezkoa balitz erabiltzaileei edo enpresei kalte eragiten dien izaera teknikoko akats bat zuzentzeko, dagokion komunikazioa aurkeztu beharko da erregistroan, eta berehala ekingo zaio akatsa zuzentzeari.

Akatsa zuzendutakoan, eginiko zuzenketari buruzko justifikazio-dokumentazioa aurkeztuko dio fabrikatzaileak Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 62.1 artikulua.*

5.7.- PROBA KOMERTZIALA

Makinak eta joko-sistemak homologatu aurretik, proba komertzialean jartzeko baimena eman ahal izango zaie Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatuta dauden fabrikatzaileei edo inportatzaileei.

Jendaurreko lokal baimenduetan proba komertziala egiteko baimenak ez du berekin ekarriko makina edo joko-sistema horiek jartzeko eskubiderik.

Joko-sistema jartzeko eskaeran, fabrikatzaileak egiaztatu beharko du modeloak arauzko betekizun guztiak betetzen dituela.

Prototipoa proba komertzialean dagoen epean, fabrikatzaileak edo inportatzaileak egiten doazen zuzenketak jakinaraziko dizkio Jokoa Arautzeko Agintaritzari, eta egin-dako eragiketen liburu bat gordeko du; gehienez ere 10 eragiketa izango dira.

Proba komertziala amaitu ondoren, modeloa homologatzeko eskatu beharko da, protokolo honen 5.1, 5.2, 5.3 eta 5.4 apartatuetan zehazten den moduan.

Makinen proba komertziala egiteko baldintzak 19/2022 Dekretuaren 64. artikuluan daude ezarrita.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 64 artikulua.*

5.8.- PROTOTIPOEN PROBA

Salbuespenez, baimena eman ahal izango zaie Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatuta dauden fabrikatzaileei edo inportatzaileei makinen prototipoak proba komertzialean jar ditzaten, haiek homologatzeko betebeharririk gabe.

Eskaerarekin batera, prototipoaren memoria tekniko bat aurkeztu behar da.

Makina-prototipoen proba egiteko baldintzak 19/2022 Dekretuaren 65. artikuluan daude ezarrita.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 65 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.- INTERKONEXIO-SISTEMAK**6.1- GARAPENA**

Saiakuntzen prozesua hau izango da:

- LAGINA IDENTIFIKATZEA
- DOKUMENTAZIOA ETA SOFTWAREA
- SAIAKUNTZA FUNTZIONALAK ETA DOKUMENTUAK EGIAZTATZEA
 - Funtzionamendua egiaztatzea.
 - Interkonexio-sistemaren konfigurazioak egiaztatzea.
 - Interkonexio-sistemaren funtzionamendu orokorra eta joko modua bat datoz fabrikatzaileak dokumentazio teknikoan adierazten duenarekin.
 - Saiakuntza automatikoak.
 - Interkonexio-sistemen zehaztapenak.
 - Monitorizazio- eta kontrol-sistema.

6.2.- LAGINA IDENTIFIKATZEA

Laginarekin identifikazioak datu hauek izango ditu, gutxienez:

- Interkonexio-sistemaren mota: Barnekoa edo kanpokoak.
- Jackpot mota: Mystery, progresiboa...
- Sistemaren erregistro-zenbakia: Hala badagokio; bestela, «Prototipoa» adieraziko da.
- Modeloaren izen komertziala.
- Sistemaren bertsioa edo bertsioak.
- Sistemaren konfiguratu ahal den gehieneko saria.
- Sari mota: eskudirua, gauzazkoa edo bietan.
- Partiden ziklo zehatza, diru kopuru zehatza, edo gehieneko saria noiz eman behar den erabakitzeko beste edozein parametro egiaztagarri.
- Fabrikatzailearen edo inportatzailearen izena, eta Jokoaren Erregistro Nagusian dagokion Ataleko erregistro-zenbakia.
- Sistemaren eta bistaratzaileren argazkiak euskarri informatikoan: monitorea, seinaleztapen-pilotuak, etab. Haien neurriak ere bai (hala badagokio).
- Sistemaren eta haren sistema elektrikoaren planoak. Datu hauek agertuko dituzte:
 - Hardware-arkitektura (modeloko hardwarearen egiturari dagokion eskema edo diagrama).



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Plaka nagusia(k) (PUZ):
 - Fabrikatzailea.
 - Modeloa.
 - Firmware bertsioa (hala badagokio).
- Software-arkitektura (sistemaren softwarearen egiturari dagokion eskema edo diagrama).
 - Joko-programen zerrenda, joko-programak duen gailua eta hura identifikatzeko eta egiaztatzeko elementuak zehaztuta. Oso ohikoak ez diren prozedura teknikoak erabiltzen badira, enpresa fabrikatzaileak edo inportatzaileak homologatze-prozesuan haiek egiaztatzeko bitartekoak jarriko ditu. Edonola ere, enpresa fabrikatzaileak joko-programak eta haiek identifikatzeko eta egiaztatzeko elementuak modu independentean ikuskatzeko aukera emango dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.
 - Programa nagusia(k):
 - ▶ Biltegiragailu mota.
 - ▶ Gailu kopurua (Fitxategi kopurua).
 - ▶ Programaren izena.
 - ▶ Kokalekua (bide-izena).
 - ▶ Modeloa (Fitxategi mota).
 - ▶ Programaren bertsioa.
 - ▶ Algoritmo hauetako bi, gutxienez: CRC32, MD5 eta/edo SHA1.
 - ▶ Programa nagusiak biltegiratzen dituzten gailuen identifikazio-etiketa, honako hau grabatuta dagoen lekuan:
 - ◆ Enpresa fabrikatzaile edo inportatzailearen logotipoa eta zenbakia.
 - ◆ Modeloaren erregistro-zenbakia (hala badagokio) eta joko-programaren bertsioa.
 - ◆ Memoria fabrikatu duen enpresaren marka, gutxienez hiru letrarekin.
 - ◆ Jokoaren programa gordetzen duen euskarri mota.
 - ◆ Joko-programaren softwarearen identifikazioa. Jarraian adierazten diren algoritmoetako bi jaso beharko dira, gutxienez: CRC32, MD5 eta/edo SHA1.
 - ▶ Programa nagusiak gordetzen dituzten gailuen babesak.
 - ▶ Programa edo programak eskuratzeko eta identifikatzeko behar diren bitartekoak, hura edo haiek irakurtzeko modua barne.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

■ Sekundarioak: Bideo- eta soinu-gailuak nahiz beste batzuk (hala badagokio eta laborategiak eskatuta):

- ▶ Biltegiragailu mota.
- ▶ Gailu kopurua (Fitxategien kopurua).
- ▶ Kokalekua (bide-izena).
- ▶ Modeloa (Fitxategi mota).
- ▶ Bertsioa.

CRC32, MD5 eta/edo SHA1 algoritmoak (hala badagokio).

■ Kontagailuen irakurgailua:

- ▶ Biltegiragailu mota.
- ▶ Gailu kopurua.
- ▶ Kokalekua.
- ▶ Modeloa (hala badagokio).
- ▶ Homologazio-zenbakia (hala badagokio).
- ▶ Administrazioak irakurketa independentea egiteko behar dituen bitartekoak eta hura egiteko modua.

■ Barneko hardwarea:

- ▶ Sistema eragilea (hala badagokio):
 - ◆ Izena.
 - ◆ Bertsioa.
 - ◆ Hizkuntza.
 - ◆ Instalaturiko Service Pack-ak / partxeak.
- ▶ Komunikazioetako kanpo-hardwarea (hala badagokio):
 - ◆ Fabrikatzailea.
 - ◆ Modeloa.
 - ◆ Serie zk.
 - ◆ Firmware-bertsioa.
- ▶ Komunikazio-protokoloa(k) (hala badagokio):
 - ◆ Izena.
 - ◆ Bertsioa.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 54.2, 68.2, 68.4 eta 70. artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5koa, 24. artikulua eta II. eranskina.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Emaitzak aurkezteko taulak:

Aurretik adierazitako datuak taula hauetan ikus daitezke:

Sistema mota	█ (Barnekoa edo kanpoko)
Makina mota	█ (BH, BS, BG edo C)
Jackpot mota	█ (Mystery, progresiboa...)
Modeloaren erregistro zk.	█ (Hala badagokio; bestela, «Prototipoa» adieraziko da).
Modeloaren izen komertziala	█
Sistemaren bertsioa edo bertsioak	█
Fabrikatzailea eta/edo inportatzailea	█
Fabrikatzailearen eta/edo inportatzailearen erregistro-zenbakia	█
Sisteman konfiguratu ahal den gehieneko saria	█
Sari mota	█ (eskudirua, gauzakkoa, eskudirua eta gauzakkoa)
Zikloa	█ (partida-zikloa, diru kopuru zehatza, edo gehieneko saria noiz eman behar den erabakitzeko beste edozein parametro egiaztagarri, zein den zehaztuta)

■ Sistemaren eta bistaratzailen argazkiak: monitoreak, seinaleztapen-pilotuak, etab. Haien neurriak ere bai (hala badagokio).

■ Hardware-arkitektura: Modeloko hardwarearen egiturari dagokion eskema edo diagrama.

■ Software-arkitektura: Modeloko softwarearen egiturari dagokion eskema edo diagrama.

Plaka nagusia(k) (PUZ)	
Fabrikatzailea	█
Modeloa	█
Firmware-berzioa (hala badagokio)	█

■ Plaka nagusi(ar)en argazkia(k).

2024ko otsailaren 14a, asteazkena



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Joko-programa(k): Hala badagokie, zerbitzarirako eta bezerorako direnak eskatuko dira (dituzten joko, sari edo poltsa komun guztiak barne).	
Biltegiragailu mota	██████
Gailu kopurua (Fitxategi kopurua)	██████
Programaren izena	██████ (adierazi zerbitzaria edo bezeroa den)
Kokalekua (bide-izena)	██████
Modeloa (Fitxategi mota)	██████
Bertsioa	██████
CRC32	██████
MD5	██████
SHA1	██████
Gailuak identifikatzeko etiketa	██████ (adierazi identifikazio-datuak eta/edo erantsi irudia)
Gailuen babesa	██████
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	██████ (beharrezko hardwarea eta/edo softwarea eta hori egiaztatzeke era jaso)

Sekundarioa: Bideo- eta soinu-gailuak nahiz beste batzuk (hala badagokio eta laborategiak eskatuta)	
Biltegiragailu mota	██████
Gailu kopurua (Fitxategi kopurua)	██████
Programaren izena	██████
Kokalekua (bide-izena)	██████
Modeloa (Fitxategi mota)	██████
Bertsioa	██████
CRC32	██████
MD5	██████
SHA1	██████
Gailuak identifikatzeko etiketa	██████ (adierazi identifikazio-datuak eta/edo erantsi irudia)
Gailuen babesa	██████
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	██████ (beharrezko hardwarea eta/edo softwarea eta hori egiaztatzeke era jaso)



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Kontagailuen irakurgailua	
Biltegiragailu mota	████
Gailu kopurua	████
Kokalekua	████
Modeloa (hala badagokio).	████
Homologazio-zenbakia (hala badagokio)	████
Administrazioak irakurketa independentea egiteko behar dituen bitartekoak	Beharrezkoak diren bitartekoen identifikazioa: █████ (giltza orokorra, NFC txartela, etab.) Honekin batera doa edo lehenago eman da: █████ Beharrezkoa den informazio gehigarria: █████ (XX gako behar da, etab.)

Kanpoko hardwarea	
Sistema eragilea (hala badagokio):	
Izena	████
Bertsioa	████
Hizkuntza	████
Instalaturiko Service Pack-ak / partxeak	████
Komunikazioetako kanpo-hardwarea (hala badagokio):	
Fabrikatzailea	████
Modeloa	████
Serie zk.	████
Firmware bertsioa	████
Jakinarazpen-protokoloa(k) (hala badagokio):	
Izena	████
Bertsioa	████

■ Esanguratsuak izan daitezkeen argazkiak.

6.3.- DOKUMENTAZIOA ETA SOFTWAREA

- Sistemaren eta haren elementu guztien funtzionalitatearen memoria erantsiko da.
- Sistemaren eta haren eskema elektrikoaren planoak erantsiko dira.
- Behe-tentsioaren arloan indarrean dagoen erregelamendu elektroteknikoa betetzen dela dioen adierazpena erantsiko da.
- Sistemaren eskuliburu teknikoa erantsiko da; sistemaren elementuen funtzionamendua eta haien arteko erlazioa jasoko ditu dokumentu horrek.
- Metatutako sarietarako monitoreen, kontrol-gailuen edo beste gailu edo mekanismo batzuen xehetasunak erantsiko dira, bai eta haien funtzionamendu- eta erabile-ra-protokoloak ere.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Joko-programen zerrenda erantsiko da, joko-programak dauzkan gailuak edo fitxategiak eta guztiak identifikatu eta egiaztatzeko elementuak zehaztuta.

- Urrutiko kontrol- eta monitorizazio-sistemaren eta unitate nagusiaren ezaugarriak erantsiko dira.

- Interkonexio-sistemak jokoaren arloan indarrean dagoen araudia betetzen duela dioen adierazpena erantsiko da.

- Gaitutako saiakuntza-laboretegi batek aurretik egindako saiakuntzen ziurtagiria erantsiko da.

- Azalpen-memoria erantsiko da, gutxienez honako hauek bilduko dituena:

- Sistemak eman dezakeen eta egokitzen zaion gehieneko saria, baita irabazien planaren eta sarien deskribapena ere (interkonexio-sisteman konfiguratu daitezkeen sariak), sariok lortzeko prozedura zehaztuta (konfiguratutako daitezkeen sariak emateko prozesua).

- Partida bakunaren prezioa (sari bat lortu ahal izateko gutxienezko ekarpena), eta, hala dagokionean, aldebereko partidena (sari batean parte hartzeko aukera ematen duten makinaren apustu mailak); halaber, zer sari eskuratu litezkeen apustu bakoitzean.

- Jokoaren edo jokoen ezaugarrien deskripzio-memoria, haiek nola erabili zehaztuta.

- Partiden ziklo zehatza, diru kopuru zehatza, edo gehieneko saria noiz eman behar den erabakitzeko beste edozein parametro egiaztagarri.

- Sari gehigarrien ehunekoa aldatzea ahalbidetzen duten mekanismoak edo gailuak dauden ala ez.

- Interkonexio-sistemak duen beste edozein mekanismo edo gailu, nola funtzionatzen duen zehaztuta.

- Joko-programaren softwarearen identifikazioa. Honako algoritmo hauetatik 2 erabili beharko dira, gutxienez: CRC32, MD5 eta/edo SHA1. Administrazioak nola egiaztatzen duen ere zehaztuko da.

- Interkonexio-sistemarekin lotutako joko-elementuen arteko konexioak.

- Hala badagokio, jokalarien kontuak banatzeko sistemaren deskribapena eta funtzionamendua erantsiko dira.

- Hala badagokio, erabiltzailearen sarrera-kontrola eta erregistroa eramateko sistemaren deskribapena eta funtzionamendua erantsiko dira.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 54.2, 67.3, 68.2, 68.4 eta 70. artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 24. artikulua eta II. eranskina.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.4.- SAIKUNTZA FUNTZIONALAK**6.4.1.- FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA ETA DOKUMENTUAK EGIAZTATZEA****6.4.1.1.- BARNEKO INTERKONEXIO-SISTEMA****6.4.1.1.1.- PARTIDAREN PREZIOA**

Zehaztu eta egiaztatuko da makinan zenbat diru jokatu behar den interkonexio-sistemak partida bat egin dezan.

Jaso eta egiaztatuko da ea, makinan aldibereko apustuak egiten direnean, interkonexio-sistemak partida bat edo gehiago egiten dituen eta, era berean, ea sariak lortzeko aukerarik dagoen, makinan jokaturako zenbatekoaren arabera.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.a) artikulua.*

6.4.1.1.2.- SISTEMARI DIRUA EKARTZEA

Makina bakoitzak sistemari ekartzen dion ehunekoa aldatzeko mekanismorik edo gailurik dagoen jaso eta egiaztatuko da.

Makina bakoitzak jokaldi bakoitzetik sistemari egiten dion ekarpena jasoko da; halaber, konfiguratzeko modukoa bada, sisteman doitu daitezkeen jokaturako diru zenbatekoetatik datozen gutxieneko eta gehieneko kopuruak jaso eta egiaztatuko dira.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.2 eta 24.3.c) artikulua.*

6.4.1.1.3.- MAKINEN ITZULKETA-EHUNEKOA MURRIZTEA

Egiaztatuko da makinaren arteko interkonexioak ez duela eragiten makina bakoitzak eman beharreko sarietan itzuli beharrekoaren legeko ehunekoa murriztea.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.3 artikulua.*

6.4.1.1.4.- GEHIENENKO SARIA

Jaso eta egiaztatuko da zein den interkonexio-sistemak eman dezakeen gehieneko saria; egiaztatuko da, halaber, sari horrek ez duela gainditzen interkonexio-sistemaren eskaeraren xede den makina-baimen motarako baimendutako gehieneko saria (5.000 € «BS» baimena duten makinatarako, 20.000 € «BG» baimena duten makinatarako, eta elkarrekin konektaturako makinaren gehieneko sariaren batura «C» baimena duten makinatarako).

Zehaztuko da ea sistemaren gehieneko saria aldatzea ahalbidetzen duen mekanismorik edo gailurik dagoen, eta, aldatu ahal bada, aldatzeko modua eta doitu daitezkeen balio-tartea ere bai.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

«C» motako baimena duten makinaren interkonexioa eskatzeko, saria eskalatan eman daitekeen ala ez adieraziko da.

Egiaztatuko da gehieneko saria ezin dela izan sistemara konektatutako makina bakoitzaren gehieneko sariaren batura baino handiagoa.

* *19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 113.1.c) artikulua.*

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 21.3.b), 21.4, 22.3, 22.4, 24.3.a) eta 24.3.c) artikulua.*

6.4.1.1.5.- SARIAK

Egiaztatuko da sistemako sariak ez daudela kopuru finkoekin hornituta eta sari horiek elkarrekin konektatutako makinei dagozkien ehunekoak pixkanaka kenduz ematen direla.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.4 artikulua.*

6.4.1.1.6.- MAKINA KOPURUA

Egiaztatuko da ezin dela elkarrekin konektatu interkonexio-sistemaren eskaeraren xede den makina mota bakoitzerako jasotako kopurua baino makina gutxiago («BS» baimena duten 5 makina gutxienez, «BG» baimena duten 2 makina gutxienez eta «C» baimena duten 3 makina gutxienez).

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 21.3, 21.4 eta 22.3 artikulua.*

6.4.1.1.7.- PARTIDA-ZIKLOA

- Partida-zikloa, sistemari emandako diru zenbatekoa edo gehieneko saria noiz eman behar den erabakitzeko beste edozein parametro egiaztagarri jasoko dira.

Egiaztatuko da ea interkonexio-sistemak gutxienez partida-zikloan behin ematen duen gehieneko saria; egiaztatuko dira, halaber, emandako diru kopurua edo sisteman ezarri den beste edozein parametro egiaztagarri.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.5 eta 24.3.b) artikulua.*

6.4.1.1.8.- SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK

- Sistemaren gehieneko saria eman dela egiaztatzeko, ziklo oso bat gauzatuko da, fabrikatzaileak ezarritako parametro egiaztagarria baliatuta.

- Sistemak zikloan emandako sari guztiak zehaztuko dira, eta egiaztatuko da gutxienez behin lortzen dela sistemak eman dezakeen gehieneko saria.

- Egiaztatuko da emandako sariaren artean ez dagoela sari handiagorik sistemaren eskaeraren xede den makina-baimen motarako baimendutako gehieneko saria baino.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- «C» motako baimena duten makinak elkarrekin konektatuta daudenean, saria eskala batean baino gehiagotan eman badaiteke, egiaztatuko da sari horien guztien batura ez dela gehieneko saria baino handiagoa.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.5, 21.3.b), 21.4, 22.3, 22.4, 24.3.a) eta 24.3.b) artikulua.*

6.4.1.1.9.- INTERKONEXIO-SISTEMAREN MEKANISMOAK

Interkonexio-sistemak mekanismoren edo gailuren bat duen jaso eta egiaztatuko da, eta nola funtzionatzen duen zehaztuko da.

Egiaztatuko da ea joko-programan eragina duen sistemaren barneko edozein gailu identifikagarria eta eskuragarria den Jokoa Arautzeko Agintaritzarentzat.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 24.3.d) eta 24.5 artikulua.*

6.4.1.1.10.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da joko-programa guztien softwarea gutxienez bi algoritmoren bidez identifikatuta dagoela, honako hiru hauen artean: CRC32, MD5 eta/edo SHA1.

Estalkia identifikatzeko modeloaren irudia erantsiko da, joko-programa edo -programak biltzen dituzten memoria edo bestelako gailu guztietako bakoitzean itsatsita egon beharko duena.

Etiketari jasotako datuak araudian eskatzen direnekin bat datozeela egiaztatuko da (*enpresa fabrikatzailearen edo inportatzailearen zenbakia; modeloaren erregistro-zenbakia –hala badagokio– eta jokoaren bertsioa; joko-programaren softwarearen identifikazioa, gutxienez bi algoritmoren bidez, honako hauen artean: CRC32, MD5 eta/edo SHA1*).

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 24.3.e) artikulua.*

6.4.1.1.11.- INTERKONEXIO-SISTEMAREKIN LOTUTAKO JOKO-ELEMENTUEN ARTEKO KONEXIOAK

Interkonexio-sistemarekin lotutako joko-elementuen artean dauden konexio guztiak jaso eta egiaztatuko dira.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 24.3.f) artikulua.*

6.4.1.1.12.- GAUZAZKO SARIAK

Ea gauzako sariak eman daitezkeen zehaztuko da.

Gauzako sariak eman ahal izanez gero, memoriaren txantiloia erantsiko da, eta honako alderdi hauek jaso beharko dira bertan:

- Eman behar diren sarien zerrenda zehatua, prezioa eta haiek irabazleei emateko era adierazita; horrez gain, esan beharko da, era berean, ondasun higiagarriak non dauden gordeta edo erakusgai.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Ondasun higiezinak badira, honako hauek adierazi behar dira: finkaren kokalekua, mugak, hedadura, kargak eta erregistro-datuak, baita entregatzeko era eta irabazleak ordaindu beharreko edozein gastu mota ere.
- Sariak bidaiak badira, zehaztu behar da zer zerbitzu sartzen diren.
- Sariak ibilgailuak badira, adierazi behar da nori dagokion matrikula-zio-zerga edo aplikatu beharreko bestelako tributuak ordaintzea.

«C» motako makinaren interkonexio-sistema bat bada, iragarri beharko da sariak zenbateko balioa daukan legezko erabilerako dirutan.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 20 artikulua.*

6.4.1.1.13.- ORDAINBIDEAK

Interkonexio-sistemaren ordainbideak jasoko dira, eta egiaztatuko da 1.000 €-ko sariak edo zenbateko horretatik gorakoak banku-kontuetan baino ezin direla ordaindu.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 23.4 artikulua.*

6.4.1.1.14.- SISTEMAREN KOMUNIKAZIOA

Egiaztatuko da ea sistema pentsatuta dagoen bermatzeko komunikazioa etengabea eta denbora errealekoa dela, ziurtatu behar baitira jokoan gertatzen den edozein gertaeraren eta kudeaketa- eta kontrol-sistemaren arteko harremanak.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.1.b) artikulua.*

6.4.1.1.15.- EGOKIGAILUAK

Egiaztatuko da sistemak badituela joko-makinei konektatutako egokigailuak, interkonexio-sistemaren karrusela osatzeko.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.1.c) artikulua.*

6.4.1.1.16.- ZERBITZARIAREN KOKALEKUA

Baldin eta interkonexio-zerbitzaria ez badago interkonexio-sistema instalatuta dagoen lokalean, egiaztatuko da baduela kanpoko sare bat joko-establezimendua interkonexio-sistema nagusiarekin konektatzeko.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.1.d) artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.4.1.1.17.- JOKALARIEN ELKARRERAGINA

Egiaztatuko da sistemara interkonektatutako joko-makinek badutela zuzeneko elkarreragina jokalariaekin eta, halaber, ez daukatela elementu gehigarririk jokoaren garapena makinaren mende soilik egon dadin.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.1.f) artikulua.*

6.4.1.1.18.- MONITOREAK ETA ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA

Egiaztatuko da ea sistemak establezimenduko sarera konektatutako monitoreak dituen, edozein unetan sarien eta interkonektatutako jokoaren egoeraren berri ematen dutenak.

Egiaztatu eta jasota utziko da ea sistemak monitore bat egotea eskatzen duen sistemara konektatzen den postu bakoitzeko.

Adieraziko da ea aukerarik dagoen postu bakoitzean txertatutako monitoreak monitore batekin edo gehiagorekin ordeztuko, eta egiaztatu beharko da monitore horien gutxienezko tamaina 48 hazbetekoa dela. Era berean, adieraziko da nola jasoko den monitorerik ez duen makina eta/edo postu bakoitzean interkonexio-sistemaren barruan makinak betetzen duen postu-zenbakia.

Monitoreetan honako hauek erakusten direla egiaztatuko da:

- Sistemaren gehieneko saria.
- Interkonektatutako sistemaren izena.
- Interkonexioaren xede diren makinaren eta postuen kopurua.
- Sariaren zertan den: dirutan edo gauzatan.
- Joko arduratsuari buruzko informazioa eta jokoari buruzko gainerako informazio baimendua.
- Baldin eta sistemak ahalbidetzen badu txertatutako monitorerik ez daukaten makinak edo postuak egotea, egiaztatuko da ea, interkonexio-sistemak sariren bat ematen duenean, 48 hazbetetik gorako pantaila guztietan argi eta garbi adierazten den zer postu betetzen duen makinak lokalaren interkonexio-sistemaren barruan, bai eta zer sari lortu den ere.

Egiaztatuko da ea interkonexio-sistemako monitore guztietan informazio-etiketa birtual bat dagoen, jokoak mendekotasuna sor dezakeela ohartaraztekoa; egiaztatuko da, halaber, makina geldo dagoenean 5 minutuko tartetan agertzen dela etiketa hori, eta 30 segundoko sekuentziak dituela gutxienez.

Egiaztatuko da ea, monitoreen bidez, noizean behin erakusten diren Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregelamendu Orokorren I. tituluko III. kapituluan bildutako joko arduratsuen printzipioak.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Zehaztu eta egiaztatuko da nola adierazten den makina edo postu bakoitzean lor daitekeen gehieneko saria; era berean, adierazi beharko da sari horrek ez duela eragingo elkarrekin konektatutako makinetak bakoitzaren sari ehuneko murriztea. Baldin eta informazio hori makinaren monitoreetan erakusten bada eta aukera badago postu bakoitzean txartatutako monitorerik duten makinak egoteko, hori hala jasoko da, eta egiaztatuko da gutxienez 48 hazbeteko tamainako monitoreetan erakusten dela informazio hori.

Monitoreetan jokora bultzatzeko mezurik erakusten ez dela egiaztatuko da.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 113.1.a) eta 113.1.b) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5koa, 19.1.e), 19.6, 23.1, 23.2, 29.3 eta 29.4 artikulua.

6.4.1.1.19.- INTERFAZE-ELEMENTUAK

Egiaztatuko da ea interkonexio-sistemara konektatutako makina edo postu bakoitzak ba al duen gailu bat, bi zeregin hauetaz arduratzen dena: batetik, postuko datuak eta gertaerak detektatu, erregistratu eta biltegitzea; bestetik, komunikazioa ezartzea jokorako gailuaren eta datu-atzitzaille edo informazio-bilgailu edo zerbitzari nagusi baten artean. Gailu hori identifikatuko da; protokolo honen ondorioetarako, «postu-kontrolagailua» deituko da, eta haren hardwarea eta/edo softwarea, kokalekua eta funtzionamendua jasoko dira.

Egiaztatuko da ea eskatutako informazioa gordetzen duen interfaze-elementuak, energia elektrikoa galduz gero.

Egiaztatuko da ea, eskatutako informazioa ezin zaionean helarazi unitate nagusiari, interfazeak gordetzen duen beharrezko kontagailuen informazio oro eta gertakari esanguratsuen informazio oro, unitate nagusiarekin komunikatu ahal den arte. Egiaztatuko da ea trazabilitate-mekanismo bat dagoen datuak galdu diren jakiteko.

Egiaztatuko da interfazearen memoriaren egiaztatzeak egiten direla energia elektrikoa berreskuratzen den bakoitzean.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5koa, II. eranskineko a.1 atala.

6.4.1.1.20.- AURREALDEKO PROZESADOREA ETA DATU-ATZITZAILEA

Egiaztatuko da aurrealdeko prozesatzaileak konexioa ezartzen duela interkonektatutako makinaren eta unitate nagusiaren artean.

Egiaztatuko da unitate nagusiak datu guztiak bildu eta igortzen dituela informazioa biltzeko gailuetatik lotutako datu-baseetara eta datu-atzitzailleek, halaber, konektatutako joko-makinen datu guztiak biltzen dituztela.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5koa, II.a.2 eranskina.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.4.1.1.21.- UNITATE NAGUSIA ETA LAN-ESTAZIOA

- Egiaztatuko da interkonexio-sistemak ba ote duen unitate nagusi bat, sistema osoak behar bezala funtzionatzen duela bermatzen duena.

- Unitate nagusia non dagoen identifikatu eta jasoko da.

- Egiaztatuko da unitate nagusiak baduela sare batera edo sistema banatu batzuetara konektatutako zerbitzariren bat, baita lotutako datuen base bat ere, sisteman sartutako eta bildutako informazio guztia gordetzeko.

Egiaztatuko da ea unitate nagusiak sistemaren erloju bat duen, ordu lokala (24 orduko formatuan) eta eguna adieraziko dituen; halaber egiaztatuko da honako informazio hau erregistratzeko erabiltzen dela:

- Erregistroen zigilu kronometratua.
- Txostenetarako erlojua.
- Ezarpen-aldaketak erregistratzen dituen erlojua.

- Egiaztatuko da unitate nagusiak ez diola uzten sistemaren enpresa titularrari sistemaren auditoretzan eragiten datu-basean aldaketak egiteko.

- Egiaztatuko da unitate nagusiak baduela aplikazio bat joko-makina edo -postu bakoitzaren interkonexio-sistemari dagozkion ordainketa guztiak atzitzeko eta prozesatzeko.

- Sari bat lortzen denean gutxienez honako informazio hau erregistratzen dela egiaztatuko da:

- Ordainketaren zenbakidun identifikazioa.
- Eguna eta ordua.
- Joko-makinaren erregistro- eta serie-zenbakia.
- Makina zein lokaletan instalatuta dagoen.
- Sariaren zenbatekoa.

- Egiaztatuko da ea unitate nagusiak gertaera esanguratsuen erregistroa bilatu dezakeen linean, 6 urtez. Unitate nagusia lokalean badago, ez da beharreako izango bilaketa linean egitea, eta adierazi behar da nola lortu ditzakeen lokalean dagoen unitate nagusiak zuzenean gertaera esanguratsuak. Gutxienez datu hauek izan behar ditu eskura:

- Dataren eta orduaren tartea.
- Joko-interfazearen/-gailuaren identifikazio-zenbakia.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Gertaeraren identifikazio zenbakitua.

- Egiaztatuko da unitate nagusiak baduela joko-makina guztiak hartzen dituen datu-base bat eta bertan informazio hau biltzen dela gutxienez:

- Interfazearen identifikazio-zenbaki eskusiboa.
- Joko-makinaren erregistro- eta serie-zenbakia.
- Joko-makina bakoitzeko atxikipena edo ekarpena (puntu honek erreferentzia egiten dio interkonexio-sistemak atxikitako edo emandako diruari).
- Joko-makinaren barruan instalatutako kontrol-programak (puntu honek erreferentzia egiten dio sistema makinarekin konektatzen duen gailuari).

- Egiaztatuko da unitate nagusiak baduela aplikazio bat, kontabilitate-informaziorako sarbide kontrolatuak ahalbidetzen dituen eta zehaztutako txostenak sortzeko gai dena.

- Partidei eta ordainketei buruzko informazioa sortzen duen sistemaren beste edozein elementu edo osagai jasoko da, eta saiakuntza-probetan identifikatu beharko da.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.1.a) artikulua eta II. eranskineko a.3 eta a.4 atalak.*

6.4.1.1.22.- GERTAERAK

Egiaztatuko da gertaera esanguratsuak joko-gailu batek sorrarazten dituela eta interfazearen bidez unitate nagusira bidaltzen direla; egiaztatuko da, halaber, hango datu-base batean gordetzen direla gertaerok, behar diren txostenak egin ahal izateko.

Gordetako gertaera bakoitzeko honako informazio hau biltzen dela egiaztatuko da:

- Gertaeraren eguna eta ordua.
- Gertaera eragin zuen joko-makinaren identitatea.
- Gertaera definitzen duen kode eskusibo bat.
- Gertaera deskribatzen duen testu labur bat.

Egiaztatuko da joko-makinatik honako gertaera hauek bildu eta unitate nagusiari helarazten zaizkiola:

- Korrante elektrikoaren lehengoratzea edo hutsegitea.
- Joko-makinaren sari metatua (sistemaren «jackpota»).



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Egiaztatuko da grabatuta geratzen direla honako gertaera hauek, eguna, ordua eta makinaren modeloa, erregistroa eta seriea zehaztuta:

- Inprimagailuaren akatsak (hala badagokio).
- Paperik ez edo paper gutxi (hala badagokio).
- Inprimagailua deskonektatuta/hutsegitea (hala badagokio).

Egiaztatuko da honako gertaera unitate nagusiari helarazten zaizkiola:

- Interfazearekin komunikazioa galtzea.
- Joko-gailuarekin komunikazioa galtzea.
- Errorea interfazearen memorian.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, II. eranskineko b.1 eta d.1.1 atalak.*

6.4.1.1.23.- MONITORIZAZIO- ETA KONTROL-SISTEMA

Egiaztatuko da ea sistemak honako informazio hau jasotzen duen:

- Sistemaren serie-zenbakia eta lokala.
- Eguna eta ordua.
- Dauden sarietako bakoitzerako kenketaren ehunekoa.
- Sistemaren gehieneko saria edo sariak.
- Sari bakoitzaren erreserbaren balioa (halakorik badago).
- Sistemara konektatutako makina eta postu bakoitzaren identifikazioa, makina edo postu horrek ekarritako eta irabazitako guztizkoak jasota.
- Zenbat partida egin duen interkonexio-sistemak, eta zikloaren hasiera- eta amaiera-eguna.
- Sistemak emandako sari bakoitzaren identifikazioa, gutxienez honako datu hauekin:
 - ▶ Eguna eta ordua.
 - ▶ Makinaren erregistro-eta serie-zenbakia, eta postuaren identifikazioa, postu anitzekoa bada.
 - ▶ Sariaren zenbatekoa.

Egiaztatuko da interkonexio-sistemak monitorizazio- eta kontrol-sistema bat duela, kontrola egiten duten administrazio publikoekiko lineako konexioak ahalbidetuko dituen, dagokion homologazioan ezarritako betekizun guztiak betetzen direla egiaztatzeko eta joko-eragiketen erregistroen jarraipena eta kontrola egiteko. Honako eduki eta formatu hau izango ditu:



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Komunikazioak zifratzeko sistema baten bidez egin behar da (vpn, https, mpls...)
- Gutxienez, honako datu hauek jaso behar dira:
 - ▶ Eguna eta ordua.
 - ▶ Sistemaren identifikazioa:
 - ◆ Sistemaren homologazioko erregistro-zenbakia.
 - ◆ Fabrikazio-urtea eta serie-zenbakia.
 - ◆ Instalazio-data.
 - ◆ Gutxienez bi algoritmo, sistema homologatuko hauen artetik: CRC32, MD5 eta/edo SHA1.
 - ◆ Hala badagokio, programa-fitxategien zerrenda, honako hauek adierazita: izena, tamaina eta azken aldaketaren data; era berean, bi algoritmo gutxienez, hauen artetik: CRC32, MD5 eta SHA1.
 - ▶ Sistemari konektatutako makina bakoitzeko guztizko eta banakako sarrerren erregistroa.
 - ▶ Historikoak, reset ez egiteko moduan, abiapuntuko prezio-emanaldietan, gutxienez 8 digitu (##.###.###) ikusteko aukerarekin, apustuen bidez bereizita horietako bakoitzak jackpota proportzionalki handitzen ez duenean (B makinetarako).
 - ▶ Jackpot sariak:
 - ◆ Baimendutako gehieneko saria edo jackpota.
 - ◆ Sistemak entregatutako sarien edo jackpoten zenbatekoa:
 - Eguna eta ordua.
 - Zenbatekoa eurotan.
 - Saritutako makinaren identifikazioa.
 - Guztizko sarrerren kontagailuaren uneko egoera.
 - Jackpot batetik bestera sistemak dauzkan pultsuak.
 - ◆ Erreserba (hala badagokio):
 - Erreserbaren diru-balio osoa une horretan.
 - Sistema berrabiarazteko diru-balioa, erreserban geratzen den balioa.
 - ▶ Programatutako ehunekoa:
 - ◆ Jackpotea eta erreserbara (halakorik badago) bideratutako balioaren guztizko atxikipenaren balio programatua, banakatuta eta ehunekotan eta eurotan adierazita.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

► Partida-zikloa:

- ◆ Partiden ziklo zehatza, diru kopuru zehatza, edo gehieneko saria noiz eman behar den erabakitzeko beste edozein balio egiaztagarri.
- ◆ Uneko partidari dagokion ziklo-zenbakia.
- ◆ Uneko zikloan egin diren partiden kopurua, uneko zikloko diru kopurua, edo gehieneko saria eman dela egiaztatzeko ezarri den sistemaren beste edozein parametro egiaztagarri.
- ◆ Uneko zikloan gehieneko sariren bat eman bada, haren zenbatekoa, eguna eta ordua.

Egiaztatuko da ea monitorizazio- eta kontrol-sistemek gutxienez 6 urtez gordetzen dituzten interkonexio-sistemak egindako partidei buruzko datuak.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 18. artikulua, II. eranskineko b.2 atala eta III. eranskina.*

6.4.1.1.24.- KONTAGAILUAK

Egiaztatuko da kontagailuen informazioa joko-makinan sortzen dela eta interfa-zeak bildu eta unitate nagusira bidaltzen dela; egiaztatuko da, halaber, hango datu-base batean gordetzen dela informazioa, behar diren txostenak egin ahal izateko.

Egiaztatuko da kontagailuen informazioa identifikatzen dela unitate nagusian, haien funtzioaren arabera argi eta garbi ulertzeko moduan.

Gutxienez honako informazio hau biltzen dela egiaztatuko da:

- Sartutako zenbatekoak.
- Ordaindutako zenbatekoak.
- Emandako txartela/balea (hala badagokio).
- Makina edo postu bakoitzak ordaindutako jackpot sariak.
- Tiketa (sartutako txartela/balea) (hala badagokio).
- Makinaren eta postuaren identifikazioa.
- Makinaren operadorearen identifikazioa.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, II. eranskineko c.1 eta d.1.1 atalak.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.4.1.1.25.- TXOSTENAK

Egiaztatuko da eguneko, hileko eta urteko txostenak sortzen direla. Gutxienez, honako txosten hauek sortu behar dira:

- Interkonexio-sistemaren irabazi garbiaren edo diru-sarreraren txostena, makina eta/edo postu bakoitzerako.
- Jackpot sarien txostena eta jackpot sari bakoitzari dagokion ehunekoa eta metatutakoa.
- Kenketa teorikoaren ehunekoaren eta egungo atxikipenaren eta haren aldakuntzen arteko konparazio-txostena.
- Elkarrekin konektaturiko makina bakoitzeko gertaera esanguratsuen txostena.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, II. eranskineko d.1.2 atala.*

6.4.1.1.26.- SEGURTASUNA

Egiaztatuko da ea unitate nagusia pentsatuta dagoen erabiltzaileak eta pasahitzak programetarako edo bereziki menu-aukeretarako sarbidea definitzeko moduan edo, bestela, segurtasunez baimenduko duen programetarako eta gailuetarako sarbidea, erabiltzailearen izenean eta pasahitzean edo identifikazio-zenbaki pertsonalean (PIN) soilik oinarrituta.

Egiaztatuko da monitorizazio-sistemak ez duela ahalbidetzen joko-makinatik jakinarazitako informazio esanguratsuaren erregistroa aldatzea. Era berean, egiaztatuko da badagoela hornidura bat sistemaren administratzaileari jakinarazteko eta erabiltzaileak blokeatzeko edo auditoretzako sarrera-arrasto bat uzteko, baldin eta huts egin duen hainbat sartze-saiakera gertatzen bada.

Egiaztatuko da unitate nagusiak ez duela onartzen inolako kontabilitate-informaziorik edo gertaera esanguratsuen erregistrorik aldatzea, joko-makinatik jakinarazi bada, gainbegiraturako sarbide-kontrolik izan gabe; halaber, egiaztatuko da ezen, finantza-daturen bat aldatuz gero, auditoretza-erregistro automatizatu bat sortzen dela, honako hauek jasoko dituen:

- Aldatutako datua.
- Aldaketaren aurreko datuaren balioa.
- Aldaketaren ondorengo datuaren ordua eta eguna.
- Aldaketaren ordua eta eguna.
- Aldaketa egin zuen erabiltzailea.

Ikusiko da ea sistemak FLASH teknologia erabiltzen duen interfazearen softwarea instalatzeko; baiezkoan, honako eskakizun hauek betetzen direla egiaztatuko da:

- Gutxienez gainbegirale-mailako pasahitzaren babesza izatea.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Auditoretza-erregistro bat egitea, FLASH deskarga baten ordua eta data erregistratzeko; deskargatu zen kodearen bertsioa edo bertsioak eta deskarga hasi zuen erabiltzailea jasoko dira erregistro horretan.

Saiakuntza-laboretegiak FLASH deskarga bat egingo du saiakuntza-laboretegian dagoen sistemara, eta eragiketa egiaztatuko du. Ondoren, sinadura elektronikoak esleituko dizkie kode exekutagarriei eta flash artxibo esanguratsuei, erregulatu batek egiazta ditzan joko-aretoetan.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, II. eranskineko e.1 atala.*

6.4.1.1.27.- BABESKOPIAK ETA BERREZARTZE-KOPIAK

Egiaztatuko da sistemak erredundantzia eta modularitate nahikoa duela, bana-kako osagaien batek huts egiten badu edo osagai baten zati batek huts egiten badu, jokoek aurrera jarrai dezaten.

Egiaztatuko da badaudela «SMC»-n sistemako erregistro-fitxategi edo datu-base bakoitzaren kopia erredundanteak edo biak, euskarri irekiarekin, babeskopiatarako eta berrezartze-kopiatarako.

Egiaztatuko da ezen, hutsegite bat gertatzen bada eta sistema ezin bada beste inola berrabiarazi, aukera dagoela babeskopiaren azken puntu bideragarritik sistema berrezartzeko eta babeskopiaren edukiak osorik berreskuratuzeko, eta gutxienez honako informazio hau biltzen duela:

- Gertaera esanguratsuak.
- Kontabilitateko informazioa.
- Auditoretzako informazioa.
- Lokalaren informazio espezifikoak. Besteak beste, joko-makinen fitxategiak, konfigurazio progresiboak, etab.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, II. eranskineko e.2 atala.*

6.4.1.2.- KANPOKO INTERKONEXIO-SISTEMA

6.4.1.2.1.- PARTIDAREN PREZIOA

Zehaztu eta egiaztatuko da makinan zenbat diru jokatu behar den interkonexio-sistemak partida bat egin dezan.

Jaso eta egiaztatuko da ea, makinan aldibereko apustuak egiten direnean, interkonexio-sistemak partida bat edo gehiago egiten dituen eta, era berean, ea sariak lortzeko aukerarik dagoen, makinan jokaturako zenbatekoaren arabera.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 67.3.a) artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.4.1.2.2.- SISTEMARI DIRUA EKARTZEA

Makina bakoitzak sistemari ekartzen dion ehunekoa aldatzeko mekanismorik edo gailurik dagoen jaso eta egiaztatuko da.

Makina bakoitzak jokaldi bakoitzetik sistemari egiten dion ekarpena jasoko da; halaber, konfiguratzeko modukoa bada, sisteman doitu daitezkeen jokaturako diru zenbatekoetatik datozen gutxieneko eta gehieneko kopuruak jaso eta egiaztatuko dira.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.2 eta 24.3.c) artikulua.*

6.4.1.2.3.- MAKINEN ITZULKETA-EHUNEKOA MURRIZTEA

Egiaztatuko da makinaren arteko interkonexioak ez duela eragiten makina bakoitzak eman beharreko sarietan itzuli beharrekoaren legeko ehunekoa murriztea.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.3 artikulua.*

6.4.1.2.4.- GEHIENENKO SARIA

Jaso eta egiaztatuko da zein den interkonexio-sistemak eman dezakeen gehieneko saria; egiaztatuko da, halaber, sari horrek ez duela gainditzen interkonexio-sistemaren eskaeraren xede den makina-baimen motarako baimendutako gehieneko saria (6.000 € «BS» baimena duten makinatarako, 15.000 € «BS» baimena duten makinatarako, 30.000 € «BG» baimena duten makinatarako, eta elkarrekin konektatutako makinaren gehieneko sariaren batura «C» baimena duten makinatarako).

Zehaztuko da ea sistemaren gehieneko saria aldatzea ahalbidetzen duen mekanismorik edo gailurik dagoen, eta, aldatu ahal bada, aldatzeko modua eta doitu daitezkeen balio-tartea ere bai.

«C» motako baimena duten makinaren interkonexioa eskatzeko, saria eskalatan eman daitezkeen ala ez adieraziko da.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 113.1.a) eta 113.1.b) artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 21.2.b), 21.3.b), 21.4, 22.3, 22.4, 24.3.a) eta 24.3.c) artikulua.*

6.4.1.2.5.- SARIAK

Egiaztatuko da sistemako sariak ez daudela kopuru finkoekin hornituta eta sari horiek elkarrekin konektatutako makinei dagozkien ehunekoak pixkanaka kenduz eman direla.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.4 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.4.1.2.6.- MAKINA ETA LOKAL KOPURUA

Egiaztatuko da ezin dela elkarrekin konektatu interkonexio-sistemaren eskaeraren xede den makina mota bakoitzerako jasotako kopurua baino makina gutxiago («BH» baimena duten 800 makina gutxienez, «BS» baimena duten 5 makina eta 5 lokal gutxienez, «BG» baimena duten 2 makina eta 2 lokal gutxienez eta «C» baimena duten 3 makina eta 2 lokal gutxienez).

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 21.2.a), 21.3, 21.4 eta 22.3 artikulua.*

6.4.1.2.7.- PARTIDA-ZIKLOA

- Partida-zikloa, sistemari emandako diru zenbatekoa edo gehieneko saria noiz eman behar den erabakitzeke beste edozein parametro egiaztagarri jasoko dira.

Egiaztatuko da ea interkonexio-sistemak gutxienez partida-zikloan behin ematen duen gehieneko saria; egiaztatuko dira, halaber, emandako diru kopurua edo sisteman ezarri den beste edozein parametro egiaztagarri.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.5 eta 24.3.b) artikulua.*

6.4.1.2.8.- SAIAKUNTZA AUTOMATIKOAK

- Sistemaren gehieneko saria eman dela egiaztatzeke, ziklo oso bat gauzatuko da, fabrikatzaileak ezarritako parametro egiaztagarria baliatuta.

- Sistemak zikloan emandako sari guztiak zehaztuko dira, eta egiaztatuko da gutxienez behin lortzen dela sistemak eman dezakeen gehieneko saria.

- Egiaztatuko da emandako sarien artean ez dagoela sari handiagorik sistemaren eskaeraren xede den makina-baimen motarako baimendutako gehieneko saria baino.

- «C» motako baimena duten makinak elkarrekin konektatuta daudenean, saria eskala batean baino gehiagotan eman badaiteke, egiaztatuko da sari horien guztien batura ez dela gehieneko saria baino handiagoa.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.5, 21.3.b), 21.4, 22.3, 22.4, 24.3.a) eta 24.3.b) artikulua.*

6.4.1.2.9.- INTERKONEXIO-SISTEMAREN MEKANISMOAK

Interkonexio-sistemak mekanismoren edo gailuren bat duen jaso eta egiaztatuko da, eta nola funtzionatzen duen zehaztuko da.

Egiaztatuko da ea joko-programan eragina duen sistemaren barneko edozein gailu identifikagarria eta eskuragarria den Jokoa Arautzeko Agintaritzarentzat.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 24.3.d) eta 24.5 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.4.1.2.10.- LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA

Egiaztatuko da joko-programa guztien softwarea gutxienez bi algoritmoren bidez identifikatuta dagoela, honako hiru hauen artetik: CRC32, MD5 eta/edo SHA1.

Estalkia identifikatzeko modeloaren irudia erantsiko da, joko-programa edo -programak biltzen dituzten memoria edo bestelako gailu guztietako bakoitzean itsatsita egon beharko duena.

Etiketari jasotako datuak araudian eskatzen direnekin bat datozeela egiaztatuko da (*enpresa fabrikatzailearen edo inportatzailearen zenbakia; modeloaren erregistro-zenbakia –hala badagokio– eta jokoaren bertsioa; joko-programaren softwarearen identifikazioa, gutxienez bi algoritmoren bidez, honako hauen artean: CRC32, MD5 eta/edo SHA1*).

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 24.3.e) artikulua.*

6.4.1.2.11.- INTERKONEXIO-SISTEMAREKIN LOTUTAKO JOKO-ELEMENTUEN ARTEKO KONEXIOAK

Interkonexio-sistemarekin lotutako joko-elementuen artean dauden konexio guztiak jaso eta egiaztatuko dira.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 24.3.f) artikulua.*

6.4.1.2.12.- GAUZAZKO SARIAK

Ea gauzazko sariak eman daitezkeen zehaztuko da.

Gauzazko sariak eman ahal izanez gero, memoriaren txantiloia erantsiko da, eta honako alderdi hauek jaso beharko dira bertan:

- Eman behar diren sarien zerrenda xehatua, prezioa eta haiek irabazleei emateko era adierazita; horrez gain, esan beharko da, era berean, ondasun higi-garriak non dauden gordeta edo erakusgai.
- Ondasun higiezinak badira, honako hauek adierazi behar dira: finkaren kokalekua, mugak, hedadura, kargak eta erregistro-datuak, baita entregatzeko era eta irabazleak ordaindu beharreko edozein gastu mota ere.
- Sariak bidaiak badira, zehaztu behar da zer zerbitzu sartzen diren.
- Sariak ibilgailuak badira, adierazi behar da nori dagokion matrikula-zio-zerga edo aplikatu beharreko bestelako tributuak ordaintzea.

«C» motako makinaren interkonexio-sistema bat bada, iragarri beharko da sariak zenbateko balioa daukan legezko erabilerako dirutan.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 20 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.4.1.2.13.- ORDAINBIDEAK

Interkonexio-sistemaren ordainbideak jasoko dira, eta egiaztatuko da 1.000 €-ko sariak edo zenbateko horretatik gorakoak banku-kontuetan baino ezin direla ordaindu.

BH baimena duten makinak elkarrekin konektatuta egonez gero, egiaztatuko da ea interkonektatutako saria txeke edo taloi bidez ordaintzen den, entitate titularren banku-kontuaren aurka, edo, bestela, legez onartutako txartel edo euskarri elektronikoko edo fisikoen bidez ordaintzen den, entitate titularren banku-kontuaren aurka.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 23.4 artikulua.*

6.4.1.2.14.- SISTEMAREN KOMUNIKAZIOA

Egiaztatuko da ea sistema pentsatuta dagoen bermatzeko komunikazioa etengabea eta denbora errealekoa dela, ziurtatu behar baitira jokoan gertatzen den edozein gertaeraren eta kudeaketa- eta kontrol-sistemaren arteko harremanak.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.1.b) artikulua.*

6.4.1.2.15.- EGOKIGAILUAK

Egiaztatuko da sistemak badituela joko-makinei konektatutako egokigailuak, interkonexio-sistemaren karrusela osatzeko.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.1.c) artikulua.*

6.4.1.2.16.- ZERBITZARIAREN KOKALEKUA

Egiaztatuko da baduela kanpoko sare bat joko-establezimendua interkonexio-sistema nagusiarekin konektatzeko.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.1.d) artikulua.*

6.4.1.2.17.- JOKALARIEN ELKARRERAGINA

Egiaztatuko da sistemara interkonektatutako joko-makinek badutela zuzeneko elkarreragina jokalariaekin eta, halaber, ez daukatela elementu gehigarririk jokoaren garapena makinaren mende soilik egon dadin.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.1.f) artikulua.*

6.4.1.2.18.- MONITOREAK ETA ERABILTZAILARENTZAKO INFORMAZIOA

Egiaztatuko da ea sistemak establezimenduko sarera konektatutako monitoreak dituen, edozein unetan sarien eta interkonektatutako jokoaren egoeraren berri ematen dutenak.

Egiaztatu eta jasota utziko da ea sistemak monitore bat egotea eskatzen duen sistemara konektatzen den postu bakoitzeko.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Adieraziko da ea aukerarik dagoen postu bakoitzean txertatutako monitorea monitorea batekin edo gehiagorekin ordeztzeko, eta egiaztatu beharko da monitorea horien gutxieneko tamaina 48 hazbetekoa dela. Era berean, adieraziko da nola jasoko den monitorerik ez duen makina eta/edo postu bakoitzean interkonexio-sistemaren barruan makinak betetzen duen postu-zenbakia.

Monitoreetan honako hauek erakusten direla egiaztatuko da:

- Sistemaren gehieneko saria.
- Interkonektatutako sistemaren izena.
- Interkonexioaren xede diren makinaren eta postuen kopurua.
- Sariaren zertan den: dirutan edo gauzatan.
- Joko arduratsuari buruzko informazioa eta jokoari buruzko gainerako informazio baimendua.
- Baldin eta sistemak ahalbidetzen badu txertatutako monitorerik ez daukaten makinak edo postuak egotea, egiaztatuko da ea, interkonexio-sistemak sariren bat ematen duenean, 48 hazbetetik gorako pantaila guztietan argi eta garbi adierazten den zer postu betetzen duen makinak lokalaren interkonexio-sistemaren barruan, bai eta zer sari lortu den ere.

Egiaztatuko da ea interkonexio-sistemako monitorea guztietan informazio-etiketa birtual bat dagoen, jokoak mendekotasuna sor dezakeela ohartaraztekoa; egiaztatuko da, halaber, makina gelditu dagoenean 5 minutuko tartetean agertzen dela etiketa hori, eta 30 segundoko sekuentziak dituela gutxienez.

Egiaztatuko da ea, monitorean bidez, noizean behin erakusten diren Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregelamendu Orokorren I. tituluko III. kapituluaren bildutako joko arduratsuaren printzipioak.

Zehaztu eta egiaztatuko da nola adierazten den makina edo postu bakoitzean lor daitekeen gehieneko saria; era berean, adierazi beharko da sari horrek ez duela eragingo elkarrekin konektatutako makinetako bakoitzaren sari ehuneko murriztea. Baldin eta informazio hori makinaren monitoreetan erakusten bada eta aukera badago postu bakoitzean txertatutako monitorerik duten makinak egoteko, hori hala jasoko da, eta egiaztatuko da gutxienez 48 hazbeteko tamainako monitoreetan erakusten dela informazio hori.

Monitoreetan jokora bultzatzeko neuririk erakusten ez dela egiaztatuko da.

«BH» motako baimena duten makinetarako sistema bat homologatzeko, egiaztatuko da ea monitoreetan informazio-etiketa birtual bat erakusten den adingabeek jokatzeko debekatua dutela adierazteko.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 113.1.a) eta 113.1.b) artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.1.e), 19.6, 23.1, 23.2, 29.3 eta 29.4 artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.4.1.2.19.- TIKETAK INPRIMATZEA

«BH» motako baimena duten makinaren interkonexio-sistemetan, egiaztatuko da makinek badutela kodea irakurtzeko moduko tiketak inprimatzeko aukera ematen duen elementu bat, eta gutxienez honako informazio hau jasotzen duela:

- Interkonexio-sistemaren enpresa titularra.
- Makinaren modelo, erregistro- eta serie-zenbakia.
- Non dagoen instalatuta (lokala).
- Sariaren eguna, ordua eta zenbatekoa.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 23.3 artikulua.*

6.4.1.2.20.- INTERFAZE-ELEMENTUAK

Egiaztatuko da ea interkonexio-sistemara konektatutako makina edo postu bakoitzak ba al duen gailu bat, bi zeregin hauetaz arduratzen dena: batetik, postuko datuak eta gertaerak detektatu, erregistratu eta biltegitzea; bestetik, komunikazioa ezartzea jokorako gailuaren eta datu-atzitzaille edo informazio-bilgailu edo zerbitzari nagusi baten artean. Gailu hori identifikatuko da; protokolo honen ondorioetarako, «postu-kontrolagailua» deituko da, eta haren hardwarea eta/edo softwarea, kokalekua eta funtzionamendua jasoko dira.

Egiaztatuko da ea eskatutako informazioa gordetzen duen interfaze-elementuak, energia elektrikoa galduz gero.

Egiaztatuko da ea, eskatutako informazioa ezin zaionean helarazi unitate nagusiari, interfazeak gordetzen duen beharrezko kontagailuen informazio oro eta gertakari esanguratsuen informazio oro, unitate nagusiarekin komunikatu ahal den arte. Egiaztatuko da ea trazabilitate-mekanismo bat dagoen datuak galdu diren jakiteko.

Egiaztatuko da interfazearen memoriaren egiaztatzeak egiten direla energia elektrikoa berreskuratzen den bakoitzean.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, II. eranskineko a.1 atala.*

6.4.1.2.21.- AURREALDEKO PROZESADOREA ETA DATU-ATZITZAILEA

Egiaztatuko da aurrealdeko prozesatzaileak konexioa ezartzen duela interkonektatutako makinaren eta unitate nagusiaren artean.

Egiaztatuko da unitate nagusiak datu guztiak bildu eta igortzen dituela informazioa biltzeko gailuetatik lotutako datu-baseetara eta datu-atzitzailleek, halaber, konektatutako joko-makinaren datu guztiak biltzen dituztela.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, II.a.2 eranskina.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.4.1.2.22.- UNITATE NAGUSIA ETA LAN-ESTAZIOA

- Egiaztatuko da interkonexio-sistemak ba ote duen unitate nagusi bat, sistema osoak behar bezala funtzionatzen duela bermatzen duena.

- Unitate nagusia non dagoen identifikatu eta jasoko da.

- Egiaztatuko da unitate nagusiak baduela sare batera edo sistema banatu batzuetara konektatutako zerbitzariren bat, baita lotutako datuen base bat ere, sisteman sartutako eta bildutako informazio guztia gordetzeko.

Egiaztatuko da ea unitate nagusiak sistemaren erloju bat duen, ordu lokala (24 orduko formatuan) eta eguna adieraziko dituen; halaber egiaztatuko da honako informazio hau erregistratzeko erabiltzen dela:

- Erregistroen zigilu kronometratua.
- Txostenetarako erlojua.
- Ezarpen-aldaketak erregistratzen dituen erlojua.

- Egiaztatuko da unitate nagusiak ez diola uzten sistemaren enpresa titularrari sistemaren auditoretzan eragiten datu-basean aldaketak egiteko.

- Egiaztatuko da unitate nagusiak baduela aplikazio bat joko-makina edo -postu bakoitzaren interkonexio-sistemari dagozkion ordainketa guztiak atzitzeko eta prozesatzeko.

- Sari bat lortzen denean gutxienez honako informazio hau erregistratzen dela egiaztatuko da:

- Ordainketaren zenbakidun identifikazioa.
- Eguna eta ordua.
- Joko-makinaren erregistro- eta serie-zenbakia.
- Makina zein lokaletan instalatuta dagoen.
- Sariaren zenbatekoa.

- Egiaztatuko da ea unitate nagusiak gertaera esanguratsuen erregistroa bilatu dezakeen linean, une oro eta 6 urtez, eta ea honako hauek eskuratu ditzakeen:

- Dataren eta orduaren tartea.
- Joko-interfazearen/-gailuaren identifikazio-zenbakia.
- Gertaeraren identifikazio zenbakitua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Egiaztatuko da unitate nagusiak baduela joko-makina guztiak hartzen dituen datu-base bat eta bertan informazio hau biltzen dela gutxienez:

- Interfazearen identifikazio-zenbaki eskusiboa.
- Joko-makinaren erregistro- eta serie-zenbakia.
- Joko-makina bakoitzeko atxikipena edo ekarpena.
- Joko-makinaren barruan instalatutako kontrol-programak.

- Egiaztatuko da unitate nagusiak baduela aplikazio bat, kontabilitate-informaziorako sarbide kontrolatuak ahalbidetzen dituen eta zehaztutako txostenak sortzeko gai dena.

- Partidei eta ordainketei buruzko informazioa sortzen duen sistemaren beste edozein elementu edo osagai jasoko da, eta saiakuntza-probetan identifikatu beharko da.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 19.1.a) artikulua eta II. eranskineko a.3 eta a.4 atalak.*

6.4.1.2.23.- GERTAERAK

Egiaztatuko da gertaera esanguratsuak joko-gailu batek sorrarazten dituela eta interfazearen bidez unitate nagusira bidaltzen direla; egiaztatuko da, halaber, hango datu-base batean gordetzen direla gertaerok, behar diren txostenak egin ahal izateko.

Gordetako gertaera bakoitzeko honako informazio hau biltzen dela egiaztatuko da:

- Gertaeraren eguna eta ordua.
- Gertaera eragin zuen joko-makinaren identitatea.
- Gertaera definitzen duen kode eskusibo bat.
- Gertaera deskribatzen duen testu labur bat.

Egiaztatuko da joko-makinetatik honako gertaera hauek bildu eta unitate nagusiari helarazten zaizkiola:

- Korrante elektrikoaren lehengoratzea edo hutsegitea.
- Joko-makinaren sari metatua (sistemaren «jackpota»).

Egiaztatuko da grabatuta geratzen direla honako gertaera hauek, eguna, ordua eta makinaren modeloa, erregistroa eta seriea zehaztuta:

- Inprimagailuaren akatsak (hala badagokio).
- Paperik ez edo paper gutxi (hala badagokio).
- Inprimagailua deskonektatuta/hutsegitea (hala badagokio).



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Egiaztatuko da honako gertaera unitate nagusiari helarazten zaizkiola:

- Interfazearekin komunikazioa galtzea.
- Joko-gailuarekin komunikazioa galtzea.
- Errorea interfazearen memorian.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, II. eranskineko b.1 eta d.1.1 atalak.

6.4.1.2.24.- MONITORIZAZIO- ETA KONTROL-SISTEMA

Egiaztatuko da ea sistemak honako informazio hau jasotzen duen:

- Sistemaren serie-zenbakia eta lokala.
- Eguna eta ordua.
- Dauden sarietako bakoitzerako kenketaren ehunekoa.
- Sistemaren gehieneko saria edo sariak.
- Sari bakoitzaren erreserbaren balioa (halakorik badago).
- Sistemara konektatutako makina eta postu bakoitzaren identifikazioa, makina edo postu horrek ekarritako eta irabazitako guztizkoak jasota.
- Zenbat partida egin duen interkonexio-sistemak, eta zikloaren hasiera- eta amaiera-eguna.
- Sistemak emandako sari bakoitzaren identifikazioa, gutxienez honako datu hauekin:
 - ▶ Eguna eta ordua.
 - ▶ Makinaren erregistro-eta serie-zenbakia, eta postuaren identifikazioa, postu anitzekoa bada.
 - ▶ Sariaren zenbatekoa.

Egiaztatuko da interkonexio-sistemak monitorizazio- eta kontrol-sistema bat duela, kontrola egiten duten administrazio publikoekiko lineako konexioak ahalbidetuko dituen, dagokion homologazioan ezarritako betekizun guztiak betetzen direla egiaztatzeko eta joko-eragiketen erregistroen jarraipena eta kontrola egiteko. Honako eduki eta formatu hau izango ditu:

- Komunikazioak zifratzeko sistema baten bidez egin behar da (vpn, https, mpls...)
- Gutxienez, honako datu hauek jaso behar dira:
 - ▶ Eguna eta ordua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

▶ Sistemaren identifikazioa:

- ◆ Sistemaren homologazioko erregistro-zenbakia.
- ◆ Fabrikazio-urtea eta serie-zenbakia.
- ◆ Instalazio-data.
- ◆ Gutxienez bi algoritmo, sistema homologatuko hauen artetik: CRC32, MD5 eta/edo SHA1.
- ◆ Hala badagokio, programa-fitxategien zerrenda, honako hauek adierazita: izena, tamaina eta azken aldaketaren data; era berean, bi algoritmo gutxienez, hauen artetik: CRC32, MD5 eta SHA1.

▶ Sistemari konektatutako makina bakoitzeko guztizko eta banakako sarrerren erregistroa.

▶ Historikoak, reset ez egiteko moduan, abiapuntuko prezio-emanaldietan, gutxienez 8 digitu (##.###.###) ikusteko aukerarekin, apustuen bidez bereizita horietako bakoitzak jackpota proportzionalki handitzen ez duenean (B makinetarako).

▶ Jackpot sariak:

- ◆ Baimendutako gehieneko saria edo jackpota.
- ◆ Sistemak entregatutako sarien edo jackpoten zenbatekoa:
 - Eguna eta ordua.
 - Zenbatekoa eurotan.
 - Saritutako makinaren identifikazioa.
 - Guztizko sarrerren kontagailuaren uneko egoera.
 - Jackpot batetik bestera sistemak dauzkan pultsuak.
- ◆ Erreserba (hala badagokio):
 - Erreserbaren diru-balio osoa une horretan.
 - Sistema berrabiarazteko diru-balioa, erreserban gertzen den balioa.

▶ Programatutako ehunekoak:

◆ Jackpota eta erreserbara (halakorik badago) bideratutako balioaren guztizko atxikipenaren balio programatua, banakatuta eta ehunekotan eta eurotan adierazita.

▶ Partida-zikloa:

- ◆ Partiden ziklo zehatza, diru kopuru zehatza, edo gehieneko saria noiz eman behar den erabakitzeke beste edozein balio egiaztagarri.
- ◆ Uneko partidari dagokion ziklo-zenbakia.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

◆ Uneko zikloan egin diren partiden kopurua, uneko zikloko diru kopurua, edo gehieneko saria eman dela egiaztatzeko ezarri den sistemaren beste edozein parametro egiaztagarri.

◆ Uneko zikloan gehieneko sariren bat eman bada, haren zenbatekoa, eguna eta ordua.

Egiaztatuko da ea monitorizazio- eta kontrol-sistemek gutxienez 6 urtez gordetzen dituzten interkonexio-sistemak egindako partidei buruzko datuak.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 18. artikulua, II. eranskineko b.2 atala eta III. eranskina.*

6.4.1.2.25.- KONTAGAILUAK

Egiaztatuko da kontagailuen informazioa joko-makinan sortzen dela eta interfaezeak bildu eta unitate nagusira bidaltzen dela; egiaztatuko da, halaber, hango datu-base batean gordetzen dela informazioa, behar diren txostenak egin ahal izateko.

Egiaztatuko da kontagailuen informazioa identifikatzen dela unitate nagusian, haien funtzioaren arabera argi eta garbi ulertzeko moduan.

Gutxienez honako informazio hau biltzen dela egiaztatuko da:

- Sartutako zenbatekoak.
- Ordaindutako zenbatekoak.
- Emandako txartela/balea (hala badagokio).
- Makina edo postu bakoitzak ordaindutako jackpot sariak.
- Tiketa (sartutako txartela/balea) (hala badagokio).
- Makinaren eta postuaren identifikazioa.
- Makinaren operadorearen identifikazioa.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, II. eranskineko c.1 eta d.1.1 atalak.*

6.4.1.2.26.- TXOSTENAK

Egiaztatuko da eguneko, hileko eta urteko txostenak sortzen direla. Gutxienez, honako txosten hauek sortu behar dira:

- Interkonexio-sistemaren irabazi garbiaren edo diru-sarreraren txostena, makina eta/edo postu bakoitzerako.
- Jackpot sarien txostena eta jackpot sari bakoitzari dagokion ehunekoa eta metatutakoa.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

- Kenketa teorikoaren ehunekoaren eta egungo atxikipenaren eta haren aldakuntzen arteko konparazio-txostena.

- Elkarrekin konektaturiko makina bakoitzeko gertaera esanguratsuen txostena.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, II. eranskineko d.1.2 atala.*

6.4.1.2.27.- SEGURTASUNA

Egiaztatuko da ea unitate nagusia pentsatuta dagoen erabiltzaileak eta pasahitzak programetarako edo bereziki menu-aukeretarako sarbidea definitzeko moduan edo, bestela, segurtasunez baimenduko duen programetarako eta gailuetarako sarbidea, erabiltzailearen izenean eta pasahitzean edo identifikazio-zenbaki pertsonalean (PIN) soilik oinarrituta.

Egiaztatuko da monitorizazio-sistemak ez duela ahalbidetzen joko-makinatik jakinarazitako informazio esanguratsuen erregistroa aldatzea. Era berean, egiaztatuko da badagoela hornidura bat sistemaren administratzaileari jakinarazteko eta erabiltzaileak blokeatzeko edo auditoretzako sarrera-arrasto bat uzteko, baldin eta huts egin duen hainbat sartze-saiakera gertatzen bada.

Egiaztatuko da unitate nagusiak ez duela onartzen inolako kontabilitate-informaziorik edo gertaera esanguratsuen erregistrorik aldatzea, joko-makinatik jakinarazi bada, gainbegiraturako sarbide-kontrolik izan gabe; halaber, egiaztatuko da ezen, finantza-daturen bat aldatuz gero, auditoretza-erregistro automatizatu bat sortzen dela, honako hauek jasoko dituen:

- Aldatutako datua.
- Aldaketaren aurreko datuaren balioa.
- Aldaketaren ondorengo datuaren ordua eta eguna.
- Aldaketaren ordua eta eguna.
- Aldaketa egin zuen erabiltzailea.

Ikusiko da ea sistemak FLASH teknologia erabiltzen duen interfazearen softwarea instalatzeko; baiezkoan, honako eskakizun hauek betetzen direla egiaztatuko da:

- Gutxienez gainbegirale-mailako pasahitzaren babesa izatea.
- Auditoretza-erregistro bat egitea, FLASH deskarga baten ordua eta data erregistratzeko; deskargatu zen kodearen bertsioa edo bertsioak eta deskarga hasi zuen erabiltzailea jasoko dira erregistro horretan.

Saiakuntza-laboretegiak FLASH deskarga bat egingo du saiakuntza-laboretegian dagoen sistemara, eta eragiketa egiaztatuko du. Ondoren, sinadura elektronikoak esleituko dizkie kode exekutagarriari eta flash artxibo esanguratsuei, erregulatzaile batek egiazta ditzan joko-aretoetan.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, II. eranskineko e.1 atala.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.4.1.2.28.- BABESKOPIAK ETA BERREZARTZE-KOPIAK

Egiatzatuko da sistemak erredundantzia eta modularitate nahikoa duela, banakako osagaien batek huts egiten badu edo osagai baten zati batek huts egiten badu, jokoek aurrera jarrai dezaten.

Egiatzatuko da badaudela «SMC»-n sistemako erregistro-fitxategi edo datu-base bakoitzaren kopia erredundanteak edo biak, euskarri irekiarekin, babeskopietarako eta berrezartze-kopietarako.

Egiatzatuko da ezen, hutsegite bat gertatzen bada eta sistema ezin bada beste inola berrabiarazi, aukera dagoela babeskopiaren azken puntu bideragarritik sistema berrezartzeko eta babeskopiaren edukiak osorik berreskuratuzeko, eta gutxienez honako informazio hau biltzen duela:

- Gertaera esanguratsuak.
- Kontabilitateko informazioa.
- Auditoretzako informazioa.
- Lokalaren informazio espezifikoak. Besteak beste, joko-makinen fitxategiak, konfigurazio progresiboak, etab.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, II. eranskineko e.2 atala.*

6.5.- INTERKONEXIO-SISTEMA BATEN FUNTSEZKO ALDAKETA**6.5.1.- DESKRIBAPENA**

Modelo homologatu baten funtsezko aldagetatzat joko da joko-programari eragiten diona.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 27.2 artikulua.*

6.5.2.- BETEKIZUNAK

Interkonexio-sistema baten funtsezko aldageta gauzatzeko, aldeztu aurretik homologatu behar da, protokolo honetan jasotakoaren arabera.

* *Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 27.2 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.6.- INTERKONEXIO-SISTEMA BATEN ALDAKETA EZ-FUNTSEZKOA**6.6.1.- DESKRIBAPENA**

Aldaketa ez-funtsezkotzat joko da joko-programaren parametroei ez zuzenean eta ez zeharka eragiten ez diena, hala nola jokoaren abiadurari, irabazien planari edota jokoaren garapenak berezko dituen bestelako ezaugarriei.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 27.3 artikulua.*

6.6.2.- BETEKIZUNAK

Aldaketa ez-funtsezkoa egiteko eskaerarekin batera, honako hauek aurkeztu beharko dira:

- ▶ Memoria teknikoa, aldatzeko zergatiak eta egindako aldaketak zehatz-mehatz jasota.
- ▶ Joko-programa gordetzen duen euskarria.
- ▶ Konpromiso idatzia, protokolo honen 6.6.1 apartatuko funtsezko elementuetan aldaketarik egin ez dela egiaztatzen duena.

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 27.4 artikulua.*

6.7.- PROBA KOMERTZIALA

Makinak eta joko-sistemak homologatu aurretik, proba komertzialean jartzeko baimena eman ahal izango zaie Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatuta dauden fabrikatzaileei edo inportatzaileei.

Jendaurreko lokal baimenduetan proba komertziala egiteko baimenak ez du berekin ekarriko makina edo joko-sistema horiek jartzeko eskubiderik.

Joko-sistema jartzeko eskaeran, fabrikatzaileak egiaztatu beharko du modelook arauzko betekizun guztiak betetzen dituela.

Prototipoa proba komertzialean dagoen epean, fabrikatzaileak edo inportatzaileak egiten doazen zuzenketak jakinaraziko dizkio Jokoa Arautzeko Agintaritzari, eta egindako eragiketen liburu bat gordeko du; gehienez ere 10 eragiketa izango dira.

Proba komertziala amaitu ondoren, modelo homologatzeko eskatu beharko da, protokolo honen 6.1, 6.2, 6.3 eta 6.4 apartatuetan zehazten den moduan.

Makinen interkonexio-sistemen proba komertziala egiteko baldintzak 19/2022 Dekretuaren 64. artikuluan daude ezarrita.

** 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 64 artikulua.*

** Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 28.1 artikulua.*



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

6.8.- PROTOTIPOEN PROBA

Salbuespenez, baimena eman ahal izango zaie Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatuta dauden fabrikatzaileei edo inportatzaileei makinaren prototipoak proba komertzialean jar ditzaten, haiek homologatzeko betebeharririk gabe.

Eskaerarekin batera, prototipoaren memoria tekniko bat aurkeztu behar da.

Makinaren interkonexio-sistemen prototipoen proba egiteko baldintzak 19/2022 Dekretuaren 65. artikuluan daude ezarrita.

* 19/2022 Dekretua, otsailaren 8koa, 65 artikulua.

* Agindua, 2023ko abenduaren 5ekoa, 28.1 artikulua.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

I. GEHIGARRIA**B ETA C MOTETAKO MAKINEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Txosten mota	Ebaluazioa eta ziurtagiria
Txostena eman zen data	████
Baimendutako laborategi igorlea	████
Txostenaren hartzailea	████
Legeria honen arabera egindako saiakuntzak:	19/2022 DEKRETUA, otsailaren 8koa, zeinaren bidez aldatzen baita EAEn jokoaren erregelamendu orokorra onesten duen dekretua. AGINDUA, 2023ko abenduaren 5ekoa, joko-makinen eskakizunak eta ezaugarri teknikoak, interkonezio-baldintzak eta kontrolatzeko eta ikuskatzeko behar diren sistematik arautzen dituena.
Jurisdikzioa	Euskadi. Mota █████ (BH, BHZ, BH+, BS, BS+, BG edo C)
Fabrikatzailea	████
Saiakuntzaren eskatzailea	████
Produktuaren izena	████
Saiakuntzako produktuaren deskribapena	████ (zein bertsio homologatu edo aldatu nahi den)
Eskakizunaren data	████
Saiakuntzaren epea	████
Barne erreferentzia	████
Emaizta	████ (Onartua, Ez onartua...)

IRUZKINAK ETA BALDINTZAK**Iruzkinek**

Gure iruzkinak eta saiakuntzetan zehar lortutako emaitzak txosten honetako «Jurisdikzio Baldintzak» atalean aurkitu daitezke.

Baldintzak

Ez dago txosten honi aplikatu beharreko baldintzarik.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

HARDWAREAREN XEHETASUNAK

Fabrikatzailea	Produktuaren identifikazioa/ Modelo zk.	Funtzioa	Txostenaren zenbakia
■	■	■	■
■	■	■	■
■	■	■	■

SOFTWAREAREN XEHETASUNAK

Produktuaren identifikazioa	Bitarteko mota	Funtzioa	CRC-32	Sinadura MD5	Sinadura SHA-1
■	■	■ (Joko nagusia, joko komuna...)	■	■	■
■	■	■ (Joko nagusia, joko komuna...)	■	■	■
■	■	■ (Joko nagusia, joko komuna...)	■	■	■

EGINDAKO SAIKUNTZAK

(aztertutako produktua)			
Produktuaren identifikazioa	Erreferentzia zk.	Emaitzak	Beste xehetasun batzuk
■	■	■	Barne-erreferentzia: ■
■	■	■	Barne-erreferentzia: ■
■	■	■	Barne-erreferentzia: ■

PRODUKTUAREN EZAUGARRIAK

Produktuaren identifikazioa	
■	■
■	■
■	■



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

JURISDIKZIO-BETEKIZUNAK

19/2022 DEKRETUA, otsailaren 8koa, zeinaren bidez aldatzen baita EAEn jokoaren erregelamendu orokorra onesten duen dekretua.		
AGINDUA, 2023ko abenduaren 5ekoa, joko-makinen eskakizunak eta ezaugarri teknikoak, interkonezio-baldintzak eta kontrolatzeko eta ikuskatzeko behar diren sistemak arautzen dituena.		
SAIAKUNTZA-KONTAGAILUAK ERREGISTRATZEA	Emaitzak	Oharrak
Saiakuntza funtzionalak egiteko, beharrezkotzat jotzen da gutxienez 1.000 partida jokatzeko.	(* betetzen du / ez du betetzen / ez dagokio)	
FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA	Emaitzak	Oharrak
Partida bakunaren prezioa. *		
Aldibereko partidak, sarrera-kredituen kontagailuaren kredituekin. Partidaren gehieneko prezioa.	*	
Partidaren hasiera.	*	Emaitzak, l. eranskinean.
Partiden iraupena /Jokoaren azkartasuna.	*	Emaitzak, l. eranskinean.
Apustua baliozkotzeko sistema.	*	
Makinaren parametroak legeriak zehaztutakoaren aurka konfiguratzeko aukera.	*	
Gutxieneko zer ehunekotara doitu daitekeen makina.	*	
Itzulketa-ehunekoa aldatzeko aukera. Balio-tartea (hala badagokio).	*	
Aldibereko apustueterako «gainehunekoak» doitzeko aukera. Balio-tartea (hala badagokio).	*	
Sarrera-kreditu gisa metatutako diruaren kontagailua. Gehieneko metaketa.	*	(adierazi zer gertatzen den baimendutakoa baino balio handiagoa sartzen bada)
Erreserbako kontagailu gehigarria. Sartutako dirua berreskuratzea.	*	
Erreserbako kontagailuaren eta modu boluntarioan sartutako kredituen kontagailuaren arteko transferentzia.	*	
Sariak kreditu gisa metatzeko kontagailu espezifiko eta eskusiboa. Gehieneko metaketa.	*	(adierazi zer gertatzen den baimendutakoa baino handiagoa bada)
Sariak kreditu gisa metatzeko kontagailu espezifiko eta eskusiboan metatutako dirua berreskuratzea.	*	Emaitzak, l. eranskinean.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA	Emaitzak	Oharrak
Dirua transferitzea sariak kreditu gisa metatzeko kontagailu espezifiko eta eskusibotik sarrera-kreditu gisa metatutako diruaren kontagailura.	*	
Zenbat partidatan dagoen sariak kreditu gisa metatzeko kontagailu espezifiko eta eskusiboan metatutako dirua. Jokalaritari abisatzeko modua.	*	
Gehieneko saria. Adierazi ea saiakuntzetan lortu den ala ez.	*	
Sariak kanporatzeko mekanismoa eta emandako sariak jasotzeko erretilua.	*	
Euroak apustu-unitate bihurtzeko (eta alderantziz) batez besteko balio bakarra. (hala badagokio)	*	
Apustu-unitateetako gehieneko saria. Egiaztatzea haren baliokidetza ez dela gehieneko saria baino handiagoa eurotan. Adierazi ea saiakuntzetan lortu den ala ez. (hala badagokio)	*	
Apustu-unitateen kontagailuak zenbat apustu-unitate metatu ditzakeen gehienez. (hala badagokio)	*	
Konbinazio irabazlea adieraztea.	*	
Ordainbideak.	*	
Sariak kobratzea.	*	
Sarien ezaugarriak.	*	
Txanponak eta/edo kreditu gehigarriak sartzearen mendeko sari-ordainketa.	*	
Makinaren funtzionamendu orokorra eta joko modua bat datoz dokumentazio teknikoan zehazten denarekin.	*	
Sakagailuen eta beste mekanismo osagarri batzuen funtzionalitatea.	*	
Makinaren konfigurazioak egiaztatzea.	*	
Makinaren erabilera mugatzeko mekanismoa edo gailua.	*	
Jokoa blokeatzeko mekanismoa, edozein ordainketa egin ezin izan denean.	*	
Jokoa blokeatuta dagoela adierazten duen oharra, edozein ordainketa egin ezin izan denean.	*	
Deskonexio-gailua, arrabolek huts egiten dutenerako (hala badagokio).	*	
Gutxienez bi arrabolek dituzten bira-abiadurak ausaz aldatzeko gailua; gailu horrek lehenengo arrabolaren bira-abiadura aldatu behar du nahitaez (hala badagokio).	*	
Energia itzultzen denean arrabolen bira osoa emateko gailua (hala badagokio).	*	
«Azken egoera» memoria, energia mozten denerako.	*	



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA	Emaitzak	Oharrak
Makinan adierazitako irabazien planak bat datoz egiaztapenen eta saiakuntzen eskatzaileak emandako dokumentazio teknikoarekin.	*	
Dokumentazio teknikoan jasota dauden softwarearen algoritmoak bat datoz saiakuntza-laborategiari emandako informazioarekin.	*	
Identifikazio-etiketa egiaztatzea.	*	
Joko-programa gordetzen duten memoriak aldatetik ez egiteko moduan diseinatu eta eraiki dira.	*	
Makinan konfigurazioa dela-eta, joko-programak ezin izango dira ordeztu edo aldatu, ezarritako arauak bete gabe.	*	
Eskuz doitzeko metodo batez hornituriko erlojua. Adierazi ea automatikoki doitu daitekeen.	*	
Azken 100 partiden inguruko datuak gordetzea: eguna, ordua, egindako apustua eta lortutako saria. Euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa duen eta euroez bestelako sariak ematen dituen makina bat bada, azken 100 partiden inguruko datu berak gordetzen dituela egiaztatzea.	*	
Azken bi hilabeteetako partiden edo 20.000 partiden inguruko datu hauek gordetzea: eguna, ordua, egindako apustua eta lortutako saria. Adierazi nola iritsi datu horietara.	*	
Aurrealdeko informazioa (prezioa, apustuak, ordainbideak, arauak, konbinazioak, sariak, itzulketa-ehunekoa, makina horrek euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa duen eta euroez bestelako sariak ematen dituen ala ez, etab.).	*	
Makinaren soinu-gailuak.	*	



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

POSTU ANITZEKO MAKINETARAKO EGIAZ-TAPEN BEREZIAK (hala badagokio)	Emaidzak	Oharrak
Gehieneko postu kopurua.	*	■
Altzari bakarra osatzen du.	*	■
Postuetako bakoitzaren erdiguneen arteko distantzia (1,20, gehienez) (BH mota bakarrik)	*	■
Postu bakoitza modu independentean dago egokituta gutxieneko itzulketaren-ehunetara.	*	■
Joko komun bat, edo sari edo poltsa komun bat du.	*	■ (Banan-banan identifikatu, zer motatakoak diren jasoz)
Joko komuna edo saria edo poltsa komuna kudeatzeko sistema makinan egotea.	*	■
Postu bakoitzetik kentzen den ehuneko edo kopurua, sarirako edo poltsa komunerako; ea doigarria den eta, baiezkoan, ehuneko edo kopuruen tartea (hala badagokio).	*	■
Sariaren edo poltsa komunaren mota (hala badagokio)	*	■ (Mystery, progresiboa...)
Egiaztatu behar da saria edo poltsa komuna konektatutako edozein terminaletan eman daitekeela.	*	■

BH, BHZ eta BH+ MOTETAKO MAKINETARAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK (hala badagokio)	Emaidzak	Oharrak
Adingabeentzako debekuari buruzko etiketa eta jokoak mendekotasuna sor dezakeela adierazteko abisua. Adierazi ea fisikoa ala birtuala den eta araudia betetzen duen.	*	■
Kasinoetako berezko jokoen modalitateak diren jokoak ditu.	*	■
Bingo-jokoaren aldaeretan oinarritutako jokoren bat badu, adierazi ea aukerarik dagoen «aparteko bolak» erosteko.	*	■



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

BS MOTAKO MAKINETARAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK (hala badagokio)	Emaitzak	Oharrak
Jokoak mendekotasuna sor dezakeela ohartarazteko etiketa. Adierazi ea fisikoa ala birtuala den eta araudia betetzen duen.	*	
«Joko-lokalerako makina berezia» izateari buruzko informazioa.	*	
Kasinoetako berezko jokoen modalitateak diren jokoak ditu (erruleta izan ezik).	*	
Bingo-jokoaren aldaeretan oinarritutako jokoren bat badu, adierazi ea aukerarik dagoen «aparteko bolak» erosteko.	*	
BS+ MOTAKO MAKINETARAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK (hala badagokio)	Emaitzak	Oharrak
Jokoak mendekotasuna sor dezakeela ohartarazteko etiketa. Adierazi ea fisikoa ala birtuala den eta araudia betetzen duen.	*	
«Joko-lokalerako makina berezia» izateari buruzko informazioa.	*	
Kasinoetako berezko jokoen modalitateak diren jokoak ditu (erruleta izan ezik).	*	
Bingo-jokoaren aldaeretan oinarritutako jokoren bat badu, adierazi ea aukerarik dagoen «aparteko bolak» erosteko.	*	
Aparteko bolak. Gehieneko kopurua (hala badagokio).	*	
Aparteko bolak. Aparteko bola bat erosteagatik ordaindu daitekeen gehieneko zenbatekoa (hala badagokio).	*	
Aparteko bolak. Sarien ehuneko ez aldatzea eta gehieneko saria ez gainditzea (hala badagokio).	*	
Aparteko bolak. Aparteko bola bakoitzaren kostuaren berri ematea jokalaria (hala badagokio).	*	



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

BG MOTAKO MAKINETARAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK (hala badagokio)	Emaitzak	Oharrak
Jokoak mendekotasuna sor dezakeela ohartarazteko etiketa. Adierazi ea fisikoa ala birtuala den eta araudia betetzen duen.	*	
Kasinoetako berezko jokoen modalitateak diren jokoak ditu.	*	
Bingo-jokoaren aldaeretan oinarritutako jokoren bat badu, adierazi ea aukerarik dagoen «aparteko bolak» erosteko.	*	
Aparteko bolak. Gehieneko kopurua (hala badagokio).	*	
Aparteko bolak. Aparteko bola bat erosteagatik ordaindu daitekeen gehieneko zenbatekoa (hala badagokio).	*	
Aparteko bolak. Sarien ehunekoa ez aldatzea eta gehieneko saria ez gainditzea (hala badagokio).	*	
Aparteko bolak. Aparteko bola bakoitzaren kostuaren berri ematea jokalaritari (hala badagokio).	*	
Euskarria: Jokoaren garapenerako bideoa edo antzeko sistemaren bat	*	
Aretoko langileen esku-hartzea behar da jokoa gauzatzeko	*	
Kartoiak edo euskarri fisikoak ematen ditu jokoa gauzatzeko.	*	
Elementuak eta funtzionalitateak: Zerbitzariak.	*	
Elementuak eta funtzionalitateak: Kutxazain-terminala.	*	
Elementuak eta funtzionalitateak: Saioaren hasierako egiaztapen-sistema.	*	
C MOTAKO MAKINETARAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK (hala badagokio)	Emaitzak	Oharrak
Apustuak onartu izanaren argi-adierazlea.	*	
Sari gehigarri progresiboak.	*	
Txanponetarako barne-dukiontzia.	*	
Eskuz ordaintzeko aukera.	*	
Argi- eta soinu-ohartarazlea, makina irekitzearena.	*	
Deitzeko argi- edo soinu-ohartarazlea	*	

2024ko otsailaren 14a, asteazkena



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

SAIAKUNTZA AUTOMATIKOAK	Emaizak	Oharrak
Zozketa, partidaren prezioa baino txikiagoa den hondar-balioarekin.	*	
Makinaren zikloak araudiaren arabera (hala badagokio).	*	
Konbinazio posible guztietatik ateratzen den partida kopurua (hala badagokio).	*	
Sari-itzulketaren ehunekoa egiaztatzea.	*	
Balio handieneko saria edo irabazia. Euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa duen eta euroez bestelako sariak ematen dituen makina bat bada, adierazi unitate horretan ere.	*	
Gehieneko sariaren balioa gainditzen duten sarien arteko erlazio sistematikoa, joko-programak lehenetsia. Euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa badu eta euroez bestelako sariak ematen baditu, adierazi unitate horretan ere.	*	
Jokalariari informazio okerra ematea, baimenduta dagoen gehienekoa gainditzen duen saria lortzeko arrisku-aukerei buruz.	*	
Euroak apustu-unitate bihurtzeko joko bat duten eta euroez bestelako sariak ematen dituzten makinak: euro baten baliokide diren apustu-unitateak.	*	
Euroak apustu-unitate bihurtzeko joko bat duten eta euroez bestelako sariak ematen dituzten makinak: baliokidetza betetzen dela egiaztatzea.	*	
Euroak apustu-unitate bihurtzeko joko bat duten eta euroez bestelako sariak ematen dituzten makinak: euroko sari handienaren baliokide diren apustu-unitateak.	*	

SAIAKUNTZA AUTOMATIKOAK	Emaizak	Oharrak
Euroak apustu-unitate bihurtzeko joko bat duten eta euroez bestelako sariak ematen dituzten makinak: egiaztatzea ea saria automatikoki bihurtzen den apustu-unitateen kontagailurako ezarritako apustu-unitateen gehieneko kopurura gainditzen duen saria lortzen denean.	*	
Euroak apustu-unitate bihurtzeko joko bat duten eta euroez bestelako sariak ematen dituzten makinak: egiaztatzea ea, apustu-unitateak euro bihurtzeko jokoa eskuz aktibatzen denean, apustu-unitate guztiak bihurtzen diren.	*	
Saria edo poltsa komuna duten postu anitzeko makinak: lortutako sarien kopurua, lortutako sari handiena eta sarien guztizkoa. Aztertutako postuaren datuak emango dira.	*	



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

KONTROL-KONTAGAILUAK EGIAZTATZEA	Emaitzak	Oharrak
Kontagailu-modeloa. Ziurtatu kontrol metrologikoari buruzko araudian ezarritakoa betetzen duela; adierazi adostasun-modulua, ebaluazio-erakundea eta ziurtagiri-zenbakia.	*	
Legeriak eskatzen dituen datuak gordetzea.	*	(zehaztu zer datu gordetzen dituen)
Instalaturik dagoen makinaren identifikazioa eta kontagailuaren serie-zenbakia. Postu anitzeko makina izanez gero, adierazi nola identifikatzen den postua.	*	
Administrazioak modu independentean irakurtzea. Zehaztu irakurketa egiteko modua eta behar diren baliabideak.	*	
Serieak osatuz antolatutako eta manipulazioaren aurka babestutako kontrol-kontagailuak.	*	
Memorian bildutako datuak mantentzea, makina itzalita dagoenean, eta matxura gertatuz gero edo kontagailua deskonektatuz gero, makina erabiltzea eragoztekoa.	*	
Totalizatzaileak ditu, helburu fiskaletarako legezko eginkizuna betetzeko; matxura, korrante elektrikorik eza edo deskonexioa gertatuz gero, gutxienez 6 urtez gordetzen dute informazioa.	*	
Informazio-sistema bat inplementa daiteke makinaren zerbitzarian. Makinara konektatuta, kontagailuen funtzionalitateak erregistratuko ditu informazio-sistema horrek. Adierazi zer sistema diren eta zer emaitza lortu diren haietan integratu direla egiaztatzean (hala badagokio) (BS, BS+, BG eta C motetako makinak soilik).	*	



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

I. ERANSKINA**1. PARTIDA HASI ARTEKO DENBORA**

Automatikoki martxan jartzeko zenbat denbora behar duen neurtu da 10 aldiz, txanpon bat sartu edo partida amaitu eta hurrengo hasi bitartean partida hasteko sakagailuari eragiten ez bazaio.

Honakoa da emaitza:

Batezbestekoa (segundotan)
█

2. PARTIDAREN BATEZ BESTEKO IRAUPENA

XXX partidako X ziklo egin dira, ziklo bat kreditu bakarrera eta beste ziklo bat 5 kreditura jokatzuz eta sariak kasu guztietan kobratuz. Kasu bakoitzean, sarien bankua aktibaturik zegoela jokatu da, autozuzenketaren eta autoaurrerapenen aukera erabiliz (modeloak gailu horiek zituen kasuetan) eta jokaldien artean txanponak sartuz.

Honakoa da emaitza:

Ziklo mota	Zikloaren guztizko denbora gehi bankuaren kobratze-denbora
1. Zikloa. Kreditu bakarreko partida. - (Kobrantza)	█
2. Zikloa. 5 kredituko partida. - (Kobrantza)	█

3. SARI-METAKETAREN DISPLAY-AN PILATUTAKO DIRUA BERRESKURATZEA

Honakoa da emaitza:

Batezbestekoa (segundotan)
█



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

II. ERANSKINA

ZIKLO AUTOMATIKOAK

ZIKLO AUTOMATIKOAK	
Modeloaren izena	■
Bertsioa	■
Zikloko partida kopurua	■
Egindako zikloak	■
Itzulketa-ehunekoa	■

1. ZIKLOA

1. ZIKLOA		
Hasiera-data / Hasiera-ordua	■	
Amaiera-data/ Amaiera-ordua	■	
Saiakuntzaren denbora, guztira	■	
Apustu mota	■	
Estrategia mota	■	
Lortutako ehunekoa	■	
EUROAK APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO JOKOA DUEN MAKINA		
1. FASEA		
Apustu-unitateetako saria duten partidak, guztira / Jokatutako euroak		
Lortutako apustu-unitateak, guztira.		
Baliokidetzaren ehunekoa: euroak / apustu-unitateak		
Eurotako saria duten partidak, guztira / Jokatutako euroak		
Lortutako euroak, guztira.		
EZER lortzen EZ den partidak, guztira / Jokatutako euroak		
2. FASEA		
Apustu-unitateetan lortutako saririk handienaren zenbatekoa		
3. FASEA		
Jokatutako apustu-unitateak, guztira.		
Lortutako euroak, guztira.		
Baliokidetzaren ehunekoa: euroak / apustu-unitateak		
SARIEN BANAKETA		
Zenbatekoa ⁽¹⁾	Sari kopurua ⁽²⁾	Ekarritako ehunekoa ⁽³⁾
GUZTIRA		

⁽¹⁾ Zikloan lortutako sarien zenbatekoen zerrenda.

⁽²⁾ Zikloan zehar saria zenbat aldiz errepikatu den.

⁽³⁾ Sari bakoitzak zikloaren amaierako ehunekoari egin dion ekarpena.

2024ko otsailaren 14a, asteazkena



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

2. ZIKLOA

2. ZIKLOA		
Hasiera-data / Hasiera-ordua	■	
Amaiera-data/ Amaiera-ordua	■	
Saiakuntzaren denbora, guztira	■	
Apustu mota	■	
Estrategia mota	■	
Lortutako ehunekoa	■	
EUROAK APUSTU-UNITATE BIHURTZEKO JOKOA DUEN MAKINA		
1. FASEA		
Apustu-unitateetako saria duten partidak, guztira / Jokatutako euroak		
Lortutako apustu-unitateak, guztira.		
Baliokidetzaz ehunekoa: euroak / apustu-unitateak		
Eurotako saria duten partidak, guztira / Jokatutako euroak		
Lortutako euroak, guztira.		
EZER lortzen EZ den partidak, guztira / Jokatutako euroak		
2. FASEA		
Apustu-unitateetan lortutako saririk handienaren zenbatekoa		
3. FASEA		
Jokatutako apustu-unitateak, guztira.		
Lortutako euroak, guztira.		
Baliokidetzaz ehunekoa: euroak / apustu-unitateak		
SARIEN BANAKETA		
Zenbatekoa ⁽¹⁾	Sari kopurua ⁽²⁾	Ekarritako ehunekoa ⁽³⁾
■	■	■
■	■	■
GUZTIRA	■	■

(1) Zikloan lortutako sarien zenbatekoen zerrenda.

(2) Zikloan zehar saria zenbat aldiz errepikatu den.

(3) Sari bakoitzak zikloaren amaierako ehunekoari egin dion ekarpena.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

SARIA EDO POLTSA KOMUNA DUTEN POSTU ANITZEKO MAKINAK

SARIEN BANAKETA	
Aztertzeko erabili den proben zikloaren zenbakia (hala badagokio)	■
Lortutako sariak, guztira.	■
Lortutako sarien guztizkoa, eurotan (hala badagokio)	■
Lortutako sarien guztizkoa, apustu-unitatetan (hala badagokio).	■



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

III. ERANSKINA

MAKINAREN IDENTIFIKAZIOA

Makina mota	█ (B edo C)
Makina azpimota	█ (BHZ, BH, BH+, BS, BS+, BG, C)
Postu kopurua	█ (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 eta/edo 10)
Modeloaren erregistro zk.	█ (Hala badagokio; bestela, «Prototipoa» adieraziko da).
Modeloaren izen komertziala	█
Makinaren bertsioa edo bertsioak	█
Fabrikatzailea eta/edo inportatzailea	█
Fabrikatzailearen eta/edo inportatzailearen erregistro-zenbakia	█
Euroak apustu-unitate bihurtzeko jokia du eta euroez bestelako sariak ematen ditu.	█ (Bai ala Ez)
Plaka nagusia (PUZ)	
Fabrikatzailea	█
Modeloa	█
Firmware-bertsioa (hala badagokio)	█

2024ko otsailaren 14a, asteazkena



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Joko-programa(k):	
Lehen mailakoa (irigarri egon behar du laborategiak eta/edo Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak edozein unetan irakurri eta identifikatzeko)	
Biltegiragailu mota	██████
Gailu kopurua (Fitxategi kopurua)	██████
Programaren izena	██████ (adierazi ea jokoa, saria edo poltsa komuna den)
Kokalekua (bide-izena)	██████
Modeloa (Fitxategi mota)	██████
Bertsioa	██████
CRC32	██████
MD5	██████
SHA1	██████
Gailuak identifikatzeko etiketa	██████ (adierazi identifikazio-datuak eta/edo erantsi irudia)
Gailuen babesa	██████
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	██████ (beharrezko hardwarea eta/edo softwarea eta hori egiaztatzeke era jaso)
Makinak hala edukiz gero, arrabol-kontrolagailua edo antzekoa (edozein unetan irigarria, irakurri eta identifikatzeko)	
Biltegiragailu mota	██████
Gailu kopurua (Fitxategi kopurua)	██████
Programaren izena	██████
Kokalekua (bide-izena)	██████
Modeloa (Fitxategi mota)	██████
Bertsioa	██████
CRC32	██████
MD5	██████
SHA1	██████
Gailuak identifikatzeko etiketa	██████ (adierazi identifikazio-datuak eta/edo erantsi irudia)
Gailuen babesa	██████
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	██████ (beharrezko hardwarea eta/edo softwarea eta hori egiaztatzeke era jaso)



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Sekundarioa: Bideo- eta soinu-bitartekoak nahiz beste batzuk (hala badagokio)	
Biltegiragailu mota	████
Gailu kopurua (Fitxategi kopurua)	████
Programaren izena	████
Kokalekua (bide-izena)	████
Modeloa (Fitxategi mota)	████
Bertsioa	████
CRC32	████
MD5	████
SHA1	████
Gailuak identifikatzeko etiketa	████ (adierazi identifikazio-datuak eta/edo erantsi irudia)
Gailuen babesa	████
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	████ (beharrezko hardwarea eta/edo softwarea eta hori egiaztatzeko era jaso)

Kontrol-kontagailuen gailua	
Biltegiragailu mota	████
Gailu kopurua	████
Kokalekua	████
Modeloa	████
Homologazio-zenbakia (hala badagokio)	████
Adostasuna ebaluatzeko erabilitako modulua	████
Kontagailuaren ziurtagiri zk.	████
Etiketa eta zer makinatan instalatuta dagoen identifikatzeko modua (eta postua, postu anitzekoa bada)	████
Administrazioak irakurketa independentea egiteko behar dituen bitartekoak	Beharrezkoak diren bitartekoen identifikazioa: ████ (giltza orokorra, NFC txartela, etab.) Beharrezkoa den informazio gehigarria: ████ (XX gakoa behar da, etab.)



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Kanpoko hardwarea	
Txanponaren identifikazioa (hala badagokio):	
Fabrikatzailea	████
Modeloa	████
Firmwarea	████
Billetearen identifikazioa (hala badagokio):	
Fabrikatzailea	████
Modeloa	████
Firmwarea	████
Sistema eragilea (hala badagokio):	
Izena	████
Bertsioa	████
Hizkuntza	████
Instalaturiko Service Pack-ak / partxeak	████
Komunikazioetako kanpo-hardwarea (hala badagokio):	
Fabrikatzailea	████
Modeloa	████
Serie zk.	████
Firmware bertsioa	████
Jakinarazpen-protokoloa(k) (hala badagokio):	
Izena	████
Bertsioa	████

MAKINAREN SOFTWAREAREN XEHETASUNAK

Programaren izena	Funtzionalitatea	Kokalekua
████	████	████
CRC32	████	
MD5	████	
SHA1	████	



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

II. GEHIGARRIA**INTERKONEXIO-SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Txosten mota	Ebaluazioa eta ziurtagiria
Txostena eman zen data	████
Baimendutako laborategi igorlea	████
Txostenaren hartzailea	████
Legeria honen arabera egindako saiakuntzak:	19/2022 DEKRETUA, otsailaren 8koa, zeinaren bidez aldatzen baita EAEn jokoaren erregelamendu orokorra onesten duen dekretua. AGINDUA, 2023ko abenduaren 5ekoa, joko-makinen eskakizunak eta ezaugarri teknikoak, interkonexio-baldintzak eta kontrolatzeko eta ikuskatzeko behar diren sistematik arautzen dituena.
Jurisdikzioa	Euskadi. Mota █████ (Barneko edo kanpoko)
Fabrikatzailea	████
Saiakuntzaren eskatzailea	████
Produktuaren izena	████
Saiakuntzako produktuaren deskribapena	████ (zein bertsio homologatu edo aldatu nahi den)
Eskakizunaren data	████
Saiakuntzaren epea	████
Barne erreferentzia	████
Emaitza	████ (Onartua, Ez onartua...)

IRUZKINAK ETA BALDINTZAK**Iruzkinek**

Gure iruzkinak eta saiakuntzetan zehar lortutako emaitzak txosten honetako «Jurisdikzio Baldintzak» atalean aurkitu daitezke.

Baldintzak

Ez dago txosten honi aplikatu beharreko baldintzarik.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

HARDWAREAREN XEHETASUNAK

Fabrikatzailea	Produktuaren identifikazioa/ Modelo zk.	Funtzioa	Txostenaren zenbakia
■	■	■	■
■	■	■	■
■	■	■	■

SOFTWAREAREN XEHETASUNAK

Produktuaren identifikazioa	Bitarteko mota	Funtzioa	CRC-32	Sinadura MD5	Sinadura SHA-1
■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■

EGINDAKO SAIKUNTZAK

(aztertutako produktua)			
Produktuaren identifikazioa	Erreferentzia zk.	Emaitzak	Beste xehetasun batzuk
■	■	■	Barne-erreferentzia: ■
■	■	■	Barne-erreferentzia: ■
■	■	■	Barne-erreferentzia: ■

PRODUKTUAREN EZAUGARRIAK

Produktuaren identifikazioa	
■	■
■	■
■	■



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

JURISDIKZIO-BETEKIZUNAK

<p>19/2022 DEKRETUA, otsailaren 8koa, zeinaren bidez aldatzen baita EAEn jokoaren erregelamendu orokorra onesten duen dekretua.</p> <p>AGINDUA, 2023ko abenduaren 5ekoa, joko-makinen eskakizunak eta ezaugarri teknikoak, interkone-xio-baldintzak eta kontrolatzeko eta ikuskatzeko behar diren sistemak arautzen dituena.</p>		
FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA	Emaitzak	Oharrak
Partidaren prezioa. Sari bat lortu ahal izateko, gutxienez zenbateko ekarpena egin behar den edo zenbat diru jokatu behar den makinan.	(* betetzen du / ez du betetzen / ez dagokio)	
Aldibereko partidak. Apustuen arabera sari desberdinak lortzeko aukera edo sari batean parte hartzeko aukera ematen duten makinaren apustu-maila desberdinak.	*	
Ehunekoa aldatzeko mekanismoak. Posible diren gutxienekoa eta gehienekoa. *		
Makinetako itzulketa-ehunekoa murriztea.	*	
Barneko interkonektatua: Gehieneko saria (hala badagokio).	*	
Kanpoko interkonektatua: Gehieneko saria (hala badagokio).	*	
Gehieneko saria aldatzeko mekanismoak. Doikuntza-tartea.	*	
Saria eskalatan ematea (C mota bakarrik).	*	
Gehieneko saria ez da sistemara konektatutako makina bakoitzaren gehieneko sariaren batura baino handiagoa.	*	
Sariak kopuru finkoekin hornituta ez egotea.	*	
Elkarrekin konektatutako makinei dagozkien ehunekoak pixkanaka kenduz ematen dira sariak.	*	
Elkarrekin konektatu daitezkeen makinaren gutxieneko kopurua.	*	
Kanpoko interkonektatua: Elkarrekin konektatu daitezkeen lokalen gutxieneko kopurua.	*	
Partida-zikloa. Zehaztu zikloa definitzen duten parametroak.	*	
Interkonekzio-sistemaren mekanismoak (hala badagokio).	*	
Egiaztatzea ea joko-programan eragina duen sistemaren barneko edozein gailu identifikagarria eta egiaztatzeko modukoa den Administrazioarentzat.	*	



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA	Emaitzak	Oharrak
Dokumentazio teknikoan jasota dauden softwarearen algoritmoak bat datoz saiakuntza-laborategiari emandako informazioarekin.	*	
Identifikazio-etiketa egiaztatzea.	*	
Joko-elementuen artean dauden konexio guztiak egiaztatzea.	*	
Gauzazko sariak.	*	
Ordainbideak.	*	
1.000 euroko sariak edo handiagoak ordaintzeko modua egiaztatzea.	*	
BH baimena duten makinaren interkonexioa: adierazi nola ordainduko den eta egiaztatu ea jasotzen den entitate titularren banku-kontuaren aurka ordainduko dela.	*	
Sistemaren komunikazioa.	*	
Egokigailuak.	*	
Zerbitzariaren kokalekua.	*	
Jokalarien elkarreragina.	*	
Monitoreak eta informazioa: 48 hazbeteko monitoreekin ordeztzeko aukera, eta postuaren identifikazioa jasotzeko modua (hala badagokio).	*	
Monitoreak eta informazioa: monitoreetan zer erakusten den egiaztatzea.	*	
Monitoreak eta informazioa: etiketa birtuala.	*	
Monitoreak eta informazioa: joko arduratsuaren printzipioak.	*	
Monitoreak eta informazioa: lor daitekeen gehieneko saria makina eta/edo postu bakoitzean adierazteko modua; adieraziko da sari horrek ez duela eragingo makinaren itzulketa-ehuneko murriztea.	*	
Monitoreak eta informazioa: jokora bultzatzeko mezuak.	*	
Monitoreak eta informazioa: adingabeek jokatzea debekatua dutela adierazteko etiketa birtuala (BH mota bakarrik).	*	
Tiketak inprimatzea (BH mota bakarrik).	*	
Interfaze-elementuak: egiaztatu ea halakoak dituen.	*	
Interfaze-elementuak: informazioa gordetzea energia elektrikoa galduz gero.	*	
Interfaze-elementuak: egiaztatzea informazioa gordetzen dela unitate nagusiari ezin bazaio helarazi.	*	
Interfaze-elementuak: memoria egiaztatzea energia elektrikoa berreskuratzen den bakoitzean.	*	

2024ko otsailaren 14a, asteazkena



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA	Emaitzak	Oharrak
Aurrealdeko prozesadorea eta datu-atzitailea: konexioa egiaztatzea.	*	
Aurrealdeko prozesadorea eta datu-atzitailea: datuak jaso eta igortzea.	*	
Unitate nagusia eta lan-estazioa: halakorik duen egiaztatzea.	*	
Unitate nagusia eta lan-estazioa: kokalekua.	*	
Unitate nagusia eta lan-estazioa: informazioa gordetzeko zerbitzaria edo zerbitzariak eta datu-basea ditu.	*	
Unitate nagusia eta lan-estazioa: erlojua.	*	
Unitate nagusia eta lan-estazioa: eragina auditoretzan.	*	
Unitate nagusia eta lan-estazioa: ordainketak atzitzeko aplikazioa.	*	
Unitate nagusia eta lan-estazioa: sari bakoitzari buruz erregistratzen duen informazioa.	*	
Unitate nagusia eta lan-estazioa: azken 6 urteetako gertaeren bilaketa.	*	
Unitate nagusia eta lan-estazioa: sarbide kontrolatuak eta txostenak sortzea.	*	
Unitate nagusia eta lan-estazioa: partidei eta ordainketei buruzko informazioa sortzen duen sistemaren elementuak edo osagaiak.	*	
Gertaerak: datu-basean gordetzea.	*	
Gertaerak: gordetzen den informazioa.	*	
Gertaerak: unitate nagusiari helarazten zaiola egiaztatzea.	*	
Monitorizazio- eta kontrol-sistema: biltzen duen informazioa egiaztatzea.	*	
Monitorizazio- eta kontrol-sistema: administrazioarekiko lineako konexioa. Nola gauzatzen den.	*	
Monitorizazio- eta kontrol-sistema: edukia eta formatua egiaztatzea.	*	
Monitorizazio- eta kontrol-sistema: azken 6 urteetako biltegitratzea.	*	
Kontagailuak: informazioa datu-base batean gordetzen dela egiaztatzea.	*	
Kontagailuak: zer informazio gordetzen duten egiaztatzea.	*	
Txostenak.	*	
Segurtasuna: unitate nagusiaren taxuketa.	*	
Segurtasuna: erregistroa aldatzea.	*	
Segurtasuna: FLASH deskargak.	*	
Babeskopiak eta berrezartze-kopiak.	*	



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

SAIAKUNTZA AUTOMATIKOAK	Emaitzak	Oharrak
Partida-zikloa. Zikloan zehar emandako gehieneko sarien kopurua.	*	■
Lortutako gehieneko saria.	*	■
Hainbat eskalatako sarien batura (<i>C mota bakarrik</i>).	*	■



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

I. ERANSKINA

ZIKLO AUTOMATIKOA

ZIKLO AUTOMATIKOA	
Modeloaren izena	■
Bertsioa	■
Partida kopurua / Emandako zenbatekoa / Beste parametro egiaztagarri bat (zikloa)	■
Lortutako gehieneko saria.	■
SARIEN BANAKETA	
Zenbatekoa ⁽¹⁾	Sari kopurua ⁽²⁾
GUZTIRA	

⁽¹⁾ Zikloan lortutako sarien zenbatekoen zerrenda.

⁽²⁾ Zikloan zehar saria zenbat aldiz errepikatu den.



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

II. ERANSKINA

SISTEMAREN IDENTIFIKAZIOA

Sistema mota	█ v (Barnekoa edo kanpoko)
Makina mota	█ (BH, BS, BG edo C)
Jackpot mota	█ (Mystery, progresiboa...)
Modeloaren erregistro zk.	█ (Hala badagokio; bestela, «Prototipoa» adieraziko da).
Modeloaren izen komertziala	█
Sistemaren bertsioa edo bertsioak	█
Fabrikatzailea eta/edo inportatzailea	█
Fabrikatzailearen eta/edo inportatzailearen erregistro-zenbakia	█
Gehieneko saria	█
Sari mota	█ (eskudirua, gauzazkoa, eskudirua eta gauzazkoa)
Zikloa	█ (partida-zikloa, diru kopuru zehatza, edo gehieneko saria noiz eman behar den erabakitzeko beste edozein parametro egiaztagarri, zein den zehaztuta)

Plaka nagusia(k) (PUZ)	
Fabrikatzailea	█
Modeloa	█
Firmware-beretsioa (hala badagokio)	█

Joko-programa(k): Hala badagokio, zerbitzarirako eta bezerorako direnak eskatuko dira (dituzten joko, sari edo poltsa komun guztiak barne).	
Biltegiragailu mota	█
Gailu kopurua (Fitxategi kopurua)	█
Programaren izena	█ (adierazi zerbitzaria edo bezeroa den)
Kokalekua (bide-izena)	█
Modeloa (Fitxategi mota)	█
Bertsioa	█
CRC32	█
MD5	█
SHA1	█
Gailuak identifikatzeko etiketa	█ (adierazi identifikazio-datuak eta/edo erantsi irudia)
Gailuen babesa	█
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	█ (beharrezko hardwarea eta/edo softwarea eta hori egiaztatzeke era jaso)



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

Sekundarioa: Bideo- eta soinu-gailuak nahiz beste batzuk (hala badagokio eta laborategiak eskatuta)	
Biltegiragailu mota	████
Gailu kopurua (Fitxategi kopurua)	████
Programaren izena	████
Kokalekua (bide-izena)	████
Modeloa (Fitxategi mota)	████
Bertsioa	████
CRC32	████
MD5	████
SHA1	████
Gailuak identifikatzeko etiketa	████ (adierazi identifikazio-datuak eta/edo erantsi irudia)
Gailuen babesa	████
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	████ (beharrezko hardwarea eta/edo softwarea eta hori egiaztatzeke era jaso)

Kontagailuen irakurgailua	
Biltegiragailu mota	████
Gailu kopurua	████
Kokalekua	████
Modeloa	████
Homologazio-zenbakia (hala badagokio)	████
Administrazioak irakurketa independentea egiteko behar dituen bitartekoak	Beharrezkoak diren bitartekoen identifikazioa: ████ (giltza orokorra, NFC txartela, etab.) Honekin batera doa edo lehenago eman da: ████ Beharrezkoa den informazio gehigarria: ████ (XX gakoa behar da, etab.)

Kanpoko hardwarea	
Sistema eragilea (hala badagokio):	
Izena	████
Bertsioa	████
Hizkuntza	████
Instalaturiko Service Pack-ak / partxeak	████
Komunikazioetako kanpo-hardwarea (hala badagokio):	
Fabrikatzailea	████
Modeloa	████
Serie zk.	████
Firmware bertsioa	████
Jakinarazpen-protokoloa(k) (hala badagokio):	
Izena	████
Bertsioa	████



JOKO-MAKINEN ETA -SISTEMEN SAIKUNTZETARAKO PROTOKOLOA

SISTEMAREN SOFTWAREAREN XEHETASUNAK

Programaren izena	Funtzionalitatea	Kokalekua
████	████	████
CRC32	████	
MD5	████	
SHA1	████	