

**MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

«B» MOTAKO MAKINAK

JOKO ETA IKUSKIZUNEN ZUZENDARITZA

Data: 2018ko ekainaren 19a

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

AURKIBIDEA

1. XEDEA	5
2. IRISMENA	5
3. ERREFERENTZIAK	5
4. OROKORRA	5
5. GARAPENA	12
5.1. LAGINA IDENTIFIKATZEA	13
5.2. SAIKUNTZA FUNTZIONALAK	21
5.2.1. SAIKUNTZA-KONTAGAILUEN ERREGISTROA	21
5.2.2. FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA	21
5.2.2.1 PARTIDA SINPLEAREN PREZIOA.....	21
5.2.2.2. PARTIDAREN HASIERA.....	21
5.2.2.3. SARRERA-KREDITU GISA PILATU DEN DIRUAREN DISPLAY-A. GEHIENEO METAKETA. SARTUTAKO DIRUA BERRESKURATZEA.	22
5.2.2.4. PARTIDA ANIZKOITZAK, SARRERA-KREDITUEN DISPLAY-AREN KREDITUEKIN. PARTIDAREN GEHIENEO PREZIOA.....	22
5.2.2.5. ERRESERBAKO DIRU-SOBERAKINAREN DISPLAY GEHIGARRIA. SARTUTAKO DIRUA BERRESKURATZEA.	23
5.2.2.6. ERRESERBAKO DIRUAREN DISPLAY-AREN ETA MODU BOLUNTARIOAN SARTUTAKO KREDITUEN DISPLAY-AREN ARTEKO TRANSFERENTZIA.....	24
5.2.2.7. SARI-METAKETAREN DISPLAY-A. GEHIENEO METAKETA.....	25
5.2.2.8. PARTIDA ANIZKOITZAK, SARI-METAKETAREN DISPLAY-AN PILATUTAKO DIRUAREKIN.	25
5.2.2.9. SARI-METAKETAREN DISPLAY-AN PILATUTAKO DIRUA BERRESKURATZEA.....	26
5.2.2.10. EMANDAKO SARIAK JASOTZEKO ONTZIA.....	27
5.2.2.11. JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA EGIN EZIN IZAN DENEAN.....	27
5.2.2.12. JOKOA BLOKEATUTA DAGOELA ADIERAZTEKO OHARRA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA EGIN EZIN IZAN DENEAN.	28

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

5.2.2.13. KREDITUAK SARTZEKO BITARTEKOAK (PARTIDAREN ZENBATEKOA ORDAINTZEKO)	29
5.2.2.14. SARIAK KOBRATZEA	29
5.2.2.15. TXANPONAK ETA/EDO KREDITU GEHIGARRIAK SARTZEAREN MENDEKO SARI-ORDAINKETA	29
5.2.2.16. SARIEN EZAUGARRIAK	30
5.2.2.17. JOKOAREN BIZKORTASUNA	31
5.2.2.18. «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN DENERAKO	32
5.2.2.19. DESKONEXIO-GAILUA, ARRABOLEK HUTS EGITEN DUTENERAKO	32
5.2.2.20. KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA	33
5.2.2.21. ADIN TXIKIKOEN DEBEKUARI BURUZKO ETIKETA ETA JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA JAKINARAZTEKO OHARRA	33
5.2.2.22. ERABILTZAILEARENTZAKO INFORMAZIOA	35
5.2.2.23. APUSTUA BALIOZKOTZEKO SISTEMA	36
5.2.2.24. MAKINAREN SOINU-GAILUAK	36
5.2.2.25. MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA	37
5.2.3. BS eta BS+ MAKINENTZAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK	37
5.2.3.1. «BS» eta «BS+» MAKINEN INFORMAZIOA	37
5.2.4. BG MAKINENTZAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK	38
5.2.4.1. EUSKARRIA: JOKOAREN GARAPENERAKO BIDEOA EDO ANTZEKO SISTEMAREN BAT	38
5.2.4.2. ARETOKO LANGILEEN ESKU-HARTZEA BEHAR DA JOKOA GAUZATZEKO	38
5.2.4.3. KARTOIAK EDO EUSKARRI FISIKOAK BANATZEN DITU JOKOA GAUZATZEKO	38
5.2.4.4. ELEMENTUAK ETA FUNTZIONALITATEAK: ZERBITZARIAK	39
5.2.4.5. ELEMENTUAK ETA FUNTZIONALITATEAK: KUTXAZAIN-TERMINALA	39
5.2.4.6. ELEMENTUAK ETA FUNTZIONALITATEAK: SAIOAREN HASIERAKO EGIAZTAPEN-SISTEMA	40
5.2.4.7. INTERKONEXIO-SISTEMAREN EGIAZTAPENAK	40
5.2.5. KONTROL-KONTAGAILUAK EGIAZTATZEA	41

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

5.2.5.1.	LEGERIAK ESKATZEN DITUEN DATUAK GORDETZEA	41
5.2.5.2.	KONTROL-KONTAGAILUA, ADMINISTRAZIOAK IRAKURKETA INDEPENDENTEA EGITEKO	42
5.2.5.3.	ZER MAKINATAN INSTALATURIK DAGOEN IDENTIFIKATZEA	42
5.2.5.4.	SERIEAK OSATUZ ANTOLATUTAKO ETA MANIPULAZIOAREN AURKA BABESTUTA KONTROL-KONTAGAILUAK	43
5.2.5.5.	MEMORIAN GORDETAKO DATUAK MANTENTZEA, MAKINA ITZALITA DAGOENEAN, ETA MATXURA GERTATUZ GERO EDO KONTAGAILUA DESKONEKTATUZ GERO, MAKINA ERABILTZEA ERAGOZTEA	43
5.3.	DOKUMENTUAK EGIAZTATZEA	44
5.3.1.	MAKINAREN KONFIGURAZIOAK EGIAZTATZEA	44
5.3.2.	MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKORAKO MODUA BAT DATOZ DOKUMENTAZIO TEKNIKOAN ADIERAZTEN DENAREKIN	45
5.3.3.	MAKINAN ADIERAZITAKO IRABAZIEN PLANAK BAT DATOZ DOKUMENTAZIO TEKNIKOAN ADIERAZTEN DIRENEKIN	46
5.3.4.	LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA	46
5.3.5.	IDENTIFIKAZIO-ETIKETA EGIAZTATZEA	47
5.3.6.	SAKAGAILUEN ETA BESTE MEKANISMO OSAGARRI BATZUEN FUNTZIONALITATEA	47
5.4.	SAIAKUNTZA AUTOMATIKOAK	47
5.4.1.	ZOZKETA, PARTIDAREN PREZIOA BAINO TXIKIAGOA DEN HONDAR-BALIOAREKIN	47
5.4.2.	SARI-ITZULKETAREN EHUNEKOA EGIAZTATZEA	48
5.4.3.	BALIO HANDIENeko SARIA EDO IRABAZIA	50
5.4.4.	GEHIENeko SARIAREN BALIOA GAINDITZEN DUTEN SARIEN ARTEKO ERLAZIOA, SISTEMATIKOA ETA JOKO-PROGRAMAN LEHENETSIA	52
5.5.	SAIAKUNTZEN ZEHAZTAPENAK MODELOEN PROBETARAKO (MERKATARITZA-PROBA)	52

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

1. XEDEA

Prozedura honek «B» motako joko-makinak edo sari programatuko joko-makinak, hala nola BH, BHZ, BH+, BS, BS+ eta BG azpimotako makinak, homologatzeko saiakuntza-metodoa deskribatzea du helburu. Bi atal berezitan, «B» motako joko-makinen unitate kopuru mugatua instalatzeko saiakuntzak egiteko behar diren probak deskribatzen dira, modeloen proben kasuan (merkataritza-proba).

2. IRISMENA

Dokumentu hau «B» motako joko-makina guztietan aplika daiteke, baita BH, BHZ, BH+, BS, BS+ eta BG azpimotetan ere.

3. ERREFERENTZIAK

Saiakuntzaren prozedura egiteko, dokumentu hauek hartzen dira oinarri gisa:

- a) 120/2016 Dekretua, uztailaren 27koa, Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren erregelamendu orokorra onesten duena.
- b) 2017ko martxoaren 17ko Agindua.

4. OROKORRA

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

«B» MOTAKO MAKINAK EDO SARI PROGRAMATUKO JOLAS-MAKINAK

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

2.- «B» motako makinaren kategoriaren barnean, azpimota berezi hauek sartzen dira:

- «BH» makinak: programa bakarra eta altzari bakarra dute, eta joko-lokaletan ez ezik, ostalaritzako establezimendu publiko, dantzaleku, dantza-areto eta diskoteketan ere instalatu daitezke.
- «BHZ» makinak aurrekoen antzekoak dira, baina sari txikiagoa ematen dute.
- «BH+» izeneko makinak: «BH» motako makinek baino sari handiagoa emango dute, eta lokal berdinetan instalatu ahal izango dira.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

- «BS» motako makinak edo sari berezidun jolas-makinak: «BH» motako makinek baino sari handiagoak eskaini ahal izango dituzte, eta joko-aretoetan, bingoetan eta kasinoetan baino ezingo dira instalatu.
- «BS+» motako makinak edo sari berezia eta konfigurazio desberdina duten joko-makinak: «BH» «BHZ» eta «BS» motako makinek baino sari handiagoak eskaini ahal izango dituzte, eta sarrera- eta kontrol-sistema duten joko-aretoetan baino ezingo dira instalatu.
- «BG» motako makinak edo sari berezidun jolas-makinak bingo-aretoetarako 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.

120/2016 Dekretua, uztailaren 27koa, 108. artikulua.

Joko anitzeko makinak:

Jokoaren programa ordezkatzuz edo haren plaka elektronikoa bat edo euskarri informatikoa bat aldatuta alda daitezkeen jokoak dituzten makinak kasuan, modelo moduan inskribatu ahal izango da joko-mekanismo batez eta joko-gailuez osatutako euskarri solidarioa; baina, modelo horietan, Modeloen Sekzioan behar bezala inskribatutako programa aldagarriak dituzten jokoak baino ezingo dira ustiatu.

120/2016 Dekretua, uztailaren 27koa, 67.6. artikulua.

CHECKSUM (CKS)

Algoritmo baten bidezko kalkuluaren emaitza da, zenbaki hamaseitar baten bidez joko-programaren edukia identifikatu ahal izateko.

CYCLIC REDUNDANCY CODE (CRC)

Algoritmo baten bidezko kalkuluaren emaitza da, zenbaki hamaseitar baten bidez joko-programaren edukia identifikatu ahal izateko. CKSren eta CRCren artean desberdintasun nabarmen bat dago: lehenaren kasuan (joko-programaren «Ø» balioak kontuan hartzen ez dituzenez) hori aldatzen bada, emaitza berdina izan daiteke; CRCren kalkulua egitean, ordea, hori ez da posible. CRCa kalkulatzeko, polinomio hau erabiliko da: 0x8005.

MD5

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

MD5 (Message-Digest Algorithm 5 edo 5. mezuaren laburpen algoritmoa), 128 bitetako laburketa-algoritmo oso erabilia da kriptografian.

Gaur egun hedapen zabala duen arren, 1996az geroztik, hots, Hans Dobbertinek hash-talka bat iragarri zuenetik, hainbat segurtasun-arazo egon dira. Horrenbestez, hainbat zalantza planteatzen dira horren etorkizuneko erabileraren inguruan.

SHA1

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

Kriptografiaren arloko komunitate publikoak oso gertutik aztertu du SHA-1, eta ez du eraso eraginkorrik hauteman. Hala ere, 2004. urtean, hainbat eraso esanguratsu jakinarazi ziren SHA-1 sistemaren egituraren antzekoa zuten *hash* funtzio kriptografikoen aurka. Hala, zalantzak sortu dira SHA-1 sistemaren epe luzeko segurtasunaren inguruan.

JOKO-PROGRAMA

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

- **Nagusia**

Joko-programaren zati honek erlazio zuzena du indarrean dagoen legeria aplikagarriak eskatzen dituen baldintzekin. Arrabol-mikrokontrolagailuek edo antzekoek duten softwarea barne hartzen ditu, baita laborategiak egokitzen dituen beste batzuk ere.

- **Bigarren mailakoa**

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

MEMORIA GAILUAK

Joko-programa osoa edo horren zati bat gordetzen du (EPROM, EEPROM, FLASH, COMPACT FLASH, FLASH IDE, RAM, CD, DVD, DISKO GOGORRA, etab...).

EPROM

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

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

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-leihoak 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-hegakorrak dira.

FLASH MEMORIA

Flash memoria EEPROM memoriaren garapen bat da, eta, programa-eragiketa bakar batean, hainbat memoria-posizio idazten edo ezabatzen uzten du, pultsu elektrikoen bidez. Aurrekoek, ordea, aldi bakoitzean gelaxka bakarra idazten edo ezabatzen uzten dute. 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 hainbat zeregin gauzatzen dituen aplikazio informatiko edo programari.

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

MIKROKONTROLAGAILUA

Mikrokontrolagailuak zirkuitu integratuak edo txipak dira, eta konputagailuen hiru unitate funtzionalak dituzte barnean: prozesamendu-unitate nagusia, memoria eta S/I unitateak (sarrera/irteera).

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

KONTROL-KONTAGAILUEN GAILUA

Gailu honek (RAM, EEPROM, datu-basearen artxiboa,...) 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

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

bakoitza, horien amaiera-data eta ziklo bakoitzean itzulitako sarien ehunekoa argi eta garbi identifikatzen uzten du.

ARRABOL-KONTROLAGAILUAK EDO ANTZEKOAK

Gailu elektronikoko batzuk dira, eta, horietan, programa bat gordetzen da arrabolak edo joko-abiaduran eragina duten beste gailu batzuk kontrolatzeko.

KREDITUA

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

PARTIDA

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

Partida batek 0,20 €, 0,40 €, 0,60 €, 0,80 €, 1 €, 2 €, 3 €, 4 €, 5 € eta 6 €-ko prezioa izan dezake, «B» makinaren azpimotaren arabera (sari metatuen kontagailuko diruarekin jokatzen diren partiden kasuan).

JOKALDIA

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

SARIA

Makinak, sari gisa, jokariari 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 eskuragarri 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.

SARIEN KONTAGAILUAREN DISPLAY-A

<p style="text-align: center;">«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA</p>

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-txartelak edo euskarri elektronikoko fisikoak).

SARIEN EZAUGARRIAK (ORDAINBIDEAK)

Sariak eta/edo bankuko kontagailuan metatutako dirua ordaintzeko, makinak onartzen duen edozein formatu (legezko txanpona, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendutako ordainketa-txartel edo - euskarri elektronikoko 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 partidan edo partidetan beste joko mota batean aritzea ahalbidetzen duten elementuak.

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 jokoa edo joko osagarrian egindako jokaldi baten loturaren bitartez igarotzen da joko gehigarria. Sari bat lortzeko eta/edo dagoeneko lortu den saria hobetzeko aukera ematen du joko honek. Batzuetan, gailu bereziak erabiltzen dira: erruleta, labirintoa, artzain-jokoa...

JOKO HAUTAGARRIA

Joko osagarri edo gehigarria, erabiltzaileak nahi bezala hautatu dezakeena.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

JOKO OSAGARRI ETA/EDO GEHIGARRIAREN GAILUAK

Gailu hauek jokaldiak jokatzeko uzten dute joko hauetan: 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 diezaike. 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.

KONBINAZIO SARIDUNA

Linea saridunaren elementu-konbinazioa da; makinak konbinazio hori erabiltzen du diru-sariak edo beste sari mota batzuk emateko.

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, 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.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

- **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 aldeztetik zehaztea edo ebaztea.

EKI-PROBABILITATEA

Hautatua izateko probabilitate-berdintasuna.

5. GARAPENA

Saiakuntzen prozesua hau izango da:

- LAGINA IDENTIFIKATZEA
- SAIKUNTZA FUNTZIONALAK
 - Saiakuntza-kontagailuak erregistratzea
 - Funtzionamendua egiaztatzea
 - BHZ makinenzako egiaztapen bereziak
 - BH makinenzako egiaztapen bereziak
 - BH+ makinenzako egiaztapen bereziak
 - BS makinenzako egiaztapen bereziak
 - BS+ makinenzako egiaztapen bereziak
 - BG makinenzako egiaztapen bereziak
 - Kontrol-kontagailuak egiaztatzea
- DOKUMENTUAK EGIAZTATZEA
 - Makinaren konfigurazioak egiaztatzea

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

- 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
- SAIKUNTZA AUTOMATIKOAK
 - 0,10 €-ko hondarren ekiprobabilitatearen saiakuntza egiaztatzea
 - Sarien bidez itzuli beharreko ehunekoa egiaztatzea
 - Gehieneko sariaren balioa gainditzen duten sarien arteko erlazio sistematikoa, joko-programak lehenetsia.
- SAIKUNTZEN ZEHAZTAPENAK MODELOEN PROBETARAKO (MERKATARITZA-PROBA)

5.1. LAGINA IDENTIFIKATZEA

Laginaren identifikazioak datu hauek izango ditu gutxienez:

- Makina mota (B)
- Makina azpimota (BHZ, BH, BH+, BS, BS+, BG)
- Modeloa
- Modeloaren erreg. zk. (hala badagokio; bestela, prototipoa dela adieraziko da)
- Fabrikatzailea
- Bezeroa
- Bezeroaren erreg. zk.
- Serie zk. (hala badagokio)
- Fabrikazio zk. (hala badagokio)
- Hardwarearen arkitektura
- Plaka nagusia (CPU)
 - Fabrikatzailea
 - Modeloa

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

- Firmware bertsioa (hala badagokio)
- Serie zk.
- Softwarearen arkitektura
- Joko-programa(k), lehen mailakoa eta bigarren mailakoa bereiziz. Zerbitzariarentzat eta bezeroarentzat eskatuko da (hala badagokio). Honako hau erkatu beharko da:

Baldintzak:

.... honako dokumentazio honen bi kopia atxiki beharko dira:

...

h) Hala dagokionean, joko-programen zerrenda, joko-programak duen gailua eta hura identifikatzeko eta egiaztatze elementuak zehaztuta. Oso ohikoak ez diren prozedura teknikoak erabiltzen badira, enpresa fabrikatzaileak edo inportatzaileak homologatze-prozesuan horiek egiaztatze bitartekoak jarriko ditu.

Nolanahi ere, enpresa fabrikatzaileak Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzari azaldu beharko dio joko-programetara eta haien identifikatze- eta egiaztatze-elementuetara bere kabuz nola sartu.

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 67.2.i) artikulua.

- Lehen maila:
 - Memoria mota
 - Gailu zk. (Fitxategien zk.):
 - Kokapena (Bide-izena)
 - Modeloa (Fitxategi mota)
 - Bertsioa
 - CKS16, CRC16, CRC32, MD5 eta SHA1

Baldintzak:

1.- ... azalpen-memoria atxikiko du, alderdi hauek jasoko dituena:

f) Homologatu beharreko joko-programak gordetzen dituzten memorien edo mikroprozesagailuen «checksum» edo memoria-batuketaren zerrenda edo erredundantzia ziklikoaren kodea (CRC). Era berean, dagozkien MD5

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

algoritmoak edo mezuaren, joko-makinen eta joko-sistemen laburpen-algoritmoak eskatu ahal izango dira.

h) Joko-programa gordeta dagoen memoria, mikrokontrolagailu, disko gogor, DVD edo bestelako gailu guztietako bakoitzean itsatsita egon beharko duen izpi ultramoreekiko opakua den paperezko etiketaren diseinua edo estalkia identifikatzeko modelo.

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 67.3 artikulua, f) eta h) letrak.

- Programa nagusiak gordeta dauden gailuak identifikatzeko etiketa.

Baldintzak:

2.- Era berean, jokoaren programa gordetzen duten memorietan edo mikroprozesagailuetan, hau grabatu beharko da:

- a) Enpresa fabrikatzaile edo inportatzailearen logotipoa eta zenbakia.
- b) Modeloaren erregistro-zenbakia, eta, hala badagokio, jokoaren bertsioa.
- c) Memoria fabrikatu duen enpresaren marka, gutxienez hiru letrarekin.
- d) Jokoaren programa gordetzen duen euskarri edo mikroprozesatzaile mota.
- e) Homologatu beharreko joko-programak gordetzen dituzten memorien edo mikroprozesagailuen «checksum» edo memoria-batuketaren zerrenda edo erredundantzia ziklikoaren kodea (CRC); joko-makina edo -sistemen MD5 algoritmoak edo mezuaren laburpen-algoritmoak.

120/2016 Dekretua, uztailaren 27koa, 54.2. artikulua.

- Programa nagusiak gordetzen dituzten gailuen babes.

Baldintzak:

Jokoa eta, dagokionean, irabazien plana zehazteko, egindako partida kopurua zenbatzeko edo boletoak, billeteak, ordainagiriak edo antzekoak emateko, aldaketarik ez egiteko moduan diseinatu eta eraikiko dira memoriak edo gailu elektronikoak.

Makinen konfigurazioa dela-eta, joko-programak ezin izango dira ordeztu edo aldatu derrigor izan behar duen baimenean ezarritako arauak bete gabe.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 11.1.a) artikulua.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

- Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak

Baldintzak:

1.- ..., «B» motako makinaren eta joko-sistemen homologazioaren eta inskripzioaren eskatzaileak azalpen-memoria atxikiko du, alderdi hauek jasoko dituena.

... Eskatzaileak doan laga beharko dio Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzari dagokion memoria-irakurgailua.

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 67.3.j) artikulua.

Jokoari eragiten dion makinari erantsitako edozein gailuk Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak identifikatzeko eta eskura izateko modukoa izan beharko du. Beharrezkoa jotzen duenean, administrazioak makinaren iturri-kodea eskatu ahal izango du.

120/2016 Dekretua, uztailaren 27koa, 67.5. artikulua.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren kontrolerako, makinaren sarbide bat aurreikusita edukitzea, zuzena eta independentea, makinaren operadore edo fabrikatzailearen laguntzarik gabe joko-programetan sartzeko.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 11.1.k) artikulua.

- Bigarren maila:
 - Bideo- eta soinu-bitartekoak nahiz beste batzuk (hala badagokio eta laborategiak eskatuta):
 - Memoria mota
 - Gailu zk. (Fitxategien zk.)
 - Kokapena (Bide-izena)
 - Modeloa (Fitxategi mota)
 - Bertsioa
 - CKS16, CRC16, CRC32, MD5 eta SHA1 (hala badagokio)
 - Programa nagusiak gordetzen dituzten gailuen babesa.
 - Programa nagusiak gordeta dauden gailuak identifikatzeko etiketa.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

- Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak

- Kontrol-kontagailuen gailua

Baldintzak:

Modeloak dakarren kontagailu mota homologatuaren deskribapena.

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 67.3.k) artikulua.

- Memoria mota
- Gailuen zk.
- Kokapena
- Modeloa
- Homologazio zk. (hala badagokio)
- Barne hardwarea:
 - Txanponaren identifikazioa (hala badagokio):
 - Fabrikatzailea
 - Modeloa
 - Billetearen identifikazioa (hala badagokio):
 - Fabrikatzailea
 - Modeloa
 - Firmwarea
- Sistema eragilea (hala badagokio)
 - Izena
 - Bertsioa
 - Hizkuntza
 - Instalaturiko Service Pack/partxeak
- Jakinarazpenen kanpo-hardwarea (hala badagokio)

Baldintzak:

Homologatu edo erregistratzeko eskabidearekin batera, agiri hauek aurkeztu beharko dira, bikoiztuta:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

...

h) Makinak beste elementu batzuekin, makinekin, pilotutako sariak ikusteko pantailekin, kontrol-gailu nagusiekin, edo bestelako gailuekin zein mekanismoekin izan litzakeen konexioei buruzko xehetasunak...

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 67.2.h) artikulua.

- Fabrikatzailea
- Modeloa
- Serie zk.
- Firmware bertsioa
- Jakinarazpen-protokoloa(k) (hala badagokio)

Baldintzak:

Homologatu edo erregistratzeko eskabidearekin batera, agiri hauek aurkeztu beharko dira, bikoiztuta:

- Izena
- Bertsioa

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

Emaitzen aurkezpen-taulak:

Aurretik adierazitako datuak taula hauetan ikus daitezke:

MAKINA MOTA	
MODELOA	
MODELOAREN ERREG. ZK.	(hala badagokio; bestela, prototipoa dela adieraziko da)
FABRIKATZAILEA	
BEZEROA	
BEZEROAREN ERREG. ZK.	
SERIE ZK.	(Hala badagokio)
FABRIKAZIO ZK.	(Hala badagokio)

- Hardwarearen arkitektura: Modeloko hardwarearen egiturari dagokion eskema edo diagrama.
- Softwarearen arkitektura: Modeloko softwarearen egiturari dagokion eskema edo diagrama.

Plaka nagusia (CPU)	
Fabrikatzailea	
Modeloa	
Firmware bertsioa (hala badagokio)	

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Serie zk.	
Joko-programa(k): Zerbitzariarentzat eta bezeroarentzat eskatuko da (hala badagokio)	
Lehen mailakoa (irisgarri egon behar du laborategiak eta/edo JIZk edozein unetan irakurri eta identifikatzeko)	
Memoria mota	
Gailu zk. (Fitxategien zk.)	
Kokapena (Bide-izena)	;
Modeloa (Fitxategi mota)	;
Bertsioa	;
CKS16	;
CRC16	;
CRC32	;
MD5	;
SHA1	;
Gailuak identifikatzeko etiketa	Adierazi identifikazio-datuak
Gailuen babesa	
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	SWaren identifikazioa: Programagailu unibertsala eta algoritmoen kalkulurako SWa Sarbide independentearen bidezko irakurketa: Komunikazio-kablea eta bezeroak emandako SWa
Makinak hala edukiz gero, arrabol-kontrolagailua edo antzekoak (edozein unetan irisgarria, horren irakurketa eta identifikaziorako)	
Memoria mota	
Gailu zk. (Fitxategien zk.)	
Kokapena (Bide-izena)	;
Modeloa (Fitxategi mota)	;
Bertsioa	;
CKS16	;
CRC16	;
CRC32	;
MD5	;
SHA1	;
Gailuak identifikatzeko etiketa	Adierazi identifikazio-datuak
Gailuen babesa	
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	SWaren identifikazioa: Programagailu unibertsala eta algoritmoen kalkulurako SWa Sarbide independentearen bidezko irakurketa: Komunikazio-kablea eta bezeroak emandako SWa
Bigarren maila: Bideo- eta soinu-bitartekoak nahiz beste batzuk (hala badagokio eta laborategiak eskatuta):	
Memoria mota	
Gailu zk. (Fitxategien zk.)	
Kokapena (Bide-izena)	;
Modeloa (Fitxategi mota)	;
Bertsioa	;
CKS16	;
CRC16	;

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

CRC32	;
MD5	;
SHA1	;
Gailuak identifikatzeko etiketa	Adierazi identifikazio-datuak
Gailuen babesa	
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	SWaren identifikazioa: Programagailu unibertsala eta algoritmoen kalkulurako SWa Sarbite independentearen bidezko irakurketa: Komunikazio-kablea eta bezeroak emandako SWa
Kontrol-kontagailuen gailua	
Memoria mota	
Gailuen zk.	
Kokapena	
Modeloa	
Homologazio zk. (hala badagokio)	
Kanpo hardwarea	
Txanponaren identifikazioa (hala badagokio)	
Fabrikatzailea	
Modeloa	
Billetearen identifikazioa (hala badagokio)	
Fabrikatzailea	
Modeloa	
Firmwarea	
Sistema eragilea (hala badagokio)	
Izena	
Bertsioa	
Hizkuntza	
Instalaturiko Service Pack/partxeak	
Jakinarazpenen kanpo-hardwarea (hala badagokio)	
Fabrikatzailea	
Modeloa	
Serie zk.	
Firmware bertsioa	
Jakinarazpen-protokoloa(k) (hala badagokio)	
Izena	
Bertsioa	

5.2. SAIAKUNTZA FUNTZIONALAK

5.2.1. SAIKUNTZA-KONTAGAILUEN ERREGISTROA

Saiakuntza funtzionalak egiteko, gutxienez 1.000 partida jokatu behar direla ulertzen da.

5.2.2. FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA

5.2.2.1 PARTIDA SINPLEAREN PREZIOA

Baldintzak:

Partida bakoitzaren prezioa ezin izango da 0,20 € baino handiagoa izan, ezta 0,10 € baino handiagoa ere, BHZ azpimotako makinetan.

2017ko martxoaren 17ko agindua, 3.a), 4.a), 5.a), 6.a), 7.a), eta 8.a) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Metodoa:

Partida sinplearen prezioa adieraziko da.

AHI: Gutxieneko diru-balioa $\leq 0,20$ € edo $\leq 0,10$ €

5.2.2.2. PARTIDAREN HASIERA

Baldintzak:

Partida hasteko edo txartelak edo bestelako euskarriak banatzen hasteko, erabiltzaileak mekanismo berezi bati eragin beharko dio. «B» motako makinetan, **«BHZ» motakoetan izan ezik**, hiru segundo pasata eragiten ez bazaio, makina automatikoki funtzionatzen hasiko da; BHZren kasuan, 5 segundo ondoren.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Kronometroa

Metodoa:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Funtzionamendua deskribatuko da; borondatezkoa den zehaztuko da, eta denbora idatziko da, segundotan, erabiltzailearen esku-hartzerik behar ez bada funtzionamendu automatikorako. 10 lagin hartuko dira.

**5.2.2.3. SARRERA-KREDITU GISA PILATU DEN DIRUAREN DISPLAY-A.
GEHIENEO METAKETA. SARTUTAKO DIRUA BERRESKURATZEA.**

Baldintzak:

B motako makinak:

Dirua sarrera-kreditu gisa biltzeko kontagailu berezi bat izango dute. Sarrera-kontagailu horietan onartuko den kreditu-metaketa ezin izango da 100 partida sinpleri dagokiena baino handiagoa izan.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 2.b) artikulua.

Guztiak:

Erabiltzaileek baimendutakoa baino diru gehiago jokatzera eragozteko gailuak edukiko dituzte; era berean, ez dute utziko makina mota bakoitzerako ezarritakoa baino diru gehiago sarrera-kontagailuetan sartzen...

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 11.f) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Metodoa:

Identifikatu egingo da, funtzionamendua deskribatuko da, eta metaketaren gehieneko muga idatziko da.

**5.2.2.4. PARTIDA ANIZKOITZAK, SARRERA-KREDITUEN DISPLAY-
AREN KREDITUEKIN. PARTIDAREN GEHIENEO PREZIOA**

Baldintzak:

BH eta BHM makinak:

Partida bakoitzaren prezioa ezingo da 20 zentimo baino gehiago izan, eta erabiltzaileak gehienez ere 5 partida jokatu ahalko du aldi berean.

BHZ makinak:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Partida bakoitzaren prezioa ezingo da 10 zentimo baino gehiago izan, eta erabiltzaileak gehienez ere 5 partida jokatu ahalko du aldi berean.

BH+ makinak:

Partida bakoitzaren prezioa ezingo da 20 zentimo baino gehiago izan, eta erabiltzaileak gehienez ere 5 partida jokatu ahalko du aldi berean.

BS makinak:

Partida bakoitzaren prezioa ezin da izan 20 zentimo baino gehiagokoa, eta partida batean erabiltzaile bakoitzak batera egin ditzakeen apustuen balioa ezin da izan 3 euro baino gehiagokoa.

BS+ makinak:

Partida bakoitzaren prezioa ezin da izan 20 zentimo baino gehiagokoa, eta partida batean erabiltzaile bakoitzak batera egin ditzakeen apustuen balioa ezin da izan 5 euro baino gehiagokoa.

BG makinak:

Partida bakoitzaren prezioa ezin da izan 20 zentimo baino gehiagokoa, eta partida batean erabiltzaile bakoitzak batera egin ditzakeen apustuen balioa ezin da izan 6 euro baino gehiagokoa.

2017ko martxoaren 17ko agindua, 3.a), 4.a), 5.a), 6.a), 7.a), eta 8.a) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Metodoa:

Makinak partida anizkoitzetarako eskaintzen duen prezioak, hots, sarrera-kredituen kontagailuan metatutako kredituekin jokatzen denerako, baldintzen atalean adierazten dena gainditzeko ez duela egiaztatuko da.

**5.2.2.5. ERRESERBAKO DIRU-SOBERAKINAREN DISPLAY
GEHIGARRIA. SARTUTAKO DIRUA BERRESKURATZEA.**

Baldintzak:

B motako makinak:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Erreserbako diruaren kontagailu gehigarri bat eduki ahal izango dute, eta kontagailu horretan bilduko da sartutako diruaren soberakina; diru hori edozein unetan berreskuratu ahal izango du erabiltzaileak.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 2. d) artikulua.

Guztiak:

Erabiltzaileek baimendutakoa baino diru gehiago jokatzea eragozteko gailuak edukiko dituzte; era berean, ez dute utziko makina mota bakoitzerako ezarritakoa baino diru gehiago sarrera-kontagailuetan sartzten, eta gehiegizko dirua automatikoki itzuliko dute.

2017ko martxoaren 17ko agindua. 11. 1 f) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Kronometroa

Metodoa:

Aipatutako display-a duen zehaztu eta hori identifikatuko da.

Erreserbako diruaren display-an metatutako dirua edozein unetan berreskuratu daitekeen egiaztatuko da.

Aipatutako display-an erabiltzaileak modu boluntarioan sartutako dirua automatikoki nola berreskuratu deskribatuko da, hau da, erabiltzaileak inolako ekintzarik gauzatu gabe.

5.2.2.6. ERRESERBAKO DIRUAREN DISPLAY-AREN ETA MODU BOLUNTARIOAN SARTUTAKO KREDITUEN DISPLAY-AREN ARTEKO TRANSFERENTZIA.

Baldintzak:

B motako makinak:

Nolanahi ere, bi kontagailuen arteko kredituak transferitzeko, erabiltzailearen borondatezko parte-hartzea beharko da.

2017ko martxoaren 17ko agindua. 2.d) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Metodoa:

Transferentzia-prozesua deskribatu eta borondatez egiten dela egiaztatuko da.

5.2.2.7. SARI-METAKETAREN DISPLAY-A. GEHIENEO METAKETA.

Baldintzak:

Erabiltzailearen sariak kreditu gisa pilatzeko kontagailu berezi eta eskusiboa edukitzekotan, kontagailu horretan ezingo da baimendutako gehieneko saria baino balio handiagoa pilatu. Bestalde, erabiltzaileak edozein unetan berreskuratu ahalko du pilatutako dirua...

2017ko martxoaren 17ko agindua. 2. e) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Metodoa:

Aipatutako display-a duen zehaztu eta hori identifikatuko da. Sari-metaketaren gehieneko muga zein den adieraziko da, eta baldintzen atalean adierazitako muga gainditzen ez duela egiaztatuko da.

**5.2.2.8. PARTIDA ANIZKOITZAK, SARI-METAKETAREN DISPLAY-AN
PILATUTAKO DIRUAREKIN.**

Baldintzak:

... edo dirua jokora bideratutako kredituen kontagailura transferitzea, edo horiekin apustuak egitea, gehienez ere elkarren segidako bost partidatan.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 2.e) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona

Metodoa:

Makinak partida anizkoitzetarako eskaintzen duen prezioak, hots, sari-metaketaren display-an pilatutako diruarekin jokatzen denerako, baldintzen atalean adierazten dena gainditzen ez duela egiaztatuko da.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

OHARRA: Makinak sarrera- eta/edo erreserba-kredituak dituenean ere, gehienez ere 1 €-ko apustuak egin ahal izatea baimentzen da.

Nolanahi ere, kontsumituko den zenbatekoa bankuan metatutako zenbatekotik datorrela abisatu beharko zaio erabiltzaileari (bankuan metatutako zenbatekoak dir-dir egingo du, soinu bidez ohartaraziko da, melodia bidez...).

Makinak bankuan metatutako diruarekin edo gabe jokatzeko aukera konfiguratzeko uzten badu, hala adierazi eta portaera hori zer aukerak konfiguratzeko duen erregistratuko da.

Sari-metaketa display-ko diruarekin, makinaren Irabazien Plan bakoitzaren kasuan, partida anizkoitzeko prezioak aurretik adierazitakoa (1 €) gainditzen ez duela egiaztatuko da.

Erabiltzaileari kontsumituko den zenbatekoa sari-metaketa display-an metatutako zenbatekotik datorrela nola abisatzen zaion deskribatuko da (bankuan metatutako zenbatekoak dir-dir egingo du, soinu bidez ohartaraziko da, melodia bidez...).

5.2.2.9. SARI-METAKETAREN DISPLAY-AN PILATUTAKO DIRUA BERRESKURATZEA

Baldintzak:

... metatutako dirua edozein unetan berreskuratu ahal izango du erabiltzaileak...

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 2.e) artikulua.

.... Nolanahi ere, «B» motako makinetan aurreikusita egongo da sariak automatikoki egotziko direla, erabiltzailea gehienez ere 10 segundoan jokoari lotu ez bazaio. **Joko-lokaletan instalatutako makinaren kasuan, sariak ez dira automatikoki egotzi beharko ordainketa legeko ordainketa-bideak erabiliz egiten bada, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren baimena lortu ondoren.**

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 12.6) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona

Kronometroa

Metodoa:

Erabiltzaileak sari-metaketa kontagailuan pilotutako dirua edozein unetan berreskuratu dezakeela egiaztatuko da.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Aipatutako kontagailuan erabiltzaileak modu boluntarioan sartutako dirua automatikoki nola berreskuratu deskribatuko da, hau da, erabiltzaileak inolako ekintzarik egin gabe, eta zenbat denbora igaro den adieraziko da. Horretarako, 10 lagin hartu beharko dira.

5.2.2.10. EMANDAKO SARIAK JASOTZEKO ONTZIA

Baldintzak:

Sariak, txartelak, billeteak, ordainagiriak eta gisakoak kanpora egozteko mekanismo bat egon beharko da. **Makinak sarien zenbatekoa ematen duenean**, sari horiek erretilu batean edo antzeko ontzi batean bildu beharko dira, haren eskura jarrita. ...

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 12.6) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Metodoa:

Makinak, sarien zenbatekoa banatzen duenean, sariak jasotzeko ontzirik duen eta ontzi hori non kokatzen den adieraziko da.

5.2.2.11. JOKOA BLOKEATZEKO MEKANISMOA, SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA EGIN EZIN IZAN DENEAN.

Baldintzak:

Makinek jokia eragozteko blokeo-mekanismoa izan beharko dute nahitaez, ordainketa behar bezala egiten ez den kasuetarako.

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 111.2.e) artikulua.

Makinek blokeatzeko mekanismo bat izan beharko dute, jokia eten ahal izateko, ordainketa egiten ez bada.

2017ko martxoaren 17ko agindua. 2.i) artikulua.

.... Makinek blokeatzeko mekanismo bat izan beharko dute, jokia eten ahal izateko, ordainketa egiten ez bada.

Blokeo-mekanismo bat izango dute, dirua, fitxak edo beste ordainketa modu batzuk sartzea eragotziko duena noiz eta sariak ordaintzeko erabilitako gordailuak behar besteko

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

erreserbarik ez duenean edozein sari ordaintzeko edo, behar izanez gero, txartelak, ordainagiriak edo baliokideak emateko. ...

2017ko martxoaren 17ko agindua. 11.1.c) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Metodoa:

Jokoa blokeatzeko eta ordainketa-bitartekoak onartzeko mekanismoak deskribatuko dira.

Sari-metaketa display-an pilatutako diruarekin, eta ordaintzaileak diru gabe edo sari-metaketa display-an metatutako zenbatekoa baino gutxiagorekin utzi ondoren, dirua kobratzeko aukera hautatuko da. Makina zerbitzutik kanpo geratu behar da, hau da, ez du makinan jokatzetik utziko, ezta ordainketa-bitartekorik onartuko ere.

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

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

**5.2.2.12. JOKOA BLOKEATUTA DAGOELA ADIERAZTEKO OHARRA,
SARIAREN EDOZEIN ORDAINKETA EGIN EZIN IZAN DENEAN.**

Baldintzak:

... Era berean, hala jakinarazi beharko diote makinaren balizko erabiltzaileari.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 11.1.c) artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez.

Metodoa:

Aurreko atalean deskribatutako egoera jakinarazi beharko du makinak. Makinak – ordainketa egin ezin izan denez, blokeo-egoeran dagoenean– erabiltzaileari igortzen dizkion ohartarazpenak adieraziko dira.

5.2.2.13. KREDITUAK SARTZEKO BITARTEKOAK (PARTIDAREN ZENBATEKOA ORDAINTZEKO)

Baldintzak:

B motako makinak:

... Era berean, eta legezko erabilerako diruaren orde, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu ahal izango du txartelak edo euskarri elektroniko nahiz fisikoak ematea, joko-establezimenduetan soilik erabil daitezten; txartel eta euskarri horiek aurretiaz eskuratu ahal izango dira establezimenduan bertan. ...

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 2.i) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona, ordaintzeko eta dirua itzultzeko txartel edo euskarri elektroniko edo fisikoak.

Metodoa:

Onartuta dauden ordainketa-bitartekoak deskribatuko dira, eta baldintzen atalean adierazten diren bitartekoekin bat datozela egiaztatuko da.

Kredituetara behar bezala bihurtzen dela egiaztatuko da.

5.2.2.14. SARIAK KOBRATZEA.

Baldintzak:

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Metodoa:

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

AHI (Arrisku Handiko Irizpidea): Puntu hau legerian jasotzen ez denez, ez dago ukapen-irizpiderik.

5.2.2.15. TXANPONAK ETA/EDO KREDITU GEHIGARRIAK SARTZEAREN MENDEKO SARI-ORDAINKETA.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Baldintzak:

Joko-programak ez du jarriko partida batean lortutako sariren bat eskuratzea txanpon edo kreditu gehigarriak sartzearen menpe.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 2.c) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Metodoa:

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

5.2.2.16. SARIEN EZAUGARRIAK

Baldintzak:

B motako makinak:

1.- Sariak legezko erabilerarako dirutan ordaindu beharko dira nahitaez, eta makinak eman beharko ditu.

2.- Hala ere, joko-establezimenduetan jarritako makinak legezko edozein bide erabiliz ordaindu ahal izango dira... Era berean, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak, legezko diruaren ordeztan, txartelak edo ordaintzeko eta dirua itzultzeko euskarri fisiko edo elektronikoak erabiltzeko baimena eman ahal izango du, eta euskarri horiek aurretiaz eskuratu ahal izango dira establezimenduan bertan.

120/2016 Dekretua, uztailaren 27koa, 112. artikulua.

Makinek ematen dituzten sariak nahitaez makinak berak emandako legezko erabilerako dirua izango dira. Hala ere, joko-establezimenduetan jarritako makinak jokalaria baimendutako eta onartutako legezko edozein bide erabiliz ordaindu ahal izango dira.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 2.i) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Metodoa:

Sariak ordaintzeko bitartekoak deskribatuko dira. Lortutako sariaren zenbatekoa edo sari-metaketa display-an pilatutakoa behar bezala kobratzen den egiaztatuko da. Makinak onartzen dituen ordainketa-bitarteko guztien kasuan egingo da egiaztapena: tiketak, legezko dirua, txartelak, boletoak...

5.2.2.17. JOKOAREN BIZKORTASUNA

Baldintzak:

BH, BH+, BS, BS+ eta BG makinak

Partiden batez besteko iraupena ez da izango hiru segundo baino laburragoa, eta seiehun partidaren iraupena ez da izango hogeita hamar minutu baino laburragoa.

2017ko martxoaren 17ko agindua, 3., 5., 6., 7. eta 8. artikulua.

BHZ makinak

Partiden batez besteko iraupena ez da izango bost segundo baino laburragoa, eta seiehun partidaren iraupena ez da izango berrogeita hamar minutu baino laburragoa.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 4. artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona

Kronometroa

Metodoa:

30 minutuko bi ziklo gauzatuko dira gutxienez. Horretarako, ziklo osoan zehar apustu berdinean jokatu da eta, ahal bada, oinarritzko jokoan. Apustua ausaz hautatzen da, ziklo bakoitzaren hasieran.

BHZ makinaren kasuan, 50 minutuko bi ziklo gauzatuko dira gutxienez. Horretarako, ziklo osoan zehar apustu berdinean jokatu da eta, ahal bada, oinarritzko jokoan.

Bakoitzean jarraitu beharreko zikloen ordena eta jarraibideak jarraian deskribatzen dira:

1. AT irizpidea: lortutako sari guztiak denboraren % 80an kobratzen dira eta gainontzeko % 20an arriskatzen dira.
2. 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, kaltegarriak direla irizten bada.

AHI: Ziklo bakoitzean +% 1eko desbideratzea onartuko da, 2 zikloen batez besteko balioa baldintzen atalean zehazten den balioaren berdina edo txikiagoa baldin bada.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

**5.2.2.18. «AZKEN EGOERA» MEMORIA, ENERGIA MOZTEN
DENERAKO**

Baldintzak:

... energia autonomoaren elikatze-iturri bat izango dute. Iturri horrek zainduko ditu memoriak deskonexioa gertatzen bada edo argindarra eteten bada, eta, hala badagokio, programa egoera berean berrabiarazteko bidea emango du...

Makinari partida bukatzen eta, behar izanez gero, lortutako saria ordaintzen uzten dion gailu bat eduki behar dute, partidak dirauen bitartean energia eteten bada ere.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 11.1.b) eta h) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Metodoa:

Hornidura elektrikoa eteten denean, hornidura lehengoratzean, makina hasierako egoerara edo asimilatutako egoera batera bueltatzen dela egiaztatuko da.

**5.2.2.19. DESKONEXIO-GAILUA, ARRABOLEK HUTS EGITEN
DUTENERAKO**

Baldintzak:

Gainera, arrabol-makinek edo antzeko gailuek honako hauek izan beharko dituzte:

- Makina automatikoki pizten duen gailu bat, hain zuzen ere, arrabolak edo antzeko gailuak biraka aske ari ez badira ere, edo jokaldi bakoitzean bere bira-angelua 90 gradukoa baino txikiagoa bada ere, edo beren funtzionamenduak makinaren preskripzio teknikoak betetzen ez baditu ere.
- Gutxienez bi arrabol edo danbor edo antzeko gailuak dituzten bira-abiadurak ausaz aldatuko dituen gailu bat; gailu horrek bietako lehenengoaren bira-abiadura aldatuko du nahitaez, errepikapen estatistikorik gerta ez dadin.
- Energia etenda egon ondoren, makinara itzultzen denean, arrabolen bira eta, behar izanez gero, lortutako sariaren ordainketa-zikloa osatzen uzten duen gailu bat.

2017ko martxoaren 17ko agindua. 11.1.i) artikulua.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Bitartekoak: Legezko txanpona

Metodoa:

Arrabolak blokeatzen direnean, makina zerbitzutik 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.

5.2.2.20. KONBINAZIO IRABAZLEA ADIERAZTEA

Baldintzak:

Konbinazio irabazle bat lortzen denean, makinaren aurrealdea argituko da edo, bestela, ondo nabarmen geratuko da sari hori lortu dela.

120/2016 Dekretua, uztailaren 27koa, 112.1. artikulua.

Konbinazio irabazle bat lortzen denean, makinaren aurrealdea argituko da edo, bestela, ondo nabarmen geratuko da sari hori lortu dela.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 2.j) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Metodoa:

Erabiltzaileari konbinazio irabazlea lortu duela nola adierazten zaion deskribatuko da.

5.2.2.21. ADIN TXIKIKOEN DEBEKUARI BURUZKO ETIKETA ETA JOKOAK MENDEKOTASUNA SOR DEZAKEELA JAKINARAZTEKO OHARRA.

Baldintzak:

B makinak (denak)

Erabiltzaileei babesa eta informazioa ematea.

1.– Makinek eta interkonexio-sistemek bi etiketa eduki beharko dituzte, eta bertan adierazi adingabeek debekatuta dutela jokoan aritzea. Gainera, joko arduratsuari buruzko aipamena egin beharko dute, agindu honen eranskinean zehaztutako testuaren eta formatuaren arabera, Euskal Autonomia Erkidegoko hizkuntza ofizialetan.

2.– Joko-makinetan eta makina laguntzaileetan, honela adieraziko da:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

- a) «B» motako makinek eta makina laguntzaileek etiketa bat izango dute, eta etiketa horrek adieraziko du adingabeek jokoan aritzea debekatuta dutela.
- b) «B» eta «C» makinek eta makina laguntzaileek etiketa bat izango dute, eta etiketa horrek «jokoak mendekotasuna sor dezake» izango du idatzita.
- c) Jokoaren Erregelamendu Orokorren 116.2 artikuluan jasota dauden ostalaritzako establezimendu publiko, dantzaleku, dantza-areto eta diskoteketan instalatutako «B» motako makinetan eta makina laguntzaileetan, bi adierazpenak etiketa bakarrean agertuko dira.
- d) Etiketak birtualak edo fisikoak izan ahalko dira. Fisikoak izanez gero, txanponak edo billeteak sartzeko zorroaren inguruan edo txartel edo euskarri elektronikoko edo fisikoetarako zirrikituen ondoan egon beharko dira, gehienez ere gailu horietatik, etiketa osatzen duen errektangeluaren ertzetik 10 cm-ra, makinaren aurrealdean betiere.
- e) Makina egonean badago, etiketa birtuala pantailan agertuko da eta posizioa ausaz aldatuko da, haren gainazaleraren gainean. Mezu horiek joko-establezimenduan argi ikusten badira, ez da makinetako adierazpen horien premiarik izango.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 26. artikulua.

B eta C motako joko-makinetan eta makina osagarrietan jarri beharreko etiketaren eredua eta formatua.

Etiketen zehaztapenak:

- Eskatutako gutxieneko neurriak: 70 x 32 mm,
- Tipografia: Arial Rounded MT Bold (Debekatuta dago 18 urtetik beherakoei) eta Helvetica Rounded (Jokoak mendekotasuna sor dezake).
- Letra zuriak hondo gorri negatiboaren gainean (C=15 M=100 Y=100 K=0).
- Ertz borobilduak dituen hondoa.
- 1,5 mm-ko lodiera duen ertz zuria.
- Formatua: Beheragoko ereduaren arabera.

Etiketa integratuaren eredua, adingabeentzako erabilera-debekuari buruzkoa eta jokoak mendekotasuna sor dezakeela dioena.

Etiketa-eredua, jokoak mendekotasuna sor dezakeela dioena.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

2017ko martxoaren 17ko Agindua, I. ERANSKINA.

Bitartekoak:

Neurketa-zinta

Metodoa:

Baldintzen atalean adierazten den manua betetzen dela egiaztatuko da.

5.2.2.22. ERABILTZAILERENTZAKO INFORMAZIOA

Baldintzak:

Aurrealdean edo makinaren bideo-pantailan modu grafiko eta ikusgarrian adieraziko da, idatziz:

- Jokoaren arauak
- Konbinaketa irabazleen deskribapena
- Txanponen, fitxen, txartelen edo onartzen dituen euskarri fisiko edo elektronikoen balio-moten adierazpena
- Partida bakoitzari dagozkion sarien zenbatekoa
- Sarien bidez itzuli beharreko gutxieneko ehunekoa
- Adin txikikoei erabilera debekatzen zaiela adierazten duen oharra, baita jokoak mendekotasuna sor dezakeela dioena ere.

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 12.1.f) artikulua.

Aurrealdean argi eta erabilzailak erraz ikusteko moduan agertuko dira partidaren eta egin daitezkeen apustuen prezioa, zein diru mota edo ordaintzeko bide onartzen duen, zein diren jokoaren arauak, sarien bidez itzuli beharreko ehunekoa, konbinazio irabazle guztien deskribapena eta konbinazio bakoitzari dagokion sariaren zenbatekoa.

Jokoa bideo-euskarriaren bidez edo horrelako sistemaren bat erabilia gauzatzen duten makinek aurreko ataleko informazioa eskuratzeko sarbidea argi eta garbi adierazita izango dute pantailan, eta, gutxienez, praktikatu daitezkeen jokoak eta lor daitezkeen saria agertuko dira.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 12.3 eta 4 artikulua.

Bitartekoak:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Bat ere ez.

Metodoa:

Serigrafia fisikoa duten makinak: Baldintzen atalean aipatutako adierazpen guztiak, gutxienez, jasotzen direla egiztatuko da.

Serigrafia birtuala duten makinak: Mekanismo fisiko edo birtual bat dagoela egiztatuko da, baldintzen atalean aipatzen den informazio guztia pantailan erakusteko. Informazio horrek erabiltzailearentzat eskuragarri egon behar du une oro (partidan zehar ere bai).

5.2.2.23. APUSTUA BALIOZKOTZEKO SISTEMA.

Baldintzak:

Baliozkotze-sistemaren baten bidez, makinak egiztatu beharko du egindako jokaldia edo apustua baliozkoa dela eta sistema informatiko batean sartuta dagoela, eta sistema informatiko horrek eskubidea emango dio erabiltzaileari jokoan parte hartzeko eta sariak eskuratzeko.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 12.5. artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez.

Metodoa:

Baldintzen atalean adierazten den manua betetzen dela egiztatuko da.

5.2.2.24. MAKINAREN SOINU-GAILUAK

Baldintzak:

Joko-makinek eta makina laguntzaileek ezin izango dute instalatuta eduki makina erabiltzen ari ez den bitartean erabiltzaileak erakartzea edo haien arreta bereganatzea xede duten soinu-gailurik.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 12.1. artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez.

Metodoa:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Makina pausaturik dagoen bitartean, makinak soinu-gailurik ez duela egiaztatuko da. Baimendurik dago makinak jokia argiekin argiztatzea eta/edo legendak eta grafikoak erakustea.

5.2.2.25. MAKINAREN ERABILERA MUGATZEKO MEKANISMOA EDO GAILUA.

Baldintzak:

Makinek mekanismo edo gailu elektronikoa bat edo antzeko zerbait eduki ahalko dute, makinari partida kopuru jakin batez funtzionatzen uzte aldera.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 12.7. artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez.

Metodoa:

Mekanismorik dagoen adieraziko da, eta horren funtzionamendua identifikatu eta deskribatuko da.

5.2.3. BS eta BS+ MAKINENTZAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK

5.2.3.1. «BS» eta «BS+» MAKINEN INFORMAZIOA

Baldintzak:

.... Makina horien aurreko aldean, bideo-pantailan edo antzeko euskarri fisiko batean hauxe adierazi behar da argi eta garbi: «joko-aretoetarako makina berezia».

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 108.3.b) artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez.

Metodoa:

Baldintzen atalean aipatutako legenda badagoela egiaztatuko da.

5.2.4. BG MAKINENTZAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK

5.2.4.1. EUSKARRIA: JOKOAREN GARAPENERAKO BIDEOA EDO ANTZEKO SISTEMAREN BAT

Baldintzak:

.... Makina horietako jokia bideo-seinalez edo antzera kontrolatutako pantailak erabiliz gauzatuko da, ...

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 108.3.b) artikulua.

Jokoa, ezinbestean, bideo-seinalez edo antzera kontrolatutako pantailak erabiliz gauzatuko da.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 8.2. artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez.

Metodoa:

Baldintzen atalean adierazten den manua betetzen dela egiaztatuko da.

5.2.4.2. ARETOKO LANGILEEN ESKU-HARTZEA BEHAR DA JOKOA GAUZATZEKO.

Baldintzak:

... eta aretoko langileen esku-hartzerik gabe.

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 108.3.b) artikulua.

... informatikoki jokutzen den jokia..., eta aretoko langileek garapenean esku-hartu gabe.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 8.2. artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez.

Metodoa:

Baldintzen atalean adierazten den manua betetzen dela egiaztatuko da.

5.2.4.3. KARTOIAK EDO EUSKARRI FISIKOAK BANATZEN DITU JOKOA GAUZATZEKO.

Baldintzak:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

... ezingo da, inola ere, informatikoki jokatzen den jokoaren kartoirik edo euskarri fisikorik esleitu...

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 108.3.b) artikulua.

Makinak ezin izango du, inolaz ere, makinan gauzatzen den jokoaren kartoirik edo euskarririk banatu erabiltzaileek kanpoan erabili ditzaten.

2017ko martxoaren 17ko Agindua. 8.2. artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez.

Metodoa:

Baldintzen atalean adierazten den manua betetzen dela egiaztatuko da.

5.2.4.4. ELEMENTUAK ETA FUNTZIONALITATEAK: ZERBITZARIAK

Baldintzak:

Sistemak honako elementu eta funtzionalitate hauek izan beharko ditu:

- a) Taldeko zerbitzaria: lanean ari diren pantaila terminalekin etengabe solasean aritzea izango du arduratzat, egindako apustuak eta lortutako sariak direla eta.
- b) Komunikazio-zerbitzaria: informazioa bideratzea eta taldeko zerbitzariaren eta zerbitzu nagusiaren arteko informazio-trukea bermatzea izango du arduratzat.
- c) Zerbitzari nagusia: egindako apustuei eta lortutako sariei buruzko datuak artxibatuko ditu; eta egindako partida kopuruei, jokatutako zenbatekoei eta emandako konbinazio irabazleei buruzko estatistikak eta txostenak sortu behar ditu, eguna eta ordua adierazita.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 8.2 a) b) eta c) artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez.

Metodoa:

Baldintzen atalean adierazten den manua betetzen dela egiaztatuko da.

5.2.4.5. ELEMENTUAK ETA FUNTZIONALITATEAK: KUTXAZAIN-TERMINALA

Baldintzak:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Kutxa-sistema informatiko bat, kutxazain-terminala izango duena; kutxazain horrek kargatu egingo dizkie baimendutako txartelei edo euskarri elektronikoen edo fisikoen erabiltzaileek eskatutako kopuruak, eta adieraziko du zenbateko saldoa edo kreditua duten txartel edo euskarri informatikoen, ordaintzeko. Horretarako, programa informatiko bat izan behar du, egindako transakzio ekonomiko guztiak kontrolatu eta kudeatzeko.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 8.2 d) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona (hala badagokio).

Baimendutako txartelak edo euskarri elektronikoen edo fisikoak.

Metodoa:

Transakzio ekonomikoak behar bezala kontrolatzen eta kudeatzen diren egiztatuko da.

5.2.4.6. ELEMENTUAK ETA FUNTZIONALITATEAK: SAIOAREN HASIERAKO EGIJAZTAPEN-SISTEMA

Baldintzak:

Egijaztopen-sistema bat, bingo-aretoan saio bakoitza hasi aurretik egunero egiztatuko duena sistema osoa ondo dabilela. Sistemak jardunean diharduen bitartean, matxurarik edo hutsik ikusten bada bai zerbitzarian bai makinaren terminal-pantailan, eta erabiltzaileei apustuan jokaturako dirua itzul badakieke ere, sistema berrabiarazi aurretik egiztatu behar du sistema eta terminal-pantaila guztiak ondo dabilzala.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 8.2 e) artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez.

Metodoa:

Sistema nola aritzen den egiztatuko da, saioa hasi aurreko akats edo matxura desberdinen aurrean.

5.2.4.7. INTERKONEXIO-SISTEMAREN EGIJAZTAPENAK

Interkonexio-sistemaren egiztopen bereziak gauzatuko dira. Ikus dagokion protokoloa.

5.2.5. KONTROL-KONTAGAILUAK EGIAZTATZEA

5.2.5.1. LEGERIAK ESKATZEN DITUEN DATUAK GORDETZEA.

Baldintzak:

Jokoa Arautzeko Agintaritzak makinaren kontagailuetarako sarbide zuzen eta independentea edukiko du. Horiek, halaber, honako betekizun hauek bete beharko dituzte:

- Administrazioak modu independentean irakur ditzan ahalbidetzea.
- Zein makinatan instalatuta dauden adieraztea.
- Serieak osatuz antolatuta eta manipulazio ororen aurka babestuta egotea.
- Memorian bildutako datuak mantentzea, makina itzalita egon arren, eta matxura gertatuz gero edo kontagailua deskonektatuz gero, makina erabiltzea eragozteko.
- Gauzatutako partida kopuruari eta lortutako sariei dagozkien datuak gordetzea, modu iraunkor eta metatuan, makina lehen aldiz instalatu zen unetik. Horrek ahalbidetuko du ziklo bakoitza, bere amaiera-data eta ziklo edo segida bakoitzerako sarien ehunekoa argi eta garbi identifikatzea.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 11. 1 d) artikulua.

BG makinak:

Agindu honen 11.d) artikuluan aurreikusitako funtzionalitateak dituzten kontagailuak izan beharko dituzte. Hala ere, bingo-aretoaren enpresa titularrak edo zerbitzu-enpresak informazio-sistema bat ezarri ahal izango du establezimenduko zerbitzarian. Sistema hori gaitutako saiakuntza-laboretegi batek homologatu beharko du. Aretoko makinekin edo terminalekin konektaturik egongo da sistema, eta 11. d) artikuluko funtzionalitate orokorrak erregistratuko ditu.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 8.2 f) artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez

Metodoa:

Baldintzen atalean adierazten den manua betetzen al den zehaztuko da, hots, aipatutako datuak eta horien kokapena jasotzen direla egiaztatuko da.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Baldintzen atalean jasotako datuez gain, makinak identifikazio-datu hauek erregistratzen dituela egiaztatu beharko da: homologazioaren erregistro zk., fabrikazio-seriearen zk.

Eta jokoaren programa nagusiaren identifikazio-datu hauek: CKS16, CRC16, CRC32, MD5, SHA-1, bertsioa... (gutxienez CKS16, CRC16).

5.2.5.2. KONTROL-KONTAGAILUA, ADMINISTRAZIOAK IRAKURKETA INDEPENDENTEA EGITEKO.

Baldintzak:

... eta administrazioak modu independentean irakur ditzan ahalbidetuko dute.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 11.1.d) artikulua.

Bitartekoak:

PC (hala badagokio).

Erregistroak irakurtzeko komunikazio-kable berezia (hala badagokio).

Erregistroak irakurtzeko software berezia (hala badagokio).

Pasahitza (hala badagokio).

Metodoa:

Aurreko puntuko baldintzetan eskatzen diren datuak irisgarriak direla egiaztatuko da, modu independentean (ustiatzen den makina instalatu ondoren, kontagailuetara sartzeko aukera egon beharko da, fabrikatzailearekin edo makinaren titularrarekin harremanetan jartzeko beharrik gabe).

Informaziora iristeko, bitarteko estandarizatuak erabiltzea gomendatzen da, bai hardwarean (DB-9 konektorea, USB...) bai softwarean.

5.2.5.3. ZER MAKINATAN INSTALATURIK DAGOEN IDENTIFIKATZEA

Baldintzak:

Zein makinatan instalatuta dauden adieraziko da...

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 11.1 d) artikulua.

Bitartekoak:

PC (hala badagokio).

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Erregistroak irakurtzeko komunikazio-kable berezia (hala badagokio).

Erregistroak irakurtzeko software berezia (hala badagokio).

Pasahitza (hala badagokio).

Metodoa:

Kontrol-kontagailua instalaturik dagoen makinaren identifikazio-datuek zer kokapen duten deskribatu eta adieraziko da.

**5.2.5.4. SERIEAK OSATUZ ANTOLATUTAKO ETA MANIPULAZIOAREN
AURKA BABESTUTA KONTROL-KONTAGAILUAK**

Baldintzak:

a) Memoriak eta gailu elektronikoak halako moduan prestatu eta atonduko dira jokia eta, behar izanez gero, irabazien plana zehazteko, edo egindako partiden kopurua eta zenbatekoa, txartelak, ordainagiriak edo antzekoak kontabilizatzeko, eta horiek ezingo dira aldatu.

b) Kontagailuak manipulatzeko eragozten duen mekanismo bat izango dute,...

d) Serieak osatuz antolatuta eta manipulazio ororen aurka babestuta dauden kontagailuak edukiko dituzte, sarbide zuzena ahalbidetuko dutenak.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 11.1 a) b) eta d) artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez

Metodoa:

Serieak egiaztatuko dira, eta erabilitako babes-sistema deskribatuko da.

**5.2.5.5. MEMORIAN GORDETAKO DATUAK MANTENTZEA, MAKINA
ITZALITA DAGOENEAN, ETA MATXURA GERTATUZ GERO EDO
KONTAGAILUA DESKONEKTATUZ GERO, MAKINA ERABILTZEA
ERAGOZTEA**

Baldintzak:

... Memorian bildutako datuak mantentzea, makina itzalita egon arren, eta matxura gertatuz gero edo kontagailua deskonektatuz gero, makina erabiltzea eragozteak. ...

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

... Makinaren funtzionamendua etengo duten edo makina automatikoki deskonektatuko duten gailuak edukiko dituzte, hain zuzen ere, sari baten ordainketa osoa egiten ez bada, kontagailuak ez badabiltza edo txanponen pasaera (edo beste ordain-bide baliokideren batena) ondo erregistratzen ez bada.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 11.1 d) eta e) artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez

Metodoa:

Kontagailu fiskalen datuak mantentzen direla konprobatuko da. Horretarako, hornidura elektrikoaren mozketak eta kontagailu-moduluaren deskonexioa simulatuko dira.

Matxura gertatuz gero edo kontagailua deskonektatuz gero, makina martxan ez dagoela egiaztatuko da.

5.3. DOKUMENTUAK EGIAZTATZEA

5.3.1. MAKINAREN KONFIGURAZIOAK EGIAZTATZEA

Baldintzak:

..., «B» eta «C» motako makinak eta makina laguntzaileen homologazioaren eta inskripzioaren eskatzaileak azalpen-memoria atxikiko du, alderdi hauek jasoko dituena:

c) Sarien itzulketak-portzentajea, portzentaje hori kalkulatzeko bete beharreko zikloa edo jokatu beharreko partida-kopurua zehaztuta.

d) Sari-portzentajea aldatzea ahalbidetzen duen gailurik edo mekanismorik duen ala ez, alda daitekeen portzentajea zehaztuta.

e) Makinak duen beste edozein gailu edo mekanismo, haien funtzionamenduari buruzko azalpenarekin.

120/2016 Dekretua, uztailaren 27koa, 67.3 artikulua.

Metodoa:

Saiakuntzak hasi aurretik, konfigurazio hauek egiaztatuko dira:

- **Sarien bidez itzuli beharreko ehunekoa:** Makinak eskaintzen duen gutxieneko balioa hautatuko da. Balio horrek ezin du legeriak zehaztutakoa baino txikiagoa izan:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

- % 70 BHZ eta BH makinentzat, konfigurazioa postu bakarrekoa nahiz postu anitzekoa denean.
- % 80 BH+, eta baita BS, BS+ eta BG makinentzat ere, konfigurazioa postu bakarrekoa nahiz postu anitzekoa denean.

2017ko martxoaren 17ko agindua, 3.d), 4.d), 5.d), 6.c), 7.c), eta 8.c) artikulua.

Saiakuntza guztiak konfigurazio horrekin egingo dira.

- **Beste konfigurazio batzuk:** Makinaren parametroak legeriak zehaztutakoaren aurka konfiguratu al daitezkeen egiaztatuko da.

5.3.2. MAKINAREN FUNTZIONAMENDU OROKORRA ETA JOKORAKO MODUA BAT DATOZ DOKUMENTAZIO TEKNIKOAN ADIERAZTEN DENAREKIN

Baldintzak:

2.- Homologatu edo erregistratzeko eskabidearekin batera, agiri hauek aurkeztu beharko dira, bikoiztuta:

...

g) Makinaren eskuorri teknikoa, makinak nola funtzionatzen duen eta nola jokatzen den azaltzen duena.

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 67.2.g) artikulua.

3.- ..., «B» eta «C» motako makinaren eta makina laguntzaileen homologazioaren eta inskripzioaren eskatzaileak azalpen-memoria atxikiko du, alderdi hauek jasoko dituen:...

g) Jokoaren edo jokoen ezaugarrien azalpen-memoria, makinetan nola erabili eta nola jokatzeari buruzkoa.

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 67.3.g) artikulua.

Bitartekoak:

Dokumentazio teknikoa.

Metodoa:

Jokoaren garapena eta bezeroak emandako dokumentuetan deskribatutakoa ea bat datozen egiaztatuko da.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

**5.3.3. MAKINAN ADIERAZITAKO IRABAZIEN PLANAK BAT DATOZ
DOKUMENTAZIO TEKNIKOAN ADIERAZTEN DIRENEKIN**

Baldintzak:

3.- ..., «B» eta «C» motako makinaren eta makina laguntzaileen homologazioaren eta inskripzioaren eskatzaileak azalpen-memoria atxikiko du, alderdi hauek jasoko dituen:

b) Makinak eman dezakeen sari handiena, baita irabazien planaren eta sariaren ezaugarrien zehaztapena ere, makinak eman litzakeen «poto» edo «jackpot» sariena barne. Sariok eskuratzeko prozedura ere zehaztu beharko da.

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 67.3.b) artikulua.

Bitartekoak:

Dokumentazio teknikoa.

Metodoa:

Saiakuntzetan ikusitakoa eta makinaren irabazien planetan adierazitakoa bezeroak entregatutako dokumentazioan deskribatutakoarekin bat datorrela egiaztatuko da.

5.3.4. LAGINAREN IDENTIFIKAZIOA EGIAZTATZEA

Baldintzak:

3.- ..., «B» eta «C» motako makinaren eta makina laguntzaileen homologazioaren eta inskripzioaren eskatzaileak azalpen-memoria atxikiko du, alderdi hauek jasoko dituen:...

f) Joko-programaren softwarearen identifikazioa. Jarraian adierazten diren algoritmoetako bi jaso beharko dira, gutxienez: CRC32, MD5 eta/edo SHA1. Algoritmo horiek eguneratzeko, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren Ebazpenaren bidez ordezkatu ahal izango dira.

h) Joko-programa biltzen duten memoria, mikrokontrolagailu, disko gogor, DVD, edo bestelako gailu guztietako bakoitzean itsatsita egon beharko duen estalkia identifikatzeko modeloa.

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 67.3 artikulua, f) eta h) letrak.

Bitartekoak:

Bezeroak emandako dokumentazio teknikoa

Metodoa:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Baldintzen atalean adierazten den manua betetzen dela egiaztatuko da.

5.3.5. IDENTIFIKAZIO-ETIKETA EGIAZTATZEA

Baldintzak:

..., «B» eta «C» motako makinan eta makina laguntzaileen homologazioaren eta inskripzioaren eskatzaileak azalpen-memoria atxikiko du, alderdi hauek jasoko dituena:...

h) Joko-programa biltzen duten memoria, mikrokontrolagailu, disko gogor, DVD, edo bestelako gailu guztietako bakoitzean itsatsita egon beharko duen estalkia identifikatzeko modeloa.

Uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua, 67.3.h) artikulua.

Bitartekoak:

Bezeroak emandako dokumentazio teknikoa

Metodoa:

Baldintzen atalean adierazten den manua betetzen dela egiaztatuko da.

5.3.6. SAKAGAILUEN ETA BESTE MEKANISMO OSAGARRI BATZUEN FUNTZIONALITATEA

Baldintzak:

Bitartekoak:

Dokumentazio teknikoa.

Metodoa:

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

5.4. SAIAKUNTZA AUTOMATIKOAK

5.4.1. ZOZKETA, PARTIDAREN PREZIOA BAINO TXIKIAGOA DEN HONDAR-BALIOAREKIN

Baldintzak:

Bitartekoak:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Legezko txanpona edo saiakuntza automatikoak egiteko behar den simulagailua.

Metodoa:

Partidaren prezioa baino txikiagoa den hondar-balioarekin zozketarik onartzen duen ala ez adieraziko da.

5.4.2. SARI-ITZULKETAREN EHUNEKOA EGIAZTATZEA

Baldintzak:

BHZ makinak. BH eta BHM:

Makina bakoitza programatu eta ustiatuko da erabiltzaileei, eskudiruzko sarietan, sartutako diruaren % 70 gutxienez itzultzeko. Ehuneko hori gehienez ere segidako 40.000 partidaren sarietan lortu beharko da.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 3.d) eta 4.d) artikulua.

BH+ makinak:

Makina bakoitza programatu eta ustiatuko da erabiltzaileei, eskudiruzko sarietan, sartutako diruaren % 80 gutxienez itzultzeko. Ehuneko hori gehienez ere segidako 100.000 partidaren sarietan lortu beharko da.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 5.d) artikulua.

BS, BS+ eta BG makinak:

Makina bakoitzak jasotako apustu guztien % 80 itzuli beharko du gutxienez, litezkeen konbinazio guztietatik ateratako partida-estatistikekin bat etorrira.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 6.c), 7.c) eta 8.c) artikulua.

Bitartekoak:

Saiakuntza automatikoak egiteko behar den simulagailua.

BS, BS+ eta BG makinak: Joko-programaren iturri-kodea eta sarien sorreraren azterketa teorikorako behar diren bitartekoak.

Metodoa:

Emitza adieraziz, sarien bidez itzuli beharreko ehunekoa baldintzen atalean eskatzen denaren berdina edo altuagoa den egiaztatuko da.

BHZ, BH eta BHM makinak: Horretarako, 40.000 partidako 2 ziklo automatiko egingo dira, jarraian adierazten diren irizpideei jarraituz:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

40.000 partidako 2 ziklo egingo dira, makinak aurkezten duen apustu bakoitzean partida kopuru berdina jokatzeko saiatuz. Bakoitzean jarraitu beharreko zikloen ordena eta jarraibideak jarraian deskribatzen dira:

- **AT irizpidea:**

Zikloa hasi aurretik, makinaren zikloari emango zaio hasiera.

- Arrisku irizpidea: Arrisku txikia (AT): Lortutako sarien % 60-100 kobratzea.
- Apustu-estrategia: Kontserbadorea (hala badagokio)
- Jokorako modua:
 - *BHZ, BH eta BHM makinak:* Saiakuntzan zehar, makinaren apustu eta joko guztietan jokatzeko saiatu behar da (kaleko jokoaren erakusgarri izan dadin).
 - *Joko anitzeko makinak:* Joko anitzeko bi makina mota onartzen dira.
 - Makinaren joko guztietan itzulketaren ehuneko jakin bat ziurtatzen dutenak. Hala ere, ez dute ehunekoa zertan ziurtatu, hainbat jokotan egindako partidez osatutako zikloarekin. Makina mota horiek kontagailuen erregistroak eduki behar dituzte joko bakoitzerako. AT ziklo bat egingo da, aurretik aipatutako irizpideen arabera, joko bakoitzean.
- *Postu anitzeko makina:*
 - 1. postua: Apustu-estrategia: Kontserbadorea eta ahalik eta partida gehien Oinarrizko Jokoan eginez.
 - 2. postua: Apustu-estrategia: Kontserbadorea eta partidak Oinarrizko Jokoan nahiz joko hautagarrietan eginez (hala badagokio)

- **AH irizpidea:**

Aurreko zikloaren ondoren.

- Arrisku irizpidea: Arrisku handia (AH): Lortutako sarien % 60-100 arriskatzea.
- Apustu-estrategia: Arriskatua (hala badagokio)
- Jokorako modua:
 - *BHZ, BH eta BHM makinak:* Saiakuntzan zehar, makinaren apustu eta joko guztietan jokatzeko saiatu behar da (kaleko jokoaren erakusgarri izan dadin).
 - *Joko anitzeko makinak:* Joko anitzeko bi makina mota onartzen dira.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

- Makinaren joko guztietan itzulketaren ehuneko jakin bat ziurtatzen dutenak. Hala ere, ez dute ehunekoa zertan ziurtatu, hainbat jokotan egindako partidez osatutako zikloarekin. Makina mota horiek kontagailuen erregistroak eduki behar dituzte joko bakoitzerako. AH ziklo bat egingo da, aurretik aipatutako irizpideen arabera, joko bakoitzean.

▪ *Postu anitzeko makina:*

- 1. postua: Apustu-estrategia: Bitartekoa eta partidak Oinarrizko Jokoan nahiz joko hautagarrietan eginez (hala badagokio)

- 2. postua: Apustu-estrategia: arriskatua eta partidak Oinarrizko Jokoan nahiz joko hautagarrietan eginez (hala badagokio)

Laborategiak ziklo gehigarriak egin behar direla irizten badu, bere ustez egokiena den irizpidearen arabera egin ahal izango ditu.

• BS, BS+ eta BG makinak: Sarien sorreraren azterketa teorikoa. Honako hauek biltzen ditu:

○ AZSren ausazkotasuna aztertuko da.

○ Probabilitate Taulen eta Irabazien Planen azterketa.

○ Sarien bidez itzuli beharreko ehunekoaren eta hegakortasun-kurbaren balio teorikoa kalkulatu da.

5.4.3. BALIO HANDIENKO SARIA EDO IRABAZIA

Baldintzak:

BHZ makinak:

Makinak eman dezakeen sari edo irabazirik handienak ezingo dira izan 250 eurotik gorakoak,...

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 4.b) artikulua.

BH eta BHM makinak:

Makinak eman dezakeen sari edo irabazirik handienak ezingo dira izan 500 eurotik gorakoak,...

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 3 b) artikulua.

BH+ makinak:

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Gehieneko saria ez da 1.000 euro baino gehiagokoa izango,...

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 5 b) artikulua.

BS makinak:

Gehieneko saria ez da 3.000 euro baino gehiagokoa izango,...

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 6 b) artikulua.

BS+ makinak:

Gehieneko saria ez da 5.000 euro baino gehiagokoa izango,...

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 7 b) artikulua.

BG makinak:

Gehieneko saria ez da 6.000 euro baino gehiagokoa izango,...

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 8 b) artikulua.

Bitartekoak:

Legezko txanpona.

Saiakuntza automatikoak egiteko behar den simulagailua.

Metodoa:

Makinaren Irabazien Planean zehazten den gehieneko sariaren balioa adieraziko da. Saiakuntzetan ikusi den ala ez adieraziko da. Sari horrek ezin du gainditu baldintzen atalean adierazitakoa.

Saiakuntzetan zehar gehieneko saria lortzen bada, makinak jokalaria informazio okerrik ematen dion egiaztatuko da. Bestela, arrisku-aukerak sortuko lirateke, hots, hobekuntzaren kasuan, baldintzen atalean zehazten den gehienekoa gainditzeko duen saria emango litzateke.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

5.4.4. GEHIENEO SARIAREN BALIOA GAINDITZEN DUTEN SARIEN ARTEKO ERLAZIOA, SISTEMATIKOA ETA JOKO-PROGRAMAN LEHENETSIA

Baldintzak:

B makinak (denak):

... joko-programan gehieneko balioa gainditzen duten sarien artean erlazio sistematiko eta lehenetsirik egoteko aukerarik gabe.

2017ko martxoaren 17ko Agindua, 2 b) artikulua.

Bitartekoak:

Bat ere ez

Metodoa:

Gehieneko sariaren balioa gainditzen duten sarien arteko erlazio sistematiko eta lehenetsirik ikusten den adieraziko da.

5.5. SAIAKUNTZEN ZEHAZTAPENAK MODELOEN PROBETARAKO (MERKATARITZA-PROBA)

Baldintzak:

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 berarekin ekarriko makina edo joko-sistema horiek jartzeko eskubiderik.

120/2016 Dekretua, uztailaren 27koa, 64.1. artikulua.

Metodoa

«B» motako joko-makina bat instalatu aurreko saiakuntza bereziek, modeloen proben kasuan (merkataritza-proba), atal hauek izan behar dituzte:

- LAGINA IDENTIFIKATZEA
- SAIKUNTZA-KONTAGAILUEN ERREGISTROA
- FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

- Partida sinplearen prezioa.
- Partidaren hasiera.
- Sarrera-kreditu gisa pilatu den diruaren display-a. Gehieneko metaketa.
- Partida anizkoitzak, sarrera-kredituen kontagailuaren kredituekin. Partidaren gehieneko prezioa.
- Erreserbako diru-soberakinaren kontagailu gehigarria. Sartutako dirua berreskuratzea.
- Erreserbako diruaren kontagailuaren eta modu boluntarioan sartutako kredituen kontagailuaren arteko transferentzia.
- Sari-metaketa display-a. Gehieneko metaketa.
- Partida anizkoitzak, sari-metaketa display-an pilatutako diruarekin.
- Sari-metaketa display-an pilatutako dirua berreskuratzea.
- Emandako sariak jasotzeko ontzia.
- Jokoa blokeatzeko mekanismoa, edozein ordainketa egin ezin izan denean.
- Jokoa blokeatuta dagoela adierazten duen oharra, edozein ordainketa egin ezin izan denean.
- Ordainbideak.
- Sariak kobratzea.
- Txanponak eta/edo kreditu gehigarriak sartzearen mendeko sari-ordainketa.
- Sarien ezaugarriak.
- Jokoaren abiadura.
- Konbinazio irabazlea adieraztea.
- Adin txikikoen debekuari buruzko etiketa eta jokoak mendekotasuna sor dezakeela jakinarazteko oharra.
- Erabiltzailearentzako informazioa.
- Apustuak baliozkotzeko sistema.
- Makinaren soinu-gailuak.
- Makinaren erabilera mugatzeko mekanismoa edo gailua.
- BS MAKINENTZAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK (HALA BADAGOKIO)
- «BS» makinaren informazioa.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

- BS+ MAKINENTZAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK (HALA BADAGOKIO)
 - «BS+» makinaren informazioa.
- BG MAKINENTZAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK (HALA BADAGOKIO)
 - Euskarria: jokoaren garapenerako bideoa edo antzeko sistemaren bat.
 - Bingo jokoaren aldaeretan oinarritutako jokia.
 - Aretoko langileen esku-hartzea behar da jokia gauzatzeko.
 - Kartoiak edo euskarri fisikoak banatzen ditu jokia gauzatzeko
 - Interkonexio-sistema egiaztatzea (Ikus dagokion protokoloa)
- KONTROL-KONTAGAILUAK EGIAZTATZEA
 - Legeriak eskatzen dituen datuak gordetzea.
 - Kontrol-kontagailua, administrazioak irakurketa independentea egiteko.
- DOKUMENTUAK EGIAZTATZEA
 - Makinaren konfigurazioak egiaztatzea.
 - Makinaren adierazitako Irabazien Planak bat datoz egiaztapenen eta saiakuntzen eskatzaileak emandako dokumentazioarekin.
 - Sakagailuen eta beste mekanismo osagarri batzuen funtzionalitatea.

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

B motako makinaren saiakuntzen protokoloa

Txosten mota	Ebaluazioa eta ziurtagiria		
Baimendutako laborategi igorlea			
Txostenaren hartzailea			
Legeria honen arabera egindako saiakuntzak:	<p>120/2016 DEKRETUA, uztailaren 27koa, Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren erregelamendu orokorra onesten duena.</p> <p>AGINDUA, 2017ko martxoaren 17koa, Segurtasuneko sailburuarena, joko-makinaren betekizunak eta ezaugarri teknikoak eta haien interkonexio-baldintzak arautzen dituena.</p>		
Jurisdikzioa	Euskadi. B motakoa.		
Fabrikatzailea			
Saiakuntzaren eskatzailea			
Produktuaren izena			
Saiakuntzako produktuaren deskribapena			
Eskakizunaren data			
Saiakuntzaren epea			
Barne erreferentzia			

Oharrak eta baldintzak

Oharrak

Gure oharrak eta saiakuntzetan zehar lortutako emaitzak txosten honetako «Jurisdikzio Baldintzak» atalean aurkitu daitezke.

Mesedez, har ezazu kontuan txosten honetan erabilitako zenbaki-formatuak komaren ikurra (,) erabiltzen duela milakoetarako eta puntua (.) hamartarretarako (adibidez: 1,000.30 = mila puntu hogeita hamar).

Baldintzak

Ez dago txosten honi aplikatu beharreko baldintzarik.

Hardwarearen xehetasunak

Fabrikatzailea	Produktuaren identifikazioa/ Modelo zk.	Funtzioa	Txostenaren zenbakia

Softwarearen xehetasunak

Produktuaren identifikazioa	Bitarteko mota	Funtzioa	Checksum- 32	CRC-16	CRC-32	Sinadura MD5	Sinadura SHA-1

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Egindako saiakuntzak

Produktuaren identifikazioa	Erreferentzia zk.	Emaizak	Beste xehetasun batzuk
			Barne erreferentzia:

Produktuaren ezaugarriak

Produktuaren identifikazioa	Ezaugarriak
	Bestelako informazioa

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Jurisdikzio-baldintzak

120/2016 DEKRETUA, uztailaren 27koa, Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren erregelamendu orokorra onesten duena.

AGINDUA, 2017ko martxoaren 17koa, Segurtasuneko sailburuarena, joko-makinen betekizunak eta ezaugarri teknikoak eta haien interkonexio-baldintzak arautzen dituena.

SAIAKUNTZA-KONTAGAILUEN ERREGISTROA	Emitzak	Oharrak
Saiakuntza funtzionalak egiteko, gutxienez 1.000 partida jokatu behar direla ulertzen da.		
FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA	Emitzak	Oharrak
Partida sinplearen prezioa.	*betetzen du/ez du betetzen/ez da aplikatzen	
Partidaren hasiera.	*	
Sarrera-kreditu gisa pilatu den diruaren display-a. Gehieneko metaketa.	*	
Partida anizkoitzak, sarrera-kredituen kontagailuaren kredituekin. Partidaren gehieneko prezioa.	*	
Erreserbako diru-soberakinaren kontagailu gehigarria. Sartutako dirua berreskuratzea.	*	
Erreserbako diruaren kontagailuaren eta modu boluntarioan sartutako kredituen kontagailuaren arteko transferentzia.	*	
Sari-metaketa display-a. Gehieneko metaketa.	*	

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Partida anizkoitzak, sari-metaketaren display-an pilatutako diruarekin.	*	
Sari-metaketaren display-an pilatutako dirua berreskuratzea.	*	
Emandako sariak jasotzeko ontzia.	*	
Jokoa blokeatzeko mekanismoa, edozein ordainketa egin ezin izan denean.	*	
Jokoa blokeatuta dagoela adierazten duen oharra, edozein ordainketa egin ezin izan denean.	*	
Ordainbideak.	*	
Sariak kobratzea.	*	
Txanponak eta/edo kreditu gehigarriak sartzearen mendeko sari-ordainketa.	*	
Sarien ezaugarriak.	*	

FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA	Emaitzak	Oharrak
Jokoaren abiadura.	*	
«Azken egoera» memoria, energia mozten denerako.	*	
Deskonexio-gailua, arrabolek huts egiten dutenerako.	*	
Konbinazio irabazlea adieraztea.	*	
Adin txikikoen debekuari buruzko etiketa eta jokoak mendekotasuna sor dezakeela jakinarazteko oharra.	*	
Aurrealdeko informazioa (prezioa, apustuak, ordainbideak, arauak, konbinazioak, sariak eta	*	

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

ehunekoa).		
Apustuak baliozkotzeko sistema.	*	
Makinaren soinu-gailuak.	*	
Makinaren erabilera mugatzeko mekanismoa edo gailua.	*	

BH MAKINENTZAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK (HALA BADAGOKIO)	Emaizak	Oharrak
«BH» makinaren informazioa.	*	

BH+ MAKINENTZAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK (HALA BADAGOKIO)	Emaizak	Oharrak
«BH+» makinaren informazioa.	*	

BS MAKINENTZAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK (HALA BADAGOKIO)	Emaizak	Oharrak
«BS» makinaren informazioa.	*	

BS+ MAKINENTZAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK (HALA BADAGOKIO)	Emaizak	Oharrak
«BS+» makinaren informazioa.	*	

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

BG MAKINENTZAKO EGIAZTAPEN BEREZIAK (HALA BADAGOKIO)	Emaitzak	Oharrak
Euskarria: Jokoaren garapenerako bideoa edo antzeko sistemaren bat	*	
Bingo jokoaren aldaeretan oinarritutako jokia	*	
Aretoko langileen esku-hartzea behar da jokia gauzatzeko	*	
Kartoiak edo euskarri fisikoak banatzen ditu jokia gauzatzeko	*	
Elementuak eta funtzionalitateak: Zerbitzariak	*	
Elementuak eta funtzionalitateak: Kutxazain-terminala	*	
Elementuak eta funtzionalitateak: Saioaren hasierako egiaztapen-sistema	*	
Interkonexio-sistemaren egiaztapenak	*	

KONTROL-KONTAGAILUAK EGIAZTATZEA	Emaitzak	Oharrak
Legeriak eskatzen dituen datuak gordetzea.	*	
Kontrol-kontagailua, administrazioak irakurketa independentea egiteko.	*	
Zer makinatan instalaturik dagoen identifikatzea.	*	
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.	*	

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

DOKUMENTUAK EGIAZTATZEA	Emitzak	Oharrak
Makinaren konfigurazioak egiaztatzea.	*	
Makinaren funtzionamendu orokorra eta jokorako modua bat datoz dokumentazio teknikoan adierazten denarekin.	*	
Makinan adierazitako Irabazien Planak bat datoz egiaztapenen eta saiakuntzen eskatzaileak emandako dokumentazioarekin.	*	
Jokoaren programa gordetzen duen gailua identifikatzeko etiketa.	*	
Identifikazio-etiketa egiaztatzea.	*	
Sakagailuen eta beste mekanismo osagarri batzuen funtzionalitatea.	*	

SAIAKUNTZA AUTOMATIKOAK	Emitzak	Oharrak
Zozketa, partidaren prezioa baino txikiagoa den hondar-balioarekin.	*	
Sari-itzulketaren ehunekoa egiaztatzea.	*	
Balio handieneko saria edo irabazia.	*	
Gehieneko sariaren balioa gainditzen duten sarien arteko erlazio sistematikoa, joko-programak lehenetsia.	*	

«B» MOTAKO MAKINEN INTERKONEXIOA

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

FUNTZIONAMENDUA EGIAZTATZEA	Emaizak	Oharrak
Interkonektatutako sistemaren funtzionamendu gardena	*	
Interkonektatutako sistemaren gailuen arteko komunikazioa	*	
Metatutako sariaren gehikuntza	*	
Sarien ezaugarriak	*	
Interkonektatutako makina kopurua	*	
Erreserba (hala badagokio)	*	
Bistaratze-panela. Metaketa, denbora errealean.	*	

KONTROL-KONTAGAILUAK EGIAZTATZEA	Emaizak	Oharrak
Administraziorako datuak jakinarazteko gailua («On line»)	*	
Datuak igortzeko gailua («In situ»)	*	
Legeriak eskatzen dituen datuak gordetzea	*	

ANALISI ESTADISTIKOA	Emaizak	Oharrak
Metatutako sariaren maiztasuna	*	
Interkonektatutako makinaren artean metatutako saria ematea	*	
Balio handieneko saria edo irabazia	*	
Metatutako sariaren lorpena jakinaraztea.	*	

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Ordainketa baieztatu arteko etenaldia		
Metatutako gehieneko sariaren balioa gainditzen duten sarien arteko erlazio sistematiko eta lehenetsia	*	

DOKUMENTUAK EGIAZTATZEA	Emaitzak	Oharrak
Interkonektatutako sistemaren konfigurazioak egiaztatzea	*	
Interkonektatutako sistemaren funtzionamendu orokorra eta jokorako modua bat datoz dokumentazio teknikoan adierazten denarekin	*	
Interkonektatutako sistemaren sari metatuak bat datoz dokumentazio teknikoan adierazitakoekin	*	
Jokoaren programa gordetzen duen gailua identifikatzeko etiketa	*	

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:

Batez bestekoa (segundotan)

2. PARTIDAREN BATEZ BESTEKO IRAUPENA

XXX partidako X ziklo egin dira, ziklo bat kreditu bakarrera eta beste ziklo bat bost 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	

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

partida. - (Kobrantza)	
2. Zikloa. Bost kredituko partida. - (Kobrantza)	

3. SARI-METAKETAREN DISPLAY-AN PILATUTAKO DIRUA BERRESKURATZEA

Honakoa da emaitza:

Batez bestekoa (segundotan)

II. eranskina

Ziklo automatikoak

III. eranskina

«B» motako makinaren eta joko-sistemen saiakuntzetarako protokoloaren fitxa teknikoak

MAKINAREN IDENTIFIKAZIOA

Makinaren identifikazioa	
Makina mota	
Modeloa	
Fitxategiko erregistro zk.	
Fabrikatzailea	
Alor horretan jarduten duen enpresa	
EP Inskripzio-zk.	
Serie zk.	
Fabrikazio zk.	

Plaka nagusia (CPU)	
Fabrikatzailea	
Modeloa	
Firmware bertsioa (hala badagokio)	
Serie zk.	

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Joko-programa(k)	
<i>Lehen mailakoa (irisgarri egon behar du laborategiak eta/edo Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak edozein unetan irakurri eta identifikatzeko)</i>	
Memoria mota	
Gailu zk. (Fitxategien zk.)	
Kokapena (Bide-izena)	
Modeloa (Fitxategi mota)	
Bertsioa	
CKS16	
CRC16	
CRC32	
MD5	
SHA1	
Gailuak identifikatzeko etiketa	
Gailuen babesa	
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	

Makinak hala edukiz gero, arrabol-kontrolagailua edo antzekoak (edozein unetan irisgarria, horren irakurketa eta identifikaziorako)

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Memoria mota	
Gailu zk. (Fitxategien zk.)	
Kokapena (Bide-izena)	
Modeloa (Fitxategi mota)	
Bertsioa	
CKS16	
CRC16	
CRC32	
MD5	
SHA1	
Gailuak identifikatzeko etiketa	
Gailuen babesa	
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	

Bigarren maila: Bideo- eta soinu-bitartekoak nahiz beste batzuk (hala badagokio)

Memoria mota	
Gailu zk. (Fitxategien zk.)	
Kokapena (Bide-izena)	

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Modeloa (Fitxategi mota)	
Bertsioa	
CKS16	
CRC16	
CRC32	
MD5	
SHA1	
Gailuak identifikatzeko etiketa	
Gailuen babesa	
Programa nagusian sartzeko eta hori identifikatzeko beharrezkoak diren bitartekoak	

Kontrol-kontagailuen gailua	
Memoria mota	
Gailuen zk.	
Kokapena	
Modeloa	
Homologazio zk. (hala badagokio)	

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Kanpo hardwarea	
<i>Txanponaren identifikazioa (hala badagokio)</i>	
Fabrikatzailea	
Modeloa	
<i>Billetearen identifikazioa</i>	
Fabrikatzailea	
Modeloa	
Firmwarea	

Sistema eragilea (hala badagokio)	
Izena	
Bertsioa	
Hizkuntza	
Instalaturiko Service Pack/partxeak	

Jakinarazpenen kanpo-hardwarea (hala badagokio)	
Fabrikatzailea	
Modeloa	
Serie zk.	

**«B» MOTAKO MAKINEN ETA JOKO-SISTEMEN
SAIAKUNTZETARAKO PROTOKOLOA**

Firmwarearen bertsioa	
-----------------------	--

Jakinarazpen-protokoloa(k) (hala badagokio)	
Izena	
Bertsioa	

MAKINAREN SOFTWAREAREN XEHETASUNA

Erreferentzia	Funtzionalitatea
Cheksun-32	
CRC-16	
CRC-32	
MD5	
SHA1	