



APUSTU-SISTEMETAN PROBAK ETA EGIAZTAPENAK EGITEKO PROZEDURA, EUSKAL AUTONOMIA ERKIDEGORAKO

▪ **HELBURUA**

Dokumentu honek apustuetako materiala homologatu aurretik egin beharreko egiaztapenak eta/edo probak zehaztea du helburu.

▪ **IRISMENA**

Prozedura hau honakoek osatutako apustu-sistemetan izango da aplikagarri: unitate nagusiak, apustu-makina laguntzaileek, apustu-etxeetako saltokiko terminaletako (ST) erakusmahaiek, txartelek eta frogagiriekin eta administrazioarako atariak.

Prozedura honetatik kanpo geratuko dira Internet bidez apustuak egiteko sistemak.

▪ **ERREFERENTZIAK**

Prozedura hau garatzeko dokumentu hauek kontuan izan dira:

- 95/2005 Dekretua, apirilaren 19koa, Euskal Autonomia Erkidegoko Apustuen Araudia onartzen duena.
- Eusko Jaurlaritzako Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren Apustu-materialen egiaztapenarako eta proba teknikoetarako protokoloa.

GARAPENA.

1. Probatu beharreko ekipoak

Homologatu aurretik, honako hauek egiaztatu eta/edo probatu beharko dira:

- a. Apustuen Unitate Nagusia
- b. Apustu-makina laguntzaileak

- c. Saltokiko Terminala (apustu-etxeetako erakusmahaia)
- d. Administrazioarako ataria
- e. Apustuak egiteko eta baliozkotzeko erabiliko diren txartelak eta frogagiriak
- f. Bestelako elementu teknikoak, programak, sistemak edo instalazioak, apustuen ustiapenerako berariazkoak eta beharrezkoak izango direnak.

2. Probak egiteko tokia

LABEIN-Tecnaliak gauzatuko ditu probak eta egiaztapenak, ESI (Instituto Europeo de Software - Softwareko Europako Institutua) erakundearen laguntzarekin (erakunde hori ere Tecnalia korporazioari dagokio). Hala ere, txostena LABEIN-Tecnaliak sinatuko du, izan ere, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak erakunde horri eman baitio baimena joko-materiala probatzeko.

Probak edo egiaztapenak bezeroaren instalazioetan edo laborategian egin ahalko dira, kasu bakoitzean LABEIN-Tecnaliak agintzen duenaren arabera. Probak egin bitartean, laborategian langile gaituak egon daitezzen eska daiteke, probatuko diren ekipoen funtzionamenduaren inguruan sor litezkeen zalantzak argitzeko edo argibide-eskaerei erantzuteko. Bezeroak langile gaitu horiek han izango direla ziurtatu beharko du.

3. Bezeroak eman beharreko ekipoa eta dokumentuak

- 1) Bezeroak honako hauen apustuen softwarearen behin betiko bertsioa eman beharko du:
 - a) Apustuen unitate nagusiarena
 - b) Apustuen unitate nagusiaren kopiarena
 - c) Makina laguntzailearena
 - d) STrena
 - e) Administrazioaren atariarena
 - f) Apustuen sisteman egon litezkeen bestelakoena

Eta, haietako bakoitzerako:

- 1.- Aurkeztutako bertsioaren iturriak eta bertsioaren beraren identifikazioa.
- 2.- Konpiladorea, linker-a eta exekutagarria osatzeko beharrezko gainerako tresnak.
- 3.- Ezarri beharreko behin betiko bitarrak eta haien bertsioa.

Helburua da bitarrak (3) iturriekin (1) sortzea, beharrezko garapen-tresnen (2) bitartez. Hortaz, honako hauek ere aurkeztu beharko dira:

- 4.- Haietako bakoitza biltzeko prozedura zehatza eta haien bertsioa.
- 5.- Exekuzioaren ingurua sortzeko prozedura.

Prozedura horietan urrats bakoitza zehaztu beharko da, ebaluatzaileak bitar bakoitza sor dezan. Bitarrak sortzen diren ingurune errealaen SW kopian sortzeko, aipatutakoez gain, beste hauek ere aurkeztu beharko dira:

- 6.- Iturrietako bakoitza sortzen den ingurune zehatzeko makina birtuala, programan egina (VMWare, ordenagailu birtuala edo MS-Windows sistema eragilea ez diren besteetarako baliokidea). Makina birtuala gauzatzeko erabili den programaren marka eta bertsioa adierazi beharko dira, bai eta sortutako makina birtualaren bertsioa ere.
- 7.- Exekuzio-inguruneko makina birtuala.

Laburbilduz, honako hauek aurkeztu beharko dira: a, b, c, d, e eta f ataletarako (1, 2, 3, 4, 5, 6 eta 7).

Ebaluatutako azken bertsioarekin alderatuz aldaketaren bat jasan duten osagai guztietako aldaketak Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzara bidali beharko dira.

2.- Unitate nagusiko hardwarea behin betikoa ez izatea onartuko da. Horren ordeztu, bestelako bitartekoren baten bidez birstortutako ekipoa onartuko da. Baina horrek ez du eraginik izango analisiaren funtsean. Bezeroak behin betikoa ez den unitate nagusiaren hardwarea probatzea erabakitzen badu, aukera hauek izango ditu:

- a) Klean zerbitzuan jarri aurretik behin betiko hardwarearen gainean muntatutako softwarearekin probak egin daitezzen eskatu ahalko du. Probak mugatuak izango dira.
- b) Klean zerbitzuan jarri aurretik behin betiko hardwarearen gainean muntatutako softwarearekin probarik egin ez dadin erabaki ahalko du.

3.- Gainerako hardwarea (makina laguntzaileak, erakusmahaiak, eta abar), bai eta apustuak baliozkotu ostean lortutako txartelak ere, behin betikoak izango dira.

4.- Bezeroak hauek eman beharko ditu:

- a) Probak egiteko beharrezko izango diren ekipoa eta gailuak, behar bezala konektatuta, sistema operatibo mantentzen dadin.
- b) Homologatu beharreko apustuen sistemari dagozkion dokumentu teknikoak.
- c) Homologatu beharreko apustuen sistemarako EE adostasun-adierazpena.
- d) Manipulazio eta jardute desegokiak saihesteko, Kobratze-Ordaintze txarteletan eta tiketetan ezarriko diren segurtasun-bitartekoak jasoko dituen dokumentua.
- e) Probatutako sistemaren iturri-kodea. Behin probak bukatzen direnean, euskarri digitalean emango da (CD-ROM, DVD edo bestelako formatuetan). Administrazioak zehaztuko duen tokian utziko da, probatutako apustuen sistemaren aplikazioei dagokien iturri-kodea behar bezala erabiliko dela ziurtatzeko. Horrekin batera, enpresaren ziurtagiria emango da, eta ziurtagiri horrek emandako iturri-kodea homologatuko den software exekutagarriarekin bat datorrela egiaztatuko du.

f) Komunikazio-protokoloak; ea estandarrak diren adierazi beharko dute eta, hala ez badira, protokolo hori deskribatu beharko dute.

4.- Softwarearen aldaketa baimenduak

Aldaketa-mota hauek daude:

PREMIAZKOA:

Honako hauetan bakarrik eragina duten aldaketak dira:

- Sistemaren segurtasunean (hackerren sarbidea)
- Sistemaren egonkortasuna (sistema erortzea).

Esleipendunak aldaketak egin ahalko ditu softwarean. Aldaketa horiek Administrazioari jakinarazi beharko dizkio atarian jazoera gertatu ondoko hiru orduko epean, gehienez ere, eta jazoera edo arazoa beherago adierazi den nomenklaturaren bidez zehaztuko da.

Instalatutako ekipoa aldatu ondoren, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzan eman beharko du horren berri adierazitako epean, Administrazioarako atariaren bitartez. Aldaketari dagokionez, honako informazio hau eman beharko da:

1.- Antzemandako arazoaren deskribapena:

- a) Kausaren deskribapena, zein osagaitan sortu zen eta haren bertsioa.
- b) Eragina, osagaia (bertsioa) eta eragina jasan duen funtzionaltasuna.
- c) Eragindako errore-zenbakia (halakorik behar bada)
- d) Konponketa balioztatzeko gauzatutako proba-kasuen deskribapena eta identifikazioak.

Arazoa apustu-sistemetatik kanpoko osagaiaren batean antzemandako urrakortasunen bat balitz, honako hauek adierazi beharko dira:

- e) Urrakortasunaren deskribapena eta kodea, bai eta jatorri-osagaiarena ere.
- f) Urrakortasun hori konpontzeko instalatutako adabakiaren deskribapena eta kodea.
- g) Adabakiaren bitarrak eta haien bertsioa.

2.- Arazoa antzeman den eguna eta ordua (oo:mm:ss).

3.- Zein ekipotan (erreferentzia-zenbakia eta modelo) eta lokaletan antzeman

den.

4.- Bertsio berria instalatu den eguna eta ordua (oo:mm:ss), bai eta norberaren bertsioa instalatu denekoa ere.

5.- Programa berriaren identifikazioa (MD5). Adibidez: apustu-sistema, sistema eragilea, datu-basea, eta abar...

6.- «*Bezeroak eman beharreko ekipoa eta dokumentuak*» atalean adierazitako zehaztapenen arabera egoki dena.

- Administrazioaren atarian antzemandako arazoen berri era berean eman beharko da, goian zehaztutako zehaztapenak oinarri hartuta.

- Arazoak edo aldaketak (premiazkoak eta premiazkoak ez direnak) kode bakarrarekin erregistratu beharko dira, nomenklatura honen arabera:

P/C_X_U/UN_YYYYYY_HW/SW_v.Z.Z.Z.Z

- o A/D: Arazoa edo aldaketa, dagokionaren arabera.
- o X: Zenbaki osoa, bat zenbakitik hasita (1, 2, 3, eta abar...)
- o P/EP: Premiazkoa edo Ez-Premiazkoa
- o YYYYYY: Aplikazioa edo hardwarea identifikatuko duen adiera bakarreko kodea.
- o HW/SW: Hardwarea edo Softwarea
- o v.z.z.z.z: Hutsa izan duen bertsioaren kodea.

Behin Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzari premiazko aldaketaren berri eman zaionean, ekipoen gainean probak egin behar diren ala ez erabakiko du. Proba horietan laborategian akatsen bat aurkituko balitz joko-programan, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzari jakinarazi beharko litzaioke, eta kopia bat eman beharko litzaioke esleipendunari.

EZ-PREMAZKOA:

Aurreko puntuan jaso ez diren aldaketa guztiak EZ-PREMAZKotzat joko dira. Esleipendunak dagokion baimena eskatu beharko du Jolas eta Ikuskizun Zuzendaritzan, Administrazioarako atariaren bitartez. Premiazkoak ez diren aldaketak egiten direnean bidali beharreko informazioa PREMIAZKO aldaketak egiten direnerako zehaztu den informazioa izango da; horixe bera.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak eskaeraren gaineko ebazpena emango du, eta aldaketaren ondorioz proba eta egiaztapen gehigarriak egin behar diren ala ez zehaztuko du. Aldaketa Administrazioaren atarira bidali denetik bost egun balioduneko epean (larunbatak kanpo utzita) Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzak ez badu berariazko ebazpenik eman, aldaketa baimendutzat joko da.

Esleipendunak edozein aldaketa egiten badu (premiazkoa nahiz ez-premiazkoa), berriz utzi beharko du iturri-kodea Administrazioak zehaztuko duen tokian, probatutako apustuen sistemako aplikazioei dagokien iturri-kodea behar bezala erabiliko dela ziurtatzeko. Horrekin batera, enpresaren ziurtagiria emango da, eta ziurtagiri horrek emandako iturri-kodea instalatuko den software exekutagarriarekin bat datorrela egiaztatuko du.

5.- Homologatu aurretik egin beharreko probak eta egiaztapenak

Exekutagarria iturri-kodea abiapuntu hartuta eraikiko da. Hori aplikagarri zaie bai unitate nagusiari, bai eta apustu-makina laguntzaileei, erakusmahaiei (ST) eta Administrazioaren atariari.

Jarraian, apustuen aplikazioko eta ingurune operatiboko dagozkien MD5 algoritmoak sortuko dira.

Hau egiaztatuko da:

a) Erregistroak aldatzeko ezintasuna

Ez dago baimenduta makina laguntzaileetan edo ST erakusmahaietan gauzatutako apustuei dagozkien eragiketa erregistratuak aldatzea.

b) Unitate nagusia, makina laguntzaileak eta ST identifikatzea

Hauen adiera bakarreko identifikazioa: unitate nagusiarena, haren kopiarena, makina laguntzaile bakoitzarena, STrena edo apustuak egitea ahalbidetzen duen bestelako edozein terminal motarena, haren kokalekuarena (lurralde historikoaren arabera), identifikazioarena, motarena eta ezaugarriena. Apustuak bestelako terminaletatik eta bestelako apustu-zentraletara egiteko ezintasuna.

c) Administrazioaren ataria

Hauek egiaztatuko dira:

1) Atariak sarbide mugatua duela eta HTTPS konexio segurua duela, konexioak dirauen bitartean.

2) Administrazioari atari horren bitartez emango zaizkion datuak eta apustuen sisteman erregistratutakoak eta bildutakoak berdinak izango dira.

3) Datuak «on line» eta denbora errealean emango dira.

4) Txosten hauek aurkeztuko dira:

a) Guztizkoen txostena. Txostena daten, probintziaren eta txartelen egoeraren (unekoak edo itxiak) arabera irazi ahalko da. Informazioak txartel-kopuruaren guztizkoa, bildutako diru-kopurua eta sariak bilduko ditu, apustu-moten arabera banakatuta (kontrapartidak, elkarrekikoak eta gurutzatuak).

b) Aurrekoa bezalako txostena, baina apustu-lokalari edo makina bati dagokiona.

c) Apustuen txostena, makinako.

- Apustuaren kodea
- Frogagiriaren zenbakia
- Apustu-mota
- Zenbatekoa
- Kirol-gertaera
- Apustuaren data (ee-hh-uuuu) eta ordua (oo:mm:ss)
- Apustuen sistema nagusian erregistratu deneko data (ee-hh-uuuu) eta ordua (oo:mm:ss).
- Makina laguntzailearen kodea edo apustua zein STtik egiten den
- Erregistratuko den apustuen unitate nagusiaren kodea
- Apustuen zentrala dagoen herria
- Terminala edo STa dagoen herria
- Homologazio-, erregistro- eta serie-zenbakiak; eta, kasuan kasu, makina laguntzailearena edo STrena
- Ingurune operatiboaren bertsioa
- Apustu-sistemaren bertsioa

- Komunikazio-parametroak: Konexio-mota, komunikazio-protokoloa, komunikazio-zerbitzuaren hornitzailea, IP finkoa eta domeinu-izenen sistema (DNSa).

d) Ordaindutako 1.000 euro baino gehiagoko sarien txostena.

e) Txartel bat bere identifikazio-zenbakia erabiliz kontsultatzea

f) Premiazko aldaketen eta premiazkoak ez direnen kontsultak (onartutako aldaketak, onartu ez direnak, unekoak eta bestelakoak irazi ahal izatea...)

5) Premiazko eta premiazkoak ez diren aldaketak jakinarazteari buruzko atalean, esleipendun bakoitzak bere jakinarazpenak baino ezingo ditu eskuratu eta ikusi. Inolaz ere ezingo ditu eskuratu beste esleipendun baten jakinarazpenak.

6) Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak zehaztuko dituen konexio independente kopuru bat izango da. Bost izango dira, gehienez ere, eta konexio horien bitartez aurreko puntuan adierazitako erregistroak eta parametroak denbora errealean ikusi ahalko dira.

d) Apustuen gehieneko prezioak eta haien banaketak.

Hauek egiaztatuko dira:

1) Kontrapartida- eta elkarrekiko-apustuetan, aleko apustu bakoitzeko gehieneko kopuruak ezingo ditu 100 euro gainditu.

2) Apustu gurutzatuetan, apustulari eta apustu bakoitzeko gehieneko kopurua ezingo da 600 euro baino gehiagokoa izan.

3) Elkarrekiko apustuetan, jokatutako guztizko zenbatekoaren % 65 sarietara zuzenduko da.

4) Apustu gurutzatuetan, enpresa emakidadunak komisio gisa apustu irabazleen kopuruetako zenbatekoaren, gehienez ere, % 5 atxiki ahalko du. Ehuneko hori ez da aplikatuko barneko apustu-gurutzaketetan.

5) Kontrapartida-apustuetan, apustu-mota bakoitzari dagozkion sariak gertakizun bakoitzaren kotizazioaren edo koefizientearen arabera zehaztuko dira. Kotizazio edo koefiziente hori aldez aurretik finkatuta izango du enpresa ustiatzaileak. Behin mota horretako apustua

formalizatu eta baliozkotu denean, ezin da haren kotizazioa edo kuota aldatu.

e) Erlojuak sinkronizatzea.

Apustuen zentralaren, makina laguntzaileen, STen, kirol-gertakarien, apustuen eta txartelen artean erlojuak sinkronizatu behar dira (data eta ordua).

1) Terminal baimenduetan —eta haietan bakarrik— gauzatutako apustuen erregistroa egiaztatu behar da, eta erregistro hori sekurizatu behar da, apustuaren eta/edo kirol-gertaeraren orduaren ondoren inork aldatzea ezinezko izan dadin.

2) Administrazio Publikoei helarazitako datuak sinkronizatu eta egiazkotu behar dira.

f) Makinaren funtzionamendu egiaztatzea. Sistemaren funtzionamendu orokorra eta bezeroak emandako Dokumentu Teknikoetan azaldutakoa ea bat datozen egiaztatuko da.

g) Apustuak.

1) Honako hau egiaztatuko da: apustuak aurrez zehaztuak izango diren, bukaera ez ziurra izango duten eta alderdi esku-hartzaileena izango ez diren gertakizunen emaitzen gainean diru-kopuru bat arriskatzean dautzala.

2) Makina laguntzaileetan, erabiltzaileak, gehienez ere, apustua baieztatzeko minutu bat izango duela egiaztatuko da, makinak baieztatzeko aukera ematen dionetik hasita. Aipatutako denbora igaro ondoren makinan eragin ez badu, makinak jokalaria sartu duen dirua itzuliko du eta atseden-egoeran geratuko da. Orduan, erabiltzaileak apustu bat egin nahi badu, prozesua hasieratik hasi beharko du.

h) Apustuen izaera eta motak.

Sistemak mota hauetako apustuak egiteko aukera ematen duela egiaztatuko da:

- 1) Jokaturako diru-kopuruaren antolaketaren eta banaketaren arabera: elkarrekikoak, kontrapartidakoak edo gurutzatuak.
- 2) Edukiaren arabera: soila, konbinatua edo anizkoitza.

i) Apustuak formalizatzeko baldintzak.

Hauek egiaztatuko dira:

- 1) Apustua formalizatuta izango da erabiltzaileari frogagiria edo txartela ematen zaionean.
- 2) Bezeroak dokumentu bat emango du, eta dokumentu horretan, manipulazioak eta iruzurra saihesteko, txarteletan ezarriko dituen segurtasun-bitartekoak adieraziko dira.
- 3) Makina laguntzaileak eta erakusmahaiak apustua edozein unetan baliogabetzeko aukera eman behar dute, baliozkotu aurretik.
- 4) Elkarrekiko apustua formalizatzea eta baliozkotzea apustuaren xede den gertakizuna hasi aurretik bukatuko da.
- 5) Txarteletan eta frogagirietan informazio hau jaso beharko da, gutxienez:

o *Aurrealdean:*

- Jokoen Erregistro Nagusian enpresa ustiatzaileak duen izena eta zenbakia.
- Kasuan kasu, apustua egin nahi den makina laguntzaileak Jokoen Erregistro Nagusian duen zenbakia.
- Apustua egingo den gertakizuna edo gertakizunak
- Apustua formalizatu den urtea, hila, eguna eta ordua
- Jokatu den diru-kopurua
- Apustuaren koefizientea

o *Atzealdean:*

- Jakinarazpen hau: «*Apustuak kobratzeko eskubidea kobratzeko aldia hasten den egunetik hiru hilabetera iraungiko da*».
- Apustuak kobratzeko moduak

j) Apustuak ordaintzeko baldintzak

- 1) Apustuak ordaintzeko ez da onartuko inolako leialtze-txartelik, ez eta kreditu-txartelik edo zordunketa-txartelik ere.
- 2) Ez da onartuko makinak leialtze-txartelik eman dezan.
- 3) Kobratze-Ordaintze txanpon-txartelak onartuko dira (KO txartelak).

Txartel horiek ezaugarri hauek izango dituzte:

- o Makina laguntzaileek eman ahalko dituzte. Txartel horiek eskuratzeko zerbait ordaindu behar izatea onartzen da.
 - o Txartela makina laguntzaileetan edo STetan saria kobratzearen bitartez baino ezingo da berriz kargatu. Ez dago baimenduta saldoa kargatzeko bestelako modurik.
 - o Txartelean, gehienez ere, 1.000 euro izan ahalko dira.
 - o Txartelean pilatutako diruaren ordainketa ezin da egin makina laguntzailearen bitartez.
 - o Bezeroak dokumentu bat eman beharko du, eta dokumentu horretan, manipulazioak eta iruzurra saihesteko, geroraturako kobratze-ordaintze txartelean ezarriko dituen segurtasun-bitartekoak adieraziko dira.
- 4) Egiaztatuko da, makinak erabiltzaileak sartu duen gehiegizko dirua itzultzeko baliabiderik ez badu, erabiltzaileak sartutako billetea edo txanpona itzuliko duela. Eta jokalaria adierazi beharko dio, ohar baten bidez, apustuaren zenbateko zehatza sartu behar duela; edo, bestela, zerbitzuz kanpo geratuko da eta jokalaria legenda baten bitartez jakinaraziko dio.

k) Sariak ordaintzeko baldintzak.

Apustuatarako makina laguntzaileak ez du saritutako txartelik ordainduko. Hala ere, txartelak ea saririk duen ala ez egiaztatu ahalko du, eta erabiltzaileari horren berri eman ahalko dio. Baimenduta dago kobratze-ordaintze txartela sariak sobratzearen bitartez kargatzea (ikus aurreko atala).

l) Erakargarri akustikoak.

Apustu-sistemek ez dute erakargarri akustikorik izan behar sistema atsedene-egoeran dagoenean.

m) Adingabeek erabiltzea debekatuta dutela adierazten duen etiketa.

- a. Ostalaritzako establezimenduetan jarriko diren apustu-makina laguntzaileek adingabeek erabiltzea debekatuta dutela adierazten duen etiketa izan beharko dute. Euskaraz eta gaztelaniaz egon beharko du idatzita, irakurterraza izan behar du, eta 7,5 x 2 cm-ko neurria izan behar du.
- b. Etiketa fisikoa baldin bada, txanponak sartzeko diru-zorroaren inguruan egon beharko du; eta bestela, izatekotan, makinaren aurrealdean.
- c. Etiketa birtuala baldin bada, makina atsedene-egoeran dagoenean, adingabeek erabiltzeko debekua dutela adierazten duen etiketa pantailan agertuko da eta kokalekua aldatuko du pantailan bertan, ausaz.
- d. Apustua bukatzen denean, behin makinak frogagiria eman duenean, gehienez ere 15 minutu igaro eta gero, makina atsedene-egoeran geratuko da.

n) Energia-mozketa.

- a. Sistemak (unitate nagusia, erakusmahaia, makina laguntzailea) informazio guztia gorde behar du energia-mozketak gertatuz gero.
- b. Gainera, apustuatarako makina laguntzaileak erabiltzaileari bermatu behar dio sartutako diru-kopurua berreskuratuko duela, energia-mozketa dela-eta apustua ezin izan baldin bada formalizatu.

ñ) Apustu-makinetan edo erakusmahaietan okerreko funtzionamendua. Apustu-materialen egiaztapenetarako proba teknikoetarako protokoloa, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzarena, 20. atala.

Edozein okerreko funtzionamenduren aurrean (adibidez: pantaila deskonektatzea, txartel-saltzailea deskonektatzea edo blokeatzea, txanponak blokeatzea, kobratze-ordaintze txartela blokeatzea, tiket-irakurgailua deskonektatzea edo blokeatzea, eta abar), sistemak zerbitzuz kanpo utzi behar ditu kasuan kasuko gailuaren edo gailuen funtzionamendu okerraren eragina jasan duten funtzionaltasunak, eta erabiltzaileari horren berri emango dio.

o) Apustuak behar bezala erregistratzea. Apustu-materialen egiaztapeneterako proba teknikoetarako protokoloa, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzarena, 20. atala.

Apustu-kopuru zehatza gauzatuz, unitate nagusian datu hauek behar bezala erregistratuko direla egiaztatuko da:

- a. Gauzatutako apustu-mota (kontrapartida, elkarrekikoa, gurutzatua)
- b. Gauzatutako apustuaren zenbatekoa
- c. Apustuaren data (ee-hh-uuuu) eta ordua (oo:mm:ss)
- d. Apustua gauzatu den makina laguntzailearen edo STaren identifikazioa (serie-zenbakia, bestelako identifikazio-datuak)
- e. Sariaren zenbatekoa (aplikatzen den kasuetan)
- f. Apustuaren egoera (itxia, unekoa...)

p) Apustuen unitate nagusiaren kopia izatea.

Lehenengo apustua zerbitzuz kanpo geratzen bada, hurrengo apustuen garapenak lehenengoarenaren funtzionaltasun-berme eta –baldintza beretan jarraitu dezan prest izango den laguntza unitate nagusia dagoen ala ez egiaztatuko da.

ALDIAN BEHINGO EGIAZTATZE-FASEA

Urtean bi aldiz, gauzatzen den programa Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak homologatuta eta baimenduta dagoena dela egiaztatuko da (MD5en bidez). Halaber, jokoan programen garapenari eusten dieten ekipo informatikoak eta programak egoera onean daudela eta behar bezala funtzionatzen dutela ere egiaztatuko da.

Joko eta Ikuskizun Zuzendariaren Ebazpenaren bidez ezarriko dira erakunde eskudunak egiaztatu beharreko esparruak.

Aitor Uriarte Unzalu

Joko eta Ikuskizun zuzendaria

Vitoria-Gasteizen, 2008ko maiatzaren 28an.