

XEDAPEN OROKORRAK

HERRIZAINGO, JUSTIZIA ETA HERRI ADMINISTRAZIO SAILA

4901

AGINDUA, 2012ko urriaren 30ekoa, Herrizaingo, Justizia eta Herri Administrazio Sailburuarena. Honen bidez, joko-makinen arteko konexio-sistemen baldintza teknikoak eta homologazio- eta ustiaketa-erregimena zehazten dira.

Joko-makinen arteko konexioa jasota dago joko-makina eta -sistemen erregelamendua onartzen duen azaroaren 17ko 600/2009 Dekretuaren 13. artikuluan eta hurrengoetan eta dekretu hori garatzen duen Herrizaingoko sailburuaren 2009ko abenduaren 4ko Aginduan.

Agindu honekin, joko-makinen arteko konexio-sistemak ustiatzeko baldintzak arautu nahi dira. Aipatu sistemak ahalbidetzen du joko bera partekatzen duten eta sari akumulatua eskaintzen duten makinen arteko konexio-sarea sortzea, makinek berek bakarka garatzen duten berariazko joko alde batera utzita.

Interkonexio-sistemei esker, enpresaburuek euren eskaintza teknologia berrietan oinarritutako egungo joeretara egokitu dezakete.

Eskaintza zabaltzearen kontrapuntu gisa, agindu honek arautzen ditu zehatz-mehatz sistemak bete behar dituen eskakizun tekniko guztiak, erabiltzaileek joko era fidagarrian, seguruan eta gardenean garatu dezaten, eta sistema guztiak eta berau osatzen duten makina guztiak jokoaren alorreko kontrolaren eskumena duten administrazioek monitorizatu beharra ezartzen du.

Azaldutako guztiagatik, eta eman zaizkidan ahalmenez baliatuz, hauxe

XEDATZEN DUT:

1. artikulua.– Xedea eta eremua.

1.– Agindu honen xedea da B motako makinen arteko konexio-sistemen homologazio- eta ustiaketa-erregimena arautzea, azaroaren 17ko 600/2009 Dekretuaren eta bere garapen-araudiaren bidez onartutako joko-makina eta -sistemen erregelamenduaren 13. artikuluen eta hurrengoetan xedatutakoarekin bat.

2.– Agindu honetan ezartzen du, halaber, interkonexio-sistemen eta makinen eta interkonexio-sistemen urruneko kontroleko eta monitorizazioko unitateen zehaztapen teknikoak zein diren.

2. artikulua.– Interkonexio-sistemak homologatzea.

1.– Makinen arteko konexioa jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak aurretik homologatutako eta baimendutako sistemen bidez burutu beharko da, agindu honetan ezarritakoarekin bat.

2.– Interkonexio-sistema bat homologatzeko, gaitutako laborategi batek egiaztatu beharko du agindu honetan eta aplikatzekoa den araudian ezarritako baldintza eta betebeharrak teknikoak betetzen direla.

3.– Agindu honetan aurreikusi gabeko guztian, Joko-makina eta -sistemen erregelamenduaren 20. artikuluan eta hurrengoetan xedatutakoa aplikatuko da.

3. artikulua.– Interkonexio-sistema enpresak.

Interkonexio-sistemak, joko-alorrean eskumena duen zuzendaritzaren Jokoen Erregistro Nagusian baimendutako eta inskribatutako interkonexio-sistemen enpresek kudeatu eta ustiatuko dituzte.

4. artikulua.– Interkonexio-sistema motak.

1.– Herrizaingoko sailburuaren 2009ko abenduaren 4ko Aginduekin bat –zeinaren bidez garatzen baita joko-makina eta -sistemen erregelamendua–, baimendu ahal izango da lokal bereko joko-makinen edo lokal ezberdinetan jarritako makinen arteko konexioa, haien artean konektatutako makina bakoitzarenaren sariari sari gehigarri bat emateko, joko-makina eta -sistemen erregelamenduaren 47. artikuluan aurreikusitako establezimenduetan betiere.

2.– Lokal bereko makinak ustiatzeko interkonexio-sistemek barneko interkonexio-sistemak izena hartzen dute, eta lokal ezberdinetako makinak ustiatzeko diseinatutakoek, kanpoko interkonexio-sistemak.

5. artikulua.– Kanpoko interkonexio-sistemen monitorizazioa eta kontrola.

Dagokion homologazioan ezarritako eskakizun guztiak betetzen direla egiaztatzeko eta joko-eragiketen erregistroen jarraipena eta kontrola egiteko kontrol-funtzioak egiten dituzten administrazio publikoekin linean konektatzea ahalbidetzeko gisan eratuak egongo dira joko-makinen kanpoko interkonexio-sistemak, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzako pertsona titularrak duen edukiaren eta formatuarekin bat.

6. artikulua.– Interkonexio-sistemen eskakizunak.

1.– Kanpoko interkonexio-sistemek bete beharreko eskakizun teknikoak 2009ko abenduaren 4ko aipatu aginduaren 6. artikuluan 3. atalean ezarritakoak dira.

2.– Jokatutako kopuruetatik eratorritako diru-kopuruak pilatzea aurreikusi ahal izango dute interkonexio-sistemek, zorro edo sari gehigarriak eratzeko, eta sariok interkonexio-sistemak ezartzen dituen konbinazio espezifikoek bidez lortuko dira.

3.– Elkarren artean konektatutako makinen ehunekoen kenketa progresiboki pilatuz soilik hornitu ahal izango dira interkonexio-sistemen sariak, eta debekatua egongo da ehunekook zenbateko finkoekin hornitzea.

7. artikulua.– Makinen arteko konexio-sistemen homologazio- eta inskripzio-prozedura.

1.– Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari helarazitako fabrikatzailearen, inportatzailearen edo komertzializatzailearen eskabidearekin abiatuko da –aldeztatik Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatu beharko dira– makinen interkonexio-sistemen homologazio- eta inskripzio-prozedura, eta Herri Administrazioen Araubide Juridikoaren eta Administrazio Prozedura Erkidearen azaroaren 26ko 30/1992 Legearen 70. artikuluan eskatzen diren betekizunak bete beharko ditu. Ondoko datuak jaso beharko ditu, gutxienez, eskabideak:

a) Interkonexio-sistemaren izen komertziala.

b) Fabrikatzailearen, inportatzailearen edo merkatutzailearen izena eta Jokoaren Erregistro Nagusian dagokion Ataleko erregistro-zenbakia.

2.– Homologatu edo inskribatzeko eskabidearekin batera, agiri hauek aurkeztu beharko dira, bikoiztuta:

- a) Interkonexio-sistemaren bi argazki euskarri informatikoan.
- b) Sistemaren eta bere elementu guztien funtzionaltasunaren memoria.
- c) Sistemaren eta bere eskema elektrikoaren planoak.
- d) Behe-tentsioaren alorreko indarreko araudia betetzen denaren egiaztagiria.
- e) Bateragarritasun elektromagnetikoaren aitorpena, indarrean dagoen araudiarekin bat datorrena.
- f) Sistemaren eskuorri teknikoa, non Sistemaren eta bere elementuen funtzionatzeko modua eta haien arteko harremana agertuko den.
- g) Pilatutako sarien, kontrol-gailuen edo bestelako gailu edo mekanismoen bistaratzailerik edo monitoreen detailea, baita horien funtzionamendu- eta erabilera-protokoloena ere.
- h) Behar den kasuetan, joko-programen zerrenda, joko-programak zein gailu duen zehaztuz, bai eta haren identifikatze- eta egiaztatze-elementuak ere. Ohiz kanpoko prozedura teknikoak erabiltzen badira, homologazio-prozesuan haiek egiaztatzeko baliabideak eskainiko ditu enpresa fabrikatzaile edo inportatzaileak.
- i) Kanpoko interkonexio-sistemen kasuan, urruneko kontrol eta monitorizazio sistemaren ezaugarriak, ezartzen den formatu eta edukiarekin bat.

Nolanahi ere, enpresa fabrikatzaileak jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari azaldu beharko dio joko-programetara eta honen identifikatze- eta egiaztatze-elementuetara bere kabuz nola sartu.

- j) Interkonexio-sistemak indarreko legeria betetzen duela adierazten duen agiria.
- k) Joko-makina eta –sistemen erregelamendu honetako 25. artikuluan xedatutakoari jarraituz, antolatutako entsegu-laboretegiak alde aurreko entseguen gainean igorritako ziurtagiria.

3.– Aurreko paragrafoan xedatutakoaz gain, interkonexio-sistema homologatu eta inskribatzeko eskatu duen pertsonak azalpen-memoria bat erantsiko du, honakoak azalduz:

- a) Sistemak eman dezakeen saririk handiena, baita irabazien planaren eta sarien deskribapena ere, nola lortu diren zehazturik.
- b) Sari gehigarrien ehunekoa aldatzea ahalbidetzen duten mekanismoak edo gailuak dauden ala ez.
- c) Interkonexio-sistemak dituen bestelako mekanismo edo gailuak, eta nola funtzionatzen duten.
- d) Homologatu beharreko joko-programak gordetzen dituzten memoria edo mikroprozesadoreetako erreduzantzia ziklikoen kodeak – EZK –, memoria-batura edo «checksum» zerrenda. Halaber, joko-makina edo –sistemei dagozkien MD5 algoritmoak edo mezua laburtzeko algoritmoak eskatu ahal izango dira.
- e) Sistemak dituen kontagailu-moten deskribapena.
- f) Alde aurreko entseguen ziurtagiria, akreditatutako laboretegiak egina.

g) Interkonexio-sistemarekin zerikusia duten joko-elementuen arteko konexioak.

4.– Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak, behin eskabidea jaso duenean, modeloa homologatzeari eta Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatzeari buruzko ebazpena emateko prozedura bideratuko du.

Derrigorrezko datu edo dokumenturen bat falta bada, interesdunari hutsa zuzendu dezala eskatuko zaio, hamar eguneko epean; hala egin ezean, eskabideari uko egin diola ulertuko da, Herri Administrazioen Araubide Juridikoaren eta Administrazio Prozedura Erkidearen azaroaren 26ko 30/1992 Legearen 71. artikuluan ezarritakoa betez.

5.– Prozedura bat ebatzi eta ebazpena jakinarazteko epea, gehienez, sei hilabetekoa da.

Epe hori bertan behera utzi ahal izango da Herri Administrazioen Araubide Juridikoaren eta Administrazio Prozedura Erkidearen azaroaren 26ko 30/1992 Legearen 42.5 artikuluan aipatzen diren kasuetan; bereziki, nahitaezkoak eta ebazpenerako funtsezkoak diren txostenak, hala nola entsegu edo froga teknikoak, eskatu behar direnean.

6.– Joko-programan eragina duen sistemaren barneko edozein gailuk identifikagarria eta eskuragarria izan beharko du jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzarentzat.

7.– Beharrezkotzat jotzen bada, Administrazioak interkonexio-sistemaren iturburu-kodea eskatu ahal izango du.

8. artikulua.– Interkonexio-sistemak instalatzeko baimen-prozedura.

Joko-makina eta -sistemen erregelamenduaren 16. artikuluan zehaztutako prozeduraren arabera, interkonexio-sistema bat ustiatzeko, interkonexio-sistemen enpresak idatzizko eskabidea aurkeztuko dio jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari. Eskabide horretan, Herri Administrazioen Araubide Juridikoaren eta Administrazio Prozedura Erkidearen Legearen 70. artikuluan zehaztutako eskakizunei erantzunez, datu hauek jaso beharko dira gutxienez, eta, hala behar bada, agiri hauek aurkeztu:

a) Interkonexio-sistemaren izen komertziala eta inskripzio-zenbakia, baita sistema-mota ere: barnekoa ala kanpoko.

b) Konektatu beharreko makina-kopurua, makina bakoitzaren banakako identifikazioa, zein joko-lokaletan eta establezimendutan instalatu nahi diren, eta sari-motak eta hauen zenbatekoak.

c) Interkonexio-sistema instalatuko den lokalen zerrenda, interkonexio-sistema osatzen duten makinaren gutxieneko ehunekoa edo interkonexio-sistemako gutxieneko lokal kopurua betez, 2009ko abenduaren 4ko Aginduaren 7. artikuluan xedatutakoaren arabera.

d) Interkonexio-sistemak eta enpresa operatzaileak edo joko-enpresak –makina interkonektatua instalatuta dagoen lokalaren arabera– izenpeturiko agiri arautua.

9. artikulua.– Interkonexio-sistema instalatzeko eskabidea izapidetzea eta ebaztea.

1.– Jokoaren alorrean eskumena duen organoa, eskakizunak betetzen direla eta eskabideko datuak egiazkoak direla egiaztatuta, prozeduraren instrukzioaren emaitzaz baliatuko da eskabidea ebazteko. Eta ebazpen horren aurka, gora jotzeko errekurtsioa ezarri ahal izango zaio Herrizaingoko Sailburuordetzako pertsona titularri.

2.– Prozedura bat ebatzi eta ebazpena jakinarazteko epea, gehienez, sei hilabetekoa da.

Epe hori bertan behera utzi ahal izango da Herri Administrazioen Araubide Juridikoaren eta Administrazio Prozedura Erkidearen azaroaren 26ko 30/1992 Legearen 42.5 artikuluan aipatzen diren kasuetan; bereziki, nahitaezkoak eta ebazpenerako funtsezkoak diren txostenak, hala nola entsegu edo froga teknikoak, eskatu behar direnean.

10. artikulua.– Interkonexio-sistema aldatzea.

1.– Homologatutako interkonexio-sistema bati buruzko aldaketa oro, aldez aurretik jokoaren alorrean eskumena duen organoak baimendu beharko du.

2.– Joko-sistemaren programari eragiten dion aldaketa hartuko da funtsezko aldaketatzat. Funtsezko aldaketa egiteko baimena egin ahal izateko, aldez aurretik homologatu egin beharko da, interkonexio-sistema homologatzeko ezarritako prozeduraren arabera.

3.– Joko-programaren edo sistemaren elementuen aldaketa ez da funtsezkotzat hartuko baldin eta ez badio eragiten –zuzenean edo zeharka– joko-programaren parametroei; hala nola, jokoaren abiadurari, irabazien planari edota jokoaren garapenak berezko dituen bestelako ezaugarriei.

4.– Aldaketa ez-funtsezkoen eskabidearekin batera, memoria tekniko bat aurkeztu beharko da, eta, bertan, hauek aipatuko dira zehatz-mehatz: aldaketaren arrazoietan gertatutako aldaketak, jokoaren memoria gordetzen duen euskarria, eta aurreko paragrafoan aipatutako funtsezko elementuak aldatu ez izanaren idatzizko konpromisoa.

5.– Horiek horrela, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzako titularrak ebatziko du, eskabidea eta agiri guztiak aurkeztu eta hamar egun balioduneko epean. Ez bada berariazko ebazpenik ematen, eskabidea baimendutzat joko da.

11. artikulua.– Makina, lokal eta interkonexio-sistema kopuruaren mugak eta aldaketak.

1.– Elkarren artean konektatu beharreko gutxieneko makinien edo atxikitako joko-lokalen kopurua, kasuaren arabera, kanpoko interkonexio-sistema bakoitzeko, instalatuta dauden makinien ehuneko hogeita hamabostekoa eta atxikitako joko-lokalen ehuneko hogeita hamabostekoa baino gehiagokoa izan beharko da, betiere, joko-makinien erregelamendua garatzeko Herrizaingoko sailburuaren 2009ko abenduaren 4ko Aginduaren arabera.

2.– Aurreko paragrafoan aipatutako elkarren artean konektatutako makinien edo atxikitako joko-lokalen kopuruari eutsi beharko zaio sistemaren kudeaketak dirauen artean, honela, gerta litezkeen bajen eta horren arabera behar den doikuntzaren ondorioz, aipatu muga gehienez % 5 murriztu ahal izango da, urtebeteko aldian hiru hilabetez gehienez –jarraian edo aldizka–.

3.– Interkonexio-sistemaren ustiaketan atxiki diren joko-makinak edo -lokalak gutxitzeak, aurreko paragrafoetan xedatutakoa alde batera utzita, ustiaketa baimena baliogabetzea ekarriko du, arauzko baldintzak galtzeagatik, betiere, sistemaren enpresa operatzaileari entzun eta gero.

4.– Kanpoko interkonexio-sistema bat instalatzeko baimena eman eta gero, instalatu baino lehen, sistemari atxikitako joko-makinien edo -lokalen kopuruari buruzko aldaketak –handitzea edo gutxitzea– jakinarazi egin beharko dizkio sistema operatzailearen enpresak jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari.

12. artikulua.– Modeloen proba komertziala.

1.– Joko-makina eta -sistemen erregelamenduaren 30. artikuluan xedatutako baldintzen arabera, ekoizleak eta interkonexio-sistemen enpresa batek, adostasunean, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari eskatu ahal izango diote, behin betiko Jokoaren Erregistro Orokorrean

inskribatu behar izanik gabe, interkonexio-sistemako modelo jakin baten proba komertziala egitea, interkonexio-sistemaren fidagarritasun teknikoa eta komertziala aztertzeko.

2.– Proba komertzialak dirauen aldian, joko-makinen eta –lokalen ehuneko bostekin gutxienez instalatu ahal izango da interkonexio-sistemaren modeloa, interkonexio-sistemaren behin betiko baimena emateko eskatutako gutxieneko dotazioak aintzat hartuta.

XEDAPEN GEHIGARRIAK

Lehenengoa.– Interkonexio-sistemen funtzionalitateak.

1.– Interkonexio-sistemen joko-programak zozketatutako eta aurrezozketatutako jokoetan oinarritu ahal izango dira, ausa- edo lehia-programei atxikitzen bazaizkie betiere.

2.– Joko-makinei atxikitako interkonexio-sistemek berariazko gailuak izan ahal izango dituzte aipatu sistemekin jokoak garatzeko, betiere makinaren programen beren edo euren gailuen tartean sartzen ez badira.

3.– Sistemaren Unitate Nagusiak baimendutako partidak eta eskaintzak garatzeko informazio-mezuak izan ahal izango ditu, baina jokora bultzatzen duten mezuak ezingo dira barne hartu.

4.– Interkonexiogai diren makinei gehitutako bistaratzaille edo monitoreen gehienezko neurria –sariak, joko arduratsuari buruzko informazioa eta jokoari buruzko baimendutako gainerako informazioa erakusten dituen– 24 hazbetekoa izango da gehienez. Ezingo dira instalatu elkarren artean konektatutako makinetan sartuta ez dauden bistaratzaille edo monitoreak. Dena den, makina bakoitzak bistaratzaille edo monitore bat izan ahal izango du barnean.

5.– Sistemara atxikitako makina guztiek –joko-lokaletan kokatutakoek izan ezik– kode-barra irakurtzeko txartelak inprimatzea ahalbidetzen duen elementu bat izango dute, informazio hau gutxienez jasoko duena:

- a) Interkonexio-sistemaren enpresa titularra.
- b) Makinari buruzkoak: modeloa, erregistro-zenbakia eta serie-zenbakia.
- c) Instalatzeko lokala.
- d) Sariaren eguna, ordua eta zenbatekoa.

6.– Sariak ordaintzeko moduak Joko-makina eta -sistemen erregelamenduan ezartzen dira. 500 euro baino sari txikiagoak saria eskuratu den lokalean bertan ordaindu ahal izango dira. Zenbateko hori baino sari handiagoak jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzako titularraren ebazpenaren bidez onartutako moduetan ordainduko dira.

Bigarrena.– Pertsona erabiltzaileak babestea eta joko arduratsua.

1.– Sistema guztien bistaratzaille edo monitoreetan, etiketa birtual informatibo bat agertuko da, adierazteko jokoak mendekotasuna sor dezakeela.

Aurreko paragrafoan xedatutakoaz gain, joko-lokalak ez direnetan instalatuta dauden sistema guztien bistaratzaille edo monitoreetan, etiketa birtual informatibo bat agertuko da, adierazteko adingabekoek jokatzea debekatua dutela.

Aurreko paragrafoetan aipatutako etiketek Herrizaingoko sailburuaren 2009ko abenduaren 4ko Aginduan zehatutako edukia eta formatua izango dute.

2.– Makina egonean dagoenean, etiketa birtuala 5 minutuko tartean agertuko da, eta gutxienez 30 segundoko sekuentziak izango dira.

3.– Halaber, bistaratzailer edo monitoreen bidez, aldian behin erakutsiko dira joko arduratsuaren printzipioak, 2009ko joko-makina eta -sistemen erregelamenduaren 4. artikuluan aipatuak. Monitore horietan, erabiltzaileei joko arazotsua tratatzen espezializatutako elkarteekin harremana izan ahal izateko informazioa sartu ahal izango da.

ALDIBATERAKO XEDAPENA

1.– Agindu hau argitaratzean dauden interkonexio-sistemak baimentzeko ebazpenak baliozkoak izango dira, harik eta emandako epea amaitu arte.

2.– Hala ere, aipatu sistemak agindu horretan xedatutako preskripzioetara egokitu beharko dira, indarrean sartzen denetik sei hilabeteko epean.

XEDAPEN INDARGABETZAILEA

1.– Herrizaingoko sailburuaren 2000 abenduaren 21eko Agindua indargabetzen da; agindu horren bidez, Euskal Autonomia Erkidegoko joko-makinen, makina laguntzaileen eta jokorako beste instalazio eta sistema batzuen araudia onartu zuen abenduaren 24ko 308/1996 Dekretua partez garatzen da.

2.– Indarrrik gabe gelditzen dira joko-makina eta -sistemen erregelamendua garatzeko Herrizaingoko sailburuaren 2009ko abenduaren 4ko Aginduaren 6. artikulua 5. ataleko eta 7. artikulua 2. ataleko b) idatzi-zatia.

AZKEN XEDAPENA

Agindu hau Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratu eta biharamunean jarriko da indarrean.

Vitoria-Gasteiz, 2012ko urriaren 30a.

Herrizaingo, Justizia eta Herri Administrazioiko sailburua,
IDOIA MENDIA CUEVA.

ERANSKINA

INTERKONEXIO-SISTEMEN ESPEZIFIKAZIOAK

A) Eskakizunak.

a.1.– Interfazearen eskakizunak.

a.1.1.– Interkonexio-sistemako joko-makina bakoitzak gailu edo elementu bat izan beharko du makinan instalaturik, joko-gailuaren eta datu-biltzaile edo informazioa biltzeko gailu baten artean komunikazioa ahalbidetzeko.

a.1.2. Energia elektrikoa galtzen den kasuan eskatutako informazioa gorde beharko du interfazeak.

a.1.3.–Eskatutako informazioa ezin zaionean helarazi Unitate Nagusiari, beharrezko kontagailuen informazio oro eta gertakari esanguratsuen informazio oro gorde beharko du interfazeak Unitate Nagusiarekin komunikatu ahal izan arte. Halaber, trazabilitate-mekanismo bat egon beharko da datuak galdu diren jakiteko.

a.1.4.– Interfazearen memoriaren egiaztatzeak egingo dira energia elektrikoari berriro ekiten zaion bakoitzean.

a.2.– Prozesatzaile frontalaren eta datu-biltzailearen eskakizunak.

a.2.1.– Prozesatzaile frontalak ezartzen du elkarren artean konektatutako makinaren eta Unitate Nagusiaren arteko konexioa.

a.2.2.– Unitate Nagusiak datu guztiak bilduko eta informazioa biltzeko gailuetatik lotutako datu-baseetara zabalduko ditu. Datu-biltzaileek, berriz, konektatutako joko-makinaren datu guztiak bilduko dituzte.

a.3.– Unitate Nagusiaren eta Datu Basearen eskakizunak.

a.3.1.– Unitate Nagusiak izango ditu sare bati konektatutako zerbitzari bat edo batzuk edo sistema banatuak eta sistemaren sartutako eta bildutako informazio oro biltegiatutako duten lotutako datu-base bat edo batzuk.

a.3.2.– Sistema ordularia. Unitate Nagusiak barne-ordulari bat izango du, zeinak 24 orduko formatuan ordu lokala eta eguna adieraziko baitu. Informazio hau erregistratzeko erabiliko da:

- Erregistroen zigilu kronometratua.
- Txostenetarako ordularia.
- Ezarpen-aldaketak erregistratuko dituen ordularia.

a.3.3.– Datu Baseetara sartzea. Unitate Nagusiak ez dio baimena emango sistemaren enpresa titularrari sistemaren entzunaldian datu-basearen aldaketak egiteko eragin dezan.

a.4.– Lan-estazioaren eskakizunak (sarean instalatzea).

a.4.1.– Pilatutako saria edo jackpot-aren funtzionaltasuna. Unitate Nagusiak joko-makina bakoitzaren ordainketa guztiak jaso eta prozesatzeko aplikazio bat izan behar du.

a.4.2.– Erabiltzaileek sariak lortzean, informazio hauek erregistratuko dira:

- Ordainketaren zenbakidun identifikazioa.
- Eguna eta ordua.
- Joko-makinaren erregistro-zenbakia eta serie-zenbakia.
- Makina zein lokaletan instalatuta dagoen.
- Sariaren zenbatekoa.

a.4.3.– Unitate Nagusiak unean uneko gertakari esanguratsuen erregistro-linearen eta aurreko hogeita hamar egunetarako bilaketa egingo du, artxibatutako datuen bidez.

Interkonexio-sistemaren programak honako hauetara sarbidea izan ahal izango du:

- Egunaren eta orduaren barrutia.
- Joko-interfazearen/gailuaren identifikazio-zenbakia.
- Gertakariaren zenbakidun identifikazioa.

a.4.4.– Unitate Nagusiak datu-base bat izan beharko du, zeinetan joko-makina guztiak sartuko baitira, eta, makina bakoitzari dagokion informazio hau gutxienez sartuko da datu-base hortan:

- Joko-interfazearen berariazko identifikazio-zenbakia.
- Joko-makinaren erregistro-zenbakia eta serie-zenbakia.
- Atxikipena joko-makina bakoitzeko.
- Kontrol-programak, joko-makinaren barnean instalatuak.

a.4.5.– Kontabilitatearen funtzionaltasuna. Unitate Nagusiak kontabilitate-informaziorako sarbidea ahalbidetzen duen aplikazio bat izan behar du, berariazko txostenak eta galdatzen diren barne-kontrolak eskatutako txosten guztiak sortzeko gai izango den aplikazioa.

a.4.6.– Partiden eta ordainketen informazioa sortzen duen sistemaren bestelako ezein elementu edo osagai –eranskin honetan espezifikatu gabekoa– homologatu aurretik egiten diren saiakuntza-probetan identifikatu beharko da.

B) Gertakariak.

b.1.– Gertakari esanguratsuak.

b.1.1.– Adierazpen orokorra. Gertakari esanguratsuak joko-gailu baten bidez sortzen dira, eta, onartutako komunikazio-protokoloa erabiliz, Unitate Nagusiari interfazearen bidez igortzen.

Gertakari bakoitza datu-base batean edo gehiagotan biltegitatu beharko da, eta informazio hau bilduko du:

- Gertakaria zein egun eta zein ordutan jazo zen.
- Gertakaria eragin zuen joko-makinaren identitatea.
- Gertakaria definitzen duen berariazko kodea.
- Gertakaria deskribatzen duen testu labur bat.

b.1.2.– Gertakari esanguratsuak. Gertakari esanguratsu hauek bildu beharko dira joko-makinatik, eta Unitate Nagusiari helarazi beharko zaizkio biltegitzeko:

- Korrante elektrikoaren berrezartzea edo akatsa.
- Joko-makinak pilatutako saria (jackpot).

b.1.3.– Halaber, eguna, ordua eta makinaren modelo, erregistro eta seriearekin grabatuak geldituko dira gertakari hauek:

- Inprimagailuaren akatsak.
- Paperik ez edo paper gutxi.
- Inprimagailua deskonektauta/akatsa.

b.1.4.– Lehentasun generikoko gertakariak. Gertakari hauek Unitate Nagusiari jakinarazi beharko zaizkio:

- Interfazearekin komunikazioa galtzea.
- Joko-gailuarekin komunikazioa galtzea.
- Akatsa interfazearen memorian.

C) Kontagailuak.

c.1.– Kontagailuak.

c.1.1.– Adierazpen orokorra. Kontagailuen informazioa joko-makinan sortzen da, eta interfazeak bilduko du, eta Unitate Nagusira igorriko komunikazio-protokolo baten bidez.

Unitate Nagusian identifikatuko da kontagailuen informazioa, euren funtzioaren arabera argiro ulertuak izan daitezzen.

c.1.2.– Eskatutako kontagailuak. Kontagailuen informazio hau joko-makina bakoitzetik jakinarazi beharko da, eta Unitate Nagusian biltegitatu.

- Sartutako zenbatekoak.
- Ordaindutako zenbatekoak.
- Emandako boletoa/balea.
- Makina bakoitzak ordaindutako jakcpot sariak.
- Txartela (sartutako boletoa/balea).

D) Txostenak.

d.1.– Txostenak sortzeko eskakizunak.

d.1.1.– Adierazpen orokorra. Gertakari esanguratsuen eta kontagailuen informazioa Unitate nagusian biltegitatuko da, datu-base batean, ondorioz kontabilitate-txostenak sor daitezzen.

d.1.2.– Eskatutako txostenak. Txostenak jokoaren alorrean eskumena duen organoaren pertsona titularraren ebazpenaren arabera sortuko dira, eta datu-baseetan biltegitratutako informazioetik sortutako eguneroko txostenek, hilerokoek, urterokoek osatuko dituzte txostenok. Txosten horiek informazio hau bilduko dute gutxienez:

- Joko-makina bakoitzaren irabazi garbien/sarreren txostena.
- Jackpot sarien txostena eta jackpot sari bakoitzaren ehunekoa eta pilatua.
- Kenketa teorikoaren eta egungo atxikipenaren –bere bariazioekin– arteko konparaketa-txostena.
- Elkarren artean konektatuta dauden makina bakoitzaren gertakari esanguratsuen txostena.
- Bestelako txostenak, jokoaren alorrean eskumena duen organoak eska litzakeenak.

E) Segurtasuna.

e.1.– Segurtasun eskakizunak.

e.1.1.– Sarbide-kontrola. Programetarako edo bereziki menu-aukeretarako sarbidea erabiltzaileak eta pasahitzak definitzeko gisan egina beharko du Unitate Nagusiak, edo sarbidea baimenduko du (programetara eta gailuetara segurtasunez, erabiltzailearen izenean eta pasahitzean edo identifikazio pertsonalerako zenbakian (PIN) soilik oinarrituz).

Monitorizazio-sistemak ez du ahalbidetuko joko-makinetik jakinarazitako informazio esanguratsuen erregistroaren inongo aldaketarik. Gainera, probisio bat egon beharko da sistemaren administratzaileari jakinarazteko eta erabiltzaileak edo auditoretza sarrera arrasto bat blokeatzeko, huts egin duten hainbat sartze saiakera gertatzen direnean.

e.1.2.– Datuak aldatzea. Unitate Nagusiak ez du baimenduko kontabilitateko informazioaren edo gertakari esanguratsuen erregistroaren inongo aldaketarik, hain zuzen, gainbegiratu gabeko sarbide-kontrolik gabe joko-makinetik jakinarazitako aldaketak. Finantza-daturen bat aldatuz gero, auditoretzako erregistro automatizatu bat sortzeko gai beharko luke, informazio hauek biltzeko:

- a) Aldatutako datua.
- b) Aldatu aurreko datuaren balioa.
- c) Aldatu ondorengo datuaren balioa.
- d) Aldaketaren ordua eta eguna.
- e) Aldaketa eragin zuen erabiltzailea.

e.1.3.– FLASH deskargen eskakizunak. Sistemak FLASH teknologia erabili ahal izango du interfazearen softwarea instalatzeko, eskakizun hauek guztiak betetzen baditu betiere:

a) FLASH deskargen funtzionaltasunak gainbegirale-mailako pasahitzaren babesa izan beharko du gutxienez.

b) Auditoretza-erregistro batek FLASH deskarga baten ordua eta eguna erregistratu beharko ditu, eta hornikuntzaren bat egin beharko da erregistro hori hauekin lotzeko: kodearen zein bertsio deskargatu zen eta deskarga hasi zuen erabiltzailea. Egokiena litzateke Flash deskargaren auditoretza-erregistroaren aparteko txostena.

c) Exekutagarrien edo flash artxibo deskargagarrien aldaketa guztiek saiakuntzetarako egiaztatutako laborategian saiakuntza egitea eskatuko dute, eta, ondoren, jokoaren alorrean eskumena duen organoaren ebazpena.

Saiakuntza-laboretegiak FLASH deskarga bat egingo du saiakuntza-laboretegi dagoen sistemara, eta bere eragiketa egiaztatuko du. Gero, saiakuntza-laboretegiak izenpe elektronikoak emango dizkie kode exekutagarriei eta flash artxibo esanguratsuei, erregulatzailer batek egiazta ditzan joko-saletan.

e.2.– SegurtaSegurtasun- eta berrezartze-kopiak.

e.1.1.– Adierazpen orokorra. Sistemak nahikoa erredundantzia eta modularitate izango du osagai individual batek edo osagai baten zatiak huts egiten badu ere, jokoek jarrai ahal dezaten. Erregistroko edo sistemaren datu-baseko artxibo bakoitzaren kopia erredundanteak egongo dira edo biak «SMC»-n, segurtasun- eta berrezartze-kopientzat euskarri irekiarekin.

e.2.2.– Berrezartzeko eskakizunak. Akas dun gertakari baten kasuan, ezin denean sistema bestela berrabiarazi, segurtasun-kopiaren azken puntu bideragarritik sistema berrezarri eta segurtasun-kopiako edukiak osorik errekupe ratu ahal izango dira, gutxienez informazio hau bilduko du:

- Gertakari esanguratsuak.
- Kontabilitateko informazioa.
- Auditoretzako informazioa.
- Lokalaren berariazko informazioa, hala nola joko-makinen artxiboa, ezarpen progresiboak, eta abar.