

# XEDAPEN OROKORRAK

## SEGURTASUN SAILA

### 5683

*AGINDUA, 2023ko abenduaren 5ekoa, Jaurlaritzako lehenengo lehendakariorde eta Segurtasuneko sailburuarena, joko-makinen eskakizunak eta ezaugarri teknikoak, interkonexio-baldintzak eta kontrolatzeko eta ikuskatzeko behar diren sistemak arautzen dituen.*

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

Azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 3. artikulua ezartzen duenez, Euskal Autonomia Erkidegoko Gobernu Kontseiluari dagokio Jokoen Katalogoa onartzea. Katalogo horretan, jokoen izenak, modalitate posibleak, jokoen aritzeko behar diren elementuak eta pertsonak eta jokatzeko funtsezko arauak zehaztuko dira. Halaber, 7. artikuluan, katalogoan sartutako jokoen erregelamendu espezifikoak onartzea xedatzen da.

Bai azaroaren 8ko 4/1991 Legean, bai Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoa onartzen duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuan, baimendutako jokoen artean sartzen dira jolas-makinetan, jolas-makina saridunetan eta ausazko makinetan egiten direnak.

Otsailaren 8ko 19/2022 Dekretua (Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren erregelamendu orokorra onesten duen uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua aldatzen duena) berriki indarrean jarri denez, irizpide eta aurreikuspen berriak ezarri behar dira, eta horiek behar bezala aplikatzeko, beharrezkoa da joko-makinen eta -sistemen arloko garapen-araudia egokitzea, uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua garatzeko beste agindu baten bidez. Dekretu hori Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren erregelamendu orokorra onartzen duena da, eta makina eta sistema mota guztiak hartuko ditu barnean, baita horiek kontrolatu eta ikuskatzeko mekanismoak ere.

19/2022 Dekretuak aldaketa esanguratsuak sartu ditu joko-makinen eta makina laguntzaileen araudian eta haien interkonexioan, eta, beraz, alderdi teknikoak zehaztu behar dira, jokoaren azpisektoreek behar bezala bete ditzaten. Zehazki, parametro jakin batzuk zehaztu behar dira joko-makinak eta -sistemak homologatzeko, abiadurari, sarien itzultze-ehunekoari, gehieneko sariari eta halakoak betetzeko ondoz ondoko partida-zikloei dagokienez; zehaztuen teknikoak egin behar dira monitorizazioa hobetzeko eta kontsumitzaile/erabiltzailearentzat ulergarriak diren joko-arauak ziurtatzeko.

Postu anitzeko makinei dagokienez, homologazio-espeditanteetan joko eta sari komun funtzionamendua eta kudeaketa deskribatzeko modua zehazten da. Era berean, barneko zein kanpoko interkonexio-sistemen zehaztuen teknikoak arautzen dira.

Jokoaren Erregelamendu Orokorrak, 111., 113., 121. artikuluetan eta hurrengoetan, agindu bidez arautzen ditu joko-makinen eta makina laguntzaileen eta interkonexio-sistemen eskakizunak eta ezaugarri teknikoak.

Azaldutakoa ikusita, joko-makinen eskakizunak eta ezaugarri teknikoak, haien interkonexio-baldintzak eta kontrolatzeko eta ikuskatzeko behar diren sistemak arautzeko beharra ikusten da,

Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren erregelamendu orokorra onesten duen dekretua aldatzen duen otsailaren 8ko 19/2022 Dekretuan jasotako aldaketetara egokitzeko.

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

Azkenik, adierazi behar da agindu hau Europako Parlamentuaren eta Kontseiluaren 2015eko irailaren 9ko 2015/1535 Zuzentarauan aurreikusitako informazio-prozeduraren mende jarri dela, arau eta erregelamendu teknikoen eta informazio-gizartearen zerbitzuei buruzko erregelamen-  
duen arloan.

Horregatik guztiagatik, hau

#### XEDATZEN DUT:

##### 1. artikulua.– Xedea.

Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren erregelamendu orokorra onesten duen uztailaren 27ko 120/2016 Dekretua garatzeko xedez (otsailaren 8ko 19/2022 Dekretuak aldatu baitzuen), hau da agindu honen xedea:

a) Joko-makinek eta makina laguntzaileek homologatzeko eta Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatzeko bete behar dituzten eskakizunak eta ezaugarri teknikoak arautzea.

b) Makinen barneko eta kanpoko interkonexio-sistemak homologatzeko eta ustiatzeko araubidea arautzea, eta interkonexio-sistemen zehaztapen teknikoak ezartzea.

c) Jokoaren unitate nagusiaren eta urrutiko kontrol- eta monitorizazio-sistemaren bidez joko-eragiketak kontrolatzeko eta monitorizatzeko sistemak.

##### 2. artikulua.– «B» motako makinak homologatzeko eskakizun orokorrak.

Homologatzeko, «B» motako makinek honako eskakizun hauek bete beharko dituzte:

a) Partida bakoitzaren prezioak eta aldi berean egin daitezkeen partiden kopuruak ezin izango dituzte gainditu agindu honetan «B» makinaren azpimota bakoitzerako ezarritako mugak.

b) Makinak eman dezakeen gehieneko saria ez da izango agindu honetan «B» makinaren azpimota bakoitzerako ezarritako mugak baino handiagoa, eta joko-programan ezin izango da egon erlazio sistematiko eta lehenetsirik gehieneko balio horren eta sarien artean, baldin eta sarien baturak balio hori gainditzen badu.

Euroak euro ez diren apustu- eta sari-unitate bihurtzeko oinarritzko jokoa duten makinetan, eta alderantziz, makinak fitxetan, puntuetan edo unitate baliokidean sari gisa eman dezakeen gehieneko saria ez da izango agindu honetan «B» makinaren azpimota bakoitzerako ezarritako mugak baino handiagoa, eta joko-programan ezin izango da egon erlazio sistematiko eta lehenetsirik gehieneko balio horren eta sarien artean, baldin eta sarien baturak balio hori gainditzen badu.

c) Joko-programak ezin izango du ezarri baldintza gisa, partida batean lortutako edozein sari emateko, txanpon edo kreditu gehigarriak sartzea.

d) Sarrera-kreditu gisa dirua metatzeko kontagailu espezifiko bat izango dute. Sarrera-kontagailu horietan ez da onartuko agindu honetan «B» makinaren azpimota bakoitzerako ezarritako mugak gainditzen duen kreditu-metaketarik.

e) Erreserbako kontagailu gehigarri bat eduki ahal izango dute, sartutako gehiegizko dirua metatzeko, eta erabiltzaileak edozein unetan berreskuratu ahal izango du hango zenbatekoa. Nolanahi ere, bi kontagailuen artean kredituak transferitzeko, erabiltzailearen borondatezko ekintza bat beharko da.

f) Sariak erabiltzailearentzako kreditu gisa metatzeko kontagailu espezifiko eta eksklusibo bat eduki ahal izango du. Kontagailu horretan ezingo da metatu baimendutako gehieneko saria baino balio handiagorik, eta erabiltzaileak edozein unetan berreskuratu ahal izango du metatutako dirua, edo dirua jokorako kredituen kontagailura transferitu.

g) Makina programatu eta ustiatzeko, kontuan hartuko da agindu honetan «B» makinaren azpimota bakoitzerako ezarritako gutxieneko ehuneko itzuli behar diola erabiltzaileari. Ehuneko hori, makinaren azpimotaren arabera, gehienez ere ondoz ondoko partida jakin batzuetan lortu beharko da, b) apartatuaren ildotik, bihurketa-jokorik ez duten BG eta BS+ motetako makinetan izan ezik; horietan, egin daitezkeen konbinazio guztien ondoriozko estatistikaren arabera lortu ahal izango da.

h) Partiden batez besteko iraupena ez da izango agindu honetan «B» makinaren azpimota bakoitzerako finkatutako denbora baino laburragoa. Iraupenari dagokionez, aldi berean egindako partidak partida sinple bat balitz bezala kontabilizatuko dira.

i) Makinek mekanismo bat eduki ahal izango dute, erabiltzaileak mugatu ahal izateko jokatu beharreko dirua eta jokatzeko gehieneko denbora.

j) Makinek ematen dituzten sariak makinak emandako legezko erabilerako dirua izan behar dute nahitaez. Hala ere, joko-establezimenduetan instalatutako makinaren sariak erabiltzaileak baimendutako eta onartutako legezko edozein ordainketa-bitartekoren bidez ordaindu ahal izango dira, betiere zerga-araudian eta iruzurra eta kapital-zuriketa prebenitzeko araudian ezarritakoa betetzen bada.

Era berean, eta legezko diruaren ordean, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimena eman ahal izango du ordaintzeko eta itzultzeko txartelak edo euskarri elektronikoak edo fisikoak emateko, joko-establezimenduetan soilik erabiltzeko, eta aldean aurretik establezimenduan bertan erosiko dira.

Makinek blokeo-mekanismo bat izan beharko dute, edozein ordainketa osorik egin ezin izan denean jokoa geldiarazteko.

k) Konbinazio irabazle bat lortzen denean, makinaren aurrealdea argizatuta geratu beharko da, edo, bestela, sari hori lortu dela adierazten duen edozein ikur nabarmen erakutsi beharko da.

l) Ezin izango dira sartu, izen berarekin edo beste izen batekin, 19/2022 Dekretuaren II. eranskinaren arabera kasinoetako berezko jokoen modalitateak diren jokoak. Erruleta-jokoa edo hartan oinarritutako aldaerak izan ezik, horiek BS eta BS+ motetako makinetan instalatu ahal izango baitira.

3. artikulua.– Euroak euro ez diren apustu- eta sari-unitate bihurtzeko jokoa duten B motako makinak homologatzeko betekizun espezifikoak.

1.– Agindu honen ondorioetarako, euroak euro ez diren apustu- eta sari-unitate bihurtzeko jokoa duen makinatzat hartuko da, eta alderantziz, edozein makina mota, baldin eta oinarritzko joko bat badauka apustua eurotan egiteko eta saria honelakoetan hartzeko: eurotan, fitxetan, puntuetan, bonuetan edo unitate baliokideetan, edo ezer ez.

Lortutako unitateak bigarren faseko jokoetako apustuetan sartu ahal izango dira, baldin eta halakoak kontsumitzen badira eta unitate bereko sariak lortzen badira.

Lortutako unitateak euro bihurtuko dira jokoa hiru hirugarren eta azken fase batean.

2.– Bihurketa-jokoa duten makinek honako eskakizun hauek bete beharko dituzte:

a) Makinaren deskripzio-memorian ezarri beharko da euroak apustu-unitate bihurtzeko balioa, eta alderantziz eta saiakuntza-laboretegiaren txostenean jaso beharko da. Bihurketaren batez besteko balioak bakarra izan beharko du, eta laboretegiako saiakuntzetan kontrastatuko da, Jokoa Arautzeko Agintaritzak ezarritako saiakuntza-protokoloan deskribatutako prozeduren bidez.

b) Apustu-unitateetako gehieneko sariaren eta euroen arteko baliokidetzak ezin izango da izan makina-kategoria bakoitzerako ezarritako gehieneko saria baino handiagoa. Muga hori partida bereko ondoko ondoko sarietarako eta aukerako joko komun batetik datozen apustu-unitateetako sarietarako ezartzen da. Saiakuntza-txostenak egiaztatu beharko du irabazitako apustu-unitateak unitateen kontagailura pasatzean ezin dela muga hori gainditu.

c) Unitate-kontagailuak ezin izango ditu apustu-unitateak metatu gehieneko sariak eurotan duen balioetik gora, makina-kategoria bakoitzaren arabera. Gehienekoa lortuta, emandako azken sarian, makinak automatikoki bihurtuko ditu apustu-unitateak euro, eta unitate-kontagailua mantenduko da beti kategorian bakoitzerako zehaztutako gehieneko saritik behera.

d) Jokalariak eskuz aktibatzen badu apustu-unitateak euro bihurtzeko jokoa, kontagailuan dauden apustu-unitate guztiak hartuko dira kontuan.

3.– Makinan, informazio hau eman beharko zaio erabiltzaileari:

a) Argi eta garbi adierazi behar da makina horretan sartutako dirua apustu-unitate bihurtzeko daitekeela, ondorengo jokotan jokatu ahal izateko. Horrez gain, jokoa izena adierazi eta faseak deskribatu beharko dira.

b) Makinak dituen joko-arauetan, irabazien plana agertu beharko da, eurotan zein apustu-unitateetan.

c) Apustu-unitateen eta euroen arteko baliokidetzak, irabaz daitezkeen apustu-unitateek osatutako gehieneko saria berariaz adierazita.

d) Gorde daitezkeen gehieneko unitate-kopurua, hortik gora automatikoki aldatuko baitira.

4. artikulua.– «BH» eta «BHM» motetako makinak homologatzeko betekizun espezifikoak.

Homologazioa lortzeko, «BH» eta «BHM» motetako makinek, 2. eta 3. artikuluetan ezarritakoez gain, honako eskakizun hauek bete beharko dituzte:

a) Partida bakoitzaren prezioa ez da 20 zentimo baino gehiagokoa izango, eta erabiltzaileak 5 partida egin ahal izango ditu gehienez aldi berean.

b) Gehieneko saria ez da 500 eurotik gorakoa izango.

c) Dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailu espezifikoan, ez da baimenduko 100 partida bakunen baliokide den kreditu-metaketa baino handiagorik.

d) Makina bakoitzak egindako apustu guztien % 70 itzuli beharko du gutxienez. Ehuneko hori ondoko ondoko 40.000 partidako serie guztietan lortu beharko da, gehienez ere.

e) Partiden batez besteko iraupena ez da hiru segundo baino laburragoa izango, eta sei hiru partidaren gutxienezko iraupena ez da hogeita hamar minutu baino laburragoa izango.

5. artikulua.– «BHZ» motako makinak homologatzeko betekizun espezifikoak.

Homologatzeko, «BHZ» motako makinek, 2. eta 3. artikuluetan ezarritakoez gain, honako eskakizun hauek bete beharko dituzte:

a) Partida bakoitzaren prezioa ez da 10 zentimo baino gehiagokoa izango, eta erabiltzaileak 5 partida egin ahal izango ditu gehienez aldi berean.

b) Gehieneko saria ez da 250 eurotik gorakoa izango.

c) Dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailu espezifikoan, ez da baimenduko 100 partida bakunen baliokide den kreditu-metaketa baino handiagorik.

d) Makina bakoitzak egindako apustu guztien % 70 itzuli beharko du gutxienez. Ehuneko hori ondoz ondoko 40.000 partidako serie guztietan lortu beharko da, gehienez ere.

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

6. artikulua.– «BH+» motako makinak homologatzeko betekizun espezifikoak.

Homologazioa lortzeko, «BH+» motako makinek, 2. eta 3. artikuluetan ezarritakoez gain, honako eskakizun hauek bete beharko dituzte:

a) Partida bakoitzaren prezioa ez da 20 zentimo baino gehiagokoa izango, eta erabiltzaileak 5 partida egin ahal izango ditu gehienez aldi berean.

b) Gehieneko saria ez da 1.000 eurotik gorakoa izango.

c) Dirua sarrera-kreditu gisa metatzeko kontagailu espezifikoan, ez da baimenduko 100 partida bakunen baliokide den kreditu-metaketa baino handiagorik.

d) Makina bakoitzak egindako apustu guztien % 70 itzuli beharko du gutxienez. Ehuneko hori ondoz ondoko 100.000 partidako serie guztietan lortu beharko da, gehienez ere.

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

7. artikulua.– «BS» motako makinak edo sari berezia duten jolas-makinak homologatzeko betekizun espezifikoak.

Homologaziorako, 2. eta 3. artikuluetan ezarritako eskakizunez gain (2. artikuluen d letran xedatutakoa salbu), honako hauek ere bete beharko dituzte:

a) Partida bakoitzaren prezioa ezin izango da 20 zentimo baino gehiagokoa izan, eta partida batean erabiltzaile bakoitzak aldi berean egin ditzakeen apustuen balioa ezin izango da 3 euro baino gehiagokoa izan.

b) Gehieneko saria ez da 3.000 eurotik gorakoa izango.

c) Makina bakoitzak egindako apustu guztien % 80 itzuli beharko du gutxienez. Ehuneko hori ondoz ondoko 120.000 partidako serie guztietan lortu beharko da, gehienez ere.

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

8. artikulua.– «BS+» motako makinak homologatzeko betekizun espezifikoak.

1.– Homologaziorako, 2. eta 3. artikuluetan ezarritako eskakizunez gain (2. artikulua d letran xedatutakoa salbu), honako hauek ere bete beharko dituzte:

a) Partida bakoitzaren prezioa ezin izango da 20 zentimo baino gehiagokoa izan, eta partida batean erabiltzaile bakoitzak aldi berean egin ditzakeen apustuen balioa ezin izango da 5 euro baino gehiagokoa izan.

b) Gehieneko saria ez da 5.000 eurotik gorakoa izango.

c) Makina bakoitzak egindako apustu guztien % 80 itzuli beharko du, gutxienez, konbinazio posible guztietatik ateratzen den estatistikaren arabera, salbu eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa duten BS+ motako makinak, eta alderantziz, 3. artikulua ildotik; izan ere, gutxienez % 80ko ehuneko hori gehienez ere ondoz ondoko 120.000 partidako serie guztietan lortu beharko da.

d) Partiden batez besteko iraupena ez da hiru segundo baino laburragoa izango, eta sei ehun partidaren gutxieneko iraupena ez da hogeita hamar minutu baino laburragoa izango.

2.– Jokoa bingo-jokoan oinarritutako aldaeretan oinarritzen bada, «aparteko bola»ren aukera ematen duen gailu bat eduki ahal izango dute, jokalaria bere borondatez arriskuan jarri ahal izateko makinan dagoen kreditu-kopurua. «Aparteko bola»ren aukera onartuko da, baldin eta makinaren sarien ehuneko aldatzen ez bada, 5.000 euroko saria gainditzen ez bada, eta jokalaria «aparteko bola» bakoitzaren kostuaren berri ematen bazaio. Partida bakoitzean ezin izango dira 15 «aparteko bola» baino gehiago erosi.

9. artikulua.– «BG» motako makinak edo bingo-aretoetarako sari bereziko jolas-makinak homologatzeko betekizun espezifikoak.

1.– Homologaziorako, 2. eta 3. artikuluetan ezarritako eskakizunez gain (2. artikulua d letran xedatutakoa salbu), honako hauek ere bete beharko dituzte:

a) Partida bakoitzaren prezioa ezin izango da 20 zentimo baino gehiagokoa izan, eta partida batean erabiltzaile bakoitzak aldi berean egin ditzakeen apustuen balioa ezin izango da 6 euro baino gehiagokoa izan.

b) Gehieneko saria ez da 6.000 eurotik gorakoa izango.

c) Makina bakoitzak egindako apustu guztien % 80 itzuli beharko du, gutxienez, konbinazio posible guztietatik ateratzen den estatistikaren arabera, salbu eta euroak apustu-unitate bihurtzeko jokoa duten BG motako makinak, eta alderantziz, non gutxienez % 80ko ehuneko hori gehienez ere ondoz ondoko 120.000 partidako serie guztietan lortu beharko baita.

d) Partida bakoitzaren batez besteko iraupena ez da hiru segundo baino laburragoa izango, eta sei ehun partidaren gutxieneko iraupena ez da hogeita hamar minutu baino laburragoa izango.

2.– Jokoa bingo-jokoan oinarritutako aldaeretan oinarritzen bada, joko hori informatikoki garatuko da bideo-seinalearen edo antzeko sistema baten bidez kontrolatutako pantailak erabiliz, aretoko langileen esku-hartzerik gabe, eta makinak inola ere ez du emango makinan garatutako jokorako kartoirik edo euskarri fisikorik erabiltzaileek kanpoan erabiltzeko. Sistemaren arkitekturak honako elementu eta funtzionalitate hauek izan beharko ditu:

a) Taldeko zerbitzari bat; haren ardura izango da, egindako apustuei eta lortutako sariei dagoeneko, okupatutako pantaila-terminalekin etengabeko elkarrizketa ezartzeaz arduratuko dena.

b) Komunikazio-zerbitzari bat; haren ardura izango da taldeko zerbitzariaren eta zerbitzari nagusiaren arteko informazio-trukea bideratu eta bermatzea.

c) Zerbitzari nagusi bat, egindako apustuei eta lortutako sariei buruzko datu guztiak artxibatuko dituen, eta egindako partida-kopuruari, jokatutako zenbatekoei eta emandako konbinazio irabazleei buruzko estatistikak eta txostenak egin eta sortu behar dituen, egunak eta orduak adierazita.

d) Kutzako sistema informatiko bat, kutxazain-terminal bat izango duena, behar bezala baimendutako txartel edo euskarri elektronikoa edo fisikoak kargatuko dituen, erabiltzaileek eskatutako kopuruekin, eta txartel edo euskarri elektronikoa horien azken saldoa edo kreditua adieraziko duena, ordaintzeko. Horretarako, egindako transakzio ekonomiko guztiak kontrolatu eta kudeatzeko programa informatiko bat izan beharko du.

e) Egiaztapen-sistema bat, bingo-aretoko saio bakoitza hasi aurretik egunero egiaztatuko duena sistema osoak behar bezala funtzionatzen duela. Sistema martxan dagoen bitartean, matxurarik edo hutsegiterik atzematen bada bai zerbitzarian bai makinaren pantaila-terminaletan, eta erabiltzaileei apustuan jarritako kopuruak itzuli behar bazaizkie ere, sistema berrabiarazi aurretik egiaztatu beharko du sistemak eta pantaila-terminal guztiek behar bezala funtzionatzen dutela.

f) Agindu honen 13.1.d artikuluan adierazitako funtzionalitate berberak dituzten kontagai-luak izan beharko dituzte. Hala ere, bingo-aretoaren enpresa titularrak edo zerbitzu-enpresak informazio-sistema bat ezarri ahal izango du establezimenduaren zerbitzarian. Gaitutako saiakuntza-laboretegi batek homologatuko du sistema hori, eta, aretoko makinei edo terminalei konektatuta, 13.1.d) artikuluan oro har eskatzen diren funtzionalitate guztiak erregistratuko ditu.

3.– Jokoa bingo-jokoan oinarritutako aldaeretan oinarritzen bada, «aparteko bola»ren aukera ematen duen gailu bat eduki ahal izango dute, jokalaria bere borondatez arriskuan jarri ahal izateko makinan dagoen kreditu-kopurua, edo diru gehiago sartu ahal izateko hura erosteko. «Aparteko bola»ren aukera onartuko da, baldin eta makinaren sarien ehuneko aldatsen ez bada, 6.000 euroko saria gainditzen ez bada, eta jokalaria «aparteko bola» bakoitzaren kostuaren berri ematen bazaio. Partida bakoitzean ezin izango dira 15 «aparteko bola» baino gehiago erosi.

10. artikulua.– «C» motako makinak homologatzeko eskakizunak.

Homologatzeko, «C» motako makinek honako eskakizun hauek bete beharko dituzte:

a) Jokoa Arautzeko Agintaritzak Modeloen Erregistroan homologatu eta inskribatzeko ebazpenean makina-modelo bakoitzerako ezarritakoa izango da partida bakoitzaren prezioa. Hala ere, partida berean apustu bat baino gehiago egin ahal izango da, modeloa homologatu eta inskribatzeko ebazpenean ezarritako gehienezko mugarekin.

b) Makinak partida batean eman dezakeen saririk handiena Modeloen Erregistroan homologatu eta inskribatzeko ebazpenean modelo bakoitzerako ezarritakoa izango da, artikulua honen e) apartatuan ezarritako banaketa-ehuneko errespetatuta.

c) Jokaldi edo partida bakoitzaren gutxieneko iraupena 2,5 segundokoa izango da.

d) Makinaren mekanismoa programatuta eta ustiatuta egongo da egindako apustuen balioaren % 80tik beherakoa ez den sari-ehuneko bat erabiltzaileei itzultzeko moduan, konbinazio posible guztien ondoriozko jokaldien serie estatistikoan.

e) Makinek mekanismo bat izan ahal izango dute, erabiltzaileak aukera izan dezan jokatu beharreko diru-kopurua eta jokoaren gehieneko muga mugatzeko.

- f) Agindu honen 13. eta 14. artikuluetan aipatutako gailuak izan beharko dituzte.
- g) Berariaz kontrakoa xedatu ezean (hori modelooren inskripzioan jaso beharko da), mota horretako makina guztiek txanponetarako bi barne-edukiontzi izango dituzte:
- Ordaintzeko erreserba-gordailu bat. Haren helburua izango da makinak sariak ordaintzeko erabiltzen dituen apustu-unitateak edo dirua atxikitzea, hala badagokio.
  - Irabazietarako gordailu bat. Haren helburua izango da makinak sariak ordaintzeko erabiltzen ez dituen unitateak edo dirua atxikitzea, eta, elikatze-kanaletik izan ezik, makinaren beste edozein konpartimentutatik bereizitako toki batean egon beharko du.
- Aurrekoa gorabehera, establezimendu berean legezko erabilerako diruarekin truka edo itzul daitezkeen txartel edo euskarri elektronikoko edo fisikoak soilik erabiltzen dituzten makinek ez dute gordailu horien beharrik izango.
- h) Saria osatzen duen diruaren bolumena sariak ordaintzeko erreserba-gordailuaren edukiera baino handiagoa bada, edo makinaren saria apustuak eta ordainketak egiteko erabilitako unitatearen zatikia bada, aretoko langile batek eskuz ordaindu ahal izango dizkio apustuak erabiltzaileari; kasu horretan, argi- edo soinu-ohartarazle bat izan beharko dute, eta automatikoki aktibatuko da erabiltzaileak sari hori lortzen duenean. Gainera, blokeo-mekanismo bat izango dute, aurrez aurreikusitako kasuan, edozein erabiltzaileari makina erabiltzen jarraitzea eragotziko diona, harik eta saria ordaintzen den arte eta aretoko langileek makina desblokeatzen duten arte.
- i) Sariak erabiltzaileari kreditu gisa metatzeko aukera ematen duten kontagailu espezifikoak dituzten makinetan, erabiltzaileak edozein unetan aukeratu ahal izango du metatutako kredituak itzultzea.
- j) Argi- eta soinu-mekanismo ohartarazle bat izango dute goialdean, eta mekanismo hori automatikoki jarriko da abian, edozein arrazoirengatik makinak irekitzen badira.
- k) Halaber, argi- edo soinu-mekanismo ohartarazle bat izango dute, erabiltzaileak aretoko langileen arreta erakarri ahal izateko.
11. artikulua.– Postu anitzeko makinak.
- 1.– Homologatzeko, BM eta CM motetako postu anitzeko makinek honako eskakizun hauek bete beharko dituzte:
- a) Altzari bakarra osatu beharko dute, CM makinek izan ezik, zeinak moduluka konfiguratu ahal izango baitira, Jokoa Arautzeko Agintaritzak horretarako baimena eman ondoren.
  - b) Lanpostu bakoitzak arauzko itzulketaren gutxienerako ehunekora egokituta egon beharko du, gainerakoekiko modu independentean.
  - c) Jokalari guztiek aldi berean jokatzen duten joko komun bat eskaini beharko dute, edo sari edo poltsa komun bat.
  - d) Sari komuna makinan bertan kokatuko den sistema baten bidez kudeatuko da.
  - e) Sari edo poltsa komun bat eskainiz gero, makinako postu bakoitzetik saria edo poltsa komuna eratzeko kendu beharreko ehunekoa zehaztu beharko da, baita ehuneko hori makinaren operadoreak doitu dezakeen edo fabrikari doitu datorren ere. Fabrikari doitu badator, zer ehunekotara edo zifratara doitu dagoen adierazi beharko da, eta, konfiguragarria bada, zer ehunekotara edo zifratara egokitu daitekeen.



f) Laborategiko txostenean, bereizi egin beharko dira joko komunerako edo, hala badagokio, poltsa komunerako irabazien plana eta gainerako jokoetarako irabazien plana, eta horien saiakuntza sartu beharko da laborategiko txostenean. Sari edo poltsa komun bat sartuz gero, modu independente batean aztertu beharko da zer-nolakoak diren makinako sari edo poltsa komuneko irabazien plana eta makinako gainerako postu bakoitzeko irabazien plana, eta adierazi beharko da zer-nolako sariak lortu diren sari edo poltsa komunetik, joko-sekuentziaren simulazio baten estatistika-laburpenean. Simulazio horretan, gutxienez, agindu honetan makina-mota bakoitzerako ezarritako partida-zikloa jasoko da. Makina bera bada, baina beste postu kopuru bat badauka, homologatzeko, nahikoa izango da postu kopuru txikiena duena aztertzea, fabrikatzaileak postu kopuru handiagoa duen beste bat aztertzea nahiago ez badu behintzat.

g) Deskribapen-memorian zein laborategiko txostenean, joko komunaren edo sariaren edo poltsa komunaren deskribapena eta funtzionamendua aurkeztu beharko dira, bakoitzaren irabazien planak barne.

2.– BHM makinetako postuetako bakoitzaren erdigune batetik bestera 1,20 metro egongo dira gehienez.

12. artikulua.– Makina laguntzaileak homologatzeko betekizun espezifikoak.

Homologatzeko, Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregelamendu Orokorren 67. eta 123. artikuluetan eta agindu honen 13., 14. eta 29. artikuluetan xedatutakoaz gain, apustu-makinek honako eskakizun hauek bete beharko dituzte:

– Jokoaren unitate nagusira konektatuta egotea, eta baimendutako gertaeren gaineko apustuak egin eta balidatzeko aukera ematea, eta apustua balidatzeko frogagiria ematea.

– Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregelamendu Orokorren 211. artikuluan apustu unitario bakoitzerako eta apustulari bakoitzarentzat ezarritako mugak ez gainditzea.

– Apustuak ordaintzeko, kobrantza-ordainketako txanpon-txartelak baliatu ahal izango dira. Txartelean 1.000 euro baino ezin izango dira metatu.

13. artikulua.– Segurtasun-gailuak.

1.– «B» eta «C» motetako joko-makinek honako eskakizun hauek bete beharko dituzte jokoaren segurtasuna eta osotasuna bermatzeko:

a) Jokoa eta, hala badagokio, irabazien plana zehazten duten, egindako partiden kopurua eta zenbatekoa kontabilizatzen duten, edo txartelak, txartelak, ordainagiriak edo antzekoak ematen dituzten memoriak edo gailu elektronikoak sortu eta eraikitze orduan, aldagai horiek aldatzea eragotzi beharko da.

b) Kontagailuak manipulatzeko eragotziko duen mekanismo bat izango dute, eta energia autonomoko elikatze-iturri bat izango dute, deskonexioa gertatzen denean edo fluido elektrikoa eteten denean memoriak zaintzeko eta, hala badagokio, programa egoera berean berrabiarazteko.

c) Dirua, fitxak edo ordaintzeko beste modu batzuk sartzeko eragotziko duen blokeo-mekanismo bat izango dute, sariak ordaintzeko erabilitako gordailuak edozein sari ordaintzeko edo, hala badagokio, billeteak, txartelak, ordainagiriak edo baliokideak emateko erreserba nahikorik ez duenerako. Era berean, horren berri eman beharko diote makinaren erabiltzaile posibleari.

d) Jokoa Arautzeko Agintaritzaren irispide zuzena eta independentea ahalbidetzen duten kontagailuak izango dituzte, eta, kontrol metrologikoari buruzko araudi aplikagarrian ezarritakoez gain, honako eskakizun hauek bete beharko dituzte:

- Administraziori modu independente batean irakurtzeko aukera ematea.
- Zer makinatan instalatuta dauden identifikatzea erregistro-zenbakiaren, seriearen eta, postu anitzeko makina bada, makinaren postuaren bidez.
- Serieka antolatuta eta manipulazio orotatik babestuta egotea. Horretarako, operadoreak kontagailuaren serie-zenbakia eman beharko dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari, makina instalatu aurretik.
- Memorian gordetako datuak mantentzea, makina itzalita egon arren, eta makina erabiltzea eragozte, matxura izanez gero edo kontagailua deskonektatuz gero.
- Egindako partida-kopuruari eta lortutako sariei buruzko datuak gordetzea, modu iraunkorren eta metatuan, lehen aldiz instalatu zirenetik. Horrela, argi eta garbi identifikatu ahal izango dira ziklo bakoitza, hasiera- eta amaiera-datak, eta ziklo edo serie bakoitzerako sarien ehunekoa.
- Jolas-makinen kontagailuak totalizatzaileak izango ditu, helburu fiskaletarako, eta iruzurra prebenitzeko legezko kontrola egiteko. Matxura, korrante elektrikorik eza edo deskonexioa gertatuz gero, erregistratutako informazio guztia gorde beharko da, gutxienez sei urtez.
- Egokitasuna eta zerbitzuan dauden tresnak ebaluatzeko faseetan metrologiari buruzko estatuko araudian ezarritako gainerako betekizunak, konpondu ondorengo egiaztapena eta aldizkako egiaztapena barne.
- Kontagailu bat ordeztuz gero, makinaren eragiketen erregistro-liburuan jaso beharko da ordezkatzeko den kontagailuaren irakurketa, Administrazioak kontrola egin dezan. Kasu horretan, kontagailua hura ordeztu den egunetik aurrera hasiko da zenbatzen. Kontagailuetako sarrera eta irteera guztiez gain, eragiketen erregistro-liburuan uneko zikloko sarrerak, irteerak eta partida-kopurua ere jaso beharko dira. Kontagailua ordeztu ondorengo sei hilabeteetan, Administrazioak kontagailua aztertzeko emateko eskatu ahal izango du; beraz, makinaren operadoreak gutxienez denbora horretan zaindu beharko du, manipulatu gabe. Kontagailuaren fabrikatzaileak horri buruzko probaren bat egin nahi badu, Administrazioari jakinarazi beharko dio, eta, ondoren, egindako analisiaren txostena erantsi. Operadoreak kontagailu berriaren serie-zenbakia eman beharko dio Administrazioari.

e) Makinaren funtzionamendua eta erabilera eragozten duten edo automatikoki deskonektatzen duten gailuak izango dituzte, sariren bat osorik ordaindu ezin denerako, kontagailuek funtzionatzen ez dutenerako edo txanponen pasabidea edo, hala badagokio, ordainbide baliokideak behar bezala erregistratzen ez direnerako.

f) Erabiltzaileari baimendutako gehienekoa baino balio handiagoa jokatzea galaraziko dioten gailuak izango dituzte, baita sarrera-kontagailuetan makina-mota bakoitzerako ezarritakoa baino balio handiagoa sartzea galaraziko diotenak eta soberako dirua automatikoki itzuliko dutenak ere.

g) Memoriek, mikrokontrolagailuek, disko gogorrek, DVDek edo joko-programa gordetzen duen beste edozein euskarrik babes-mekanismo espezifikoak izan beharko dituzte, manipulatu edo aldatu ezin direla bermatzeko.

h) Partida osatzeko eta, hala badagokio, lortutako saria ordaintzeko gailu bat izango dute, partidan zehar energia eteten bada.

i) Arrabol-makinek edo antzeko gailuek, gainera, honako hauek izan beharko dituzte:

– Makina automatikoki deskonektatzen duen gailu bat, baldin eta, edozein arrazoi dela eta, arrabolak edo antzeko gailuak libreki biratzen ez badira, jokaldi bakoitzeko biraketa-angelua 90 gradutik beherakoa bada, edo funtzionamenduak makinaren preskripzio teknikoak betetzen ez baditu.

– Gutxienez bi arrabol edo danborren edo antzeko gailuen biraketa-abiadurak ausaz aldatzen dituen gailu bat, eta, nahitaez, horietako lehenengoarena, estatistika-errepikapenik ez izateko.

– Arrabolen edo antzeko gailuen bira osoa eta, hala badagokio, lortutako sariaren ordainketa-zikloa osatzeko aukera emango duen gailu bat, energia eten ondoren makinara itzultzen denean.

j) Nahitaezko baimenean ezarritako arauak kontuan hartu gabe joko-programarik ez ordeztzeko edo ez aldatzeko moduan konfiguratuta egon behar dute.

2.– Apustu-makinek honako eskakizun hauek bete beharko dituzte jokoaren segurtasuna eta osotasuna bermatzeko:

a) Elikatze-iturri autonomo bat izango dute, fluidoak deskonektatzen edo eteten bada, martxan dauden eragiketak amaitzea eta makina laguntzailea itzaltzea bermatuko duena.

b) Zerbitzari zentralekiko konexioaren galera detektatuko duen mekanismo bat izango dute; kasu horretan, makina laguntzailea ez da martxan egongo konexioa berrezarri arte.

c) Erabiltzaileak baimendutako gehienekoa baino balio handiagoa jokatzeko eragozteko gailuak izango dituzte.

3.– Joko-makinek denbora errealean doitutako erloju bana izango dute, enpresa operadoreak eskuz doitzeko aukera izanik. Erloju hori automatikoki doitu ahal izango da eragiketen kontrol- eta monitorizazio-sistema bat badago.

4.– Joko-makinek egindako azken 100 partidetak bakoitzari buruzko datu hauek gorde beharko dituzte gutxienez: data, ordua, egindako apustua, konbinazioa edo apustuaren emaitza eta lortutako saria. Memorian gordetzeko formatua testukoa, kalkulu-orrikoa edo antzekoa izan daiteke.

Gutxienez, azken bi hilabeteetako partidei buruzko datu hauek gorde beharko dituzte: data, ordua, egindako apustua eta lortutako saria. Memorian gordetzeko formatua testukoa, kalkulu-orrikoa edo antzekoa izan daiteke.

5.– Euroak euro ez diren apustu-unitate bihurtzeko jokia duten makinaren kasuan, ondorengo jokoetan edo entretenimenduko jokoetan egindako apustuak ere gorde behar dira, horietan apustuak eta sariak unitate baliokidetan ordaintzen baitira.

14. artikulua.– Beste gailu batzuk.

1.– Joko-makinek eta apustu-makina laguntzaileek ezin izango dute instalatuta eduki makina erabiltzen ez den bitartean erabiltzaileak erakartzeko edo arreta erakartzeko soinu-gailurik.

2.– Partida hasteko edo txartelak edo bestelako euskarriak ematen hasteko, beharrezkoa izango da erabiltzaileak mekanismo espezifiko bati ekitea. «B» motako makinetan, bost segundo igaro ondoren hala egiten ez badu, makinak automatikoki funtzionatu ahal izango du, salbu eta aparteko bolak erosteko aukera ematen duten bingo-jokoan oinarritutako jokoetan jokatzeko ari bada; kasu horretan, erabiltzailearen ekintza beharko da.

3.– Aurrealdean argi eta garbi eta erabiltzaileak ikusteko moduan adierazi beharko dira honako hauek: zenbatean dauden partidak eta apustu posibleak, baldin eta euroak ez diren apustu-unitateen makina bada; zer diru- eta ordainketa-mota dauden baimenduta; zein diren jokoaren arauak; sarien bidez zenbateko ehunekoa itzultzen den; konbinazio irabazle guztien deskribapena, eta horietako bakoitzari dagokion sariaren zenbatekoa, eta, apustu-unitateen makina bada, unitateak euro eta euroak unitate bihurtzearen ondoriozko irabazien plana. Konbinazio irabazle bat lortzen den bakoitzean, makinaren aurrealdea argizatuta geratu beharko da edo zalantzarik gabeko seinale bat eman beharko da.

4.– Jokoa bideo-seinalearen edo antzeko sistemen bidez garatzen duten makinetan, argi eta garbi adieraziko da pantailan zein den aurreko apartatuan aipatzen den informaziorako irispidea, eta, gutxienez, zer jokoak praktikatu daitezkeen eta zer sari lor daitezkeen.

5.– Makinak, balidazio-sistemaren baten bidez, egiaztatu beharko du egindako jokaldia edo apustua baliozkoa dela eta sistema informatikoan integratuta dagoela, erabiltzaileari jokoan parte hartzeko eta sariak eskuratzeko eskubidea emateko.

6.– Sariak, txartelak, billeteak, ordainagiriak edo baliokideak kanporatzeko mekanismo bat izan beharko dute. Makinak sarien zenbatekoa emateko, sariok erretilu edo antzeko ontzi batean bildu beharko dira eskuratzeko moduan. Nolanahi ere, «B» motako makinetan, erabiltzaileak gehieneko 10 segundotan joko-ekintzarik egiten ez badu, automatikoki kanporatuko da. Joko-lokaletan instalatutako makinaren kasuan, ez da beharrezkoa izango sariak automatikoki kanporatzea, ordainketa legezko ordainketa-bitartekoen bidez egiten bada, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimena eman ondoren.

7.– Makinek mekanismo edo gailu elektroniko bat edo antzeko bat eduki ahal izango dute, makinak partida-kopuru jakin batean funtziona dezan.

#### 15. artikulua.– Interkonexio-sistemak.

1.– Joko-lokaletan eta ostalaritzako establezimendu publikoetan, dantza-aretoetan, dantzalekuetan eta diskoteketan, mota bereko joko eta ausazko jolas-makinak elkarrekin konektatzeko baimena eman ahal izango da, establezimendu bereko makinaren artean edo Euskal Autonomia Erkidegoko establezimendu batean baino gehiagotan instalatutako makinaren artean, elkarrekin konektatutako makina bakoitzeko sariak gain sari gehigarri bat emateko, eskudirutan edo gauzatan, Jokoa Arautzeko Agintaritzak interkonexio-sistema homologatu eta inskribatu ondoren.

2.– Lokal berean makinak ustiatzeko interkonexio-sistemei barneko interkonexio-sistema esaten zaie, eta lokal bat edo gehiagotako makinak ustiatzeko diseinatutakoei, berriz, kanpoko interkonexio-sistema.

#### 16. artikulua.– Interkonexio-sistemak homologatzeko betekizun espezifikoak.

1.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak aldeztu aurretik homologatu eta baimendutako sistemen bidez interkonektatu behar dira makinak, agindu honetan ezarritakoaren arabera.

2.– Interkonexio-sistema bat homologatzeko, gaitutako laborategi batek egiaztatu beharko du agindu honen II. eranskinean eta aplikatzeko den araudian ezarritako eskakizun eta betekizun teknikoak betetzen direla.

3.– Agindu honetan aurreikusi ez den guztirako, Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregelamendu Orokorraren XI. kapituluaren xedatutakoa aplikatuko da.

17. artikulua.– Interkonexio-sistemen enpresa emaileak.

Interkonexio-sistemen enpresa emaileen bidez kudeatu eta ustiatu beharko dira kanpoko interkonexio-sistemak. Enpresa horiek Jokoaren Erregistro Nagusian baimenduta eta inskribatuta egon behar dute, jokoaren arloko eskumena duen zuzendaritzan.

18. artikulua.– Interkonexio-sistemak monitorizatzeko eta kontrolatzeko sistema.

1.– Homologazioan ezarritako eskakizun guztiak betetzen direla egiaztatzeke eta joko-eragiketen erregistroen jarraipena eta kontrola egiteko, kontrol-eginkizunak betetzen dituzten administrazio publikoekin linean konektatzeko moduan diseinatuko dira joko-makinen interkonexio-sistemak, Jokoa Arautzeko Agintaritzak adierazitako edukiaren eta formatuaren arabera.

2.– Nolanahi ere, monitorizazio- eta kontrol-sistemek interkonexio-sistemak egindako partidei buruzko datuak gorde beharko dituzte 6 urtez.

19. artikulua.– Interkonexio-sistemak homologatzeko betekizun espezifikoak.

1.– II. eranskineko zehaztapan teknikoez gain, interkonexio-sistemek eskakizun tekniko hauek bete behar dituzte:

a) Interkonexio-sistemak unitate zentral bat izango du, interkonexio-sistema osoak behar bezala funtzionatzen duela bermatzeko.

b) Makinen interkonexio-sistema diseinatzeko orduan, kontuan hartu behar da bermatu egin beharko duela komunikazioa etengabea eta denbora errealekoa izango dela, bermatu behar baitira jokoan zehar gertatzen den edozein gertaeraren eta kudeaketa- eta kontrol-sistemaren arteko harremanak, partida baterako erregelamendu bidez ezarritako gutxieneko denboraren azpitik.

c) Joko-makinei konektatutako egokigailuak izango dituzte, interkonexio-sistemaren karrusela osatzeko.

d) Kanpoko interkonexio-sistemetan, eta interkonexio-sistema instalatuta dagoen lokalean zerbitzaririk ez duten barneko interkonexio-sistemetan, kanpoko sare bat izango dute joko-establezimendua interkonexio-sistema nagusiarekin konektatzeko.

e) Joko-establezimendu bakoitzeko sarera konektatutako monitoreak izan beharko dituzte, edozein unetan sarien eta interkonektatutako jokoaren egoeraren berri emateko.

f) Sistemara interkonektatutako joko-makinek zuzeneko elkarreragina izan beharko dute jokalariekin, eta ezin izango dute elementu gehigarriak eduki, jokoaren garapena haien mende soilik egon dadin.

2.– Interkonexio-sistemek kontuan hartu ahal izango dute jokatutako zenbatekoetatik datozen diru-kopuruak metatzen joatea, poltsa edo sari gehigarriak eratzeko. Poltsa edo sari horiek interkonexio-sistemak ezartzen dituen konbinazio espezifikoen bidez lortuko dira.

3.– Makinen interkonexioak ez du inola ere eragingo makina bakoitzak eman beharreko sarien itzulketaren legezko ehunekoak murriztea.

4.– Interkonexio-sistemetak sariak elkarri konektatutako makinei dagozkien ehunekoak pixkanaka kenduz soilik eman ahal izango dira, eta debekatuta egongo da makina horiek kopuru finkoekin hornitzea.

5.– Interkonexio-sistemako gehieneko sari baimendua partida-ziklo jakin batean eman beharko da, edo, bestela, sisteman diru-kopuru jakin bat pilatu ondoren, edo beste edozein parametro egiaztagarri baliatuta. Fabrikatzaileak homologazio-eskabidean adierazi beharko du hori.

6.– Elkarri konektatutako makinetako bakoitzean, berariaz adierazi beharko da zein den lor dezaketen gehieneko saria, eta adierazi beharko da sari horrek ez duela eragingo elkarri konektatutako makinetako bakoitzaren sari-ehuneko murriztea. Gehieneko saria baimenaren ebazpenean ezarritakoari egokitu beharko zaio, eta, aldatuz gero, alde zuzenetik, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu beharko du. Makinak ez badauka monitorerik interkonektatutako makinan txertatuta, informazio hori monitore batean edo gehiagotan adierazi ahal izango da, 48 hazbeteko tamainan gutxienez, eta haietako bat gutxienez ikusi beharko da interkonexio-sistemara konektatuta dauden makina guztietatik, baldin eta ez badaukate monitorerik txertatuta.

7.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak ezarriko du, ebazpenez, zer-nolako eskakizunak bete behar diren unitate nagusia eta urrutiko kontrol- eta monitorizazio-sistema etengabe komunikatuta egoteko, etengabe eta denbora errealean, jokoan zeharreko jarraipena egin ahal izateko.

8.– Postu anitzeko makinek, interkonexio-sistema batean integratzen badira, osatzen dituzten postu guztiekin egin beharko dute. Ez da posible izango lanpostu batzuk bakarrik interkonektatzea.

9.– Interkonexioaren xede diren makinek kategoria berekoak izan beharko dute, eta ustiapen-baimen mota berean baimenduta egon beharko dute.

20. artikulua.– Gauzen bidezko ordainketako interkonexio-sistema.

Sari gehigarriak, gauzatan ematen bada, berria izan beharko du, bigarren eskukoa izan gabe, eta interkonexio-sistemen enpresak sarien jabetza egiaztatzen duten kontratu, faktura, titulu edo dokumentuen kopia eduki beharko du, edo, bestela, balioaren adinako abalaren egiaztagiria. Gainera, alderdi hauei buruzko memoria bat izan beharko du:

a) Eman beharreko sarien zerrenda zehatza, prezioa eta irabazleei emateko modua adierazita, baita ondasun higigarriak non gordailutu diren edo non dauden ikusgai ere.

b) Ondasun higiezinak badira, honako hauek adierazi behar dira: finkaren egoera, mugak, hedadura, kargak eta erregistro-datuak, baita entregatzeko modua eta irabazleak ordaindu beharreko edozein gastu mota ere.

c) Sariak bidaiak badira, zehaztu behar da zer zerbitzu sartzen diren.

d) Era berean, sariak ibilgailuak badira, adierazi behar da nori dagokion matrikulazio-zerga edo aplikatu beharreko beste edozein zerga.

21. artikulua.– «B» motako makinaren interkonexioa.

1.– «B» motako makinak elkarrekin konektatu ahal izango dira, agindu honetan ezarritako eskakizun teknikoaren arabera.

2.– «BH» baimena duten eta parametro berberak dituzten makinak, «BHM» motakoak izan ezik, elkarrekin konektatu ahal izango dira, honako baldintza hauekin:

a) Interkonexio-sistema bakoitzak 800 makina interkonektatu beharko ditu gutxienez.

b) Elkarri konektatutako «BH» makinaren bidez kontzeptu guztiengatik lor daitekeen gehieneko zenbatekoa ez da sei mila eurotik gorakoa izango.

c) Interkonektatuak emandako saria txekoen, banku-taloien edo lege onartutako txartel edo euskarri elektronikoen edo fisikoen bidez ordainduko da, entitate titularraren banku-kontuaren aurka.

3.– «BS» motako baimena duten makinak, postu anitzekoak izan zein ez, elkarren artean konektatu ahal izango dira, «BC» motako makinak izan ezik, eta gutxienez 5 izango dira joko-establezimendu bakoitzean, edo Euskal Autonomia Erkidegoko zenbait joko-establezimenduren artean, honako baldintza hauekin:

a) Makinak zenbait joko-lokalen artean konektatzeko, gutxienez bost establezimenduk parte hartu beharko dute.

b) Interkonektatutako makinaren bitartez kontzeptu guztiengatik lor daitekeen gehieneko zenbatekoa ezin izango da 5.000 eurotik gorakoa izan interkonexioa joko-establezimendu batean egiten bada, ezta 15.000 eurotik gorakoa ere interkonexioa zenbait joko-establezimendutan instalatutako makinaren artean egiten bada.

c) Joko-lokal bakoitzean zenbait sistema egon daitezke elkarrekin konektatuta. Lokal berean interkonektatutako zenbait sistematako sarien baturak ezin izango du aurreko paragrafoan aipatutako gehieneko saria gainditu.

d) Makina bera lokal berean instalatutako makinekin eta beste joko-establezimendu batzuetan instalatutako makinekin aldi berean konektatuta egon ahal izango da.

4.– «BG» motako baimena duten makinak elkarren artean konektatu ahal izango dira, baina bingo-areto bakoitzean gutxienez 2 makina konektatuz gero, edo autonomia-erkidegoko 2 bingo-lokalen artean gutxienez. Gehieneko saria 20.000 eurokoa izango da barneko interkonektatuan, eta 30.000 eurokoa kanpoko interkonektatuan. Interkonexio horiek artikulu honen 3. apartatuko c) eta d) letretan jasotako baldintzak errespetatuko dituzte.

5.– Interkonexio-sistema ustiatzen den bitartean, atxikitako joko-makinaren edo -lokalen kopurua gutxitzen bada, aurreko apartatuetan xedatutakoa alde batera utzita, ustiatzeko baimena baliogabetu egingo da arauzko eskakizunak galtzeagatik, sistemaren enpresa operadoreari entzun ondoren.

6.– Kanpoko interkonexio-sistema bat instalatzeko baimena eman ondoren, sistemari atxikitako makinaren edo lokalaren gehikuntzari edo gutxitzeari buruzko aldaketak sistemaren enpresa operadoreak alde aurretik jakinarazi beharko dizkio Jokoa Arautzeko Agintaritzari, instalatu aurretik.

22. artikulua.– «C» motako makinaren interkonexioa.

1.– «C» motako makinak interkonektatu ahal izango dira, poltsako sarien edo interkonektatutako makinetako sari berezien baturari dagokionaz gain, sari gehigarri bat eman ahal izateko. Sari hori eskudirutan edo gauzatan eman ahal izango da. Sari hori lortzeko baldintza ez da izango ez makinaren irabazien planeko konbinazio irabazlea lortzea ez zenbateko zehatz bateko apustua izatea.

2.– Sari gehigarriaren zenbatekoa eta izaera argi eta garbi adieraziko dira elkarri konektatutako makinetako edozeinetatik ikusteko moduko leku batean, eta kasinoko beste gune batzuetan erakutsi ahal izango da. Era berean, elkarri konektatutako makina bakoitzean, inguruabar hori argi eta garbi adieraziko da. Saria gauzatan ematen bada, iragarri beharko da zenbateko balioa daukan legezko erabilerako diruaren arabera.

3.– Ezin izango dira interkonektatu hiru makina baino gutxiago, eta elkarri konektatutako makinaren bidez kontzeptu guztiengatik lor daitekeen gehieneko zenbatekoa ezin izango da interkonektatutako makina guztietako gehieneko sarien batura baino handiagoa izan.

4.– Interkonektatutako batek emandako saria eskalatan eman ahal izango da, betiere guztien baturak baimendutako gehienekoa gainditzen ez badu.

5.– «C» motako makinak interkonektatu ahal izango dira autonomia-erkidegoan baimendutako zenbait joko-establezimenduren artean; kasu horretan, interkonexio-sistemak agindu honen 16.1 artikuluan ezarritako baldintza teknikoak bete beharko ditu.

23. artikulua.– Interkonexio-sistemen funtzionalitateak.

1.– Interkonexio-sistemaren informazioa jasotzen duten monitoreetan, sistemaren unitate nagusiak baimendutako partidei eta sustapenei buruzko informazio-mezuak sartu ahal izango dira, jokora bultzatzeko mezurik sartu gabe.

2.– Interkonektatutako sistema bakoitzeko, monitore bat gehitu beharko zaie interkonektatu beharreko makinei. Monitore horren ordezkari bat edo batzuk jarri ahal izango dira, 48 hazbeteko tamainan gutxienez, eta haietako bat gutxienez ikusi beharko da interkonexio-sistemara konektatuta dauden makina guztietatik, baldin eta ez badaukate monitorerik txertatuta. Txertatutako monitorerik ez daukaten makinetan, argi eta garbi adierazi beharko da zer postu-zenbaki daukan makina bakoitzak interkonexio-sistemaren barruan.

Monitoreetan honako hau agertuko da:

a) Operadoreak Jokoa Arautzeko Agintaritzak eskatutako gehieneko saria, sisteman benetan doituta dagoenarekin bat datorrena.

b) Interkonektatutako sistemaren izena.

c) Interkonexioaren xede diren makinaren eta postuen kopurua.

d) Sariaren izaera dirutan edo gauzatan.

e) Joko arduratsuari buruzko informazioa eta jokoari buruzko gainerako informazio baimendua.

f) Txertatutako monitorerik ez daukaten makinak dauzkaten lokaletan, interkonexio-sistemak sariren bat ematen badu, lokalaren 48 hazbetetik gorako pantaila guztietan, argi eta garbi adierazi beharko da makinak lokalaren interkonexio-sistemaren barruan betetzen duen postu-zenbakia, lortutako sariarekin batera. Txertatutako monitorerik ez daukaten eta interkonexio-sistemara konektatuta dauden makina guztiek agerian izan beharko dute makinak sisteman betetzen duen postu-zenbakia.

3.– Sistemari atxikitako makina guztiek, joko-lokaletan daudenek izan ezik, tiketak inprimatzeko aukera ematen duen elementu bat izango dute, kodea irakurri ahal izateko. Elementu horrek, gutxienez, honako informazio hau izan beharko du:

a) Interkonexio-sistemaren enpresa titularra.

b) Makinaren modelo, erregistro-zenbakia eta seriea.

c) Instalazio-lokala.

d) Sariaren eguna, ordua eta zenbatekoa.

4.– Sariak ordaintzeko moduak Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregelamendu Oroko-reen eta hura garatzeko araudian ezarritakoak dira. 1.000 eurotik beherako sariak saria lortzen den lokalean bertan ordaindu ahal izango dira. Zenbateko horretatik gorakoak banku-kontuetan ordainduko dira.



24. artikulua.– Makinen interkonexio-sistemak homologatzeko eta inskribatzeko prozedura.

1.– Modeloen atalean homologatzeko eta inskribatzeko eskaera Jokoa Arautzeko Agintaritzari egin beharko zaio, eta, gutxienez, honako hauek jaso beharko ditu:

a) Interkonexio-sistemaren izen komertziala.

b) Enpresa fabrikatzailearen, inportatzailearen edo merkaturatzailearen izena, eta Jokoaren Erregistro Nagusian dagokion sekzioko erregistro-zenbakia.

2.– Homologazio- eta inskripzio-eskabidearekin batera, agiri hauek aurkeztu beharko dira:

a) Interkonexio-sistemaren eta monitorearen bi argazki, euskarri informatikoan.

b) Sistemaren funtzionalitatearen eta elementu guztien memoria.

c) Sistemaren eta haren eskema elektrikoaren planoak.

d) Behe-tentsioaren arloan indarrean dagoen erregelamendu elektroteknikoa betetzen delako adierazpena (842/2002 Errege Dekretua, abuztuaren 2koa, Behe-tentsiorako erregelamendu elektroteknikoa onartzen duena).

e) Sistemaren eskuliburu teknikoa, sistemaren elementuen funtzionamendua eta haien arteko erlazioa jasotzen dituen.

f) Metatutako sarietarako monitoreen, kontrol-gailuen edo beste gailu edo mekanismo batzuen xehetasunak, eta funtzionamendu- eta erabilera-protokoloak.

g) Hala badagokio, joko-programen zerrenda, joko-programak dauzkan gailuak edo fitxategiak eta guztiak identifikatzeko eta egiaztatze elementuak zehaztuta. Oso ohikoa ez den prozedura teknikoren bat erabiliz gero, enpresa fabrikatzaileak edo inportatzaileak jarriko ditu homologazio-prozesuan halakoak egiaztatze bitartekoak.

h) Urrutiko kontrol- eta monitorizazio-sistemaren eta unitate nagusiaren ezaugarriak, ezarritako formatuaren eta edukiaren arabekoak.

i) Nolanahi ere, enpresa fabrikatzaileak joko-programetara eta horiek identifikatzeko eta egiaztatze elementuetara modu independente batean sartzeko aukera emango dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

j) Interkonexio-sistemak jokoaren arloan indarrean dagoen araudia betetzen duela dioen adierazpena.

k) Gaitutako saiakuntza-laboretegi batek egindako aurretiazko saiakuntzen ziurtagiria, interkonexio-sistema agindu honetan eta Jokoaren Erregelamendu Orokorraren 59. eta 68. artikuluetan ezarritako homologazio-baldintzetara egokitzen dela egiaztatzen duena.

3.– Aurreko paragrafoan xedatutakoaz gain, interkonexio-sistemaren homologazioa eta inskripzioa eskatzen dituen pertsonak azalpen-memoria ere aurkeztu beharko du, alderdi hauek adierazita:

a) Sistemak eman dezakeen eta egokitzen zaion gehieneko saria, baita irabazien planaren eta sarien deskribapena ere, sariok lortzeko prozedura zehaztuta.

b) Partiden ziklo zehatza, diru-kopuru zehatza edo gehieneko saria eman behar den beste edozein parametro egiaztagarri.

c) Sari gehigarrien ehunekoa aldatzea ahalbidetzen duten mekanismoak edo gailuak dauden ala ez.

d) Interkonexio-sistemak duen beste edozein mekanismo edo gailu, nola funtzionatzen duen zehaztuta.

e) Joko-programaren software-identifikazioa, gutxienez CRC32, MD5 edo SHA1 algoritmoetatik 2 izango dituena, eta Administrazioak egiaztatzeko modua. Algoritmo horiek Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ebazpen baten bidez ordeztu ahal izango dira, eguneratzeko.

f) Interkonexio-sistemarekin lotutako joko-elementuen arteko konexioak.

4.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak eskabidea erregistroan sartu eta gehienez ere hiru hilabeteke epean eman eta jakinaraziko du ebazpena. Epe hori igarota, ebatzi eta jakinarazi ez bada, eskaera baietsizat joko da.

5.– Joko-programan eragina duen sistemaren barruko edozein gailuk Jokoa Arautzeko Agintaritzarentzat identifikagarria eta irisgarria izan beharko du.

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

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

Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregelamendu Orokorraren 113. artikuluan adierazitako prozeduraren arabera, interkonexio-sistemen enpresa emaileak, kanpoko sistemetan, edo joko-lokalaren titularrak, barneko sistemetan, interkonexio-sistema bat ustiatzeko eskabidea aurkeztuko dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari. Idazki horretan, gutxienez, honako alderdi hauek jasoko dira, eta, hala badagokio, honako dokumentazio hau ere aurkeztuko da:

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

b) Interkonektatu beharreko makina-kopurua, makina bakoitzaren banakako identifikazioa, joko-lokalak eta instalazioaren xede diren establezimenduak, baita sarien motak eta zenbatekoak ere.

c) Interkonexio-sistema instalatuko duen lokalaren edo lokalen zerrenda, interkonexio-sistema osatuko duten makinaren gutxieneko ehunekoa edo interkonexio-sistema bakoitzeko gutxieneko lokal kopurua adierazita, agindu honen 21. eta 22. artikuluetan aurreikusitakoaren arabera.

d) Interkonexio-sistemen enpresa emaileak eta enpresa operadoreak edo joko-enpresak sinatutako dokumentu normalizatua, interkonektatutako makina instalatuta dagoen lokalaren izaeraren arabera.

26. artikulua.– Interkonexio-sistema bat instalatzeko eskabidea izapidetzea eta ebaztea.

Jokoa Arautzeko Agintaritzak, eskatutako baldintzak betetzen direla eta eskabideko datuak egiazkoak direla egiaztatu ondoren, prozeduren instrukziotik ondorioztatzen dena kontuan hartuta, ebatzi egingo du, eta ebazpena eman eta jakinaraziko du, eskabidea erregistroan sartu eta gehienez ere hiru hilabeteke epean. Epe hori igarota, ebatzi eta jakinarazi ez bada, eskaera baietsizat joko da.

27. artikulua.– Interkonexio-sistemaren aldaketak.

1.– Interkonexio-sistema homologatuei dagokien aldaketa oro Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu beharko du alde zuzenetik.

2.– Funtsezko aldaketatzat hartuko da sistemaren joko-programari eragiten dion oro. Funtsezko aldaketa baimentzeko, aldez aurretik homologatu beharko da, interkonexio-sistema homologatzeko ezarritako prozeduraren arabera.

3.– Aldaketa ez-funtsezkotzat jotzen da joko-programaren parametroei zuzenean edo zeharka eragiten ez diona, hala nola jokoaren abiadurari, irabazien planari edo jokoaren garapenari datxezkien beste baldintza batzuei.

4.– Funtsezkoa ez den edozein aldaketa egiteko eskabidearekin batera, memoria teknikoa aurkeztu beharko da, eta, bertan, zehatz-mehatz jaso beharko da zergatik aldatzen den, zein den jokoaren memoria biltegitzeko euskarria, eta idatzizko konpromiso bat erantsiko da aurreko apartatuan aipatutako funtsezko elementuak ez direla aldatu adierazteko.

5.– Hori guztia ikusita, Jokoa Arautzeko Agintaritzak hiru hilabeteko epean ebatziko du, eskabi-dea eta dokumentazio guztia aurkezten direnetik aurrera.

Ebazpen espresurik ez badago, eskaera baimendutzat joko da.

28. artikulua.– Modeloen proba komertziala eta prototipoen proba.

1.– Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoa Erregelamendu Orokorren 64. eta 65. artikuluetan ezarritako baldintzen arabera, fabrikatzaileak eta interkonexio-sistemak ematen dituen enpresa batek, ados jarrita, Jokoa Arautzeko Agintaritzari eskatu ahal izango diote interkonexio-sistemaren eredu jakin baten proba komertziala edo prototipoen proba egiteko, Jokoa Erregistro Nagusian behin betiko inskribatu beharrik gabe, interkonexio-sistemaren fidagarritasun teknikoa eta komertziala aztertzearen.

2.– Proba komertzialak edo prototipoen probak irauten duen bitartean, kanpoko interkonexio-sistemaren eredu instalatu ahal izango da, gutxienez makinaren ehuneko bostekin, interkonexio-sistema behin betiko baimentzeko eskatzen diren gutxienezko zuzkidurak kontuan hartuta.

29. artikulua.– Erabiltzaileak babestu eta informatzea eta joko arduratsua.

1.– Makinek eta interkonexio-sistemek bi etiketa izan beharko dituzte, non adierazten baitute adingabeek debekatuta daukatela jokoan aritzea eta arduraz jokatu behar dela, agindu honen I. eranskinean zehaztutako testuaren eta formatuaren arabera, Euskal Autonomia Erkidegoko hizkuntza ofizialetan.

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

a) «B» motako makinek eta makina laguntzaileek etiketa bat izan beharko dute, adingabeek jokoa debekatuta dutela adierazten duena.

b) «B» eta «C» motetako makinek eta makina laguntzaileek etiketa bat izango dute, «jokoak mendekotasuna sor dezake»ela dioena.

c) «B» motako makinetan eta ostalaritzako establezimendu publikoetan, dantzalekuetan, dantza-aretoetan eta diskoteketan instalatutako makina laguntzaileetan (Jokoaren Erregelamendu Orokorren 116.2 artikuluan daude jasota), bi testuak etiketa bakar batean sartuko dira.

d) Etiketak birtualak edo fisikoak izan daitezke. Fisikoak badira, txanponak eta billeteak sartzeko zorroaren inguruan egon beharko dute, edo txartel edo euskarri elektronikoko edo fisikoe-tarako arteken inguruan, gailu horietatik, etiketa osatzen duen laukizuzenaren ertzetik gehienez 10 cm-ko distantziara, eta, betiere, makinaren aurrealdean.

e) Makina geldi dagoenean, pantailan, etiketa birtuala agertuko da eta posizioa ausaz aldatuko da gainazalean zehar. Legenda horiek ez dira beharrezkoak izango joko-establezimenduan modu argi eta nabarmen batean adierazita badaude.

3.– Interkonexio-sistemetan, honela xedatuko da:

a) Sistema guztietako monitoreetan, etiketa birtual informatibo bat agertuko da, jokoak mende-kotasuna sor dezakeela ohartarazteko.

Aurreko paragrafoan aurreikusitakoaz gain, jokokoak ez diren lokaletan instalatutako sistema guztietako monitoreetan informazio-etiketa birtual bat erakutsiko da, adingabeei jokia debekatzeko.

b) Halaber, monitoreen bidez, Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregelamendu Orokorren I. tituluko III. kapituluaren jasotako joko arduratsuaren printzipioak erakutsiko dira noizean behin. Monitore horietan, erabiltzaileei joko problematikoaren tratamenduan espezializatutako elkarrekin harremanetan jartzeko bitartekoak emateko informazioa sartu ahal izango da.

4.– Makina geldi dagoenean, etiketa birtualal bistaratzaileretan agertu beharko du, 5 minutuko tarteetan, eta bakoitzak gutxienez 30 segundoko sekuentziak izango ditu.

30. artikulua.– Makinaren joko-programaren bertsioa.

Makina bat instalatzen denean edo bertsioa aldatzen denean, makinaren erregistro-liburuan idatzi beharko da, eta instalatzen den bertsioaren berri eman beharko zaio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

LEHENENGO XEDAPEN IRAGANKORRA.– Baimenen indarraldia.

Agindu hau indarrean jartzen denean Jokoaren Erregistro Nagusian homologatuta eta inskribatuta dauden makina-modeloek indarrean jarraituko dute baimena ematea eragin zuten betekizunak betetzen dituzten bitartean, nabarmen aldatzen direnean izan ezik; kasu horretan, agindu honetan ezarritako betekizunak bete beharko dituzte.

BIGARREN XEDAPEN IRAGANKORRA.– BH makinak egokitzea.

BH, BHM, BHZ eta BH+ motetako makinek euroak euro ez diren apustu-unitate bihurtzeko jokoak badauzkate, eta alderantziz, agindu honetan ezarritakora egokitu beharko dute 36 hilabeteko epean, indarrean jartzen denetik aurrera. Jokoaren Erregelamendu Orokorrean funtsezko aldaketetarako ezarritako prozeduraren arabera egokitu beharko dira. Epe hori igarota, aldaketarik egin ez bada, baliogabetu egingo dira baimenak. Funtsezko aldaketa hori Jokoaren Erregelamendu Orokorren 62. artikuluko 1. paragrafoaren d) apartatuko bigarren tartekian jasotako salbuespenaren barruan dagoela ulertuko da.

HIRUGARREN XEDAPEN IRAGANKORRA.– Interkonexio-sistemak egokitzea.

Barneko eta kanpoko interkonexio-sistemak agindu honetan eta II. eta III. eranskinetan ezarritakoaren arabera egokitu beharko dira, indarrean sartu eta 18 hilabeteko epean. Egokitzapen hori egiteko, erantzukizunpeko adierazpen bat aurkeztu beharko zaio Jokoa Arautzeko Agintaritzari, hark zehaztutako formatuan.

LAUGARREN XEDAPEN IRAGANKORRA.– Joko-programaren bertsioa.

Agindu hau indarrean jarri eta sei hilabeteko epean, enpresa operadoreak Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinarazi beharko dio zer bertsio daukan makina bakoitzean instalatutako joko-programak.

2023ko abenduaren 22a, ostirala

## XEDAPEN INDARGABETZAILEA

Dekretu hau indarrean jartzeaz batera, indargabetuta geratuko dira honako xedapen hauek:

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

Era berean, indargabetuta geratuko dira agindu honetan xedatutakoaren aurka dauden maila bereko edo beheragoko xedapen guztiak.

## AZKEN XEDAPENA

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

Vitoria-Gasteiz, 2023ko abenduaren 5a.

Jaurlaritzako lehenengo lehendakariorde eta Segurtasuneko sailburua,  
JOSU IÑAKI ERKOREKA GERVASIO.

## I. ERANSKINA

B ETA C MOTETAKO JOKO-MAKINETAN ETA JOKO-LAGUNTZAILEETAN  
JARRI BEHARREKO ETIKETAREN EREDUA ETA FORMATUA

«B» eta «C» motetako joko-makinetan eta joko-laguntzaileetan jarri beharreko etiketaren eredua eta formatua.

Etiketen zehaztapenak:

- Eskatutako gutxieneko neurriak: 70 x 32 mm.
- Tipografia: Arial Rounded MT Bold (Debekatuta dago 18 urtetik beherakoentzat) 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: beheiago adierazitako ereduaren arabera.

a) Etiketa integratuaren eredua: adingabeentzat debekatuta dagoela eta jokoak mendekotasuna sor dezakeela dioena.



b) Jokatzek mendekotasuna sor dezakeela adierazteko etiketa-eredua.



## II. ERANSKINA

### BARNEKO ETA KANPOKO INTERKONEXIO-SISTEMEN ZEHAZTAPENAK

#### A) Eskakizunak.

##### a.1.– Interfaze-elementuen eskakizunak.

a.1.1.– Interkonexio-sistemako joko-makina bakoitzak gailu edo elementu bat eduki beharko du makinan instalatuta, eta, eranskin honen ondorioetarako, «postu-kontrolagailua» deituko zaio; izan ere, gailu edo software horren ardura izango da postuko datuak eta gertaerak detektatu, erregistratu eta memorian gordetzea, eta komunikazioa ezarriko du jokorako gailuaren eta datu-atzitzaille edo informazio-bilgailu edo zerbitzari nagusi baten artean.

a.1.2.– Energia elektrikoa galtzen den kasuan, behar den informazioa gorde beharko du interfazeak.

a.1.3.– Behar den informazioa ezin bazaio helarazi unitate zentralari, interfazeak gorde beharko du bai nahitaezko kontagailuen informazio guztia bai gertaera esanguratsuen informazioa, harik eta unitate nagusiarekin komunikatu arte. Halaber, trazabilitate-mekanismo bat egon beharko da daturik galdu den jakiteko.

a.1.4.– Interfazearen memoria egiaztatuko da energia elektrikoa berrezartzen den bakoitzean.

##### a.2.– Aurrealdeko prozesadorearen eta datu-atzitzaillearen eskakizunak.

a.2.1.– Aurrealdeko prozesadoreak konexioa ezartzen du interkonektatutako makinaren eta unitate nagusiaren artean.

a.2.2.– Unitate nagusiak datu guztiak bildu eta igorriko ditu informazio-bilgailuetatik lotutako datu-baseetara. Datu-atzitzailleek, aldi berean, konektatutako joko-makinen datu guztiak jasoko dituzte.

##### a.3.– Unitate nagusiaren eta datu-basearen eskakizunak.

a.3.1.– Unitate nagusiak sare batera edo sistema banatu batzuetara konektatutako zerbitzari bat edo batzuk izango ditu, baita lotutako datu-base bat edo batzuk ere, sisteman sartutako eta bildutako informazio guztia gordetzeko.

a.3.2.– Sistemaren erlojua. Unitate nagusiak barne-erloju bat eduki beharko du, eta erlojuak data eta tokiko ordua emango ditu 24 orduko formatuan. Informazio horretaz baliatuko da informazio hau erregistratzeko.

– Erregistroen zigilu kronometratua.

– Txostenetarako erlojua.

– Ezarpen-aldaketak erregistratzen dituen erlojua.

a.3.3.– Datu-baserako irispidea. Unitate nagusiak ez dio utziko sistemaren enpresa titularrari sistemaren auditoretzan eragiten, datu-basean aldaketak egiteko.

##### a.4.– Lan-estazioaren eskakizunak (sareko instalazioa).

a.4.1.– Sari metatuaren edo sari nagusiaren funtzionalitatea. Unitate nagusiak aplikazio bat izan behar du joko-makina bakoitzaren ordainketa guztiak atzitu eta prozesatzeko.

a.4.2.– Informazio hau erregistratuko da erabiltzaileek sariak lortzen dituztenean:

- Ordainketaren identifikazio zenbakitua.
- Data eta ordua.
- Joko-makinaren erregistro- eta serie-zenbakia.
- Makinaren instalazio-lokala.
- Sariaren zenbatekoa.

a.4.3.– Unitate nagusiak gertaera esanguratsuen erregistroa bilatuko du linean, une oro eta 6 urtez, artxibatutako datuen bidez.

Interkonexio-sistemaren programak irispidean izan beharko ditu datu hauek:

- Dataren eta orduaren tartea.
- Joko-interfazearen/-gailuaren identifikazio-zenbakia.
- Gertaeraren identifikazio zenbakitua.

a.4.4.– Unitate nagusiak joko-makina guztiak barnean hartzen dituen datu-base bat izan beharko du, eta, gutxienez, honako informazio hau jaso beharko du makina bakoitzerako:

- Interfazearen identifikazio-zenbaki eskusiboa.
- Joko-makinaren erregistro- eta serie-zenbakia.
- Joko-makina bakoitzeko atxikipena edo ekarpena.
- Joko-makinaren barruan instalatutako kontrol-programak.

a.4.5.– Kontabilitate-funtzionalitatea. Unitate nagusiak aplikazio bat izan behar du, kontabilitate-informaziorako irispide kontrolatuak ahalbidetuko dituena, eta gai izango da zehaztutako txostenak eta zerga-administrazioak eta barne-kontrolak eskatutako txosten guztiak sortzeko.

a.4.6.– Homologatu aurreko saiakuntza-probetan identifikatu beharko da eranskin honetan zehaztu ez den eta partidei eta ordainketei buruzko informazioa sortzen duen sistemako beste edozein elementu edo osagai.

## B) Gertaerak.

b.1.– Gertaera esanguratsuak.

b.1.1.– Adierazpen orokorra. Gertaera esanguratsuak joko-gailu batek sorrarazten ditu, eta interfazearen bidez bidaltzen dira unitate nagusira, onartutako komunikazio-protokolo baten bidez.

Gertaera bakoitza datu-base batean edo gehiagotan gorde beharko da, honako informazio honekin:

- Gertaeraren data eta ordua.
- Gertaera eragin zuen joko-makinaren identitatea.
- Gertaera definitzen duen kode eskusibo bat.
- Gertaera deskribatzen duen testu labur bat.



b.1.2.– Gertaera esanguratsuak. Honako gertaera esanguratsu hauek joko-makinatik bildu beharko dira, eta unitate nagusiari helarazi beharko zaizkio memorian gorde ditzan:

- Korrante elektrikoa lehengoratzea edo huts egitea.
- Joko-makinaren sari metatua (sari nagusia).

b.1.3.– Halaber, data, ordua eta makinaren modelo, erregistroa eta seriea grabatuta gertatu diren gertaera hauek:

- Inprimagailuaren erroreak.
- Paperik ez edo paper gutxi.
- Inprimagailua deskonektatuta/hutsegitea.

b.1.4.– Lehentasunezko gertaera generikoak. Gertaera hauek unitate nagusiari igorri behar zaizkio:

- Interfazearekiko komunikazioa galtzea.
- Joko-gailuarekiko komunikazioa galtzea.
- Interfazearen memoriako errorea.

b.2.– Monitorizazio- eta kontrol-sistema. Honako informazio hau jaso beharko du, Jokoa Arautzeko Agintaritzari eta zerga-administrazioari jakinarazteko:

- Sistemaren serie-zenbakia eta lokala.
- Data eta ordua.
- Dauden sarietako bakoitzerako kenketen ehunekoa.
- Sistemaren gehieneko saria edo sariak.
- Sistemaren egungo sariaren edo sarien balioa.
- Sari bakoitzaren erreserba-balioa (halakorik bada).
- Sistemara konektatutako makina eta postu bakoitzaren identifikazioa, makina edo postu horrek ekarritako eta irabazitako guztizkoak jasota.
- Interkonexio-sistemak egindako partida-kopurua eta interkonexio-sistemaren zikloaren hasiera- eta amaiera-data.
- Sistemak emandako sari bakoitzaren identifikazioa, gutxienez honako datu hauekin:
  - Data eta ordua.
  - Makinaren erregistro-eta serie-zenbakia, eta postuaren identifikazioa, postu anitzekoa bada.
  - Sariaren zenbatekoa.

### C) Kontagailuak.

#### c.1.– Kontagailuak.

c.1.1.– Adierazpen orokorra. Kontagailuen informazioa joko-makinan sortzen da, eta interfazeak bildu eta unitate nagusira bidaliko du komunikazio-protokolo baten bidez.

Unitate nagusian, kontagailuen informazioa identifikatuko da, argi eta garbi ulertu ahal izateko zer funtzio duten.

c.1.2.– Exijitutako kontagailuak. Interkonexio-sistemako kontagailuetako informazio hau eranskin honen A) puntuan deskribatutako «postu-kontrolagailu» bakoitzetik jakinarazi komunikatuko beharko da, eta unitate nagusiko memorian gorde.

- Sartutako zenbatekoak.
- Ordaindutako zenbatekoak.
- Emandako txartela/balea.
- Makina bakoitzak ordaindutako sari nagusiko sariak.
- Tiketa (sartutako txartela/balea).
- Makinaren eta postuaren identifikazioa.
- Makinaren operadorearen identifikazioa.

#### D) Txostenak.

d.1.– Txostenak sortzeko eskakizunak.

d.1.1.– Adierazpen orokorra. Gertaera esanguratsuen eta kontagailuen informazioa unitate nagusiko datu-basean gordeko da, ondoren kontabilitate-txostenak sortzeko.

d.1.2.– Beharrezko txostenak. Txostenak sortzeko, kontuan hartuko dira jokoaren arloko eskumena duen organoaren titularraren ebazpenak eta, hala badagokio, zerga-arloko administrazio eskudunak xedatutakoa. Txosten horiek datu-basean gordetako informazioan hartuko dute oinarri, eta egunekoak, hilekoak eta urtekoak izango dira. Gutxienez, honelakoak izango dira txostenak:

- Joko-makina bakoitzaren irabazi garbiaren edo interkonexio-sistemaren diru-sarreraren txostena.
- Sari nagusien txostena, eta sari nagusi bakoitzari dagokion ehunekoa eta metatutakoa.
- Kenketa teorikoaren ehunekoaren eta egungo atxikipenaren eta horren aldaketen arteko konparazio-txostena.
- Interkonektatutako makina bakoitzeko gertaera esanguratsuen txostena.
- Jokoaren edo zergen arloko eskumena duen organoak eskatzen dituen gainerako txostenak.

#### E) Segurtasuna.

e.1.– Segurtasun-eskakizunak.

e.1.1.– Sarbide-kontrola. Unitate nagusia prestatzeko, kontuan hartu behar da erabiltzaileak eta pasahitzak definitu behar dutela nola sartzan den programetara edo menuen aukeretara, edo, bestela, programetarako eta gailuetarako sarbidea segurtasunez onartuko du, erabiltzailearen izena eta pasahitza edo identifikazio-zenbaki pertsonala (PIN) oinarri hartuta.

Monitorizazio-sistemak ez du utziko joko-makinatik jakinarazitako informazio esanguratsuaren erregistroa aldatzen. Horrez gain, hornitu beharko da sistemaren administratzaileari jakinarazteko eta erabiltzaileak blokeatzeko edo auditoretzako sarrera-arrasto bat uzteko, baldin eta hainbatetan sartzen saiatu eta huts eginez gero.

e.1.2.– Datuak aldatzea. Unitate nagusiak ez du onartuko inolako kontabilitate-informaziorik edo gertaera esanguratsuen erregistrorik aldatzea, baldin eta joko-makinatik jakinarazi bada, gainbegiratutako sarbide-kontrolrik izan gabe. Finantza-daturen bat aldatuz gero, auditoretza-erregistro automatizatu bat sortzeko gai izan beharko da, honako hauek dokumentatzeko:

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

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

FLASH deskargen funtzionalitateak, gutxienez, gainbegirale moduko pasahitzaren babesa izan beharko du.

Auditoretza-erregistro batek FLASH deskarga baten ordua eta data erregistratu behar ditu, eta hornitu beharko da erregistro hori bere deskarga-kodearen bertsioarekin eta deskargatzen hasi zen erabiltzailearekin lotzeko. Flash deskargaren auditoretza-erregistrotik bereizitako txosten bat litzateke egokiena.

Exekutagarrien edo flash fitxategi deskargagarrien aldaketa guztiek saiakuntza-laboregi egiaztaturen batean egin beharko dute saiakera, eta, horren ondoren emango du ebazpena jokoaren arloko eskumena duen organoak.

Saiakuntza-laboregiak FLASH deskarga bat egingo du saiakuntza-laboregian dagoen sistemara, eta eragiketa egiaztatuko du. Ondoren, saiakuntza-laboregiak sinadura elektronikoa esleituko dizkie kode exekutagarriei eta flash fitxategi garrantzitsuei, joko-aretoetan erregulagailu batek egiaztatu ahal izateko.

e.2.– Babeskopiak eta berrezarpena.

e.2.1.– Adierazpen orokorra. Sistemak erredundantzia eta modularitate nahikoa izango du, osagai individual batek huts egiten badu edo osagai baten zati batek huts egiten badu, jokoek aurrera jarrai dezaten. Sistemako erregistro-fitxategi edo datu-base bakoitzaren kopia erredundanteak egongo dira, edo biak, «SMC»n, euskarri irekiarekin, babeskopietarako eta berrezarpenetarako.

e.2.2.– Berrezartzeko eskakizunak. Hutsegite bat gertatzen bada eta sistema ezin bada beste inola berrabiarazi, posible izango da babeskopiaren azken puntu bideragarritik sistema berrezartzea eta babeskopiaren edukiak osorik berreskuratzea. Gutxienez honako informazio hau izango da:

- Gertaera esanguratsuak.

- Kontabilitateko informazioa.
- Auditoretzako informazioa.
- Lokalaren informazio espezifikoa, hala nola joko-makinetako fitxategiak, konfigurazio progresiboak, etab.

### III. ERANSKINA

#### INTERKONEXIO-SISTEMAK MONITORIZATZEKO ETA KONTROLATZEKO SISTEMA

Interkonexio-sistemetak monitorizazio- eta kontrol-sistemek honako eskakizun hauek bete beharko dituzte:

##### Baliabideak:

- Komunikazioa zifratzeko sistema segurua (vpn, https, mpls...).

##### Metodoa:

- Data eta ordua.
- Sistemaren identifikazioa:
  - Sistemaren homologazioko erregistro-zenbakia.
  - Fabrikazio-urtea eta serie-zenbakia.
  - Instalazio-data.
  - Sistema homologatuaren CKS, CRC, MD5 eta SHA1.
  - Hala badagokio, programa-fitxategien zerrenda, honako hauek adierazita: izena, tamaina, azken aldaketaren data (CKS, CRC, MD5 eta SHA1).
- Sistemari konektatutako makina bakoitzeko guztizko eta banakako sarreren erregistroa.
- Sari nagusiak:
  - Baimendutako gehieneko sari nagusia.
  - Sistemak entregatutako sari nagusien zenbatekoa:
    - \* Data eta ordua.
    - \* Euro kopurua.
    - \* Saritutako makinaren identifikazioa.
    - \* Guztizko sarreren kontagailuaren uneko egoera.
    - \* Sari nagusi batetik bestera sistemak dauzkan pultsuak.
  - Erreserba:
    - \* Erreserbaren uneko diru-balio osoa.
    - \* Sistema berrabiarazteko balio monetarioa, erreserban geratzen den balioa.
- Programatutako ehunekoa:
  - Sari nagusira eta erreserbara (halakorik badago) bideratutako balioaren guztizko atxikipenaren balio programatua, banakatuta eta ehunekotan eta eurotan adierazita.

– Partida-zikloa:

- Partiden ziklo zehatza, diru-kopuru zehatza, edo gehieneko saria noiz eman behar den erabakitzeko beste edozein parametro egiaztagarri.
- Uneko partidari dagokion ziklo-zenbakia.
- Uneko zikloan egin den partiden kopurua, uneko zikloko diru-kopurua, edo gehieneko saria eman dela egiaztatzeke ezarri den sistemaren beste edozein parametro egiaztagarri.
- Uneko zikloan gehieneko sariren bat eman bada, zenbatekoa, data eta ordua jaso beharko dira.