

ΤΕΥΧΟΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ 1 (ΤΕΠ-1)

Παιγνιομηχανήματα τύπου Καζίνο

Έκδοση: 1.0

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΤΩΝ ΠΑΙΓΝΙΟΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ

1.1 Φυσική ασφάλεια

1.1.1 Γενική απαίτηση

Τα παιγνιομηχανήματα πρέπει να είναι αρκετά ανθεκτικά, ώστε να ανθίστανται σε παραβιάσεις και υλικές καταστροφές.

1.2 Παιγνιομηχανήματα και ασφάλεια παικτών

1.2.1 Γενική απαίτηση

Τα ηλεκτρικά και μηχανικά μέρη και οι αρχές σχεδιασμού παιγνιομηχανήματος δεν πρέπει να εκθέτουν τον παίκτη σε οποιοδήποτε φυσικό κίνδυνο. Η πιστοποίηση των παιγνιομηχανημάτων από ανεξάρτητο φορέα πιστοποίησης δεν περιλαμβάνει δοκιμές ή χορήγηση πιστοποιήσεων για θέματα σχετικά με την ασφάλεια και την Ηλεκτρομαγνητική Συμβατότητα (ΗΜΣ), καθώς τέτοιες δοκιμές και πιστοποιήσεις αποτελούν ευθύνη του κατασκευαστή των παιγνιομηχανημάτων ή των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων του στην Ε.Ε., σύμφωνα με τις προβλέψεις των σχετικών κείμενων διατάξεων.

1.3 Περιβαλλοντικές επιδράσεις στην ακεραιότητα διεξαγωγής των παιγνίων

1.3.1 Πρότυπο ακεραιότητας στη διεξαγωγή των παιγνίων

Τα ανεξάρτητα εργαστήρια πιστοποίησης πραγματοποιούν συγκεκριμένες δοκιμές για να προσδιορίσουν αν εξωτερικοί παράγοντες μπορούν να επηρεάσουν τη φερεγγυότητα του παιγνίου ή να δημιουργήσουν τη δυνατότητα εξαπάτησης. Τα παιγνιομηχανήματα πρέπει να αντεπεξέρχονται στις ακόλουθες δοκιμές, συνεχίζοντας το παίγνιο χωρίς την παρέμβαση του χειριστή:

- α) Γεννήτρια τυχαίων αριθμών. Η γεννήτρια τυχαίων αριθμών και η διαδικασία τυχαίας επιλογής πρέπει να παραμένει ανεπηρέαστη από παράγοντες προερχόμενους από το εξωτερικό περιβάλλον του μηχανήματος, συμπεριλαμβανομένων ενδεικτικά αλλά χωρίς περιορισμό των ηλεκτρομαγνητικών, ηλεκτροστατικών παρεμβολών και των παρεμβολών ραδιοσυχνότητων,

- β) Ηλεκτρομαγνητική παρεμβολή. Τα παιγνιομηχανήματα δεν πρέπει να προκαλούν ηλεκτρονικό θόρυβο που επηρεάζει την ακεραιότητα ή τη φερεγγυότητα του γειτονικού συνδεδεμένου εξοπλισμού, και
- γ) Ηλεκτροστατική παρεμβολή. Για την προστασία από ηλεκτροστατική εκκένωση απαιτείται γείωση των αγώγιμων μερών του περιβλήματος των παιγνιομηχανημάτων με τρόπο που η ενέργεια της ηλεκτροστατικής εκκένωσης να μην προκαλεί μόνιμη βλάβη ή να μην αναστέλλει μόνιμα την κανονική λειτουργία των ηλεκτρονικών ή άλλων εξαρτημάτων των παιγνιομηχανημάτων. Τα παιγνιομηχανήματα σε περίπτωση που παρουσιάσουν προσωρινή διακοπή όταν υποβάλλονται σε σημαντική ηλεκτροστατική εκκένωση, μεγαλύτερη από την εκκένωση του ανθρώπινου σώματος, πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να επανέρχονται και να ολοκληρώνουν όλες τις λειτουργίες που διακόπηκαν, χωρίς απώλειες ή αλλοίωση των πληροφοριών που αφορούν τον έλεγχο ή τα σημαντικά δεδομένα που σχετίζονται με το παιγνιομηχανήμα. Οι δοκιμές εκκένωσης στον αέρα θα πραγματοποιούνται μέχρι το επίπεδο των 27 kV.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΥΛΙΣΜΙΚΟΥ (HARDWARE)

2.1 Εισαγωγή

2.1.1 Γενική απαίτηση

Όλα τα παιγνιομηχανήματα που πρόκειται να εγκατασταθούν σε καζίνο πρέπει να συνδέονται οπωσδήποτε σε δίκτυο με το αντίστοιχο Κεντρικό Πληροφορικό Σύστημα Καζίνο (ΚΠΣΚ) και να πληρούν τις ακόλουθες απαιτήσεις.

2.2 Γενικές απαιτήσεις υλικού

2.2.1 Γενική απαίτηση

Όλα τα παιγνιομηχανήματα πρέπει να πληρούν τις παρακάτω απαιτήσεις υλικού:

- α) Έλεγχος μέσω μικροεπεξεργαστή. Να ελέγχεται από έναν (1) ή περισσότερους μικροεπεξεργαστές ή ισοδύναμες διατάξεις, κατά τρόπο ώστε το αποτέλεσμα του παιγνίου να ελέγχεται πλήρως από τον μικροεπεξεργαστή ή μία μηχανική διάταξη ή μία εξωτερική γεννήτρια τυχαίων αριθμών, όπως αναφέρεται στην παράγραφο 3.3 «Απαιτήσεις γεννήτριας τυχαίων αριθμών (ΓΤΑ)», και

β) Διακόπτης Ενεργοποίησης/Απενεργοποίησης (ON/OFF). Ο διακόπτης ενεργοποίησης/ απενεργοποίησης που ελέγχει το ηλεκτρικό ρεύμα, πρέπει να βρίσκεται σε μη άμεσα προσβάσιμη θέση για τους πελάτες κατά το στάδιο της κανονικής λειτουργίας του παιγνιομηχανήματος. Πρέπει να επισημαίνονται οι θέσεις ενεργοποίησης/ απενεργοποίησης του διακόπτη.

2.3 Καλωδίωση του παιγνιομηχανήματος

2.3.1 Γενική απαίτηση

Τα παιγνιομηχανήματα πρέπει να έχουν σχεδιαστεί κατά τρόπο ώστε τα καλώδια ισχύος και δεδομένων εντός και εκτός του παιγνιομηχανήματος να οδεύουν, με τρόπο ώστε να μην είναι προσβάσιμα στο κοινό. Αυτό συμβαίνει μόνο για λόγους ακεραιότητας του παιγνίου, όχι για λόγους υγείας και ασφάλειας. Αν υπάρχουν καλωδιώσεις που σχετίζονται με την ασφαλή λειτουργία του παιγνιομηχανήματος ή/και οδεύουν σε περιοχή στην οποία εκτελείται λογική επεξεργασία, δεν πρέπει να μπορούν να αφαιρεθούν εύκολα.

2.4 Αναγνώριση του παιγνιομηχανήματος

2.4.1 Γενική απαίτηση

Τα παιγνιομηχανήματα πρέπει να φέρουν από τον κατασκευαστή τους σήμανση αναγνώρισης στο εξωτερικό τους περίβλημα, η οποία δεν θα πρέπει να μπορεί να αφαιρεθεί χωρίς να αφήνει ίχνη παραβίασης. Η σήμανση αυτή πρέπει να περιλαμβάνει τις παρακάτω πληροφορίες:

- α) Τον κατασκευαστή,
- β) Τον μοναδικό σειριακό αριθμό,
- γ) Τον αριθμό μοντέλου του παιγνιομηχανήματος, και
- δ) Την ημερομηνία κατασκευής.

2.4.2 Σήμανση πιστοποίησης

Η σήμανση πιστοποίησης CE και τυχόν άλλης πιστοποίησης, πρέπει να τοποθετείται επάνω ή κοντά στην παραπάνω σήμανση αναγνώρισης.

2.5 Φάρος

2.5.1 Φάρος

Τα παιγνιομηχανήματα πρέπει να έχουν τοποθετημένο, σε εμφανές σημείο στο επάνω μέρος τους, ένα φάρο ο οποίος θα ανάβει αυτόματα, κάθε φορά που ο παίκτης κερδίζει ένα ποσό

ή συγκεντρώνει μονάδες πίστωσης που δεν μπορεί να πληρώσει αυτόματα το μηχάνημα, ή όταν προκύπτει κάποιο σφάλμα [συμπεριλαμβανομένης της κατάστασης «Door Open» (Ανοιχτή Θύρα)], ή κάθε φορά που ο παίκτης ενεργοποιεί την ειδοποίηση «Call Attendant» (Κλήση Επόπτη). Εναλλακτικά ο Φάρος μπορεί να αντικατασταθεί από έναν ηχητικό συναγερμό ή αλλα μέσα ειδοποίησης του προσωπικού της αίθουσας, όπως ειδοποιήσεις στο ταμείο ή στην οθόνη του παιχνιομηχανήματος.

2.6 Μέτρα προστασίας από την παροχή ρεύματος

2.6.1 Υπερτάσεις και βυθίσεις τάσης

Εκτός της επαναφοράς τους (reset), τα παιχνιομηχανήματα δεν πρέπει να επηρεάζονται αρνητικά, από υπερτάσεις ή βυθίσεις μέχρι $\pm 20\%$ της τάσης δικτύου. Επιτρέπεται η επαναφορά (reset) των παιχνιομηχανημάτων, υπό την προϋπόθεση ότι δεν προκαλείται βλάβη στο μηχάνημα, ή απώλεια ή αλλοίωση των δεδομένων της εξέλιξης του παιχνιού. Κατά την επαναφορά, το παίγνιο πρέπει να επιστρέφει στην προηγούμενη κατάστασή του. Επιτρέπεται η επιστροφή του παιχνιού σε κατάσταση ολοκλήρωσης, υπό την προϋπόθεση ότι το ιστορικό του παιχνιού και όλοι οι μετρητές μονάδων πίστωσης και οικονομικών δεδομένων αναγνωρίζουν το παίγνιο ως ολοκληρωμένο.

2.6.2 Ασφάλειες

Η παροχή ρεύματος που χρησιμοποιείται στα παιχνιομηχανήματα πρέπει να προστατεύεται από ασφάλειες ή αυτόματους διακόπτες κυκλώματος. Οι ονομαστικές τιμές έντασης ρεύματος (σε αμπέρ) όλων των ασφαλειών και των αυτόματων διακοπών κυκλώματος πρέπει να αναγράφονται εμφανώς στην ασφάλεια ή το διακόπτη.

2.7 Απαιτήσεις εκτροπέα (diverter)

2.7.1 Γενική απαίτηση

Όταν τα παίγνια διεξάγονται με κέρματα ή μάρκες, το λογισμικό πρέπει να εξασφαλίζει ότι ο εκτροπέας κατευθύνει τα κέρματα στον υποδοχέα κερμάτων ή στο κυτίο αποθήκευσης, όταν ο υποδοχέας είναι γεμάτος. Ο ανιχνευτής πληρότητας του υποδοχέα πρέπει να παρακολουθείται, ώστε να καθορίζεται πότε απαιτείται αλλαγή στην κατάσταση του εκτροπέα. Σε περίπτωση αλλαγής της κατάστασης, ο εκτροπέας πρέπει να λειτουργήσει το συντομότερο δυνατό, ή το πολύ εντός δέκα (10) παιχνιών μετά από την αλλαγή αυτή, χωρίς στο μεταξύ να προκληθεί διακοπή στη ροή ή εμπλοκή των κερμάτων. Τα παιχνιομηχανήματα

χωρίς υποδοχέα κερμάτων, πρέπει πάντα να κατευθύνουν τα κέρματα στο κυτίο αποθήκευσης.

2.8 Απαιτήσεις κυτίου αποθήκευσης (drop box)

2.8.1 Γενική απαίτηση

Τα παιγνιομηχανήματα που είναι εξοπλισμένα να δέχονται κέρματα ή μάρκες, πρέπει να πληρούν τις παρακάτω προϋποθέσεις:

- α) Να περιέχουν έναν ξεχωριστό κάδο ή κυτίο αποθήκευσης όπου συλλέγονται και διατηρούνται τα κέρματα ή οι μάρκες που κατευθύνονται εκεί,
- β) Το κυτίο αποθήκευσης να είναι τοποθετημένο σε ανεξάρτητο κλειδωμένο τμήμα του παιγνιομηχανήματος, και
- γ) Σε κάθε περίπτωση, να υφίσταται μέθοδος παρακολούθησης του κυτίου αποθήκευσης, η οποία, κατά προτίμηση, να διαθέτει τη δυνατότητα αποστολής ενημέρωσης στο δικτυακά συνδεδεμένο (online) σύστημα.

2.9 Απαιτήσεις για Εξωτερικές Θύρες/ Εξωτερικά διαμερίσματα

2.9.1 Γενικές απαιτήσεις

- α) Οι θύρες πρέπει να κατασκευάζονται από υλικά κατάλληλα ώστε να αποτρέπεται η μη νόμιμη πρόσβαση στο εσωτερικό του παιγνιομηχανήματος (δηλαδή, οι κλειδαριές, οι ίδιες οι θύρες και οι σύνδεσμοί τους, πρέπει να είναι ανθεκτικά σε απόπειρες βίαιας ή/και μη εξουσιοδοτημένης πρόσβασης στο εσωτερικό του παιγνιομηχανήματος καθώς και να αφήνουν ίχνη παραβίασης),
- β) Η προσαρμογή της θύρας ενός ασφαλισμένου διαμερίσματος στο πλαίσιο του περιβλήματος, πρέπει να είναι σχεδιασμένη έτσι ώστε να μην επιτρέπει την είσοδο αντικειμένων,
- γ) Οι εξωτερικές θύρες πρέπει να είναι ασφαλισμένες και να παρακολουθούνται από αισθητήρες πρόσβασης, ώστε όταν ανοίγουν να διακόπτεται η διεξαγωγή του παιγνίου, με εξαίρεση την πόρτα του Drop Box, να απενεργοποιείται κάθε δυνατότητα αποδοχής εντολών ή μέσων και το παιγνιομηχανήμα να τίθεται σε κατάσταση σφάλματος, κατά την οποία θα τίθεται σε λειτουργία, κατ' ελάχιστο ο φάρος, εάν υφίσταται, και θα αποστέλεται το ανάλογο σήμα στο δικτυακά συνδεδεμένο (online) σύστημα, όπου αυτό εφαρμόζεται,

- δ) Όταν η θύρα είναι κλειστή, δεν πρέπει να είναι δυνατή η τοποθέτηση στο παιγνιομηχάνημα οποιασδήποτε συσκευής ή κατασκευής, η οποία απενεργοποιεί τον αισθητήρα ανοίγματος θύρας, χωρίς να διατηρούνται τα ίχνη μίας τέτοιας επέμβασης,
- ε) Σε περίπτωση αποσύνδεσης ενός συστήματος ανίχνευσης πρόσβασης σε θύρα, το παιγνιομηχάνημα πρέπει να εκλαμβάνει αυτό το γεγονός ως άνοιγμα της θύρας, και
- στ) Το σύστημα ανίχνευσης πρέπει να καταγράφει μια εξωτερική θύρα σαν ανοιχτή, σε κάθε περίπτωση που η θύρα αυτή δεν είναι εντελώς κλειστή και κλειδωμένη.

2.10 Η Λογική θύρα και η Λογική περιοχή

2.10.1 Γενική απαίτηση

Η λογική περιοχή είναι ένα ξεχωριστό και ασφαλισμένο τμήμα του παιγνιομηχανήματος (με τη δική του κλειδωμένη θύρα), στο οποίο υπάρχουν ηλεκτρονικά στοιχεία που έχουν τη δυνατότητα να επηρεάζουν σημαντικά τη λειτουργία του παιγνιομηχανήματος. Μπορεί να υπάρχουν περισσότερες από μία (1) τέτοιες λογικές περιοχές σε ένα παιγνιομηχάνημα. Η λογική θύρα πρέπει να παρακολουθείται.

2.10.2 Ηλεκτρονικά στοιχεία

Τα ηλεκτρονικά στοιχεία που απαιτείται να υπάρχουν ασφαλισμένα σε μία (1) ή περισσότερες λογικές περιοχές είναι:

- α) Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (CPU) καθώς και κάθε συσκευή αποθήκευσης λογισμικού, από τα οποία μπορεί να επηρεαστεί η φερεγγυότητα διεξαγωγής του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένου ενδεικτικά του ιδίου του παιχνιδιού, των οικονομικών δεδομένων και της επικοινωνίας του συστήματος,
- β) Περιφερειακά υλικολογισμικά μηχανήματα, τα οποία εμπλέκονται ή επηρεάζουν σημαντικά τη λειτουργία και τους υπολογισμούς διεξαγωγής του παιχνιδιού, την παρουσίασή του, τον καθορισμό του αποτελέσματός του, ή τα οικονομικά δεδομένα του, τα έσοδα ή την ασφάλεια,
- γ) Ελεγκτής επικοινωνίας, ηλεκτρονικά στοιχεία και εξαρτήματα που περιέχουν τη μονάδα αποθήκευσης του προγράμματος επικοινωνίας,
- δ) Μηχάνημα δημιουργίας αντιγράφων της μη μεταβλητής μνήμης (NV), εάν υπάρχει, και
- ε) Τυχόν εξαιρέσεις σε σχέση με τα παραπάνω (α), (β) και (γ), θα αξιολογούνται κατά περίπτωση.

2.10.3 Ασφάλεια λογικής περιοχής

Η λογική περιοχή του ηλεκτρονικού στοιχείου το οποίο θα περιέχει στοιχεία της παραπάνω υποπαραγράφου 2.10.2, πρέπει να έχει τη δυνατότητα να σφραγίζεται με μέθοδο που θα εγγυάται ασφάλεια.

2.10.4 Πρόσβαση σε λογικές περιοχές

Οι λογικές περιοχές πρέπει να διαθέτουν μηχανισμό ανίχνευσης σφάλματος στην κατάσταση Ανοικτή Θύρα, οπότε το παιγνιομηχάνημα πρέπει να απενεργοποιείται και να ειδοποιεί το ΚΠΣΚ.

- α) Εάν η λειτουργία των συσκευών ανίχνευσης πρόσβασης εξαρτάται από την παροχή ρεύματος, σε περίπτωση διακοπής της παροχής, πρέπει να θεωρείται ότι έχει υπάρξει πρόσβαση στο τμήμα της λογικής περιοχής, το δε παιγνιομηχάνημα πρέπει να απενεργοποιείται και να ειδοποιεί σχετικά το ΚΠΣΚ μετά την αποκατάσταση του ρεύματος, και
- β) Εάν η λογική περιοχή μπορεί να αφαιρεθεί από το παιγνιομηχάνημα στο σύνολό της, χωρίς να ανοίξει η θύρα της ή να διαπιστώνεται πρόσβαση σε αυτή, τότε πρέπει να είναι εφοδιασμένη με εξοπλισμό που ανιχνεύει την αφαίρεση.

2.11 Διαμερίσματα κερμάτων/μαρκών και χαρτονομισμάτων

2.11.1 Γενική απαίτηση

Τα διαμερίσματα κερμάτων/μαρκών και χαρτονομισμάτων πρέπει να κλειδώνονται χωριστά από την κεντρική περιοχή του παιγνιομηχανήματος.

2.11.2 Πρόσβαση σε χαρτονομίσματα

- α) Η πρόσβαση στην περιοχή αποθήκευσης χαρτονομισμάτων πρέπει να ασφαλίζεται με τη βοήθεια μεμονωμένων κλειδαριών, καθώς και να είναι εξοπλισμένη με αισθητήρες που υποδεικνύουν ότι η θύρα έχει ανοίξει/κλείσει ή ότι έχει αφαιρεθεί ο υποδοχέας στοιβάζης (Bill validator/Stacker), υπό την προϋπόθεση ότι το μηχάνημα τροφοδοτείται με ρεύμα, και
- β) Η πρόσβαση στην περιοχή αποθήκευσης νομισμάτων πρέπει να γίνεται μέσω δύο (2) επιπέδων κλειδαριών (τη σχετική εξωτερική θύρα συν μία επιπλέον θύρα ή κλειδαριά) προτού αφαιρεθούν τα χαρτονομίσματα.

2.12 Μνήμη προγράμματος, μη μεταβλητή μνήμη (NV) και μη μεταβλητές συσκευές που χρησιμοποιούνται για την αποθήκευση της μνήμης προγράμματος

2.12.1 Απαιτήσεις μη μεταβλητής μνήμης (NV)

Τα ακόλουθα συνιστούν τις απαιτήσεις μνήμης για τα παιγνιομηχανήματα.

- α) Τα παιγνιομηχανήματα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να διατηρούν δεδομένα της κύριας μνήμης, όπως ορίζεται στο παρόν, και να είναι σε θέση να διατηρούν το ακριβές περιεχόμενο όλων των απαιτούμενων πληροφοριών για τριάντα (30) ημέρες μετά την αποσύνδεση του παιγνιομηχανήματος από την τροφοδοσία ρεύματος,
- β) Μόνο για μοντέλα με επαναφορτιζόμενη μπαταρία, εάν η εφεδρική μπαταρία χρησιμοποιείται ως εφεδρική πηγή ρεύματος «off chip» (εκτός του ολοκληρωμένου κυκλώματος), πρέπει να επαναφορτίζονται πλήρως μέσα σε είκοσι τέσσερις (24) ώρες το μέγιστο. Η περίοδος από την παραγωγή μέχρι τη λήξη της (shelf life) πρέπει να είναι κατ' ελάχιστο πέντε (5) έτη,
- γ) Η μη μεταβλητή μνήμη (NV), η οποία χρησιμοποιεί εφεδρική πηγή ρεύματος «off-chip» (εκτός του ολοκληρωμένου κυκλώματος) για τη διατήρηση των περιεχομένων της όταν η τροφοδοσία ρεύματος διακόπτεται, πρέπει να διαθέτει ένα σύστημα ανίχνευσης το οποίο θα παρέχει μια μέθοδο που θα επιτρέπει στο λογισμικό να ερμηνεύει την κατάσταση χαμηλής στάθμης ισχύος της μπαταρίας και να ενεργεί αναλόγως προτού η στάθμη της μπαταρίας φτάσει σε επίπεδο όπου δεν θα είναι πλέον δυνατή η διατήρηση της εν λόγω μνήμης, και
- δ) Για την εκκαθάριση της μη μεταβλητής μνήμης (NV) πρέπει να απαιτείται πρόσβαση στην κλειδωμένη λογική περιοχή ή κάποια άλλη ασφαλής μέθοδος, υπό την προϋπόθεση ότι είναι δυνατή η επιθεώρησή της από την Ε.Ε.Ε.Π..

2.12.2 Λειτουργία επαναφοράς μη μεταβλητής μνήμης (NV)

Οι διαδικασίες επαναφοράς μη μεταβλητής μνήμης (NV) πρέπει να ολοκληρώνονται μέσω μιας πιστοποιημένης μεθόδου εκκαθάρισης. Η μέθοδος εκκαθάρισης πρέπει να επαναφέρει όλες τις θέσεις κύριας μνήμης σε μια προεπιλεγμένη κατάσταση. Όλες οι θέσεις μνήμης, οι οποίες πρόκειται να υποβληθούν σε εκκαθάριση σύμφωνα με τη διαδικασία εκκαθάρισης της μη μεταβλητής μνήμης (NV), επανέρχονται πλήρως σε κάθε περίπτωση. Για παίγνια που εφαρμόζουν μεθόδους μερικής εκκαθάρισης, η επιλεκτική επαναφορά πρέπει να είναι ακριβής και να είναι δυνατή η επαλήθευσή της.

2.12.3 Προεπιλεγμένη θέση κυλίνδρων ή Οθόνη παιγνίου

Αμέσως μετά την εκτέλεση μιας επαναφοράς μη μεταβλητής μνήμης (NV), η προεπιλεγμένη

θέση κυλίνδρων ή η οθόνη παιχνιδιού δεν πρέπει να προβάλλει το μέγιστο έπαθλο σε οποιαδήποτε επιλεγόμενη γραμμή. Επίσης, η προεπιλεγμένη οθόνη παιχνιδιού, κατά την είσοδο στη λειτουργία παιχνιδιού, δεν πρέπει να προβάλλει το μέγιστο έπαθλο. Αυτό ισχύει μόνο για το βασικό παίγνιο και όχι για τυχόν δευτερεύοντες γύρους επιβράβευσης. Δεν ισχύει για παίγνια ή πίνακες πληρωμών που έχουν επιλεγεί μετά από το αρχικό παίγνιο.

2.12.4 Ρυθμίσεις παραμετροποίησης

Δεν πρέπει να είναι δυνατή η αλλαγή μίας ρύθμισης παραμετροποίησης που προκαλεί αναντιστοιχία ή αστοχία στους ηλεκτρονικούς λογιστικούς μετρητές χωρίς να έχει πραγματοποιηθεί εκκαθάριση της μη μεταβλητής μνήμης (NV). Ωστόσο, τυχόν αλλαγές στην ονομαστική αξία πρέπει να πραγματοποιούνται μέσω ασφαλούς μέσου, το οποίο θα περιλαμβάνει πρόσβαση στην κλειδωμένη λογική περιοχή ή άλλη ασφαλή μέθοδο, υπό την προϋπόθεση ότι είναι δυνατή η επιθεώρησή της από την Ε.Ε.Ε.Π..

2.13 Περιεχόμενα κύριας μνήμης

2.13.1 Γενική απαίτηση

Η κύρια μνήμη χρησιμοποιείται για την αποθήκευση όλων των δεδομένων που θεωρούνται ζωτικής σημασίας για τη συνεχή λειτουργία του παιχνιδιομηχανήματος. Σε αυτά περιλαμβάνονται ενδεικτικά αλλά χωρίς περιορισμό τα εξής:

- α) Όλοι οι απαιτούμενοι ηλεκτρονικοί μετρητές, της παρούσας, συμπεριλαμβανομένων των τελευταίων δεδομένων χαρτονομισμάτων, και των μετρητών ενεργοποίησης και ανοίγματος της θύρας,
- β) Οι τρέχουσες μονάδες πίστωσης,
- γ) Τα δεδομένα παραμετροποίησης παιχνιδιομηχανήματος/παιχνιδιού,
- δ) Οι πληροφορίες που αφορούν στα τελευταία δέκα (10) παίγνια μαζί με το αποτέλεσμα παιχνιδιού (συμπεριλαμβανομένου του τρέχοντος, εάν δεν έχει ολοκληρωθεί),
- ε) Η κατάσταση λογισμικού (η τελευταία φυσιολογική κατάσταση, η τελευταία κατάσταση ή η κατάσταση «tilt» (παύσης) στην οποία βρισκόταν το λογισμικό πριν τη διακοπή),
- στ) Οι πληροφορίες παραμετροποίησης του πίνακα πληρωμών που βρίσκονται στη μνήμη, και
- ζ) Συνίσταται η τήρηση αρχείου καταγραφής τουλάχιστον των τελευταίων 100 σημαντικών συμβάντων στην κύρια μνήμη.

2.14 Διατήρηση κύριας μνήμης

2.14.1 Γενική απαίτηση

Η διατήρηση των δεδομένων που αποθηκεύονται στην κύρια μνήμη πρέπει να πραγματοποιείται μέσω μιας μεθοδολογίας που καθιστά δυνατή την αναγνώριση σφαλμάτων. Η μεθοδολογία μπορεί να περιλαμβάνει υπογραφές, αθροίσματα ελέγχου, μερικά αθροίσματα ελέγχου, πολλαπλά αντίγραφα, χρονικές σημάνσεις και/ή αποτελεσματική χρήση κωδικών εγκυρότητας.

Σημείωση: Η ενότητα «Διατήρηση κύριας μνήμης» δεν προορίζεται για τον αποκλεισμό της χρήσης εναλλακτικών τύπων μέσων αποθήκευσης, όπως μονάδες σκληρού δίσκου, για τη διατήρηση δεδομένων ζωτικής σημασίας. Τα εν λόγω εναλλακτικά μέσα αποθήκευσης πρέπει επίσης να διατηρούν την ακεραιότητα των δεδομένων ζωτικής σημασίας κατά τρόπο σύμφωνο με τις απαιτήσεις της παρούσας ενότητας, όπως ισχύει για τη συγκεκριμένη εφαρμοζόμενη τεχνολογία αποθήκευσης.

2.14.2 Διεξοδικοί έλεγχοι

Το σύστημα πρέπει να είναι ικανό να διασφαλίζει ότι τα αποτελέσματα των παιχνιδιών που εμφανίζονται στον παίκτη είναι ακριβή και δεν έχουν αλλοιωθεί κατά την αποθήκευσή τους στο παιχνιομηχάνημα. Η μεθοδολογία πρέπει να εντοπίζει αποτυχίες με ένα εξαιρετικά υψηλό επίπεδο ακρίβειας.

2.14.3 Μη ανακτήσιμη κύρια μνήμη

Μια μη ανακτήσιμη αλλοίωση της κύριας μνήμης πρέπει να οδηγεί σε σφάλμα. Το σφάλμα της μνήμης δεν πρέπει να διαγράφεται αυτόματα και πρέπει να οδηγεί σε κατάσταση «tilt», γεγονός που διευκολύνει την αναγνώριση του σφάλματος και οδηγεί στη διακοπή της περαιτέρω λειτουργίας του παιχνιομηχανήματος. Το σφάλμα στην κύρια μνήμη πρέπει επίσης να προκαλεί την άμεση παύση τυχόν επικοινωνιών εκτός του παιχνιομηχανήματος. Σε περίπτωση σφάλματος μη ανακτήσιμης κύριας μνήμης, πρέπει να απαιτείται πλήρης εκκαθάριση της μη μεταβλητής μνήμης (NV), η οποία πραγματοποιείται από εξουσιοδοτημένο άτομο.

2.14.4 Χώρος μη μεταβλητής μνήμης (NV) και συσκευής αποθήκευσης προγράμματος

Ο χώρος της μη μεταβλητής μνήμης (NV) που δεν είναι σημαντικός για την ασφάλεια του παιχνιομηχανήματος (π.χ. βίντεο ή ήχος) δεν χρειάζεται επικύρωση.

2.15 Απαιτήσεις συσκευής αποθήκευσης προγράμματος

2.15.1 Γενική απαίτηση

Ο όρος *Συσκευή Αποθήκευσης Προγράμματος* ορίζεται ως το μέσο ή το ηλεκτρονικό μηχάνημα που περιέχει τα σημαντικά στοιχεία του προγράμματος ελέγχου. Στους τύπους μηχανημάτων περιλαμβάνονται ενδεικτικά, αλλά όχι περιοριστικά, οι EPROM, οι κάρτες μνήμης τύπου «compact flash», οι οπτικοί δίσκοι, οι σκληροί δίσκοι, οι μονάδες αποθήκευσης χωρίς κινητά μέρη (SSD), οι μονάδες USB κ.λπ. Αυτός ο ενδεικτικός κατάλογος ενδέχεται να αλλάζει, καθώς θα εξελίσσεται η τεχνολογία των μέσων αποθήκευσης.

Όλες οι συσκευές αποθήκευσης προγραμμάτων πρέπει:

- α) Να είναι τοποθετημένες μέσα σε έναν πλήρως κλειστό και κλειδωμένο λογικό χώρο,
- β) Να επισημαίνονται εμφανώς με επαρκείς πληροφορίες για να προσδιορίζεται το λογισμικό και το επίπεδο αναθεώρησης των πληροφοριών που είναι αποθηκευμένες στη συσκευή. Σε περίπτωση τύπων μέσων στα οποία ενδέχεται να υπάρχουν πολλά προγράμματα, είναι αποδεκτή η προβολή αυτών των πληροφοριών μέσω του μενού επόπτη.
- γ) Να αυτο-επικυρώνονται κατά τη διάρκεια κάθε επαναφοράς επεξεργαστή και
- δ) Να αυτο-επικυρώνονται κατά την πρώτη φορά χρήσης.
- ε) Οι δίσκοι CD-ROM, DVD και κάθε άλλος χώρος αποθήκευσης προγράμματος που βασίζεται σε οπτικό δίσκο:
 - i. Δεν πρέπει να είναι επανεγγράψιμος δίσκος και
 - ii. Σε περίπτωση περιοδικής εγγραφής του δίσκου η «Περίοδος» (burning session) πρέπει να είναι κλειστή για να αποτραπεί τυχόν περαιτέρω εγγραφή.

2.16 Απαιτήσεις προγράμματος ελέγχου

2.16.1 Επαλήθευση προγράμματος ελέγχου

- α) Χώρος αποθήκευσης προγράμματος με βάση το EPROM:
 - i. Τα παιχνιομηχανήματα που έχουν προγράμματα ελέγχου τα οποία βρίσκονται σε ένα ή περισσότερα EPROM πρέπει να διαθέτουν ένα μηχανισμό για την επαλήθευση των προγραμμάτων ελέγχου και των δεδομένων. Ο μηχανισμός πρέπει να χρησιμοποιεί κατ' ελάχιστο ένα άθροισμα ελέγχου. Ωστόσο, συνιστάται η χρήση των υπολογισμών του Κυκλικού Ελέγχου Πλεονασμού (CRC) (16 bit κατ' ελάχιστο).

β) Ο χώρος αποθήκευσης προγράμματος που δεν βασίζεται σε EPROM πρέπει να τηρεί τους ακόλουθους κανόνες:

- i. Το λογισμικό πρέπει να διαθέτει ένα μηχανισμό για την ανίχνευση μη εξουσιοδοτημένων και κατεστραμμένων στοιχείων λογισμικού σε κάθε κύκλο και, στη συνέχεια, να αποτρέπει την εκτέλεση ή τη χρήση αυτών των στοιχείων από το παιχνίδι. Ο μηχανισμός πρέπει να χρησιμοποιεί έναν αλγόριθμο κλειδώματος, ο οποίος παράγει μία περίληψη του μηνύματος μήκους κατ' ελάχιστο 128 bit.
- ii. Σε περίπτωση αποτυχίας της επιβεβαίωσης ταυτότητας, αφού ενεργοποιηθεί το παίγνιο, το παιχνίδι πρέπει να τίθεται αμέσως σε κατάσταση σφάλματος και να εμφανίζει το κατάλληλο σφάλμα. Αυτό το σφάλμα πρέπει να απαιτεί την επέμβαση του χειριστή για να πάψει να εμφανίζεται και δεν πρέπει να γίνεται η εξάλειψή του πριν ολοκληρωθεί με επιτυχία η επιβεβαίωση ταυτότητας των δεδομένων, μετά από την επέμβαση του χειριστή ή κατόπιν αντικατάστασης ή επισκευής του μέσου και εκκαθάρισης της μνήμης του παιχνιδιολογιστή, και

Σημείωση: Οι Μηχανισμοί Επαλήθευσης του Προγράμματος ελέγχου θα αξιολογούνται κατά περίπτωση και θα εγκρίνονται από το ανεξάρτητο εργαστήριο δοκιμών με βάση τις τυπικές για τον κλάδο πρακτικές ασφαλείας.

γ) Τα μεταβλητά μέσα πρέπει να ικανοποιούν τους παρακάτω κανόνες, πέραν των απαιτήσεων που περιγράφονται στην υποπαράγραφο 2.16.1(β):

- i. Πρέπει να χρησιμοποιείται ένας μηχανισμός, ο οποίος υποβάλλει σε δοκιμές μη χρησιμοποιημένες ή μη εκχωρημένες περιοχές των μεταβλητών μέσων για μη προβλεπόμενα προγράμματα ή δεδομένα και υποβάλλει σε δοκιμές τη δομή των μέσων για ακεραιότητα. Ο μηχανισμός πρέπει να αποτρέπει την περαιτέρω συμμετοχή σε παίγνιο στο παιχνίδι σε περίπτωση εντοπισμού μη αναμενόμενων δεδομένων ή ανακολουθιών στη δομή, και
- ii. Πρέπει να χρησιμοποιείται ένας μηχανισμός για την τήρηση ενός αρχείου κάθε φορά που ένα στοιχείο του προγράμματος ελέγχου προστίθεται, αφαιρείται ή μεταβάλλεται σε κάποιο μεταβλητό μέσο. Το αρχείο πρέπει να περιέχει κατ' ελάχιστο τις τελευταίες δέκα (10) τροποποιήσεις στο μέσο και κάθε εγγραφή του αρχείου πρέπει να περιέχει την ημέρα και την ώρα της

ενέργειας, τα στοιχεία ταυτοποίησης του στοιχείου που επηρεάστηκε, το λόγο της τροποποίησης και οποιεσδήποτε σχετικές πληροφορίες επικύρωσης.

Σημείωση: Ο χώρος Αποθήκευσης Μεταβλητών Προγραμμάτων δεν περιλαμβάνει συσκευές μνήμης οι οποίες τυπικά θεωρούνται μεταβλητές, οι οποίες έχουν καταστεί «μόνο για ανάγνωση» χρησιμοποιώντας είτε ένα υλικό είτε ένα λογισμικό μέσο.

2.16.2 Ταυτοποίηση προγράμματος

Οι συσκευές αποθήκευσης προγραμμάτων, οι οποίες δεν έχουν τη δυνατότητα να τροποποιηθούν ενώ είναι εγκατεστημένες στο παιγνιομηχάνημα κατά την κανονική λειτουργία, πρέπει να επισημαίνονται ευκρινώς με επαρκείς πληροφορίες για την ταυτοποίηση του λογισμικού και του επιπέδου αναθεώρησης των πληροφοριών που είναι αποθηκευμένες στα μηχανήματα.

2.17 Ανεξάρτητη επικύρωση του προγράμματος ελέγχου

2.17.1 Ανεξάρτητη επικύρωση του προγράμματος ελέγχου

Η συσκευή πρέπει να έχει τη δυνατότητα να επιτρέπει την πραγματοποίηση ανεξάρτητου ελέγχου ως προς την ακεραιότητα του λογισμικού της συσκευής από κάποια εξωτερική πηγή, ενώ το ίδιο απαιτείται για όλα τα προγράμματα ελέγχου που ενδέχεται να επηρεάζουν την ακεραιότητα του παιχνιδιού. Αυτό πρέπει να διεκπεραιώνεται μέσω επιβεβαίωσης ταυτότητας από κάποια ανεξάρτητη συσκευή, η οποία ενδέχεται να είναι ενσωματωμένη στο λογισμικό του παιχνιδιού (ανατρέξτε στην παρακάτω σημείωση), μέσω της ύπαρξης θύρας διασύνδεσης για μια ανεξάρτητη συσκευή για την επιβεβαίωση της ταυτότητας των μέσων ή μέσω της δυνατότητας αφαίρεσης των μέσων ώστε να επικυρώνονται εκτός του παιγνιομηχανήματος. Ο έλεγχος ακεραιότητας αποτελεί ένα μέσο επιτόπιας επαλήθευσης του λογισμικού για την ταυτοποίηση και την επικύρωση του προγράμματος. Πριν από την έγκριση των συσκευών, το ανεξάρτητο εργαστήριο πιστοποίησης πρέπει να προβαίνει σε αξιολόγηση της μεθόδου ελέγχου ακεραιότητας.

Σημείωση: Εάν το πρόγραμμα επιβεβαίωσης ταυτότητας περιέχεται στο λογισμικό του παιχνιδιού, τότε ο κατασκευαστής πρέπει να λάβει μια γραπτή επιβεβαίωση από το ανεξάρτητο εργαστήριο πιστοποίησης πριν από την υποβολή.

2.18 Παίγνια πολλαπλών σταθμών (Multi-Station Games)

2.18.1 Γενική απαίτηση

Το παιχνίδι πολλαπλών σταθμών/τερματικών περιλαμβάνει:

- α) περισσότερα του ενός (1) τερματικά παικτών, και
- β) μια (1) γεννήτρια τυχαίων αριθμών που ελέγχεται από το κεντρικό (κύριο) τερματικό.

2.18.1.1 Η Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (CPU), η οποία καθορίζει την έκβαση του παιχνιδιού και το αποτέλεσμα της γεννήτριας τυχαίων αριθμών, βρίσκεται στο κεντρικό (κύριο) τερματικό. Το κεντρικό τερματικό διανέμει τα αποτελέσματα στα τερματικά των παικτών. Το τερματικό πληροί τις διατάξεις της παρούσας συμπεριλαμβανομένων των απαιτήσεων ταυτοποίησης του παιγνιομηχανήματος και των μετρητών. Τα παραπάνω δεν εφαρμόζονται για τα παίγνια που διεξάγονται μέσω του ΚΠΣΚ (Central Determined και Community Bonus).

2.18.1.2 Ο παίκτης ενημερώνεται με σαφή τρόπο για την έναρξη κάθε επόμενου γύρου παιχνιδιού.

2.18.2 Τερματικό παίκτη (Client)

Το τερματικό παίκτη (Client) πρέπει να πληροί τις διατάξεις περι παιγνιομηχανήματων του παρόντος τεύχους όπου αυτές εφαρμόζονται.

2.18.3 Κεντρικό Τερματικό (Master)

Το Κεντρικό τερματικό, στο οποίο βρίσκεται εγκατεστημένη η γεννήτρια τυχαίων αριθμών, πρέπει να πληροί τις απαιτήσεις περι παιγνιομηχανήματων και λογισμικού του παρόντος τεύχους. Σημειώνεται ότι, οι απαιτήσεις των συστημάτων επικύρωσης χαρτονομισμάτων και των κερματοδεκτών (coin and bill validators), δεν εφαρμόζονται για το κεντρικό τερματικό.

2.19 Πλακέτα τυπωμένου κυκλώματος (ΠΤΚ)

2.19.1 Απαιτήσεις ταυτοποίησης ΠΤΚ

Οι απαιτήσεις για την ταυτοποίηση των πλακετών τυπωμένου κυκλώματος (ΠΤΚ) περιλαμβάνουν τα εξής:

- α) Η ταυτοποίηση κάθε πλακέτας τυπωμένου κυκλώματος (ΠΤΚ) πρέπει να είναι δυνατή από κάποιο τύπο ονόματος (ή αριθμού) και επίπεδο αναθεώρησης. Όπου αυτό είναι εφικτό, αυτό το στοιχείο ταυτοποίησης πρέπει να είναι ορατό ανά πάσα στιγμή, χωρίς να αφαιρείται η πλακέτα τυπωμένου κυκλώματος από το παιγνιομηχάνημα,
- β) Πρέπει να είναι δυνατή η ταυτοποίηση του ανώτατου επιπέδου αναθεώρησης του συναρμολογήματος της ΠΤΚ,

- γ) Εάν προστίθενται εγκοπές διαδρομών (track cuts) και/ή καλώδια πρόσθετης σύνδεσης (patch cables) στην ΠΤΚ, τότε πρέπει να εκχωρείται στο συναρμολόγημα ένας νέος αριθμός ή επίπεδο αναθεώρησης,
- δ) Οι κατασκευαστές εξασφαλίζουν ότι τα συναρμολογήματα της πλακέτας κυκλώματος, τα οποία χρησιμοποιούνται στα παιχνιομηχανήματά τους, συμμορφώνονται λειτουργικά με την τεκμηρίωση και τις πιστοποιημένες εκδόσεις εκείνων των ΠΤΚ που αξιολογήθηκαν και πιστοποιήθηκαν από το ανεξάρτητο εργαστήριο πιστοποίησης, και
- ε) Συνιστάται η προσθήκη του ονόματος, του λογότυπου ή της συντομογραφίας συμβόλου του κατασκευαστή.

2.20 Καλώδια πρόσθετης σύνδεσης (patch cables)

2.20.1 Περιγραφή καλωδίων πρόσθετης σύνδεσης (patch cables) & των διακλαδώσεων τους (track cuts)

Όλα τα καλώδια πρόσθετης σύνδεσης και οι διακλαδώσεις τους πρέπει να περιγράφονται καταλλήλως στο σχετικό εγχειρίδιο συντήρησης και/ή το δελτίο συντήρησης και πρέπει να κατατίθενται στο ανεξάρτητο εργαστήριο πιστοποίησης. Αυτό δεν αποτρέπει την εκτέλεση των απαιτούμενων επιτόπιων επισκευών.

2.21 Διακόπτες (switches) και διακλαδωτές (jumpers)

2.21.1 Γενική απαίτηση

Εάν το παιχνιομηχάνημα περιέχει διακόπτες και/ή διακλαδωτές, πρέπει να πληρούνται οι παρακάτω κανόνες:

- α) Όλοι οι διακόπτες ή διακλαδωτές υλικού πρέπει να τεκμηριώνονται πλήρως για αξιολόγηση από το ανεξάρτητο εργαστήριο πιστοποίησης, και
- β) Οι διακόπτες και/ή οι διακλαδωτές υλικού, οι οποίοι ενδέχεται να μεταβάλουν τις προβλεπόμενες ρυθμίσεις παραμετροποίησης, τους πίνακες πληρωμών, την ονομαστική αξία του παιχνιού, ή τα ποσοστά κέρδους, πρέπει να πληρούν τις διατάξεις του παρόντος τεύχους που έχουν εφαρμογή και πρέπει να βρίσκονται εντός ενός λογικού διαμερίσματος του παιχνιομηχανήματος. Αυτό περιλαμβάνει αλλαγές του μέγιστου επάθλου (συμπεριλαμβανομένων των προοδευτικών κερδών), επιλεγόμενες ρυθμίσεις ή κάθε άλλη επιλογή που θα επηρέαζε το ποσοστό κέρδους.

2.22 Μηχανικές συσκευές που χρησιμοποιούνται για την προβολή των αποτελεσμάτων του παιγνίου

2.22.1 Γενική απαίτηση

Εάν το παίγνιο διαθέτει μηχανικές ή ηλεκτρομηχανικές συσκευές, οι οποίες χρησιμοποιούνται για την προβολή αποτελεσμάτων του παιγνίου, πρέπει να τηρούνται οι παρακάτω κανόνες:

- α) Οι ηλεκτρομηχανικά ελεγχόμενες συσκευές προβολής (π.χ. κύλινδροι ή τροχοί) πρέπει να έχουν έναν επαρκώς κλειστό βρόχο ελέγχου ούτως ώστε να καθίσταται δυνατή η ανίχνευση δυσλειτουργιών από το λογισμικό και/ή τυχόν απόπειρες παρέμβασης στην ομαλή λειτουργία αυτής της συσκευής. Αυτή η απαίτηση έχει σχεδιαστεί να εξασφαλίζει ότι εάν ένας κύλινδρος ή τροχός δεν βρίσκεται στη σωστή θέση, πρέπει να παράγεται μια κατάσταση σφάλματος,
- β) Τα μηχανικά εξαρτήματα (π.χ. κύλινδροι ή τροχοί) πρέπει να διαθέτουν κάποιον μηχανισμό που εξασφαλίζει τη σωστή τοποθέτηση της γραφιστικής σχεδίασης του συναρμολογήματος, εφόσον αυτό εφαρμόζεται,
- γ) Οι οθόνες πρέπει να είναι κατασκευασμένες κατά τέτοιο τρόπο ώστε οι νικηφόροι συνδυασμοί συμβόλων να συμφωνούν με τις γραμμές πληρωμής ή άλλες ενδείξεις, και
- δ) Το μηχανικό συναρμολόγημα πρέπει να είναι σχεδιασμένο κατά τέτοιο τρόπο ώστε να μην παρεμποδίζεται από άλλα στοιχεία.

2.23 Οθόνες/Οθόνες αφής

2.23.1 Γενική απαίτηση

Όλες οι οθόνες/οθόνες αφής πρέπει να πληρούν τους παρακάτω κανόνες:

- α) Οι οθόνες αφής πρέπει να είναι ακριβείς και, αφού βαθμονομηθούν, πρέπει να διατηρούν αυτή την ακρίβεια τουλάχιστον για τη συνιστώμενη περίοδο συντήρησης του κατασκευαστή,
- β) Εφόσον μια οθόνη αφής επιδέχεται βαθμονόμηση, αυτή πρέπει να είναι δυνατή μέσω μιας ασφαλούς μεθόδου, χωρίς να απαιτείται άλλη πρόσβαση στο περίβλημα του παιγνιομηχανήματος πέραν του ανοίγματος της κύριας θύρας, και
- γ) Δεν πρέπει να υπάρχουν κρυφά ή μη τεκμηριωμένα πλήκτρα/σημεία αφής σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης που επηρεάζουν το παίγνιο και/ή επηρεάζουν το

αποτέλεσμα του παιγνίου, εκτός εάν προβλέπεται κάτι τέτοιο από τους κανόνες του παιγνίου.

2.24 Κερματοδέκτες

2.24.1 Γενική απαίτηση

Εάν το παιγνιομηχάνημα χρησιμοποιεί κερματοδέκτη/μαρκοδέκτη, αυτός πρέπει να δέχεται ή να απορρίπτει τα κέρματα/μάρκες με βάση τη μεταλλική σύνθεση, τη μάζα, τη σύνθεση ή μέσω κάποιας αντίστοιχης μεθόδου για την ασφαλή ταυτοποίηση ενός έγκυρου κέρματος/μάρκας. Εκτός αυτού, πρέπει να ανταποκρίνεται στους ακόλουθους κανόνες:

- α) Πρέπει να είναι αναρτημένη μια κατάλληλη σήμανση, η οποία πρέπει να αναφέρει τις ονομαστικές τιμές των κερμάτων που είναι αποδεκτά, κοντά στην κεφαλή του κερματοδέκτη,
- β) Ενημέρωση μετρητή μονάδων πίστωσης κατά την εισαγωγή κερμάτων/μαρκών. Κάθε έγκυρο κέρμα/μάρκα που εισάγεται πρέπει να καταγράφει την πραγματική νομισματική τιμή ή τον κατάλληλο αριθμό μονάδων πίστωσης που έχουν ληφθεί για την ονομαστική αξία που χρησιμοποιείται, στο μετρητή μονάδων πίστωσης του παίκτη για το τρέχον παίγνιο ή το μετρητή στοιχημάτων. Εάν καταγράφονται απευθείας ως μονάδες πίστωσης, το ποσοστό μετατροπής πρέπει να δηλώνεται ευκρινώς ή να είναι εύκολα εξακριβώσιμο από το παιγνιομηχάνημα,
- γ) Χαρακτηριστικά ασφαλείας/Συνθήκες σφάλματος κερματοδέκτη/μαρκοδέκτη. Ο κερματοδέκτης πρέπει να είναι σχεδιασμένος έτσι ώστε να αποτρέπεται η χρήση μεθόδων εξαπάτησης ενδεικτικά, «slugging» (πλαστά κέρματα), «stringing» (προσθαφαίρεση κερμάτων), η εισαγωγή ξένων αντικειμένων και κάθε άλλη ενέργεια εκμετάλλευσης που ενδέχεται να θεωρηθεί ως μέθοδος εξαπάτησης. Πρέπει να δημιουργούνται οι κατάλληλες συσχετιζόμενες συνθήκες σφάλματος και ο κερματοδέκτης πρέπει να απενεργοποιείται,
- δ) Ταχεία τροφοδοσία κερμάτων. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να έχει τη δυνατότητα να διαχειρίζεται ταχέως τροφοδοτούμενα κέρματα/μάρκες ή συστάδες κερμάτων/μαρκών ούτως ώστε τα περιστατικά απάτης να εκμηδενίζονται. Τα κέρματα που μετακινούνται εξαιρετικά γρήγορα και δεν καταγράφονται στον μετρητή μονάδων πίστωσης των παικτών πρέπει να επιστρέφονται στον παίκτη,
- ε) Ανιχνευτές κατεύθυνσης. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει κατάλληλους ανιχνευτές για τον προσδιορισμό της κατεύθυνσης και της ταχύτητας με την οποία

μετακινείται το κέρμα/μάρκα στο δέκτη. Εάν ένα κέρμα/μάρκα μετακινείται υπερβολικά αργά ή εάν ανιχνευτεί λανθασμένη κατεύθυνση, το παιγνιομηχάνημα πρέπει να εμφανίζει μία κατάλληλη συνθήκη σφάλματος για κατ' ελάχιστο τριάντα (30) δευτερόλεπτα ή πρέπει να γίνεται εκκαθάριση από έναν επόπτη,

- στ) Μη έγκυρα κέρματα/μάρκες. Τα κέρματα/μάρκες που θεωρούνται μη έγκυρα/έγκυρες από τη μονάδα υποδοχής πρέπει να απορρίπτονται στο δίσκο κερμάτων και δεν πρέπει να υπολογίζονται ως μονάδες πίστωσης, και
- ζ) Συνθήκες σφάλματος μονάδας υποδοχής κερμάτων. Οι μονάδες υποδοχής κερμάτων πρέπει να διαθέτουν ένα μηχανισμό, ο οποίος θα επιτρέπει στο λογισμικό να ερμηνεύει και να προβαίνει σε ενέργειες για τις ακόλουθες συνθήκες:
- i. Εμπλοκή εισόδου κερμάτων,
 - ii. Εμπλοκή επιστροφής κερμάτων,
 - iii. Αντίστροφη εισαγωγή κέρματος (το κέρμα μετακινείται προς τη λάθος κατεύθυνση στον κερματοδέκτη), και
 - iv. Πολύ αργά μετακινούμενο κέρμα.

Σημείωση: Επιτρέπεται η αναφορά της εμπλοκής κέρματος, της αντίστροφης εισαγωγής κέρματος και του πολύ αργά μετακινούμενου κέρματος ως γενικού Σφάλματος εισαγωγής κέρματος.

2.25 Συστήματα επικύρωσης χαρτονομισμάτων

2.25.1 Συστήματα επικύρωσης χαρτονομισμάτων

Όλες οι συσκευές αποδοχής χαρτονομισμάτων πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να εντοπίζουν την εισαγωγή έγκυρων χαρτονομισμάτων, κουπονιών, δελτίων ή άλλων εγκεκριμένων γραμματίων, όπως ισχύει, και να προσφέρουν μια μέθοδο που θα επιτρέπει στο λογισμικό του παιγνιομηχανήματος την ερμηνεία και την εκτέλεση των κατάλληλων ενεργειών, ανάλογα με την εκάστοτε έγκυρη ή άκυρη εισαγωγή. Οι χαρτονομισματοδέκτες πρέπει να είναι ηλεκτρονικοί και η ρύθμιση των παραμέτρων τους πρέπει να γίνεται με τέτοιο τρόπο ώστε να διασφαλίζεται η αποδοχή μόνο των αναγνωρισμένων έγκυρων χαρτονομισμάτων, κουπονιών, δελτίων ή λοιπών εγκεκριμένων γραμματίων και η απόρριψη όλων των λοιπών στοιχείων. Τα χαρτονομίσματα, δελτία, κουπόνια ή άλλα εγκεκριμένα γραμμάτια που απορρίπτονται πρέπει να επιστρέφονται στον παίκτη. Τα δελτία είναι χάρτινες αποδείξεις τα οποία θεωρούνται ως νομισματικές μονάδες που μπορούν να εξαργυρωθούν σε μετρητά ή να ανταλλαχθούν με μονάδες πίστωσης στο παιγνιομηχάνημα. Τα κουπόνια είναι χάρτινες

αποδείξεις που χρησιμοποιούνται πρωτίστως για προωθητικούς λόγους και ενδέχεται να διαθέτουν εξαργυρώσιμη ή μη εξαργυρώσιμη (σε μετρητά) αξία. Το σύστημα εισαγωγής χαρτονομισμάτων πρέπει να είναι δομημένο με τέτοιο τρόπο ώστε να παρέχει προστασία έναντι των βανδαλισμών, της κατάχρησης και της απάτης. Εκτός αυτού, οι χαρτονομισματοδέκτες πρέπει να συμμορφώνονται με τους ακόλουθους κανόνες για όλους τους αποδεκτούς τύπους μέσων:

- α) Για κάθε έγκυρο χαρτονόμισμα, κουπόνι, δελτίο ή άλλο εγκεκριμένο γραμματίο πρέπει να καταγράφεται η πραγματική νομισματική αξία ή ο κατάλληλος αριθμός μονάδων πίστωσης που έχουν ληφθεί για την ονομαστική του αξία στον μετρητή μονάδων πίστωσης του παίκτη,
- β) Πρέπει να είναι αναρτημένη μια κατάλληλη σήμανση, η οποία θα υποδεικνύει τις ονομαστικές τιμές των χαρτονομισμάτων (π.χ. €5, €10, €20 κτλ) κοντά στην κεφαλή του συστήματος επικύρωσης χαρτονομισμάτων,
- γ) Ενημέρωση μετρητή μονάδων πίστωσης κατά την εισαγωγή χαρτονομισμάτων. Οι μονάδες πίστωσης πρέπει να εγγράφονται μόνο όταν:
 - i. Το χαρτονόμισμα ή άλλο γραμματίο έχει παρέλθει από το σημείο όπου γίνεται αποδεκτό και στοιβάζεται και
 - ii. Ο χαρτονομισματοδέκτης έχει στείλει το μήνυμα «μη ακυρώσιμη στοιβάξη» στο παιχνιομηχάνημα.
- δ) Χαρακτηριστικά ασφαλείας συστήματος επικύρωσης χαρτονομισμάτων. Κάθε σύστημα επικύρωσης χαρτονομισμάτων πρέπει να είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε να αποτρέπεται η χρήση μεθόδων εξαπάτησης, όπως π.χ. το «stringing» (προσθαφαίρεση χαρτονομίσματος), η εισαγωγή ξένων αντικειμένων και κάθε άλλη ενέργεια χειραγώγησης που ενδέχεται θεωρηθεί ως μέθοδος εξαπάτησης. Πρέπει να εφαρμόζεται κάποια μέθοδος εντοπισμού των πλαστών χαρτονομισμάτων,
- ε) Προϋποθέσεις αποδοχής μονάδων πίστωσης. Η αποδοχή χαρτονομισμάτων, δελτίων, κουπονιών ή άλλων εγκεκριμένων γραμματίων για πίστωση στο μετρητή μονάδων πίστωσης πρέπει να επιτρέπεται μόνο όταν το παιχνιομηχάνημα βρίσκεται σε κατάσταση ετοιμότητας για συμμετοχή σε παίγνιο. Άλλες καταστάσεις, όπως π.χ. οι συνθήκες σφάλματος, συμπεριλαμβανομένου του ανοίγματος της θύρας, η λειτουργία ελέγχου, και το παίξιμο του παιγνίου, πρέπει να απενεργοποιούν το σύστημα επικύρωσης χαρτονομισμάτων, και

στ) Συνθήκες σφάλματος συστήματος επικύρωσης χαρτονομισμάτων. Όλα τα παιγνιομηχανήματα και/ή τα συστήματα επικύρωσης χαρτονομισμάτων πρέπει να μπορούν να εντοπίζουν και να προβάλλουν τις ακόλουθες συνθήκες σφάλματος (για τις μονάδες επικύρωσης χαρτονομισμάτων επιτρέπεται η απενεργοποίηση ή αναλαμπή των λυχνιών, όσον αφορά την ίδια τη μονάδα επικύρωσης χαρτονομισμάτων):

- i. Η μονάδα στοίβαξης είναι πλήρης. Δεν συνιστάται η χρήση ρητού μηνύματος σφάλματος «μονάδα στοίβαξης πλήρης» (stacker full), καθώς αυτό ενδέχεται να προκαλέσει ζήτημα ασφάλειας. Αντ' αυτού, συνιστάται ένα μήνυμα όπως «Δυσλειτουργία του συστήματος επικύρωσης χαρτονομισμάτων» ή κάτι παρόμοιο,
- ii. Εμπλοκή χαρτονομίσματος,
- iii. Αποτυχία επικοινωνίας συστήματος επικύρωσης χαρτονομισμάτων,
- iv. Ανοιχτή θύρα μονάδας στοίβαξης (Η θύρα της μονάδας στοίβαξης είναι η θύρα που βρίσκεται αμέσως πριν την πρόσβαση στο συναρμολόγημα κυτίου μετρητών/στοίβαξης),
- v. Αφαιρέθηκε η μονάδα στοίβαξης, και
- vi. Δυσλειτουργία του συστήματος επικύρωσης χαρτονομισμάτων που δεν προδιαγράφεται παραπάνω.

2.25.2 Επικοινωνία

Όλα τα συστήματα επικύρωσης χαρτονομισμάτων πρέπει να επικοινωνούν με το παιγνιομηχάνημα χρησιμοποιώντας ένα αμφίδρομο πρωτόκολλο.

2.25.3 Εργοστασιακά ρυθμισμένα συστήματα επικύρωσης χαρτονομισμάτων

Εάν τα συστήματα επικύρωσης χαρτονομισμάτων είναι σχεδιασμένα αποκλειστικά για εργοστασιακή ρύθμιση, δεν πρέπει να είναι δυνατή η πρόσβαση ή η εκτέλεση εργασιών συντήρησης ή προσαρμογών στα εν λόγω συστήματα επικύρωσης χαρτονομισμάτων στον τόπο εγκατάστασής τους, παρά μόνο η τέλεση των παρακάτω ενεργειών:

- α) Επιλογή της επιθυμητής αποδοχής για χαρτονομίσματα, κουπόνια, δελτία ή άλλα εγκεκριμένα γραμμάτια και τα όριά τους,
- β) Αλλαγή του πιστοποιημένου μέσου προγράμματος ελέγχου ή λήψη του πιστοποιημένου λογισμικού,
- γ) Δεν πρέπει να επιτρέπεται εξωτερικά η προσαρμογή του συστήματος επικύρωσης χαρτονομισμάτων ως προς το επίπεδο ανοχής στην αποδοχή χαρτονομισμάτων ή

γραμματίων διαφορετικής ποιότητας στο παιγνιομηχάνημα. Οι προσαρμογές στο επίπεδο ανοχής πρέπει να επιτρέπονται μόνον εφόσον διατίθενται επαρκή επίπεδα ασφαλείας. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με τη χρήση κλειδαριάς και κλειδιού, ρυθμίσεων φυσικού διακόπτη ή άλλων αποδεκτών μεθόδων που εγκρίνονται κατά περίπτωση,

- δ) Συντήρηση, προσαρμογή και επισκευή σύμφωνα με τις εγκεκριμένες εργοστασιακές διαδικασίες, ή
- ε) Επιλογές που ορίζουν την κατεύθυνση ή τον προσανατολισμό αποδοχής.

2.25.4 Μετατροπή σε μάρκες

Για παίγνια που επιτρέπουν τη μετατροπή μαρκών, το παίγνιο πρέπει να λαμβάνει τη νομισματική αξία από τον χαρτονομισματοδέκτη ή τον κερματοδέκτη και να αναρτά στο μετρητή μονάδων πίστωσης του παίκτη ολόκληρο το ποσό που έχει εισαχθεί, καθώς και να εμφανίζει τυχόν κλασματικές μονάδες πίστωσης όπου εφαρμόζεται. Η αποθήκευση των κλασματικών μονάδων πίστωσης από το μηχάνημα επιτρέπεται εφόσον πληρούται μία από τις παρακάτω προϋποθέσεις:

- α) Το παίγνιο εμφανίζει το μετρητή πίστωσης σε ευρώ και λεπτά, ή
- β) Το παίγνιο ενημερώνει εγκαίρως τον παίκτη σχετικά με την αποθήκευση των κλασματικών μονάδων πίστωσης στο μηχάνημα, ώστε να αποτρέπεται η πιθανότητα απομάκρυνσης του παίκτη από το παιγνιομηχάνημα χωρίς ενημέρωση για αυτό το γεγονός. Για λεπτομέρειες σχετικά με το πώς πρέπει να γίνεται ο χειρισμός και η εμφάνιση των υπολειπόμενων μονάδων πίστωσης, ανατρέξτε στο «Μετατροπή σε μάρκες/Υπολειπόμενες μονάδες πίστωσης».

2.25.5 Αποδεκτές θέσεις συστήματος επικύρωσης χαρτονομισμάτων

Εάν ένα παιγνιομηχάνημα είναι εξοπλισμένο με ένα σύστημα επικύρωσης χαρτονομισμάτων, αυτό πρέπει να βρίσκεται σε μια κλειδωμένη περιοχή του παιγνιομηχανήματος (π.χ. απαιτείται το άνοιγμα της κύριας θύρας για πρόσβαση), αλλά όχι στη λογική περιοχή. Μόνον η περιοχή εισαγωγής χαρτονομισμάτων, δελτίων/κουπονιών πρέπει να είναι προσβάσιμη από τον παίκτη.

2.26 Μετρήσεις μηχανήματος για τα συμβάντα του συστήματος επικύρωσης χαρτονομισμάτων

2.26.1 Γενική απαίτηση

Ένα παιγνιομηχάνημα που διαθέτει ένα μηχάνημα επικύρωσης χαρτονομισμάτων πρέπει να διατηρεί επαρκείς ηλεκτρονικές μετρήσεις, ώστε να μπορεί να εμφανίζει τα εξής:

- α) Τη συνολική χρηματική αξία όλων των στοιχείων που έγιναν αποδεκτά,
- β) Το συνολικό αριθμό όλων των στοιχείων που έγιναν αποδεκτά, και
- γ) Την αναλυτική αναφορά των στοιχείων που έγιναν αποδεκτά:
 - i. Για τα χαρτονομίσματα, το παίγνιο πρέπει να αναφέρει τον αριθμό των χαρτονομισμάτων που έγιναν αποδεκτά για κάθε ονομαστική αξία χαρτονομίσματος, και
 - ii. Για όλα τα υπόλοιπα γραμμάτια (δελτία και κουπόνια), το παίγνιο πρέπει να διαθέτει έναν ξεχωριστό μετρητή, ο οποίος θα αναφέρει τον αριθμό των στοιχείων που έγιναν αποδεκτά, εξαιρουμένων των χαρτονομισμάτων.

2.26.2 Ανάκληση συστήματος επικύρωσης χαρτονομισμάτων

Ένα παιγνιομηχάνημα που χρησιμοποιεί ένα σύστημα επικύρωσης χαρτονομισμάτων πρέπει να διατηρεί στη μνήμη του και να προβάλλει τα τελευταία πέντε (5) στοιχεία που έγιναν δεκτά από το σύστημα επικύρωσης χαρτονομισμάτων (δηλαδή νόμισμα, δελτίο, κουπόνια, κ.λπ.). Το μητρώο ανάκλησης της μονάδας επικύρωσης χαρτονομισμάτων μπορεί να είναι συνδυαστικό ή να τηρείται ξεχωριστά ανά τύπο στοιχείου. Εάν είναι συνδυαστικό, ο τύπος του στοιχείου που γίνεται δεκτός πρέπει να καταγράφεται με την αντίστοιχη χρονική σήμανση.

2.27 Απαιτήσεις μονάδας στοίβαξης του συστήματος επικύρωσης χαρτονομισμάτων

2.27.1 Γενική απαίτηση

Κάθε σύστημα επικύρωσης χαρτονομισμάτων πρέπει να διαθέτει μια ασφαλή μονάδα στοίβαξης και όλα τα αποδεκτά στοιχεία να κατατίθενται στην ασφαλή μονάδα στοίβαξης. Η ασφαλής μονάδα στοίβαξης και η βάση εναπόθεσής της πρέπει να προσαρτώνται στο παιγνιομηχάνημα με τέτοιο τρόπο ώστε να μην είναι δυνατή η εύκολη αφαίρεσή τους με την άσκηση σωματικής δύναμης, καθώς και να πληρούν τους παρακάτω κανόνες:

- α) Το σύστημα επικύρωσης χαρτονομισμάτων πρέπει να έχει τη δυνατότητα να ανιχνεύει την κατάσταση «πλήρης μονάδα στοίβαξης», και
- β) Πρέπει να υπάρχει μια ξεχωριστή κλειδαριά με κλειδί για πρόσβαση στην περιοχή της μονάδας στοίβαξης. Αυτή η κλειδαριά με κλειδί πρέπει να είναι ξεχωριστή από την κύρια θύρα. Επιπλέον, πρέπει να απαιτείται ξεχωριστή κλειδαριά με κλειδί για την αφαίρεση των χαρτονομισμάτων από τη μονάδα στοίβαξης.

2.28 Εξαργύρωση μονάδων πίστωσης

2.28.1 Γενική απαίτηση

Οι διαθέσιμες μονάδες πίστωσης δύνανται να συλλέγονται από το παιγνιομηχάνημα όταν ο παίκτης πιέζει ένα κουμπί πληρωμής ή εξαργύρωσης ανά πάσα στιγμή εξαιρουμένων των χρονικών στιγμών κατά τις οποίες :

- α) Παίζεται ένα παίγνιο,
- β) Εκτελείται η λειτουργία επιθεώρησης,
- γ) Κάποια θύρα είναι ανοικτή,
- δ) Εκτελείται η λειτουργία δοκιμής,
- ε) Εκτελείται αύξηση στο μετρητή μονάδων πίστωσης ή το μετρητή νικών, εκτός εάν τοποθετείται ολόκληρο το ποσό στους μετρητές κατά το πάτημα του κουμπιού πληρωμής, ή
- στ) Μια κατάσταση σφάλματος, υπό την προϋπόθεση ότι η κατάσταση σφάλματος αποτρέπει μια έγκυρη εξαργύρωση η οποία δεν υποστηρίζεται από κάποιο άλλο μέσο.

2.28.2 Υπέρβαση ορίου εξαργύρωσης

Εάν συλλεχθούν οι μονάδες πίστωσης και η συνολική αξία τους είναι μεγαλύτερη ή ίση από ένα συγκεκριμένο όριο (π.χ. όριο εκτυπωτή για παίγνια με εκτυπωτή κ.λπ.), εφόσον υφίσταται, το παίγνιο πρέπει να κλειδώνει μέχρι να καταβληθούν οι μονάδες πίστωσης και η πληρωμή στο χέρι πραγματοποιείται από τον επόπτη.

2.29 Υποδοχείς κερμάτων (Coin Hoppers)

2.29.1 Γενική απαίτηση

Εάν χρησιμοποιούνται υποδοχείς κερμάτων, πρέπει να παρακολουθούνται, σε όλες τις καταστάσεις παιγνίου, από το πρόγραμμα ελέγχου του παιγνιομηχανήματος. Οι υποδοχείς κερμάτων πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να εντοπίζει τις καταστάσεις «εμπλοκή κερμάτων στον υποδοχέα», «κενός υποδοχέας» και «πληρωμή πρόσθετων κερμάτων». Επιπλέον, οι υποδοχείς κερμάτων πρέπει να απαγορεύουν τη χειραγωγήση μέσω της εισαγωγής μιας πηγής φωτός ή κάποιου ξένου αντικειμένου και δεν πρέπει να καταβάλλονται ασυνήθιστα κέρδη κατά την έκθεση σε υψηλότερα επίπεδα ηλεκτροστατικής εκκένωσης ή σε περίπτωση διακοπής ρεύματος ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια μιας πληρωμής κέρδους.

2.29.2 Αποδεκτές θέσεις υποδοχέα κερμάτων

Εάν ένα παιγνιομηχάνημα είναι εξοπλισμένο με ένα υποδοχέα κερμάτων, αυτός θα πρέπει να βρίσκεται σε μια κλειδωμένη περιοχή του παιγνιομηχανήματος, αλλά όχι στη λογική περιοχή ή το κυτίο αποθήκευσης. Για την πρόσβαση στον υποδοχέα κερμάτων, πρέπει να απαιτείται κατ' ελάχιστο το άνοιγμα μιας ασφαλούς εξωτερικής θύρας.

2.29.3 Συνθήκες σφάλματος υποδοχέα κερμάτων

Ένα παιγνιομηχάνημα που είναι εξοπλισμένο με ένα υποδοχέα κερμάτων πρέπει να διαθέτει μηχανισμούς που να επιτρέπουν στο λογισμικό προγράμματος ελέγχου να ερμηνεύει και να προβαίνει σε ενέργειες στις παρακάτω συνθήκες:

- α) Κενός υποδοχέας κερμάτων ή διακοπή της λειτουργίας του,
- β) Εμπλοκή υποδοχέα κερμάτων, και
- γ) Διαφυγή (Runaway) υποδοχέα κερμάτων ή πληρωμές πρόσθετων κερμάτων.

2.30 Εκτυπωτές

2.30.1 Πληρωμή μέσω εκτυπωτών δελτίων/κουπονιών

Εάν το παιγνιομηχάνημα διαθέτει εκτυπωτή που χρησιμοποιείται για την καταβολή πληρωμών, το παιγνιομηχάνημα μπορεί να πληρώσει τον παίκτη εκδίδοντας ένα τυπωμένο δελτίο/κουπόνι. Ο εκτυπωτής πρέπει να τυπώνει το δελτίο σύμφωνα με την παράγραφο 2.32 και το παιγνιομηχάνημα πρέπει να υποστηρίζει τη μετάδοση δεδομένων σε ένα δικτυακό σύστημα δεδομένων, που καταγράφει τις παρακάτω πληροφορίες σχετικά με κάθε δελτίο/κουπόνι πληρωμής κέρδους που τυπώνεται:

- α) Την αξία μονάδων πίστωσης σε τοπικές νομισματικές μονάδες και αριθμητική μορφή,
- β) Την ώρα της ημέρας που εκτυπώθηκε το δελτίο σε μορφή είκοσι τεσσάρων (24) ωρών υποδεικνύοντας τις ώρες και τα λεπτά,
- γ) Την ημερομηνία, σε οποιαδήποτε αναγνωρισμένη μορφή, που υποδεικνύει την ημέρα, το μήνα και το έτος,
- δ) Τον αριθμό του παιγνιομηχανήματος ή τον αριθμό του εκτυπωτικού μηχανήματος, και
- ε) Τον μοναδικό αριθμό επικύρωσης.

Για να πληρούνται οι απαιτήσεις του παρόντος τεύχους, το παιγνιομηχάνημα πρέπει να έχει τη δυνατότητα να διατηρεί τις πληροφορίες* των τελευταίων εικοσιπέντε (25) δελτίων που εκδόθηκαν για την επίλυση τυχόν διαφορών με τον παίκτη. Επιπλέον, πρέπει να χρησιμοποιείται ένα εγκεκριμένο σύστημα για την επικύρωση του δελτίου/κουπονιού πληρωμής και οι πληροφορίες του δελτίου/κουπονιού στο κεντρικό σύστημα πρέπει να

διατηρούνται κατ' ελάχιστο για το διάστημα για το οποίο το δελτίο/κουπόνι είναι έγκυρο στον εκάστοτε χώρο. Εάν υποστηρίζεται η έκδοση δελτίου/κουπονιού «offline» (εκτός σύνδεσης), το παιγνιομηχάνημα πρέπει να καλύπτει όλα εκτός από τα τελευταία 4 ψηφία του αριθμού επικύρωσης, όπως εμφανίζονται στο αρχείο καταγραφής των εικοσιπέντε (25) δελτίων που εκδόθηκαν. (*Το αρχείο καταγραφής εκδοθέντων δελτίων/κουπονιών μπορεί να περιέχει δελτία/κουπόνια και αποδείξεις.)

2.30.2 Θέση εκτυπωτή

Εάν ένα παιγνιομηχάνημα διαθέτει εκτυπωτή, αυτός πρέπει να βρίσκεται σε μια κλειδωμένη περιοχή του παιγνιομηχανήματος (δηλαδή απαιτείται το άνοιγμα μιας κλειδωμένης εξωτερικής θύρας), αλλά όχι στη λογική περιοχή ή το κυτίο αποθήκευσης.

2.30.3 Συνθήκες σφάλματος εκτυπωτή

Ένας εκτυπωτής πρέπει να διαθέτει μηχανισμούς που να επιτρέπουν στο λογισμικό προγράμματος ελέγχου να ερμηνεύει και να προβαίνει σε ενέργειες στις παρακάτω συνθήκες:

- α) Εξαντλήθηκε το χαρτί/στάθμη χαρτιού χαμηλή. Επιτρέπεται στο παιγνιομηχάνημα να μην κλειδώνει για αυτές τις συνθήκες, ωστόσο, πρέπει να υπάρχει ένας τρόπος ενημέρωσης του επόπτη,
- β) Εμπλοκή/σφάλμα εκτυπωτή, και
- γ) Αποσύνδεση εκτυπωτή. Επιτρέπεται στο παιγνιομηχάνημα να ανιχνεύει αυτή τη συνθήκη σφάλματος όταν το παίγνιο επιχειρεί να πραγματοποιήσει κάποια εκτύπωση.

2.31 Επικύρωση δελτίων/κουπονιών

2.31.1 Πληρωμή μέσω εκτυπωτή δελτίων/κουπονιών

Η πληρωμή μέσω εκτυπωτή δελτίων/κουπονιών ως μέθοδος εξαργύρωσης μονάδων πίστωσης επιτρέπεται μόνον όταν:

- α) Το παιγνιομηχάνημα είναι συνδεδεμένο με ένα μηχανογραφημένο «Σύστημα Επικύρωσης Δελτίων/Κουπονιών», το οποίο επιτρέπει την επικύρωση του τυπωμένου δελτίου/κουπονιού. Η έγκριση ή οι πληροφορίες επικύρωσης προέρχονται από το Σύστημα Επικύρωσης Δελτίων/Κουπονιών για την επικύρωση των δελτίων/κουπονιών. Τα δελτία/κουπόνια μπορούν να επικυρωθούν σε οποιοδήποτε σημείο εξυπηρέτησης, υπό την προϋπόθεση ότι πληρούν τις απαιτήσεις της παρούσας παραγράφου. Πρέπει να προβλέπονται τα μέτρα που θα λαμβάνονται σε

περίπτωση διακοπής επικοινωνίας και μη δυνατής αποστολής των πληροφοριών επικύρωσης στο σύστημα επικύρωσης, απαιτώντας, κατά συνέπεια, από τον κατασκευαστή την ύπαρξη μιας εναλλακτικής μεθόδου πληρωμής. Το σύστημα επικύρωσης πρέπει να έχει τη δυνατότητα να αναγνωρίζει διπλά δελτία/κουπόνια για να αποτρέπεται το ενδεχόμενο απάτης με εκ νέου εκτύπωση και εξαργύρωση δελτίων/κουπονιών που έχουν ήδη εκδοθεί από το παιγνιομηχάνημα, ή

- β) Χρησιμοποιώντας μια εγκεκριμένη εναλλακτική μέθοδο που περιλαμβάνει τη δυνατότητα αναγνώρισης διπλών δελτίων/κουπονιών για να αποτρέπεται το ενδεχόμενο απάτης με εκ νέου εκτύπωση και εξαργύρωση δελτίων/κουπονιών που έχουν ήδη εκδοθεί από το παιγνιομηχάνημα.

2.32 Στοιχεία δελτίων/κουπονιών

2.32.1 Γενική απαίτηση

Ένα δελτίο/κουπόνι πρέπει να περιέχει τουλάχιστον τα ακόλουθα τυπωμένα στοιχεία:

- α) Την επωνυμία της επιχείρησης Καζίνο και του σημείου εξυπηρέτησης από το οποίο αποκτήθηκε το δελτίο από τον παίκτη (επιτρέπεται η αναγραφή αυτής της πληροφορίας στο ίδιο το απόθεμα δελτίων),
- β) Τον αριθμό και τη διεύθυνση παιγνιομηχανήματος (ή τον αριθμό θέσης και τη διεύθυνση του ταμείου/θαλάμου αλλαγής, εάν υποστηρίζεται η δημιουργία δελτίου/κουπονιού εκτός του παιγνιομηχανήματος),
- γ) Την ημερομηνία και ώρα (μορφή 24 ωρών, η οποία γίνεται κατανοητή με τη μορφή τοπικής ημερομηνίας/ώρας),
- δ) Την αλφαβητική και αριθμητική αναγραφή του ποσού του δελτίου/κουπονιού σε ευρώ,
- ε) Τον αριθμό ακολουθίας δελτίου/κουπονιού,
- στ) Τον μοναδικό αριθμό επικύρωσης (συμπεριλαμβανομένου ενός αντιγράφου του αριθμού επικύρωσης στην άκρη εισόδου του δελτίου/κουπονιού),
- ζ) Τον γραμμωτό κώδικα ή οποιονδήποτε κωδικό που αναγιγνώσκεται από το μηχάνημα και αποτελεί τον αριθμό επικύρωσης,
- η) Τον τύπο συναλλαγής ή άλλη μέθοδο διαφοροποίησης των τύπων δελτίων/κουπονιών (εφόσον διατίθενται περισσότεροι του ενός τύποι δελτίων/κουπονιών). Επιπλέον, συνιστάται ανεπιφύλακτα κάθε φορά που ο τύπος

δελτίου/κουπονιού είναι ένα μη εξαργυρώσιμο στοιχείο και/ή απλά μια απόδειξη, να αναγράφεται ρητά επάνω στο δελτίο ότι «δεν έχει εξαργυρώσιμη αξία»,

- θ) Την υπόδειξη περιόδου λήξης από την ημερομηνία έκδοσης ή ημερομηνία και ώρα λήξης του δελτίου/κουπονιού (μορφή 24 ωρών, η οποία γίνεται κατανοητή με τη μορφή τοπικής ημερομηνίας/ώρας). Επιτρέπεται η συμπερίληψη αυτού του στοιχείου στο ίδιο το απόθεμα εισιτηρίων (π.χ. «Λήγει σε 90 ημέρες»), και
- ι) Εάν υποστηρίζεται η έκδοση δελτίου/κουπονιού offline, πρέπει κατ' ελάχιστο να τυπώνεται ένα αναγνωριστικό επιβεβαίωσης ταυτότητας offline στην αμέσως επόμενη σειρά μετά από την άκρη εισόδου του αριθμού επικύρωσης. Σε καμία περίπτωση δεν επανεγγράφει, ή άλλως περιορίζει την εκτύπωση του αριθμού επικύρωσης στο δελτίο/κουπόνι (δεν απαιτείται για δελτία/κουπόνια που δεν είναι εξαργυρώσιμα σε παιγνιομηχάνημα). Το offline αναγνωριστικό επιβεβαίωσης ταυτότητας πρέπει να προέρχεται από κάποιον κατακερματισμό ή άλλη μέθοδο ασφαλούς κρυπτογράφησης μήκους κατ' ελάχιστο 128 bit, η οποία θα ταυτοποιεί με μοναδικό τρόπο το δελτίο/κουπόνι, θα επαληθεύει ότι το σύστημα εξαργύρωσης είναι και το σύστημα έκδοσης και θα επικυρώνει το ποσό του δελτίου/κουπονιού. Για περιπτώσεις όπου ένα κατάλληλο αναγνωριστικό επιβεβαίωσης ταυτότητας δεν είναι τυπωμένο στο κουπόνι, το παιγνιομηχάνημα πρέπει κατά μέγιστο να τυπώνει ένα έγγραφο στοιχηματισμού, αφού χαθεί η επικοινωνία του παιγνιομηχανήματος με το σύστημα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ορισμένες από τις ανωτέρω πληροφορίες ενδέχεται να αποτελούν τμήμα του αριθμού επικύρωσης ή του γραμμωτού κώδικα. Επιτρέπεται η παρουσία πολλαπλών γραμμωτών κωδικών και μπορούν να αναπαριστούν περισσότερες πληροφορίες από τον αριθμό επικύρωσης και μόνο.

2.33 Έκδοση και εξαργύρωση δελτίου/κουπονιού

2.33.1 Έκδοση δελτίου/κουπονιού

Ένα δελτίο/κουπόνι μπορεί να εκδοθεί σε ένα παιγνιομηχάνημα μέσω ενός εσωτερικού εκτυπωτή. Τα δελτία/κουπόνια που αναπαριστούν μέρη/τμήματα μονάδων πίστωσης (partial credits) μπορούν να εκδίδονται αυτόματα από ένα παιγνιομηχάνημα. Επιπλέον, η έκδοση από το ταμείο/θάλαμο αλλαγής επιτρέπεται εάν αυτό υποστηρίζεται από το σύστημα επικύρωσης.

2.33.2 Έκδοση δελτίων/κουπονιών offline

Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να πληροί τις ακόλουθες ελάχιστες απαιτήσεις ώστε να ενσωματώνει τη δυνατότητα έκδοσης δελτίων/κουπονιών offline μετά από κάποια απώλεια επικοινωνίας που έχει ταυτοποιηθεί από το παιγνιομηχάνημα:

- α) Κανόνες έκδοσης. Το παιγνιομηχάνημα δεν πρέπει να εκδίδει περισσότερα δελτία/κουπόνια offline από αυτά που μπορεί να διατηρήσει και να εμφανίσει στο αρχείο καταγραφής εξόδου δελτίων/κουπονιών που τηρείται από αυτό,
- β) Αίτημα για νέα παροχή φύτρων Το παιγνιομηχάνημα δεν πρέπει να απαιτεί αριθμούς επικύρωσης και τιμές φύτρων, κλειδιών κ.λπ. που χρησιμοποιούνται για την έκδοση δελτίων/κουπονιών offline έως ότου αποσταλούν εξ ολοκλήρου όλα τα στοιχεία δελτίων/κουπονιών offline που εκκρεμούν στο σύστημα επικύρωσης δελτίων/κουπονιών,
- γ) Κανόνες για νέα παροχή φύτρων Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να απαιτεί ένα νέο σύνολο αριθμών επικύρωσης και τιμές φύτρων, κλειδιών κ.λπ. που χρησιμοποιούνται για την έκδοση δελτίων/κουπονιών online/offline, εάν η τρέχουσα λίστα των αριθμών επικύρωσης και τιμών φύτρων, κλειδιών κ.λπ. μπορεί να διακυβευτεί, γεγονός που περιλαμβάνει ενδεικτικά τις παρακάτω περιπτώσεις:
 - i. Μετά την επαναφορά του ρεύματος, και/ή
 - ii. Μετά την έξοδο από κάποια συνθήκη ανοιχτής θύρας για την κύρια θύρα, και
- δ) Οι τιμές για τα φύτρα, τα κλειδιά κ.λπ. δεν πρέπει ποτέ να είναι ορατές μέσω κάποιας οθόνης που υποστηρίζεται από το παιγνιομηχάνημα. Επιπλέον, οι αριθμοί επικύρωσης πρέπει πάντα να καλύπτονται όταν είναι ορατοί μέσω κάποιας οθόνης που υποστηρίζεται από το παιγνιομηχάνημα, ούτως ώστε να είναι ορατά μόνον τα τελευταία 4 ψηφία του αριθμού επικύρωσης.

2.33.3 Εξαργύρωση δελτίων/κουπονιών online

Τα δελτία/κουπόνια μπορούν να εισαχθούν σε οποιοδήποτε παιγνιομηχάνημα που συμμετέχει στο σύστημα επικύρωσης, υπό την προϋπόθεση ότι δεν έχουν εκδοθεί μονάδες πίστωσης στο παιγνιομηχάνημα πριν από την επιβεβαίωση της εγκυρότητας του δελτίου/κουπονιού.

2.33.4 Εξαργύρωση δελτίων/κουπονιών offline

Ως μέρος εσωτερικής διαδικασίας ελέγχου, δύναται να πραγματοποιηθεί επικύρωση της εξαργύρωσης offline δελτίων/κουπονιών στο συγκεκριμένο μηχάνημα ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων που εξέδωσε το δελτίο/κουπόνι. Ή εξαργύρωση της αξίας του δελτίου/κουπονιού μπορεί να πραγματοποιηθεί με πληρωμή στο χέρι.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

3.1 Εισαγωγή

3.1.1 Γενική απαίτηση

Τα παιχνιομηχανήματα πρέπει να διαθέτουν λογισμικό αξιόπιστο, λειτουργικό, φιλικό προς το χρήστη, ασφαλές και κατάλληλο για την διεξαγωγή των διαφόρων τύπων παιχνίων.

3.2 Κανόνες παιχνίου

3.2.1 Προβολή

- α) Οθόνη πληρωμών/Οθόνη βίντεο. Οι οθόνες πληρωμών ή βίντεο πρέπει να αναγνωρίζονται ευκρινώς και να δηλώνουν με ακρίβεια τους κανόνες του παιχνίου και το έπαθλο που απονέμεται στον παίκτη όταν ο παίκτης επιτύχει μια συγκεκριμένη νίκη,
- β) Τα διακοσμητικά στοιχεία και οι απεικονίσεις σχεδίων και παραστάσεων επί αυτών, δεν είναι άσεμνα ή προσβλητικά,
- γ) Οι οθόνες πληρωμών ή βίντεο πρέπει να απεικονίζουν ευκρινώς τα έπαθλα σε ευρύ και λεπτά,
- δ) Το παιχνιομηχάνημα πρέπει να εμφανίζει κάθε αλλαγή που τελείται στην τιμή του επάθλου, η οποία μπορεί να επέλθει στην πορεία του παιχνίου. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με μια ψηφιακή οθόνη σε εμφανή θέση του παιχνιομηχανήματος, ενώ και το παίγνιο πρέπει να την υποδεικνύει ευκρινώς,
- ε) Τυχόν μηνύματα που εμφανίζονται στην οθόνη πρέπει να προβάλλονται για ένα εύλογο χρονικό διάστημα,
- στ) Όλες οι πληροφορίες του πίνακα πληρωμών, οι κανόνες του παιχνίου και οι πληροφορίες της οθόνης βοήθειας πρέπει να είναι προσβάσιμες από τον παίκτη πριν θέσει κάποιο στοιχείο. Στις πληροφορίες αυτές περιλαμβάνονται μοναδικά χαρακτηριστικά παιχνίου, επιπλέον γύρος, δωρεάν περιστροφές, διπλασιασμός, ρίσκο, αυτόματο παίξιμο, χρονομετρητές αντίστροφης μέτρησης, μετασχηματισμοί συμβόλων και έπαθλα μόνους τύπου community style,
- ζ) Οι οθόνες πληρωμών ή βίντεο δεν πρέπει να πιστοποιούνται εάν οι πληροφορίες είναι ανακριβείς,

- η) Προσεχείς νίκες Το παίγνιο δεν πρέπει να διαφημίζει «προσεχείς νίκες» (για παράδειγμα «αναμένεται τριπλή (3) πληρωμή»). Παρά τα ανωτέρω, ένα παίγνιο μπορεί να διαφημίζει αυτές τις πληροφορίες υπό τις εξής προϋποθέσεις:
- i. Να αποδεικνύεται με μαθηματικό τρόπο ότι πρόκειται να επέλθει ένα περιστατικό επάθλου και
 - ii. Εάν στον παίκτη παρουσιάζεται μια γραφική αναπαράσταση με τη μορφή ένδειξης εξέλιξης, αυτή πρέπει να απεικονίζει με ακρίβεια την τρέχουσα εξέλιξη ως προς αυτό το έπαθλο,
- θ) Πληροφορίες χαρακτηριστικών μπόνους. Κάθε παίγνιο, το οποίο παρέχει επιπλέον χαρακτηριστικά όπως δωρεάν παίγνια ή λειτουργία παρτίδων μπόνους, πρέπει να εμφανίζει τον αριθμό των επιπλέον παρτίδων κατά τη διάρκεια κάθε παιχνιδιού, και
- ι) Χαρτοπαίγνια Όλα τα παίγνια με τράπουλες πρέπει να δηλώνουν ευκρινώς τον αριθμό των χαρτιών και των τραπουλών που συμμετέχουν στο παίγνιο.

3.2.2 Πληροφορίες προς εμφάνιση

Το παιχνιομηχάνημα πρέπει να εμφανίζει ή να διαθέτει οθόνη πληρωμών, η οποία θα εμφανίζει τις παρακάτω πληροφορίες-στον παίκτη, κάθε φορά που το παιχνιομηχάνημα είναι διαθέσιμο για εντολή από παίκτη:

- α) Την ονομασία του παιχνιδιού που βρίσκεται σε εξέλιξη,
- β) Τις τρέχουσες μονάδες πίστωσης του παίκτη,
- γ) Το τρέχον ποσό στοιχήματος. Αυτό ισχύει μόνον κατά τη διάρκεια του βασικού παιχνιδιού ή εάν ο παίκτης μπορεί να αυξήσει το στοίχημα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού,
- δ) Όλα τα πιθανά αποτελέσματα νίκης, είτε διατίθενται ως στοιχείο μενού είτε στο μενού βοήθειας,
- ε) Τα ποσά νίκης για κάθε πιθανό αποτέλεσμα νίκης διατίθενται ως στοιχείο της οθόνης μενού ή βοήθειας,
- στ) Το ποσό που κερδήθηκε για την τελευταία ολοκληρωμένη παρτίδα παιχνιδιού (μέχρι να ξεκινήσει η επόμενη παρτίδα παιχνιδιού ή να τροποποιηθούν οι επιλογές στοιχήματος),
- ζ) Τις επιλογές παίκτη που επιλέχθηκαν (π.χ. ποσό στοιχήματος, γραμμές που παίχτηκαν) για την τελευταία ολοκληρωμένη παρτίδα παιχνιδιού (μέχρι να ξεκινήσει η επόμενη παρτίδα παιχνιδιού ή να γίνει μια νέα επιλογή),
- η) Η νομισματική αξία που παίζεται προβάλλεται ευκρινώς, και

- θ) Συνιστάται η ευκρινής προβολή της δήλωσης αποποίησης ευθυνών* με την ακόλουθη ή άλλη ισοδύναμη διατύπωση «Από τυχόν πρόβλημα στην λειτουργία, ενδέχεται να ακυρωθούν όλες οι πληρωμές κερδών και όλα τα παιχνίδια που βρίσκονται σε εξέλιξη κατά την στιγμή επέλευσης δυσλειτουργίας ("Mulfunction voids all pays and plays")».

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε περίπτωση χρήσης της παραπάνω δήλωσης αποποίησης ευθυνών, απαιτείται μόνιμη ανάρτηση της εν λόγω πληροφορίας στην εξωτερική πλευρά του παιχνιομηχανήματος.

3.2.3 Παίγνια πολλαπλών γραμμών

Πρέπει να ισχύουν οι παρακάτω απαιτήσεις για τα παίγνια πολλαπλών γραμμών:

- α) Πρέπει να υποδεικνύεται ευκρινώς από το παιχνιομηχάνημα κάθε μεμονωμένη γραμμή που πρόκειται να παιχτεί, ούτως ώστε ο παίκτης να μην έχει αμφιβολία ως προς τις γραμμές στις οποίες έχουν τεθεί τα στοιχήματα (η προβολή του αριθμού των γραμμών που στοιχηματίστηκαν είναι αρκετή για να πληρούται αυτή η απαίτηση),
- β) Πρέπει να εμφανίζονται οι μονάδες πίστωσης που στοιχηματίζονται ανά γραμμή (η απαίτηση πληρούται εάν το στοίχημα ανά γραμμή μπορεί να υπολογιστεί από τον αριθμό των γραμμών που στοιχηματίζονται και το συνολικό στοίχημα), και
- γ) Η γραμμή ή οι γραμμές πληρωμής που κερδίζουν θα είναι ευκρινώς διακριτές στον παίκτη (π.χ. σε ένα βίντεο-παίγνιο αυτό μπορεί να επιτευχθεί με μια γραμμή πάνω από τα σύμβολα στη γραμμή ή στις γραμμές πληρωμής και/ή αναβοσβήνοντας τα σύμβολα της νίκης και το πλαίσιο επιλογής των γραμμών). Στις περιπτώσεις που υπάρχουν νίκες σε πολλές γραμμές, κάθε νικητήρια γραμμή πληρωμής μπορεί να υποδεικνύεται διαδοχικά.

3.2.4 Κύκλος παιχνιού

Ένα παίγνιο θεωρείται ολοκληρωμένο όταν τελείται η τελική μεταφορά στον μετρητή μονάδων πίστωσης του παίκτη ή όταν χαθούν όλες οι μονάδες πίστωσης που στοιχηματίστηκαν. Τα ακόλουθα θεωρούνται μέρη ενός μόνο παιχνιού:

- α) Παίγνια που ενεργοποιούν μια δωρεάν παρτίδα παιχνιού και κάθε επακόλουθα δωρεάν παίγνια,
- β) Χαρακτηριστικό ή χαρακτηριστικά μπόνους «Δεύτερη οθόνη»,
- γ) Παίγνια με επιλογή παίκτη (π.χ. Draw Poker ή Blackjack),
- δ) Παίγνια στα οποία οι κανόνες επιτρέπουν το στοιχηματισμό επιπλέον μονάδων πίστωσης (π.χ. ασφάλεια Blackjack ή δεύτερο μέρος ενός διμερούς παιχνιού Κίνο), και
- ε) Χαρακτηριστικά διπλασιασμού/στοιχηματισμού (gamble).

3.3 Απαιτήσεις γεννήτριας τυχαίων αριθμών (ΓΤΑ)

3.3.1 Διαδικασία επιλογής παιγνίου

- α) Πρέπει να διατίθενται όλοι οι συνδυασμοί και τα αποτελέσματα. Κάθε πιθανή αντιμετάθεση ή συνδυασμός των στοιχείων του παιγνίου που παράγει αποτελέσματα νίκης ή ήττας του παιγνίου πρέπει να διατίθεται για τυχαία επιλογή κατά την εκκίνηση κάθε παιγνίου, εκτός εάν άλλως επισημαίνεται διαφορετικά από το παίγνιο,
- β) Χωρίς παρ' ολίγον ήττα Μετά από την επιλογή του αποτελέσματος του παιγνίου, το παιγνιομηχάνημα δεν πρέπει να προβαίνει σε διαφορετική δευτερεύουσα απόφαση, η οποία επηρεάζει το αποτέλεσμα που εμφανίζεται στον παίκτη. Για παράδειγμα, η γεννήτρια τυχαίων αριθμών επιλέγει ένα αποτέλεσμα στο οποίο το παίγνιο πρέπει να έχει ως αποτέλεσμα την ήττα. Το παίγνιο δεν πρέπει να υποκαθιστά ένα συγκεκριμένο τύπο ήττας για να προβάλλει στον παίκτη. Αυτό θα εκμηδένιζε την πιθανότητα προσομοίωσης ενός σεναρίου «Παρ' ολίγον ήττας», στο οποίο οι πιθανότητες εμφάνισης του συμβόλου μέγιστου επάθλου πάνω στη γραμμή πληρωμής περιορίζονται, αλλά εμφανίζονται συχνά πάνω ή κάτω από τη γραμμή πληρωμών, και
- γ) Καμία αλλοίωση από τον σχετικό εξοπλισμό Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να χρησιμοποιεί κατάλληλα πρωτόκολλα προκειμένου να προστατεύει τη γεννήτρια τυχαίων αριθμών και τη διαδικασία τυχαίας επιλογής από τις επιδράσεις σχετικού εξοπλισμού, ο οποίος ενδέχεται να επικοινωνεί με το παιγνιομηχάνημα.

3.3.2 Απαιτήσεις γεννήτριας τυχαίων αριθμών

Η χρήση μιας ΓΤΑ οδηγεί στην επιλογή των συμβόλων του παιγνίου ή την παραγωγή αποτελεσμάτων παιγνίου. Η επιλογή:

- α) Πρέπει να είναι στατιστικά ανεξάρτητη,
- β) Πρέπει να συμμορφώνεται προς την επιθυμητή τυχαία κατανομή,
- γ) Πρέπει να περνά επιτυχώς διάφορες αναγνωρισμένες στατιστικές δοκιμές, και
- δ) Πρέπει να είναι μη προβλέψιμη.

3.3.3 Δοκιμές εφαρμογής

Το ανεξάρτητο εργαστήριο πιστοποίησης ενδέχεται να χρησιμοποιεί διάφορες δοκιμές εφαρμογής για να καθορίσει εάν οι τυχαίες τιμές που προέκυψαν από τη γεννήτρια τυχαίων αριθμών περνάνε επιτυχώς ή όχι το επιθυμητό επίπεδο εμπιστοσύνης 99%. Αυτές οι δοκιμές μπορεί να περιλαμβάνουν ενδεικτικά, αλλά χωρίς περιορισμούς, τα εξής:

- α) Δοκιμή χ^2 ,
- β) Δοκιμή ισοκατανομής (συχνότητα),

- γ) Δοκιμή κενού,
- δ) Δοκιμή αλληλοκαλύψεων,
- ε) Δοκιμή πόκερ,
- στ) Δοκιμή συλλέκτη κουπονιών,
- ζ) Δοκιμή αντιμετάθεσης,
- η) Δοκιμή Kolmogorov-Smirnov,
- θ) Δοκιμές κριτηρίου διαδοχικότητας,
- ι) Δοκιμή στατιστικής ακολουθίας,
- ια) Δοκιμές ροών (τα μοτίβα εμφανίσεων δεν πρέπει να είναι επαναλαμβανόμενα),
- ιβ) Δοκιμή διαδραστικής συσχέτισης,
- ιγ) Ισχύς δοκιμής σειριακής συσχέτισης και βαθμός σειριακής συσχέτισης (τα αποτελέσματα πρέπει να είναι ανεξάρτητα από το προηγούμενο παίγνιο),
- ιδ) Δοκιμές ακολουθιών, και
- ιε) Κατανομή Poisson.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το ανεξάρτητο εργαστήριο πιστοποίησης θα επιλέγει τις κατάλληλες δοκιμές κατά περίπτωση, ανάλογα με την υπό εξέταση ΓΤΑ.

3.3.4 Απαίτηση δραστηριότητας ΓΤΑ στο παρασκήνιο

Η ΓΤΑ πρέπει να κυκλώνεται συνεχώς στο παρασκήνιο ανάμεσα σε παίγνια και κατά τη διάρκεια παιγνίων με μια ταχύτητα η οποία δεν μπορεί να χρονομετρηθεί από τον παίκτη. Αναγνωρίζεται ότι σε κάποια χρονική στιγμή κατά τη διάρκεια του παιγνίου η ΓΤΑ ενδέχεται να μην κυκλωθεί, αλλά η εξαίρεση αυτή πρέπει να διατηρείται στο ελάχιστο επίπεδο.

3.3.5 Παραγωγή φύτρων ΓΤΑ

Το πρώτο φύτρο πρέπει να καθορίζεται τυχαία από ένα μη ελεγχόμενο συμβάν. Μετά από κάθε παίγνιο πρέπει να υπάρχει μια τυχαία αλλαγή στη διαδικασία ΓΤΑ (νέο φύτρο, τυχαίο χρονόμετρο, καθυστέρηση κ.λπ.). Κατ' αυτόν τον τρόπο, θα επικυρώνεται ότι η ΓΤΑ δεν ξεκινά με την ίδια τιμή κάθε φορά. Εναλλακτικά, είναι επιτρεπτή η μη χρήση ενός τυχαίου φύτρου. Ωστόσο, ο κατασκευαστής πρέπει να εξασφαλίσει ότι τα παίγνια δεν θα συγχρονίζονται.

3.3.6 Συσχέτιση ζωντανού παιγνίου

Εκτός εάν δηλώνεται διαφορετικά στην οθόνη πληρωμών, όταν στο παιγνιομηχάνημα διεξάγεται ένα παίγνιο που μπορεί να αναγνωριστεί ως προσομοίωση ενός ζωντανού παιγνίου καζίνο, όπως Πόκερ, Blackjack, Ρουλέτα κ.λπ., πρέπει να είναι καταφανείς στο προσομοιωμένο παίγνιο οι ίδιες πιθανότητες που σχετίζονται με το ζωντανό παίγνιο. Για παράδειγμα, οι πιθανότητες να επιτύχει κανείς ένα συγκεκριμένο αριθμό στη Ρουλέτα όπου

υπάρχει ένα μόνο μηδενικό (0) και ένα διπλό μηδενικό (00) στον τροχό πρέπει να είναι 1 προς 38. Αντίστοιχα, οι πιθανότητες να τραβήξει κανείς ένα συγκεκριμένο φύλλο ή φύλλα στο πόκερ πρέπει να είναι ίδιες με αυτές του ζωντανού παιγνίου.

3.3.7 Πιθανότητα συμβόλων

Όσον αφορά τους τύπους παιγνίων (όπως παίγνια περιστροφής κυλίνδρου ή βίντεο-παίγνια περιστροφής κυλίνδρου), εκτός εάν επισημαίνεται διαφορετικά στην οθόνη πληρωμών, η μαθηματική πιθανότητα να εμφανιστεί ένα σύμβολο σε μια θέση για κάθε αποτέλεσμα παιγνίου είναι σταθερή.

3.3.8 Χαρτοπαίγνια

Οι απαιτήσεις για παίγνια που απεικονίζουν φύλλα που μοιράζονται από τράπουλα είναι οι εξής:

- α) Στην αρχή κάθε γύρου/μοιράσματος, τα φύλλα πρέπει απλώς να μοιράζονται από μια τυχαία ανακατεμένη τράπουλα. Τα φύλλα αντικατάστασης δεν πρέπει να τραβιούνται μέχρι αυτό να καταστεί αναγκαίο και, σύμφωνα με τους κανόνες του παιγνίου, να είναι δυνατή η χρήση πολλαπλών τραπουλών και τραπουλών με μειωμένο αριθμό φύλλων,
- β) Τα φύλλα, αφού απομακρυνθούν από την τράπουλα, δεν πρέπει να επιστρέφουν στην τράπουλα, εκτός εάν προβλέπεται κάτι τέτοιο στους κανόνες του απεικονιζόμενου παιγνίου, και
- γ) Μετά την απομάκρυνσή τους από την τράπουλα, τα φύλλα πρέπει να χρησιμοποιούνται αμέσως, όπως καθορίζεται από τους κανόνες του παιγνίου (δηλαδή δεν πρέπει να απορρίπτονται λόγω προσαρμοστικής συμπεριφοράς του παιγνιομηχανήματος).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Είναι αποδεκτή η λήψη τυχαίων αριθμών για φύλλα αντικατάστασης κατά τη χρονική στιγμή λήψης των τυχαίων αριθμών του πρώτου μοιράσματος. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι η χρήση των φύλλων να γίνεται διαδοχικά, όπως απαιτείται.

3.3.9 Παίγνια κλήρωσης σφαιριδίων

Οι απαιτήσεις για τα παίγνια που απεικονίζουν την κλήρωση σφαιριδίων μέσα από μια δεξαμενή (π.χ. Κίνο) είναι οι εξής:

- α) Τα προσομοιωμένα σφαιρίδια πρέπει να κληρώνονται χρησιμοποιώντας μια εγκεκριμένη ΓΤΑ,
- β) Στην αρχή κάθε παιγνίου, πρέπει να απεικονίζονται μόνο τα σφαιρίδια που ισχύουν για το παίγνιο. Για παίγνια με παρτίδες μόνους και δυνατότητα επιλογής επιπλέον

σφαιριδίων, η επιπλέον επιλογή πρέπει να γίνεται από την αρχικά επιλεγμένη δεξαμενή χωρίς την επανάληψη ενός ήδη επιλεγμένου σφαιριδίου,

- γ) Η κληρωτίδα δεν πρέπει να ανακατεύεται ξανά, εκτός εάν προβλέπεται κάτι τέτοιο στους κανόνες του απεικονιζόμενου παιγνίου, και
- δ) Μετά την κλήρωση των σφαιριδίων και τη διαλογή τους, αυτά πρέπει να χρησιμοποιούνται αμέσως, όπως καθορίζεται από τους κανόνες του παιγνίου (δηλαδή δεν επιτρέπεται η απόρριψη των σφαιριδίων λόγω προσαρμοστικής συμπεριφοράς του παιγνιομηχανήματος).

3.3.10 Αλγόριθμοι κλιμάκωσης

- α) Εάν, για κάποιο λόγο, απαιτηθεί ένας τυχαίος αριθμός με εύρος μικρότερο από αυτό που παρέχεται από την ΓΤΑ, η μέθοδος εκ νέου κλιμάκωσης (δηλαδή η μετατροπή του αριθμού στο μικρότερο εύρος) πρέπει να σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε όλοι οι αριθμοί εντός του κατώτερου εύρους να έχουν τις ίδιες πιθανότητες εμφάνισης, και
- β) Εάν ένας επιλεγμένος συγκεκριμένος τυχαίος αριθμός βρίσκεται εκτός του εύρους της ισοκατανομής των τιμών της εκ νέου κλιμάκωσης, επιτρέπεται η απόρριψη του τυχαίου αριθμού και η επιλογή του επόμενου στη σειρά, στο πλαίσιο της εκ νέου κλιμάκωσης.

3.3.11 Παίγνια με βάση Μηχανική ΓΤΑ

Τα παίγνια με βάση μηχανική ΓΤΑ είναι παίγνια που χρησιμοποιούν τους νόμους της φυσικής, καθ' όποιονδήποτε τρόπο, προκειμένου να παραχθεί το αποτέλεσμα του παιγνίου. Όλα τα παίγνια με βάση μηχανική ΓΤΑ πρέπει να πληρούν τις απαιτήσεις του παρόντος τεύχους, με την εξαίρεση των υποπαραγράφων 3.3.4, 3.3.5 και 3.3.10 οι οποίες καθορίζουν τις απαιτήσεις για τις ηλεκτρονικές γεννήτριες τυχαίων αριθμών. Εκτός αυτού, τα παίγνια με βάση μηχανική ΓΤΑ πρέπει να πληρούν τους ακόλουθους κανόνες:

- α) Το ανεξάρτητο εργαστήριο πιστοποίησης θα δοκιμάσει πολλαπλές επαναλήψεις προκειμένου να συλλέξει επαρκή δεδομένα για να επικυρώσει την τυχαιότητα. Επιπλέον, ο κατασκευαστής μπορεί να παρέχει ζωντανά δεδομένα για να υποβοηθήσει την εν λόγω αξιολόγηση,
- β) Τα μηχανικά στοιχεία πρέπει να είναι κατασκευασμένα από υλικά ανθεκτικά στο χρόνο (π.χ. ένα σφαιρίδιο δεν πρέπει να αποσυντίθεται),
- γ) Οι ιδιότητες των φυσικών στοιχείων που χρησιμοποιούνται για την επιλογή δεν πρέπει να αλλοιώνονται, και

- δ) Ο παίκτης δεν πρέπει να έχει τη δυνατότητα να αλληλεπιδρά με σωματική δραστηριότητα ή να έρχεται σε σωματική επαφή ή να χειραγωγεί το μηχάνημα με το μηχανικό τμήμα του παιγνίου.

3.4 Ποσοστά κέρδους, πιθανότητες και όρια

3.4.1 Απαιτήσεις λογισμικού για ποσοστιαία κέρδη

Όλα τα παίγνια πρέπει να καταβάλλουν θεωρητικά κατ' ελάχιστο το ογδόντα πέντε τοις εκατό (85%) κατά τη διάρκεια της προσδοκώμενης ζωής του παιγνίου (δηλαδή τα προοδευτικά, τα συστήματα μπόνους, τα εμπορεύματα κ.λπ. δεν πρέπει να περιλαμβάνονται στα ποσοστιαία κέρδη, εάν είναι εκτός του παιγνίου). Αυτή η παράμετρος πρέπει να υποβάλλεται σε διαρκείς ελέγχους μέχρι την επίτευξη 5.000.000 κύκλους παιγνίων και, κατόπιν αυτού, ανά 5.000.000 κύκλους παιγνίων ανάλογα με τα αποτελέσματα του ΚΠΣΚ ή του ΠΣΕΕ.

- α) Βέλτιστος τρόπος παιγνίου που χρησιμοποιείται για παίγνια δεξιοτήτων. Τα παιγνιομηχανήματα που ενδέχεται να επηρεαστούν από τις δεξιότητες των παικτών πρέπει να πληρούν τις απαιτήσεις αυτής της παραγράφου, όταν χρησιμοποιούν μια μέθοδο παιγνίου που παρέχει στον παίκτη τη μέγιστη απόδοση μέσα σε μια περίοδο συνεχούς παιξίματος,
- β) Απαίτηση ελάχιστου ποσοστού που πληρούται πάντα. Η απαίτηση ελάχιστου ποσοστού πρέπει να πληρούται πάντα και ανά πάσα στιγμή. Η απαίτηση ελάχιστου ποσοστού πρέπει να πληρούται όταν παίζεται στο χαμηλότερο άκρο ενός μη γραμμικού πίνακα πληρωμών (δηλαδή εάν ένα παίγνιο παίζεται συνέχεια σε ένα ελάχιστο επίπεδο στοιχημάτων για τον κύκλο του παιγνίου και η θεωρητική απόδοση προς τον παίκτη (RTP) είναι μικρότερη από το ελάχιστο ποσοστό, τότε δεν είναι επιτρεπτός ο πίνακας πληρωμών). Αυτό το παράδειγμα συμπεριλαμβάνει και παιχνίδια όπως το KENO όπου το συνεχές παίξιμο οποιοδήποτε συνδυασμού σημείων καταλήγει σε θεωρητική επιστροφή κέρδος στον παίκτη χαμηλότερο του ελάχιστου ποσοστού, και
- γ) Διπλασιασμός ή στοιχηματισμός (gamble). Οι επιλογές διπλασιασμού ή στοιχηματισμού (gamble) πρέπει να αποφέρουν στον παίκτη μια θεωρητική απόδοση της τάξης του εκατό τοις εκατό (100%).

3.4.2 Πολλαπλά ποσοστά

Για παίγνια που προσφέρουν πολλαπλά ποσοστά, ανατρέξτε στις απαιτήσεις «Ρυθμίσεις παραμετροποίησης» του παρόντος τεύχους.

3.4.3 Πιθανότητες

Το υψηλότερο διαφημιζόμενο κέρδος σε κάθε παιγνιομηχάνημα πρέπει να επέρχεται στατιστικά κατ' ελάχιστο μία φορά κάθε 50.000.000 παρτίδες παιγνίου. Αυτό δεν ισχύει για πολλαπλά έπαθλα που κερδήθηκαν μαζί στο ίδιο παίγνιο, όπου το συνολικό έπαθλο δεν διαφημίζεται. Αυτός ο κανόνας των πιθανοτήτων δεν ισχύει για παίγνια τα οποία καθιστούν δυνατό για έναν παίκτη να κερδίσει τη μεγαλύτερη νίκη πολλαπλές φορές με τη χρήση των δωρεάν γύρων. Αυτός ο κανόνας ισχύει για κάθε στοίχημα που κερδίζει το μέγιστο έπαθλο. Εάν μπορεί να επέλθει το διαφημιζόμενο έπαθλο εντός ενός γύρου μπόνους ή μιας δωρεάν παρτίδας παιγνίου, ο υπολογισμός των πιθανοτήτων πρέπει να περιλαμβάνει τις πιθανότητες απόκτησης του γύρου μπόνους, συμπεριλαμβανομένων και των πιθανοτήτων για την επίτευξη του κορυφαίου επάθλου.

3.4.4 Έπαθλα σε είδος αντί των βραβείων μετρητών

Εάν ένα παιχνίδι διαθέτει περιορισμούς (ετήσια επιδόματα - εφάπαξ ποσό ή σχέδιο πληρωμής) ως προς αξία του βραβείου που μπορεί να απονείμει τότε αυτό πρέπει να εξηγείται με σαφήνεια στον παίκτη.

3.5 Παρτίδες παιγνίου μπόνους

3.5.1 Παρτίδες παιγνίου μπόνους

Τα παίγνια με έπαθλα που επέρχονται από το παίγνιο εντός του κύκλου του βασικού παιγνίου (π.χ. παρτίδες μπόνους, συμπεριλαμβανομένων των δωρεάν παρτίδων παιγνίου) πρέπει να πληρούν τα εξής:

- α) Το παίγνιο πρέπει να προβάλλει ευκρινώς στον παίκτη τους κανόνες παιγνίου που ισχύουν στην τρέχουσα κατάσταση παιγνίου. Αυτοί οι κανόνες πρέπει να διατίθενται στον παίκτη πριν από την εκκίνηση της παρτίδας παιγνίου μπόνους και όχι κατά τη διάρκεια της παρτίδας παιγνίου μπόνους,
- β) Το παίγνιο πρέπει να προβάλλει ευκρινώς στον παίκτη τα πιθανά εύρη ποσού νίκης, εύρη πολλαπλασιαστική κ.λπ. που μπορούν να αποκτηθούν από την παρτίδα παιγνίου μπόνους,
- γ) Ένα παίγνιο το οποίο προσφέρει μια παρτίδα παιγνίου μπόνους, εκτός από αυτά που προκύπτουν τυχαία, πρέπει να προβάλλει στον παίκτη επαρκείς πληροφορίες προκειμένου να υποδείξει την τρέχουσα κατάσταση προς την ενεργοποίηση της επόμενης παρτίδας παιγνίου μπόνους,

- δ) Εάν το παίγνιο απαιτεί την απόκτηση πολλαπλών συμβάντων/συμβόλων για την ενεργοποίηση μιας πρόσθετης παρτίδας, ο αριθμός συμβάντων που απαιτείται για να ενεργοποιηθεί το μπόνους πρέπει να υποδεικνύεται σε συνδυασμό με τον αριθμό συμβάντων/συμβόλων που συλλέχθηκαν σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή,
- ε) Το παίγνιο δεν πρέπει να προσαρμόζει την πιθανότητα εμφάνισης μπόνους βάσει του ιστορικού των επάθλων που αποκτήθηκαν σε προηγούμενες παρτίδες παιγνίου (δηλαδή οι παρτίδες παιγνίου δεν πρέπει να προσαρμόζουν τη θεωρητική τους απόδοση στον παίκτη με βάση τα παλαιότερα κέρδη),
- στ) Εάν το μπόνους ενός παιγνίου ενεργοποιηθεί μετά τη συλλογή ενός συγκεκριμένου αριθμού συμβάντων/συμβόλων ή το συνδυασμό συμβάντων/συμβόλων διαφορετικού τύπου σε πολλές παρτίδες παιγνίου, η πιθανότητα λήψης σχετικών συμβάντων/συμβόλων δεν πρέπει να υποβαθμίζεται κατά τη διάρκεια της εξέλιξης της παρτίδας παιγνίου (δηλαδή για πανομοιότυπα συμβάντα/σύμβολα δεν επιτρέπεται να είναι πιο δύσκολη η απόκτηση των τελευταίων απαραίτητων συμβάντων/συμβόλων σε σχέση με τα προηγούμενα συμβάντα/σύμβολα αυτού του είδους),
- ζ) Το παίγνιο πρέπει να καθιστά σαφές στον παίκτη, μέσω οπτικής διάκρισης, ότι βρίσκεται σε αυτόν τον τρόπο λειτουργίας, προκειμένου να αποφευχθεί το ενδεχόμενο να απομακρυνθεί ο παίκτης από το παιγνιομηχάνημα χωρίς να γνωρίζει ότι βρίσκεται σε λειτουργία μπόνους,
- η) Τα έπαθλα παιγνίων μπόνους αποτελούν μέρος του κύκλου παιγνίου με προκαθορισμένες τιμές επάθλων. Η συμβολή του επάθλου της παρτίδας παιγνίου μπόνους στο ποσοστό κέρδους του προγράμματος υπολογίζεται σε συνέπεια με τα έπαθλα του κανονικού κύκλου του παιγνίου. Συγκεκριμένα, αν ο κύκλος για το έπαθλο της παρτίδας παιγνίου μπόνους είναι διαφορετικός από τον κύκλο βασικού παιγνίου, τότε τα έπαθλα της παρτίδας παιγνίου μπόνους που επέρχονται στον κύκλο του βασικού παιγνίου θα υπολογίζονται ως τμήμα της απόδοσης κέρδους του παιγνίου, και
- θ) Το παίγνιο πρέπει να προβάλλει τους κανόνες παιγνίου για τα έπαθλα των παρτίδων παιγνίου μπόνους, τις επιβραβεύσεις που σχετίζονται με κάθε έπαθλο των παρτίδων παιγνίου μπόνους και τους συνδυασμούς χαρακτήρων που θα καταλήξουν στα συγκεκριμένα κέρδη. Για τα έπαθλα των παρτίδων παιγνίου μπόνους που

επετεύχθησαν λαμβάνοντας συγκεκριμένα αποτελέσματα παιγνίου, πρέπει να εμφανίζεται η πρόοδος του επάθλου.

3.5.2 Επιλογή ή διάδραση παίκτη σε παρτίδες παιγνίου μπόνους

Σε όλα τα παιγνιομηχάνηματα που προσφέρουν παρτίδες παιγνίου μπόνους ή λειτουργία επιπλέον γύρου που απαιτούν επιλογή ή διάδραση του παίκτη, απαγορεύεται η πραγματοποίηση αυτόματων επιλογών και η εκκίνηση παιγνίων ή πρόσθετων παρτίδων, εκτός εάν το παιγνιομηχάνημα πληροί τις απαιτήσεις που αναγράφονται αμέσως παρακάτω και εξηγεί το μηχανισμό αυτόματης εκκίνησης ή επιλογής στην οθόνη του μηχανήματος ή την οθόνη του βίντεο.

- α) Παρουσιάζεται μια επιλογή στον πελάτη και το παιγνιομηχάνημα αναγνωρίζει συγκεκριμένα την πρόθεσή του να ξεκινήσει αυτόματα το παίγνιο μπόνους ή τη λειτουργία επιπλέον γύρου πατώντας ένα κουμπί ή μέσω άλλης φυσικής/μηχανικής αλληλεπίδρασης,
- β) Το παίγνιο μπόνους ή η λειτουργία επιπλέον γύρου παρέχει μόνο μία επιλογή στον πελάτη, π.χ. «πατήστε το πλήκτρο για περιστροφή του τροχού». Σε αυτή την περίπτωση, το παιγνιομηχάνημα μπορεί να ξεκινήσει αυτόματα το παίγνιο μπόνους ή τη λειτουργία επιπλέον γύρου μετά από ένα χρονικό διάστημα δύο λεπτών, και
- γ) Το παίγνιο μπόνους ή η λειτουργία επιπλέον γύρου διατίθεται ως μέρος ενός παιγνίου κοινότητας που εμπλέκει δύο ή περισσότερους πελάτες και στο οποίο η καθυστέρηση μιας προσφερόμενης επιλογής ή η εκκίνηση της παρτίδας παιγνίου επηρεάζει άμεσα τη δυνατότητα άλλων πελατών να συνεχίσουν με το μπόνους τους ή τη λειτουργία επιπλέον γύρου. Πριν από την αυτόματη διενέργεια επιλογών ή την έναρξη μπόνους ή λειτουργίας επιπλέον γύρου ενός μπόνους κοινότητας, πρέπει να γνωστοποιείται στον παίκτη ο υπολειπόμενος χρόνος εντός του οποίου πρέπει να κάνει την επιλογή του ή να ξεκινήσει η παρτίδα μπόνους.

3.6 Στοιχηματισμός επιπλέον μονάδων πίστωσης κατά τη διάρκεια παιγνίων μπόνους

3.6.1 Γενική απαίτηση

Εάν μια παρτίδα παιγνίου μπόνους ή λειτουργία επιπλέον γύρου προϋποθέτει το στοιχηματισμό επιπλέον μονάδων πίστωσης κατά τη διάρκεια του μπόνους και η παρτίδα παιγνίου συγκεντρώνει όλα τα κέρδη (από την παρτίδα παιγνίου ενεργοποίησης και τον επιπλέον γύρο) σε έναν προσωρινό μετρητή «νικών» (αντί αυτό να γίνεται απευθείας στο μετρητή μονάδων πίστωσης), το παίγνιο πρέπει να:

- α) Παρέχει ένα μέσο στο οποίο τα κέρδη στον προσωρινό μετρητή μπορούν να στοιχηματιστούν (μέσω του μετρητή μονάδων πίστωσης), προκειμένου να επιτρέπονται περιπτώσεις στις οποίες ο παίκτης έχει ανεπαρκές υπόλοιπο στον μετρητή μονάδων πίστωσης για να ολοκληρώσει τον επιπλέον γύρο,
- β) Μεταφέρει όλες τις μονάδες πίστωσης του προσωρινού μετρητή στο μετρητή μονάδων πίστωσης με την ολοκλήρωση του επιπλέον γύρου,
- γ) Μην επιτρέπει την υπέρβαση του μέγιστου ορίου στοιχήματος, εάν έχει οριστεί κάποιο, και
- δ) Προσφέρει στον παίκτη τη δυνατότητα μη συμμετοχής.

3.7 Έπαθλα-έκπληξη (Mystery awards)

3.7.1 Γενική απαίτηση

Είναι αποδεκτό τα παίγνια να απονέμουν «έπαθλα-έκπληξη» (ένα έπαθλο που δεν συνδέεται με κάποιο συγκεκριμένο συνδυασμό συμβόλων), ωστόσο, το παίγνιο πρέπει να υποδεικνύει το μέγιστο ποσό που θα μπορούσε να κερδίσει ο παίκτης. Εάν το ελάχιστο ποσό που θα μπορούσε ενδεχομένως να απονεμηθεί δεν εμφανίζεται, θα θεωρείται ότι είναι «0». Επιπλέον, το ελάχιστο και το μέγιστο ποσό πρέπει να προβάλλεται για κάθε έπαθλο-έκπληξη, εάν η μέθοδος κατάκτησης του επάθλου προϋποθέτει στρατηγική ή δεξιότητες. Αυτό θα μπορούσε να περιλαμβάνει μεθόδους στις οποίες η τιμή του πίνακα πληρωμών χρησιμοποιείται για να ληφθούν αποφάσεις που θα μπορούσαν να αυξήσουν την απόδοση στον παίκτη (π.χ. βίντεο πόκερ).

3.8 Πολλαπλά παίγνια στο παιγνιομηχάνημα

3.8.1 Γενική απαίτηση

Ως πολλαπλό παίγνιο ορίζεται ένα παίγνιο που μπορεί να διαμορφωθεί ταυτόχρονα για χρήση με πολλαπλά θέματα και/ή πολλαπλούς πίνακες πληρωμών.

3.8.2 Επιλογή παιγνίου για προβολή

- α) Η μεθοδολογία που χρησιμοποιεί ένας παίκτης για την επιλογή ενός συγκεκριμένου παιγνίου σε ένα παιγνιομηχάνημα πολλαπλών παιγνίων, πρέπει να επεξηγείται στον παίκτη επάνω στο παιγνιομηχάνημα και πρέπει να είναι δυνατή η εύκολη εφαρμογή της,

- β) Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να είναι σε θέση να ενημερώνει σε ευκρινές σημείο τον παίκτη σχετικά με όλα τα παίγνια, τους κανόνες και/ή τους πίνακες πληρωμών, πριν ο παίκτης δεσμευτεί να ξεκινήσει το παίγνιο,
- γ) Ο παίκτης πρέπει να γνωρίζει ανά πάσα στιγμή το θέμα παιγνίου που έχει επιλεγεί και διεξάγεται, όπως ισχύει κατά περίπτωση,
- δ) Όταν διατίθενται πολλαπλά θέματα παιγνίου, ο παίκτης δεν πρέπει να εξαναγκάζεται να διεξαγάγει ένα παίγνιο επιλέγοντας απλώς έναν τίτλο παιγνίου, εκτός εάν δηλώνεται ευκρινώς στην οθόνη του παιγνίου ότι δεν υπάρχει δυνατότητα αλλαγής της επιλογής παιγνίου. Εάν δεν δηλώνεται, ο παίκτης πρέπει να έχει τη δυνατότητα επιστροφής στο κύριο μενού,
- ε) Δεν πρέπει να είναι δυνατή η επιλογή ή η εκκίνηση ενός νέου παιγνίου πριν ολοκληρωθεί το τρέχον παίγνιο και ενημερωθούν όλοι οι σχετικοί μετρητές, συμπεριλαμβανομένων των πρόσθετων παρτίδων, του στοιχηματισμού (gamble) και άλλων επιλογών του παιγνίου, εκτός εάν η ενέργεια εκκίνησης νέου παιγνίου τερματίζει ομαλά το τρέχον παίγνιο,
- στ) Το σύνολο των παιγνίων ή του πίνακα ή των πινάκων πληρωμών που προσφέρονται στον παίκτη προς επιλογή, μπορεί να αλλάξει μόνον μέσω μιας ασφαλούς πιστοποιημένης μεθόδου, η οποία περιλαμβάνει την ενεργοποίηση και απενεργοποίηση διαθέσιμων παιγνίων. Οι κανόνες που περιγράφονται στη «Ρύθμιση παραμετροποίησης» του παρόντος τεύχους πρέπει να διέπουν τις απαιτήσεις ελέγχου εκκαθάρισης της μη μεταβλητής μνήμης (NV) για αυτούς τους τύπους επιλογών. Ωστόσο, για τα παίγνια που διατηρούν τα δεδομένα του προηγούμενου πίνακα πληρωμών (δηλαδή του πίνακα πληρωμών που μόλις έχει απενεργοποιηθεί) στη μνήμη, δεν απαιτείται εκκαθάριση της μη μεταβλητής μνήμης (NV), και
- ζ) Δεν επιτρέπεται η διενέργεια καμίας αλλαγής στο σύνολο των παιγνίων, ή στον πίνακα, ή στους πίνακες πληρωμών που προσφέρονται στον παίκτη προς επιλογή, ενώ υπάρχουν μονάδες πίστωσης στο μετρητή μονάδων πίστωσης του παίκτη, ή ενώ ένα παίγνιο βρίσκεται σε εξέλιξη, μη συμπεριλαμβανομένων των συγκεκριμένων χαρακτηριστικών του πρωτοκόλλου που επιτρέπουν τέτοιου είδους αλλαγές με ελεγχόμενο τρόπο.

3.9 Ηλεκτρονική μέτρηση εντός του παιγνιομηχανήματος

3.9.1 Μονάδες πίστωσης μετρητή και εμφάνιση

Ο μετρητής πρέπει να τηρείται σε μονάδες πίστωσης ή σε ευρώ και λεπτά και πρέπει ανά πάσα στιγμή να αναφέρει όλες τις πιστώσεις ή τα μετρητά διαθέσιμα για τον παίκτη για να στοιχηματίσετε ή να εξαργυρώσει με την εξαίρεση το όταν ο παίκτης βλέπει μια ενημερωτική οθόνη, όπως την οθόνη του μενού ή της βοήθειας . Αυτό θα πρέπει να εμφανίζεται στον παίκτη , εκτός αν το παιχνιδιολογιστήρια βρίσκεται σε μια κατάσταση διακοπής λειτουργίας (tilt) ή δυσλειτουργία.

3.9.2 Μετατροπή σε μάρκες

Εάν το τρέχον ποσό στο τοπικό νόμισμα δεν είναι ακέραιο πολλαπλάσιο του συντελεστή μετατροπής σε μάρκες για κάποιο παίγνιο, ή το ποσό των μονάδων πίστωσης έχει κλασματική αξία, οι μονάδες πίστωσης που εμφανίζονται για αυτό το παίγνιο μπορούν να προβληθούν και να παιχτούν ως ένα ποσό που έχει υποστεί περικοπή (δηλαδή έχει αφαιρεθεί το κλασματικό τμήμα). Ωστόσο, το κλασματικό πιστωτικό ποσό πρέπει να διατίθεται στον παίκτη όταν το περικομμένο πιστωτικό υπόλοιπο είναι μηδενικό. Το κλασματικό ποσό είναι επίσης γνωστό ως «Υπολειπόμενες μονάδες πίστωσης», βλ. επίσης, «Μετατροπή σε μάρκες – Υπολειπόμενες μονάδες πίστωσης».

3.9.3 Μετρητής μονάδων πίστωσης – Προσαύξηση

Η αξία κάθε επάθλου στο τέλος ενός παιχνιδιού πρέπει να προστίθεται στο μετρητή μονάδων πίστωσης του παίκτη, εκτός από τα έπαθλα που πληρώνονται στο χέρι ή με άλλους τρόπους.

3.9.4 Προοδευτικά

Τα προοδευτικά έπαθλα μπορούν να προστίθενται στο μετρητή μονάδων πίστωσης αν:

- α) Ο μετρητής μονάδων πίστωσης διατηρείται με τη μορφή του ποσού στο τοπικό νόμισμα ή
- β) Ο προοδευτικός μετρητής αυξάνεται με ολόκληρα ποσά πίστωσης ή
- γ) Το προοδευτικό έπαθλο σε μορφή ποσού τοπικού νομίσματος μετατρέπεται σωστά σε μονάδες πίστωσης κατά τη μεταφορά στον μετρητή μονάδων πίστωσης του παίκτη με τρόπο που δεν παραπλανά τον παίκτη.

3.9.5 Μετρητής συλλογής

Πρέπει να υπάρχει ένας μετρητής συλλογής, ο οποίος θα εμφανίζει τον αριθμό των μονάδων πίστωσης ή τα μετρητά που συνέλεξε ο παίκτης κατά την εξαργύρωση. Ο αριθμός των μονάδων πίστωσης ή των μετρητών που συλλέχθηκαν πρέπει να αφαιρείται από το μετρητή μονάδων πίστωσης του παίκτη και να προστίθεται στο μετρητή συλλογής. Αυτός ο μετρητής ενδέχεται να περιλαμβάνει πληρωμές στο χέρι.

3.9.6 Πρόσβαση σε πληροφορίες ηλεκτρονικού μετρητή (software meter)

Οι πληροφορίες ηλεκτρονικού μετρητή πρέπει να είναι προσβάσιμες μόνο από εξουσιοδοτημένο άτομο και να μπορούν να εμφανίζονται σε πρώτη ζήτηση χρησιμοποιώντας κάποιο ασφαλές μέσο.

3.9.7 Σφάλμα ηλεκτρονικού μετρητή (software meter)

Το παιγνιομηχάνημα εξασφαλίζει ότι κανένα σφάλμα δεν μπορεί να προκαλέσει την εκκαθάριση ενός ηλεκτρονικού (software) μετρητή ή να υποθέσει μια λανθασμένη τιμή. Οι ηλεκτρονικοί μετρητές δεν πρέπει να είναι σε θέση να μηδενίζονται (εξαιρείται η περίπτωση της επαναφοράς μετά από την επίτευξη της μέγιστης τιμής, rollover) χωρίς να έχει πρώτα εκτελεστεί επαναφορά της RAM, ή εκκαθάριση κερμάτων/μαρκών/χαρτονομισμάτων/δελτίων. Ηλεκτρονικοί μετρητές συγκεκριμένοι για ένα θέμα ή ένα παίγνιο μπορούν να μηδενιστούν ή να διαγραφούν μετά την αφαίρεση του θέματος ή του παιχνιδιού από το παιγνιομηχάνημα.

3.9.8 Ηλεκτρονικοί μετρητές οικονομικών δεδομένων και συμβάντων

Οι ηλεκτρονικοί μετρητές οικονομικών δεδομένων πρέπει να έχουν μήκος κατ' ελάχιστο (10) ψηφίων. Αυτοί οι μετρητές πρέπει να τηρούνται σε μονάδες πίστωσης ή σε ευρώ και λεπτά. Εάν ο μετρητής χρησιμοποιείται σε μορφή ευρώ και λεπτών, πρέπει να χρησιμοποιούνται οκτώ (8) ψηφία για το ποσό των ευρώ και δύο (2) ψηφία για τα λεπτά. Οι συσκευές που έχουν παραμετροποιηθεί για παίγνιο πολλαπλής αξίας μονάδων στοιχηματισμού (multi-denomination) πρέπει να προβάλλουν τις μονάδες σε ευρώ και λεπτά. Ο μετρητής πρέπει να μηδενίζεται κατά το επόμενο συμβάν, κάθε φορά που ο μετρητής ξεπερνά τα δέκα (10) ψηφία και αφού έχει επιτευχθεί το 9.999.999.999 ή κάποια άλλη τιμή που είναι λογική. Οι μετρητές συμβάντων πρέπει να έχουν μήκος κατ' ελάχιστο οκτώ (8) ψηφίων, ωστόσο, δεν απαιτείται η αυτόματη επαναφορά τους μετά από την επίτευξη της μέγιστης τιμής (rollover). Οι μετρητές πρέπει να επισημαίνονται με ετικέτες, ώστε να γίνεται κατανοητή με σαφήνεια η λειτουργία τους. Όλα τα παιγνιομηχανήματα πρέπει να είναι εξοπλισμένα με μια συσκευή, ένα μηχανισμό ή μια μέθοδο διατήρησης των τιμών για όλες τις πληροφορίες του μετρητή που ορίζονται στην παρούσα παράγραφο (3.9), οι οποίες πρέπει να διατηρούνται σε περίπτωση διακοπής ρεύματος στο παιγνιομηχάνημα. Οι απαιτούμενοι ηλεκτρονικοί μετρητές έχουν ως εξής (οι μετρητές οικονομικών δεδομένων καθορίζονται με έναν αστερίσκο «*»):

- α) Ποσό που παίζεται/στοιχηματίζεται (Coin In)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να έχει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία όλων των στοιχημάτων, είτε το ποσό του στοιχήματος προκύπτει από την εισαγωγή κερμάτων, μαρκών, νομισμάτων, είτε

από την αφαίρεση μονάδων πίστωσης από ένα μετρητή μονάδων πίστωσης είτε με άλλο τρόπο. Αυτός ο μετρητής πρέπει:

- i. Να μην περιλαμβάνει επακόλουθα στοιχήματα των ενδιάμεσων κερδών που συγκεντρώνονται κατά τη διάρκεια της ακολουθίας του παιγνίου, όπως αυτά που αποκτώνται από τα παίγνια «διπλασιασμού»,
- ii. Για όλα τα παίγνια, να παρέχει τις πληροφορίες του ποσού που στοιχηματίστηκε βάσει ενός πίνακα πληρωμών για να υπολογίζεται το σταθμισμένο μέσο θεωρητικό ποσοστό επιστροφής, και
- iii. Για πίνακες πληρωμών με διαφορετικό θεωρητικό ποσοστό επιστροφής που υπερβαίνει το 4 τοις εκατό μεταξύ των κατηγοριών στοιχήματος, να διατηρεί και να προβάλλει μετρητές του ποσού που στοιχηματίστηκε και το σχετικό θεωρητικό ποσοστό επιστροφής για κάθε κατηγορία στοιχήματος, με διαφορετικό θεωρητικό ποσοστό επιστροφής, καθώς και να υπολογίζει ένα σταθμισμένο μέσο θεωρητικό ποσοστό επιστροφής για το συγκεκριμένο πίνακα πληρωμών,

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι κατηγορίες στοιχημάτων, όπως ορίζονται παραπάνω, δεν ισχύουν για το Κίνο.

- β) Ποσό που κερδήθηκε (Coin Out)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία όλων των ποσών που πληρώνονται απευθείας από τη συσκευή ως αποτέλεσμα των στοιχημάτων που κερδήθηκαν, είτε η εξόφληση γίνεται από την αποθηκευτική μονάδα από το μετρητή μονάδων πίστωσης ή με κάποιον άλλο τρόπο. Αυτός ο μετρητής δεν θα καταγράφει ποσά που απονεμήθηκαν ως αποτέλεσμα ενός εξωτερικού συστήματος μπόνους ή μιας προοδευτικής πληρωμής,
- γ) Πτώση κερμάτων (Coin Drop)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των κερμάτων ή των μαρκών που κατευθύνονται στην υποδοχή πτώσης,
- δ) Jackpot μεμονωμένης νίκης πληρωμένα από τον επόπτη (Attendant Paid Jackpots)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των μονάδων πίστωσης που πληρώθηκαν από τον επόπτη και που προκύπτουν από έναν μόνο κύκλο παιγνίου, το ποσό των οποίων δεν είναι δυνατό να πληρωθεί από το ίδιο το παιγνιομηχάνημα. Αυτό δεν περιλαμβάνει προοδευτικά ποσά ή ποσά που απονεμήθηκαν ως αποτέλεσμα ενός εξωτερικού συστήματος μπόνους. Αυτός ο μετρητής πρέπει να περιλαμβάνει μόνο έπαθλα που προκύπτουν από συγκεκριμένα

ποσά που αναφέρονται στο φύλλο ισοτιμιών του κατασκευαστή. Τα Jackpot μεμονωμένης νίκης που καταγράφονται στο μετρητή μονάδων πίστωσης δεν πρέπει να αυξάνουν το ποσό αυτού του μετρητή,

- ε) Ακυρωμένες μονάδες πίστωσης πληρωμένες από τον επόπτη (Attendant Paid Cancelled Credits)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία που πληρώθηκε από τον επόπτη σε έναν παίκτη που αποσύρθηκε (cash out), διαθέτοντας υπόλοιπο ποσό που υπερβαίνει τη δυνατότητα ή τη ρύθμιση της συσκευής να του το αποδώσει,
- στ) Είσοδος φυσικών κερμάτων (Physical Coin In)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των κερμάτων ή των μαρκών που εισήχθησαν στη συσκευή,
- ζ) Εξόδος φυσικών κερμάτων (Physical Coin out)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των κερμάτων ή των μαρκών που πληρώθηκαν με φυσικό τρόπο από στη συσκευή,
- η) Είσοδος χαρτονομισμάτων (Bill In)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των νομισμάτων που δέχεται. Επιπλέον, το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα συγκεκριμένο μετρητή συμβάντων για κάθε αξία νομίσματος που δέχεται, ο οποίος καταγράφει τον αριθμό των χαρτονομισμάτων που δέχεται το παιγνιομηχάνημα για κάθε αξία νομίσματος που δέχεται,
- θ) Είσοδος δελτίου και/ή κουπονιού (Ticket and/or Voucher In)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία όλων των κουπονιών που δέχεται το παιγνιομηχάνημα (επίσης γνωστός και ως ticket-in),
- ι) Έξοδος δελτίου και/ή κουπονιού (Ticket and/or Voucher Out)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία όλων των κουπονιών που εκδίδει το παιγνιομηχάνημα (επίσης γνωστός και ως ticket-out),
- ια) Είσοδος μεταφοράς λογαριασμού στοιχήματος (Cashless Account Transfer In)* (γνωστό και ως WAT-in). Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των εξαργυρώσιμων μονάδων πίστωσης που έχουν μεταφερθεί ηλεκτρονικά στο παιγνιομηχάνημα από ένα λογαριασμό στοιχημάτων, μέσω μιας εξωτερικής σύνδεσης ανάμεσα στη συσκευή και σε ένα σύστημα στοιχημάτων χωρίς μετρητά,

- ιβ) Έξοδος μεταφοράς λογαριασμού στοιχήματος (Cashless Account Transfer Out)* (γνωστό και ως WAT-out). Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει την συνολική αξία των εξαργυρώσιμων μονάδων πίστωσης που έχουν μεταφερθεί ηλεκτρονικά από το παιγνιομηχάνημα σε ένα λογαριασμό στοιχημάτων, μέσω μιας εξωτερικής σύνδεσης ανάμεσα στη συσκευή και ένα σύστημα στοιχημάτων χωρίς μετρητά,
- ιγ) Είσοδος ηλεκτρονικών προωθητικών μονάδων πίστωσης χωρίς δυνατότητα εξαργύρωσης σε μετρητά (Non-Cashable Electronic Promotion In)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των μη εξαργυρώσιμων μονάδων πίστωσης που έχουν μεταφερθεί ηλεκτρονικά στο παιγνιομηχάνημα από έναν διαφημιστικό λογαριασμό, μέσω μιας εξωτερικής σύνδεσης ανάμεσα στη συσκευή και σε ένα σύστημα στοιχημάτων χωρίς μετρητά,
- ιδ) Είσοδος ηλεκτρονικών προωθητικών μονάδων πίστωσης με δυνατότητα εξαργύρωσης σε μετρητά (Cashable Electronic Promotion In)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των εξαργυρώσιμων μονάδων πίστωσης που έχουν μεταφερθεί ηλεκτρονικά στο παιγνιομηχάνημα από έναν διαφημιστικό λογαριασμό, μέσω μιας εξωτερικής σύνδεσης ανάμεσα στη συσκευή και σε ένα σύστημα στοιχημάτων χωρίς μετρητά,
- ιε) Έξοδος ηλεκτρονικών προωθητικών μονάδων πίστωσης χωρίς δυνατότητα εξαργύρωσης σε μετρητά (Non-Cashable Electronic Promotion Out)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των μη εξαργυρώσιμων μονάδων πίστωσης που έχουν μεταφερθεί ηλεκτρονικά από το παιγνιομηχάνημα σε έναν διαφημιστικό λογαριασμό, μέσω μιας εξωτερικής σύνδεσης ανάμεσα στη συσκευή και σε ένα σύστημα στοιχημάτων χωρίς μετρητά,
- ιστ) Έξοδος ηλεκτρονικών προωθητικών μονάδων πίστωσης με δυνατότητα εξαργύρωσης μετρητά (Cashable Electronic Promotion Out)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των εξαργυρώσιμων μονάδων πίστωσης που έχουν μεταφερθεί ηλεκτρονικά από το παιγνιομηχάνημα σε έναν διαφημιστικό λογαριασμό, μέσω μιας εξωτερικής σύνδεσης ανάμεσα στη συσκευή και σε ένα σύστημα στοιχημάτων χωρίς μετρητά,
- ιζ) Εξαργυρώσιμες προωθητικές μονάδες πίστωσης που στοιχηματίστηκαν (Cashable Promotional Credit Wagered)*. Εφόσον αυτό υποστηρίζεται από τη λειτουργία, το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική

αξία των προωθητικών εξαργυρώσιμων μονάδων πίστωσης που στοιχηματίζονται. Αυτό περιλαμβάνει μονάδες πίστωσης που μεταφέρονται στο μηχάνημα ηλεκτρονικά ή μέσω της αποδοχής κουπονιών ή δελτίων,

- ιη) Είσοδος προωθητικών κουπονιών (Coupon Promotion In)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει την συνολική αξία όλων των προωθητικών κουπονιών που δέχεται το παιγνιομηχάνημα,
- ιθ) Έξοδος προωθητικών κουπονιών (Coupon Promotion Out)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία όλων των προωθητικών κουπονιών του παιγνιομηχανήματος που εκδίδονται από το παιγνιομηχάνημα,
- κ) Πληρωμή εξωτερικού μπόνους από το παιγνιομηχάνημα (Machine Paid External Bonus Payout)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των επιπρόσθετων ποσών που απονεμήθηκαν ως αποτέλεσμα ενός εξωτερικού συστήματος μπόνους και πληρώθηκαν από το παιγνιομηχάνημα,
- κα) Πληρωμή εξωτερικού μπόνους από τον επόπτη (Attendant Paid External Bonus Payout)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να διαθέτει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των επιπρόσθετων ποσών που απονεμήθηκαν ως αποτέλεσμα ενός εξωτερικού συστήματος μπόνους και πληρώθηκαν από έναν επόπτη. Οι πληρωμές μπόνους που καταγράφονται στο μετρητή μονάδων πίστωσης δεν πρέπει να αυξάνουν το ποσό αυτού του μετρητή,
- κβ) Πληρωμή προοδευτικού από τον επόπτη (Attendant Paid Progressive Payout)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να έχει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των μονάδων πίστωσης που πληρώθηκαν από έναν επόπτη ως αποτέλεσμα των προοδευτικών επάθλων που δεν είναι δυνατό να πληρωθούν από το ίδιο το παιγνιομηχάνημα. Οι προοδευτικές πληρωμές που καταγράφονται στον μετρητή μονάδων πίστωσης δεν πρέπει να αυξάνουν το ποσό αυτού του μετρητή,
- κγ) Πληρωμή προοδευτικού από τη μηχανή (Machine Paid Progressive Payout)*. Το παιγνιομηχάνημα πρέπει να έχει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τη συνολική αξία των μονάδων πίστωσης που πληρώθηκαν ως αποτέλεσμα των προοδευτικών επάθλων που πληρώνονται απευθείας από το παιγνιομηχάνημα. Αυτός ο μετρητής δεν περιλαμβάνει έπαθλα που πληρώθηκαν ως αποτέλεσμα ενός εξωτερικού συστήματος μπόνους,

- κδ) Παρτίδες παιχνιδιού που διεξήχθησαν (Games Played). Το παιχνιομηχάνημα πρέπει να έχει μετρητές που συγκεντρώνουν τον αριθμό των παρτίδων παιχνιδιού που παίχτηκαν:
- i. Από την επαναφορά του ρεύματος,
 - ii. Από το κλείσιμο της εξωτερικής θύρας, και
 - iii. Από την αρχικοποίηση του παιχνιδιού (εκκαθάριση μη μεταβλητής μνήμης (NV)),
- κε) Πρόσβαση θυρών (External Doors). Το μηχάνημα πρέπει να έχει μετρητές που συγκεντρώνουν τον αριθμό των φορών που άνοιξε κάποια εξωτερική θύρα της κονσόλας που επιτρέπει την πρόσβαση στην κλειδωμένη λογική περιοχή ή στο διαμέρισμα νομίσματος, από την τελευταία εκκαθάριση της μη μεταβλητής μνήμης (NV),
- κστ) Ανοιγμα θύρας μονάδας στοίβαξης χαρτονομισμάτων (Stacker Door). Το μηχάνημα πρέπει να έχει ένα μετρητή που συγκεντρώνει τον αριθμό των φορών που άνοιξε η θύρα της μονάδας στοίβαξης από την τελευταία εκκαθάριση της μη μεταβλητής μνήμης (NV), και
- κζ) Προοδευτικά συμβάντα (Progressive Occurrence). Το μηχάνημα πρέπει να έχει έναν μετρητή που συγκεντρώνει τον αριθμό των φορών που ενεργοποιείται ο κάθε προοδευτικός μετρητής. Ο παραπάνω κανόνας πρέπει να ερμηνεύεται ως απαίτηση για τον ελεγκτή, είτε αυτός είναι το ίδιο το παιχνιομηχάνημα, είτε ένας εξωτερικός προοδευτικός ελεγκτής, όταν είναι διαμορφωμένος για προοδευτική λειτουργία, να παρέχει μέτρηση των συμβάντων για κάθε προσφερόμενο επίπεδο προοδευτικής λειτουργίας (progressive level).

3.9.9 Συγκεκριμένοι μετρητές πίνακα πληρωμών

Εκτός από ένα σύνολο κεντρικών ηλεκτρονικών μετρητών οικονομικών δεδομένων που απαιτείται κατά τα παραπάνω, κάθε μεμονωμένο παίγνιο που διατίθεται πρέπει να έχει ρυθμισμένους τους περιοδικούς μετρητές «Μονάδες πίστωσης που στοιχηματίστηκαν» (δηλαδή ποσό που στοιχηματίστηκε) και «Μονάδες πίστωσης που κερδήθηκαν» (δηλαδή κερδισμένο ποσό) σε μονάδες πίστωσης ή σε ευρώ. Ακόμα κι αν χαθεί ένα δευτερεύον παίγνιο, στους μετρητές που αφορούν μόνο το παίγνιο πρέπει να καταγράφεται το αρχικό κερδισμένο ποσό και όχι το ποσό των μονάδων πίστωσης που στοιχηματίστηκαν.

3.9.10 Μετρητές διπλασιασμού ή στοιχηματισμού (gamble)

Για κάθε τύπο γύρου διπλασιασμού ή στοιχήματος που διατίθεται, πρέπει να υπάρχουν επαρκείς μετρητές προκειμένου να καθορισθεί το πραγματικό ποσοστό απόδοσης του γύρου,

οι οποίοι θα αυξάνονται με ακρίβεια κάθε φορά που ολοκληρώνεται μια παρτίδα παιγνίου διπλασιασμού ή στοιχηματισμού (gamble), συμπεριλαμβανομένων όλων των ποσών που στοιχηματίστηκαν και κερδήθηκαν κατά τη διάρκεια των ενδιάμεσων παρτίδων. Αυτοί οι μετρητές πρέπει να αντικατοπτρίζουν το «Ποσό που στοιχηματίστηκε» και το «Ποσό που κερδήθηκε». Εάν το παιγνιομηχάνημα δεν διαθέτει λογιστική για τις πληροφορίες διπλασιασμού ή στοιχηματισμού (gamble), θα πρέπει να υπάρχει η δυνατότητα απενεργοποίησής τους.

3.10 Μετατροπή σε μάρκες – Υπολειμματικές μονάδες πίστωσης

3.10.1 Γενική απαίτηση

Εάν υπάρχουν υπολειμματικές μονάδες πίστωσης, ο κατασκευαστής μπορεί να παρέχει μια λειτουργία αφαίρεσης των υπολειμματικών μονάδων πίστωσης ή κάποια επιτρεπτή μέθοδο εξαργύρωσης προκειμένου να αφαιρεθούν οι υπολειμματικές μονάδες πίστωσης ή να επιστρέψει το παιγνιομηχάνημα σε κανονική διεξαγωγή παιγνίου (δηλαδή να αφήνονται οι υπολειμματικές μονάδες πίστωσης στον μετρητή μονάδων πίστωσης του παίκτη για στοιχηματισμό). Επιπλέον:

- α) Στη λειτουργία αφαίρεσης υπολειμματικών μονάδων πίστωσης, οι υπολειμματικές μονάδες πίστωσης που στοιχηματίζονται πρέπει να προστίθενται στον μετρητή «Ποσό που στοιχηματίστηκε» (coin in), ενώ οι υπολειμματικές μονάδες πίστωσης που κερδήθηκαν ως αποτέλεσμα του παιγνίου αφαίρεσης των υπολειμματικών μονάδων πίστωσης πρέπει να προστίθενται στον μετρητή «Ποσό που κερδήθηκε» (coin out),
- β) Εάν το παίγνιο αφαίρεσης υπολειμματικών μονάδων πίστωσης κερδηθεί, η αξία της νίκης:
 - i. Πρέπει να αυξάνει το ποσό του μετρητή μονάδων πίστωσης του παίκτη, ή
 - ii. Πρέπει να απονέμεται αυτόματα και η αξία των νομισμάτων να προστίθεται στον μετρητή «Ποσό που κερδήθηκε» (coin out),
- γ) Όλοι οι υπόλοιποι κατάλληλοι μετρητές του παιγνιομηχανήματος πρέπει να ενημερώνονται κατάλληλα,
- δ) Εάν το παίγνιο αφαίρεσης υπολειμματικών μονάδων πίστωσης χαθεί, κάθε υπολειμματική πίστωση πρέπει να αφαιρείται από το μετρητή μονάδων πίστωσης,
- ε) Εάν οι υπολειμματικές μονάδες πίστωσης εξαργυρωθούν αντί να στοιχηματιστούν, το παιγνιομηχάνημα πρέπει να ενημερώνει τους σχετικούς μετρητές (π.χ. ακυρωμένη μονάδα πίστωσης),

- στ) Η παρτίδα του παιχνιδιού αφαίρεσης υπολειμματικών μονάδων πίστωσης πρέπει να αποδίδει κατ' ελάχιστο ογδόντα πέντε τοις εκατό (85%) στον παίκτη κατά τη διάρκεια ζωής του παιχνιδιού,
- ζ) Οι τρέχουσες διαθέσιμες επιλογές και/ή οι επιλογές του παίκτη πρέπει να υποδεικνύονται ευκρινώς είτε ηλεκτρονικά είτε με την προβολή βίντεο. Αυτές οι επιλογές δεν πρέπει να είναι παραπλανητικές,
- η) Εάν το παιχνίδι αφαίρεσης υπολειμματικών μονάδων πίστωσης προσφέρει στον παίκτη μια επιλογή να ολοκληρώσει το παιχνίδι (π.χ. να επιλέξει ένα κρυμμένο φύλλο), πρέπει επίσης να προσφέρεται στον παίκτη η επιλογή εξόδου από την κατάσταση αφαίρεσης των υπολειμματικών μονάδων πίστωσης και επιστροφής στην προηγούμενη κατάσταση,
- θ) Δεν πρέπει να επιτρέπεται η σύγχυση του παιχνιδιού αφαίρεσης υπολειμματικών μονάδων πίστωσης με κάποιο άλλο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού (π.χ. διπλασιασμός ή στοιχηματισμός),
- ι) Εάν το παιχνίδι αφαίρεσης υπολειμματικών μονάδων πίστωσης προσφέρεται σε παιγνιομηχάνημα πολλαπλών παιχνιδιών, το παιχνίδι αφαίρεσης υπολειμματικών μονάδων πίστωσης (για τους σκοπούς των μετρητών κάθε μεμονωμένου παιχνιδιού) πρέπει να θεωρείται είτε μέρος του παιχνιδιού από το οποίο προέκυψε ή πρέπει να αντιμετωπίζεται ως ένα ξεχωριστό παιχνίδι, και
- ια) Η λειτουργία τελευταίας ανάκλησης παιχνιδιού (last game recall) πρέπει είτε να προβάλλει το αποτέλεσμα για το παιχνίδι αφαίρεσης υπολειμματικών μονάδων πίστωσης, είτε να περιέχει αρκετές πληροφορίες (π.χ. ενημερωμένοι μετρητές) για να προκύψει το αποτέλεσμα.

3.11 Πρωτόκολλο επικοινωνίας

3.11.1 Γενική απαίτηση

Για τα παιγνιομηχανήματα τα οποία πρέπει να επικοινωνούν με διασυνδεδεμένο σύστημα (online system) ΚΠΣΚ, Η επικοινωνία των παιγνιομηχανημάτων πρέπει να γίνεται μέσω ενός πρωτοκόλλου που παρέχει αξιόπιστες και ασφαλείς επικοινωνίες.

3.11.2 Προστασία ευαίσθητων πληροφοριών

Το παιγνιομηχάνημα δεν πρέπει να επιτρέπει την προβολή των πληροφοριών που περιέχονται στην επικοινωνία προς ή από το ΚΠΣΚ, οι οποίες προβλέπεται από το πρωτόκολλο επικοινωνίας να είναι προστατευμένες ή είναι ευαίσθητες, μέσω κάποιου

μηχανισμού προβολής που υποστηρίζεται από το παιχνιομηχάνημα. Αυτές περιλαμβάνουν ενδεικτικά πληροφορίες επικύρωσης, ασφαλή PIN, διαπιστευτήρια (credentials) ή ασφαλείς φύτρες και κλειδιά.

3.12 Συνθήκες σφάλματος

3.12.1 Γενική απαίτηση

Τα παιχνιομηχάνηματα πρέπει να είναι σε θέση να ανιχνεύουν και να προβάλλουν τις παρακάτω συνθήκες σφάλματος, καθώς και να ανάβουν το φάρο (αν εφαρμόζεται) για καθεμία από αυτές ή να αναπαράγουν κάποιον ηχητικό συναγερμό. Οι συνθήκες σφάλματος πρέπει να οδηγούν σε κλείδωμα του παιχνιομηχάνηματος και να απαιτούν την παρέμβαση του επόπτη, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην παρούσα παράγραφο. Οι συνθήκες σφάλματος πρέπει να εκκαθαρίζονται είτε από τον επόπτη ή κατά την εισαγωγή μιας νέας ακολουθίας παιχνίου αφού εκκαθαριστεί το σφάλμα, εκτός από τις περιπτώσεις που επισημαίνονται με «*», για τις οποίες απαιτείται περαιτέρω αξιολόγηση επειδή θεωρούνται σημαντικά σφάλματα. Οι συνθήκες σφάλματος πρέπει να αποστέλλονται στον ΚΠΣΚ.

3.12.2 Συνθήκες σφάλματος ανοίγματος θύρας.

- α) Όλες οι εξωτερικές θύρες [π.χ. κύρια, του κάτω μέρους (belly), του άνω μέρους (top-box)],
- β) Θύρα κυτίου αποθήκευσης,
- γ) Θύρα μονάδας στοίβαξης και
- δ) Κάθε άλλη περιοχή αποθήκευσης χρημάτων που έχει θύρα.

3.12.3 Λοιπές συνθήκες σφάλματος

- α) Σφάλμα μη μεταβλητής μνήμης (NV) (για κάθε σημαντική μνήμη)*,
- β) Χαμηλή στάθμη μπαταρίας στη μη μεταβλητή μνήμη (NV), για μπαταρίες εξωτερικές της ίδιας της μη μεταβλητής μνήμης (NV) ή χαμηλή παροχή ρεύματος,
- γ) Απώλεια επικοινωνίας με το κεντρικό σύστημα ή τον τοπικό ελεγκτή (site controller) ή τους προοδευτικούς ελεγκτές (progressive controllers),
- δ) Σφάλμα προγράμματος ή αναντιστοιχία ταυτοποίησης*, και
- ε) Σφάλματα περιστρεφόμενων κυλίνδρων. Ο συγκεκριμένος αριθμός των κυλίνδρων πρέπει να αναγνωρίζεται στον κωδικό σφάλματος. Αυτό πρέπει να ανιχνεύεται υπό τις εξής συνθήκες:
 - i. Μια κατάσταση εσφαλμένου δείκτη για περιστρεφόμενους κυλίνδρους που επηρεάζουν το αποτέλεσμα του παιχνίου,

- ii. Στην τελική τοποθέτηση του κυλίνδρου, εάν το σφάλμα θέσης υπερβαίνει το μισό του πλάτους του μικρότερου συμβόλου, μη συμπεριλαμβανομένων των κενών στην ταινία κυλίνδρου, και
- iii. Οι κύλινδροι που ελέγχονται μέσω μικροεπεξεργαστή πρέπει να παρακολουθούνται για την ανίχνευση δυσλειτουργιών, όπως π.χ. αν ένας κύλινδρος παρουσιάζει εμπλοκή ή δεν περιστρέφεται ελεύθερα, ή αν έχει γίνει κάποια απόπειρα χειρισμού της τελική θέσης ανάπαυσής τους.

3.12.4 Κωδικοί σφάλματος

Για παίγνια που χρησιμοποιούν κωδικούς σφάλματος, πρέπει να τοποθετείται στο εσωτερικό του παιγνιομηχανήματος πίνακας με τους κωδικούς σφάλματος και την επεξήγησή τους. Αυτό δεν ισχύει για τα παίγνια που βασίζονται σε βίντεο. Ωστόσο, τα παίγνια που βασίζονται σε βίντεο πρέπει να προβάλλουν ένα κείμενο με σαφές νόημα ως προς τις συνθήκες σφάλματος.

3.13 Διακοπή και συνέχιση λειτουργίας

3.13.1 Διακοπή

Μετά από κάποια διακοπή του προγράμματος, το λογισμικό πρέπει να έχει τη δυνατότητα να επανέρχεται στην κατάσταση που βρισκόταν ακριβώς πριν από τη διακοπή. Επιτρέπεται η επιστροφή του παιγνίου σε κατάσταση ολοκλήρωσης του παιγνίου, υπό την προϋπόθεση ότι το ιστορικό του παιγνίου και όλοι οι μετρητές μονάδων πίστωσης και οικονομικών δεδομένων αναγνωρίζουν ένα ολοκληρωμένο παίγνιο. Εάν λάβει χώρα μια αποτυχία τροφοδοσίας κατά την αποδοχή ενός χαρτονομίσματος ή άλλου γραμματίου, η συσκευή επικύρωσης χαρτονομισμάτων πρέπει να προσφέρει κατάλληλες μονάδες πίστωσης ή να επιστρέφει το γραμμάτιο, παρόλο που ενδέχεται να μεσολαβεί ένα μικρό χρονικό περιθώριο εντός του οποίου μπορεί να γίνει διακοπή ρεύματος και να μη δοθούν οι μονάδες πίστωσης. Σε αυτήν την περίπτωση, το περιθώριο πρέπει να είναι μικρότερο από ένα (1) δευτερόλεπτο.

3.13.2 Επαναφορά ρεύματος

Εάν ένα παιγνιομηχάνημα σταματήσει να τροφοδοτείται με ρεύμα ενώ βρίσκεται σε κατάσταση σφάλματος, τότε, μετά την επαναφορά του ρεύματος, πρέπει να εξακολουθεί να προβάλλεται το συγκεκριμένο μήνυμα σφάλματος και το παιγνιομηχάνημα πρέπει να παραμένει κλειδωμένο. Αυτό μπορεί να μην εφαρμόζεται εάν χρησιμοποιηθεί η διακοπή της τροφοδοσίας ως μέρος της διαδικασίας αποκατάστασης του σφάλματος ή εάν κατά τη διάρκεια επαναφοράς του ρεύματος ή κλεισίματος της θύρας, το παιγνιομηχάνημα

πραγματοποιεί έλεγχο για την κατάσταση σφάλματος και διαπιστώνει ότι το σφάλμα δεν υφίσταται πια.

3.13.3 Ταυτόχρονες εισαγωγές

Το πρόγραμμα δεν πρέπει να επηρεάζεται αρνητικά από την ταυτόχρονη ή διαδοχική ενεργοποίηση των διάφορων εισόδων και εξόδων, όπως «κουμπιά παιγνίου», τα οποία ενδέχεται, σκοπίμως ή όχι, να προκαλέσουν δυσλειτουργίες ή μη έγκυρα αποτελέσματα.

3.13.4 Συνέχιση λειτουργίας

Κατά τη συνέχιση της λειτουργίας του προγράμματος, πρέπει να πραγματοποιούνται οι ακόλουθες διαδικασίες ως ελάχιστη απαίτηση:

- α) Δεν πρέπει να ξεκινά επικοινωνία με κάποια εξωτερική συσκευή έως ότου ολοκληρωθεί με επιτυχία η εκτέλεση της ρουτίνας συνέχισης λειτουργίας του προγράμματος, συμπεριλαμβανομένων των αυτο-ελέγχων, και
- β) Η συσκευή επικύρωσης χαρτονομισμάτων πρέπει να πραγματοποιεί ένα αυτο-έλεγχο σε κάθε επαναφορά του ρεύματος. Σε περίπτωση αποτυχίας του αυτο-ελέγχου, η συσκευή επικύρωσης χαρτονομισμάτων πρέπει να αυτο-απενεργοποιείται αυτόματα (δηλαδή να τίθεται σε κατάσταση απόρριψης χαρτονομισμάτων) έως ότου γίνει εκκαθάριση της κατάστασης σφάλματος.

3.13.5 Κύλινδροι που ελέγχονται από μικροεπεξεργαστή (λχ stepper motor reels) όταν οι θέσεις των κυλίνδρων αλλάξουν (π.χ., κλείσιμο της κύριας θύρας, αποκατάσταση τροφοδοσίας ρεύματος, έξοδος από τη λογιστική διαχείριση ή αποκατάσταση και εκκαθάριση μηνύματος ειδοποίησης σφάλματος) και όταν το παιχνίδι τα τίθεται ξανά σε λειτουργία παιζίματος, οι κύλινδροι θα στροβιλίσουν αυτόματα και θα επανέρχονται στις θέσεις που είχαν στο αποτέλεσμα του τελευταίου έγκυρου παιχνιδιού.

3.14 Άνοιγμα/Κλείσιμο θύρας

3.14.1 Απαιτούμενη μέτρηση θυρών

Το λογισμικό πρέπει να έχει τη δυνατότητα να ανιχνεύει την πρόσβαση στις παρακάτω θύρες ή ασφαλείς περιοχές με δεδομένο ότι το μηχάνημα τροφοδοτείται με ρεύμα:

- α) Όλες τις εξωτερικές θύρες [π.χ. κύρια, του κάτω μέρους (belly), του άνω μέρους (top-box)],
- β) Θύρα κυτίου αποθήκευσης,
- γ) Θύρα μονάδας στοίβαξης, και
- δ) Κάθε άλλη περιοχή αποθήκευσης χρημάτων που διαθέτει θύρα.

3.14.2 Διαδικασίες ανοίγματος θυρών

Όταν ανοίγει οποιαδήποτε εξωτερική θύρα του παιγνιομηχανήματος, το παίγνιο πρέπει να διακόπτεται, να τίθεται σε κατάσταση σφάλματος, να εμφανίζει ένα κατάλληλο μήνυμα σφάλματος, να απενεργοποιεί την αποδοχή κερμάτων και την αποδοχή χαρτονομισμάτων, να μην επιτρέπεται η εξαργύρωση, καθώς και να ακούγεται ένας ήχος συναγερμού ή να ανάβει ο φάρος ή αμφότερα.

3.14.3 Διαδικασίες κλεισίματος θυρών

Όταν κλείνουν όλες οι εξωτερικές θύρες του παιγνιομηχανήματος, το παίγνιο πρέπει να επιστρέφει στην αρχική του κατάσταση και να εμφανίζει ένα κατάλληλο μήνυμα σφάλματος, έως ότου λήξει το επόμενο παίγνιο.

3.15 Όρια φορολογικής αναφοράς

3.15.1 Γενική απαίτηση

Το παίγνιο πρέπει να έχει τη δυνατότητα να τίθεται σε κατάσταση κλειδώματος, εάν τα έπαθλα από έναν μόνο κύκλο παιγνίου υπερβαίνουν το όριο που έχει τεθεί από την Ε.Ε.Ε.Π, εφόσον υφίσταται.

3.16 Λειτουργία δοκιμής/διαγνωστικού ελέγχου (λειτουργία επίδειξης)

3.16.1 Γενική απαίτηση

Εάν το παιγνιομηχάνημα βρίσκεται σε λειτουργία δοκιμής, διαγνωστικού ελέγχου ή επίδειξης, οι δοκιμές που προβλέπουν την είσοδο και έξοδο μονάδων πίστωσης από το παιγνιομηχάνημα πρέπει να έχουν ολοκληρωθεί με την επανέναρξη της κανονικής λειτουργίας. Επιπλέον, δεν πρέπει να υπάρχει άλλη λειτουργία εκτός από την κανονική λειτουργία (έτοιμο για διεξαγωγή παιγνίου) που να αυξάνει τους ηλεκτρονικούς μετρητές. Πρέπει να γίνεται αυτόματα εκκαθάριση τυχόν μονάδων πίστωσης στο παιγνιομηχάνημα που προέκυψαν κατά τη διάρκεια της κατάστασης δοκιμής, διαγνωστικού ελέγχου ή επίδειξης προτού γίνει έξοδος από την κατάσταση αυτή. Επιτρέπονται συγκεκριμένοι μετρητές για αυτούς τους τύπους λειτουργιών, υπό την προϋπόθεση ότι αυτό υποδεικνύεται από τους μετρητές.

3.16.2 Είσοδος σε λειτουργία δοκιμής/διαγνωστικού ελέγχου

Επιτρέπεται η είσοδος σε κατάσταση δοκιμής/διαγνωστικού ελέγχου, μέσω κατάλληλης εντολής από τον επόπτη κατά τη διάρκεια της πρόσβασης σε μια λειτουργία ελέγχου. Αυτές οι λειτουργίες δεν πρέπει να είναι προσβάσιμες από τους παίκτες.

3.16.3 Έξοδος από τη λειτουργία δοκιμής/διαγνωστικού ελέγχου

Κατά την έξοδο από τη λειτουργία δοκιμής-διαγνωστικού ελέγχου, το παίγνιο πρέπει να επιστρέφει στην αρχική κατάσταση που βρισκόταν κατά την πραγματοποίηση εισόδου στη λειτουργία δοκιμής.

3.16.4 Δοκιμαστικά παίγνια

Εάν το μηχάνημα βρίσκεται σε λειτουργία δοκιμής παιγνίου, το παιγνιομηχάνημα πρέπει να υποδεικνύει ευκρινώς ότι βρίσκεται σε κατάσταση δοκιμής και όχι κανονικού παιγνίου.

3.17 Ανάκληση ιστορικού παιγνίων

3.17.1 Απαιτούμενος αριθμός τελευταίων παιγνίων

Οι πληροφορίες των τελευταίων δέκα (10) παιγνίων πρέπει να είναι πάντα ανακτήσιμες με τη χρήση ενός κατάλληλου εξωτερικού κλειδιού-διακόπτη ή μιας άλλης ασφαλούς μεθόδου που δεν είναι διαθέσιμη στον παίκτη.

3.17.2 Απαιτούμενες πληροφορίες τελευταίου παιγνίου

Οι πληροφορίες τελευταίου παιγνίου πρέπει να περιλαμβάνουν όλες τις πληροφορίες που απαιτούνται για την πλήρη ανασύνθεση των τελευταίων δέκα (10) παιγνίων. Πρέπει να προβάλλονται όλες οι τιμές, συμπεριλαμβανομένων των αρχικών μονάδων πίστωσης ή των τελικών μονάδων πίστωσης, των μονάδων πίστωσης που στοιχηματίστηκαν και των μονάδων πίστωσης που κερδήθηκαν, των συνδυασμών συμβόλων γραμμής πληρωμών και των πληρωμένων μονάδων πίστωσης, είτε το αποτέλεσμα ήταν νίκη είτε ήττα. Αυτές οι πληροφορίες μπορούν να παρουσιάζονται με τη μορφή γραφικών ή κειμένου. Σε περίπτωση απονομής προοδευτικών κερδών, είναι επαρκές να δηλωθεί ότι απονεμήθηκαν προοδευτικά κέρδη και να μην εμφανιστεί η αξία τους. Αυτές οι πληροφορίες πρέπει να περιλαμβάνουν το τελικό αποτέλεσμα του παιγνίου, συμπεριλαμβανομένων όλων των επιλογών του παίκτη και των γύρων μπόνους. Επιπλέον, πρέπει να περιλαμβάνουν τα αποτελέσματα διπλασιασμού ή στοιχηματισμού (gamble) (εφόσον υφίστανται).

Σημείωση: Για τις «Πληροφορίες τελευταίου παιγνίου» που δηλώθηκαν παραπάνω, επιτρέπεται η προβολή των τιμών σε νόμισμα αντί σε μονάδες πίστωσης.

3.17.3 Γύροι μπόνους

Η ανάκληση των δέκα (10) παιγνίων πρέπει να εμφανίζει τους γύρους των μπόνους στο σύνολό τους. Εάν ένας γύρος μπόνους διαρκεί «x αριθμό συμβάντων», καθένα εκ των οποίων ολοκληρώνεται με ξεχωριστά αποτελέσματα, τότε καθένα εκ των «x συμβάντων» πρέπει να προβάλλεται με το αντίστοιχο αποτέλεσμα, ανεξάρτητα από το αν το αποτέλεσμα ήταν νίκη

ή ήττα. Η ανάκληση πρέπει, επίσης, να εμφανίζει τα συμβάντα που εξαρτώνται από τη θέση, εάν το αποτέλεσμα συνεπάγεται απονομή επάθλου. Τα παιγνιομηχανήματα που προσφέρουν παίγνια με μεταβλητό αριθμό ενδιάμεσων βημάτων παιγνίου ανά παρτίδα, μπορούν να ικανοποιήσουν τη συγκεκριμένη απαίτηση παρέχοντας τη δυνατότητα εμφάνισης των τελευταίων 50 βημάτων παιγνίου επιπροσθέτως σε κάθε βασικό παίγνιο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΤΟΥΡΝΟΥΑ

4.1 Περιγραφή τουρνουά

Το τουρνουά είναι ένα οργανωμένο γεγονός που επιτρέπει στον παίκτη να συμμετάσχει σε ανταγωνιστικό παιχνίδι ενάντια σε άλλους παίκτες.

4.2 Πρόγραμμα τουρνουά

Κάθε παιγνιομηχάνημα μπορεί να είναι εξοπλισμένο με πιστοποιημένο πρόγραμμα που επιτρέπει τη λειτουργία παιχνιδιού τουρνουά. Εάν υπάρχει η επιλογή λειτουργίας τουρνουά σε ένα παίγνιο, αυτή δεν θα πρέπει να είναι διαθέσιμη ως επιλογή στον παίκτη. Ο Φ.Ε. θα μπορεί να ενεργοποιεί αυτή την επιλογή μόνο με ελεγχόμενη χειροκίνητη παρέμβαση ή/ και αντικατάσταση της μητρικής με πιστοποιημένη μητρική τουρνουά.

4.3 Υλικό Τουρνουά

Το παιχνίδι θα πρέπει να συμμορφώνεται πλήρως με τις απαιτήσεις του παρόντος, εάν εφαρμόζονται.

4.4 Λογισμικό Τουρνουά

Για όση χρονική διάρκεια είναι ενεργοποιημένη η λειτουργία τουρνουά, το παιγνιομηχάνημα θα κάνει χρήση μόνο των πόντων του τουρνουά και σε καμία περίπτωση ούτε θα δέχεται ούτε θα κάνει εξαργύρωση πιστώσεων από οποιαδήποτε πηγή. Κανένας μετρητής είτε αυτός είναι ηλεκτρονικός είτε μηχανικός δεν θα αυξάνεται, εκτός εάν είναι μετρητές σχεδιασμένοι αποκλειστικά για τη χρήση με λογισμικό Τουρνουά, και δεν θα επικοινωνούν λογιστικά στοιχεία στο σύστημα που σχετίζονται με λειτουργία του Τουρνουά. Οι απαιτήσεις που αφορούν τα ποσοστά επιστροφής κέρδους στους παίκτες δεν εφαρμόζονται για τα παιχνίδια Τουρνουά.

4.4.1 Απαίτηση παιγνιομηχανημάτων

Όλα τα παιγνιομηχανήματα που χρησιμοποιούνται για την διεξαγωγή ενός τουρνουά θα κάνουν χρήση κοινών ηλεκτρονικών στοιχείων και θα έχουν τις ίδιες ρυθμίσεις συμπεριλαμβανομένης της ταχύτητας περιστροφής των κυλίνδρων

