

XEDAPEN OROKORRAK

SEGURTASUN SAILA

1629

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

Euskadiko Autonomia Estatutuko 10.35 artikulua arabera, Autonomia Erkidegoak eskumen osoa dauka kasinoei, jokoei eta apustuei dagokienez, kirol eta ongintzako elkarrekiko apustuen kasuan izan ezik. Eskuduntza horren bidez onartu zen Euskal Autonomia Erkidegoan joko arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legea, eta hark Autonomia Erkidegoko Gobernu ahaldundu zuen bertan ezarritakoaren garatze- eta betearazte-xedapenak emateko.

Azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 3. artikulua ezarri zuen Autonomia Erkidegoko Gobernu Kontseiluari dagokiola Jokoen Katalogoa onartzea, eta bertan zehaztuko direla izendapenak, modalitate posibleak, horiek praktikatzeko beharrezkoak diren elementuak eta pertsonak eta jokook gauzatzeko ezinbestekoak diren arauak. Halaber, 7. artikuluan xedatu zen Katalogoan jasotako jokoen araudi espezifikoaren onarpena.

Bai azaroaren 8ko 4/1991 Legean eta bai Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoa onartzen duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuan, baimendutako jokoen artean jaso ziren jolas-makinak, jolas-makina saridunak eta ausazko makinak erabiliz gauzatzen direnak.

Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren erregelamendu orokorra onesten duen uztailaren 27ko 120/2016 Dekretuak indargabetu egin du joko-makinen eta jokorako bestelako sistemen erregelamendua onartzen duen azaroaren 17ko 600/2009 Dekretua, eta bere II. tituluko I. kapituluan jaso du joko-makinen eta makina laguntzaileen erregelamendua.

Joko-makinen eta makina laguntzaileen erregelamendu berriak «AR», «B» eta «C» gisa sailkatzen ditu joko-makinak. «B» motako makinen artean, «BH», «BHZ», «BH+», «BS», «BS+» eta «BG» azpimotak jasotzen ditu. Horrez gain, «B» eta «C» motako makinak eta haien azpimotak hainbat modalitatetakoak izan daitezke, hala nola postu anitzeko makinak («BM» edo «CM») edo makina partekatuak («BC» edo «CC»). Era berean jasotzen da joko-makinen arteko interkonexioa, sari gehigarri bat emateko helburuarekin, eskudirutan nahiz gauzatan, zenbateko hori interkonektatutako makina guztien gehieneko sarien batura izanik.

Hortaz, beharrezkoa da joko-makinen eta laguntzaileen betekizunak eta baldintza teknikoak arautzea, azpimota berriak egokitzeko eta makinak merkatuko eskakizun berrien arabera eguneratzeko, bai eta interkonexio-sistemen ustiatze-baldintzak arautzea ere.

Azkenik, adierazi behar da agindu hau Europako Parlamentuak eta Kontseiluak 2015eko irailaren 9an onetsitako 2015/1535 Zuzentarauan aurreikusitako informazio-prozedurara aurkeztua izan dela, zeina arau eta araubide teknikoaren jardun-arloari eta informazioaren gizartearen zerbitzuei dagozkien erregelamenduei buruzkoa baita.

Azaldutakoa dela bide, honako hau

XEDATZEN DUT:

1. artikulua.– Xedea.

Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren erregelamendu orokorra onesten duen uztailaren 27ko 120/2016 Dekretuari jarraikiz, Aginduaren xedea honako hau da:

a) joko-makinek eta apustu-makina laguntzaileek bete behar dituzten betekizunak eta baldintza teknikoak arautzea, makinok homologatu eta Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregistro Nagusian erregistratu daitezzen.

b) makinaren interkonexio-sistemen homologatze- eta ustiatze-erregimena arautzea, bai eta interkonexio-sistemen eta haien urruneko kontroleko unitateen eta monitorizazio-unitateen zehaztapen teknikoak ezartzea ere.

2. artikulua.– «B» motako makinak homologatzeko betekizun orokorrak.

Homologatu ahal izateko, «B» motako makinek honako betekizun hauek bete beharko dituzte:

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

b) Makinak eman dezakeen sari maximoak ez ditu Agindu honek «B» makinaren azpimota bakoitzerako ezarritako mugak gaindituko, eta joko-programan ezingo da lotura sistematikorik edo lehenetsirik egon guztiak batuta balio maximo hori gainditzen duten sariaren artean.

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

d) Dirua sarrera-kreditu gisa biltzeko kontagailu berezi bat izango dute. Sarrera-kontagailu horietan ezingo da Agindu honek «B» makinaren azpimota bakoitzerako ezarritako gehiengo kredituen kopurua gainditu.

Erreserbako kontagailu gehigarri bat eduki ahal izango dute, eta kontagailu horretan bilduko da sartutako diruaren soberakina; diru hori edozein unetan berreskuratu ahal izango du erabiltzaileak. Nolanahi ere, bi kontagailuen arteko kredituak transferitzeko, erabiltzailearen borondatezko parte-hartzea beharko da.

e) Erabiltzailearen sariak kreditu gisa pilatzeko kontagailu berezi eta eskusiboa eduki ahal izango dute, eta kontagailu horretan ezingo da baimendutako sari maximoa baino balio handiagoa pilatu. Bestalde, erabiltzaileak edozein unetan berreskuratu ahalko du pilatutako dirua, edo diru hori jokorako kredituen kontagailura transferitu.

f) Makina bakoitza Agindu honek «B» makinaren azpimota bakoitzerako ezarritako gutxiengo ehuneko sariaren itzultzeko programatuko eta ustiatuko da. Ehuneko hori, makinaren azpimotaren arabera, gehienez ere elkarren segidako partida kopuru jakin batean lortu beharko da, edo litezkeen konbinaketa guztietatik ateratako partida-estatistikekin bat etorrita.

g) Partiden batez besteko iraupena ez da Agindu honek «B» makinaren azpimota bakoitzerako ezarritako denbora baino laburragoa izango. Partiden iraupenaren ondorioetarako, aldi berean egiten diren partiden iraupena partida sinpleak balira bezala kontatuko dira.

h) Makinek mekanismo bat izan ahalko dute, erabiltzaileak jokatu nahi duen dirua eta jokoan eman nahi duen denbora mugatzeko.

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

Era berean, eta legezko erabilerako diruaren ordean, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu ahal izango du txartelak edo euskarri elektronikoa nahiz fisikoak ematea, joko-establezimenduetan

soilik erabil daitezten; txartel eta euskarri horiek aurretiaz eskuratu ahal izango dira establezimenduan bertan.

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

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

k) Euroak fitxa bihurtzeko oinarritzko joko bat eta fitxa horiekin apustua egiteko bigarren mailako joko batzuk instalatuta dauzkaten makinetan, ezin izango da truke-tasa linealik eta jarraiturik egon euroak fitxa bihurtzeko oinarritzko jokoan, ezta fitxa horiek euro edo kreditu bihurtzeko geroko jokoan ere. Erruleta jokia edo joko horretan oinarritutako aldaerak ezin dira «BH» motako makinetan instalatu, ezta horien azpi-motetan ere.

3. artikulua.– «BH» eta «BHM» motako makinak homologatzeko betekizun espezifikoak.

Homologazioa lortzeko, «BH» eta «BHM» motako makinek, 2. artikuluan ezarritako betekizunak ez ezik, honako hauek ere bete beharko dituzte:

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

b) Sari maximoa ez da 500 euro baino gehiagokoa izango.

c) Dirua sarrera-kreditu gisa biltzeko kontagailu berezian ezin izango da 100 partida sinpleri dagozkien kredituak baino gehiago pilatu.

d) Makina bakoitzak guztira egindako apustuen % 70 itzuli beharko du gutxienez. Ehuneko hori gehienez ere segidako 40.000 partidaren sortetan lortu beharko da.

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

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

Homologazioa lortzeko, «BHZ» motako makinek, 2. artikuluan ezarritako betekizunak ez ezik, honako hauek ere bete beharko dituzte:

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

b) Sari maximoa ez da 250 euro baino gehiagokoa izango.

c) Dirua sarrera-kreditu gisa biltzeko kontagailu berezian ezin izango da 100 partida sinpleri dagozkien kredituak baino gehiago pilatu.

d) Makina bakoitzak guztira egindako apustuen % 70 itzuli beharko du gutxienez. Ehuneko hori gehienez ere segidako 40.000 partidaren sortetan lortu beharko da.

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

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

Homologazioa lortzeko, «BH+» motako makinek, 2. artikuluan ezarritako betekizunak ez ezik, honako hauek ere bete beharko dituzte:

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

b) Sari maximoa ez da 1.000 euro baino gehiagokoa izango.

c) Dirua sarrera-kreditu gisa biltzeko kontagailu berezian ezin izango da 100 partida sinpleri dagozkien kredituak baino gehiago pilatu.

d) Makina bakoitzak guztira egindako apustuen % 80 itzuli beharko du gutxienez. Ehuneko hori gehienez ere segidako 100.000 partidaren sortetan lortu beharko da.

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

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

Homologazioa lortzeko, 2. artikuluan ezarritako betekizunak ez ezik, haren d) letran xedatutakoa salbu, honako hauek ere bete beharko dituzte:

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

b) Sari maximoa ez da 3.000 euro baino gehiagokoa izango.

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

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

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

Homologazioa lortzeko, 2. artikuluan ezarritako betekizunak ez ezik, haren d) letran xedatutakoa salbu, honako hauek ere bete beharko dituzte:

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

b) Sari maximoa ez da 5.000 euro baino gehiagokoa izango.

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

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

8. artikulua.– «BG» motako makinak edo sari bereziak dituzten jolas-makinak homologatzeko betekizun espezifikoak bingo-aretoetarako.

1.– Homologazioa lortzeko, 2. artikuluan ezarritako betekizunak ez ezik, haren d) letran xedatutakoa salbu, honako hauek ere bete beharko dituzte:

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

b) Sari maximoa ez da 6.000 euro baino gehiagokoa izango.

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

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

2.– Jokoa bingoan oinarritutako aldaeretan badatza, hura informatikoki gauzatuko da bideo-seinalez edo antzeko sistema batez kontrolatutako pantailak erabilia, aretoko langileek esku hartu gabe, eta makinak ez du inola ere erabiltzaileen artean banatuko makinaren beraren bidez gauzatuko den jokorako kartoirik edo euskarri fisikorik. Sistemaren arkitekturak honako elementu eta funtzionalitate hauek izan beharko ditu:

a) Taldeko zerbitzaria: lanean ari diren pantaila terminalekin etengabe solasean aritzea izango du arduratzat, egindako apustuak eta lortutako sariak direla eta.

b) Komunikazio-zerbitzaria: informazioa bideratzea eta taldeko zerbitzariaren eta zerbitzari nagusiaren arteko informazio-trukea bermatzea izango du arduratzat.

c) Zerbitzari nagusia: egindako apustuei eta lortutako sariei buruzko datuak artxibatuko ditu; eta egindako partida-kopuruei, jokatutako zenbatekoei eta emandako konbinazio irabazleei buruzko estatistikak eta txostenak sortu behar ditu, eguna eta ordua adierazita.

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

e) Egiaztapen-sistema bat, bingo-aretoako saio bakoitza hasi aurretik egunero egiaztatuko duena sistema osoa ondo dabilela. Sistemak jardunean diharduen bitartean, matxurarik edo hutsik ikusten bada bai zerbitzarian bai makinaren terminal-pantailan, eta erabiltzaileei apustuan jokatutako dirua itzul badakieke ere, sistema berrabiarazi aurretik egiaztatu beharko da sistema eta terminal-pantaila guztiak ondo dabilzala.

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

3.– Jokoa bingoan oinarritutako aldaeretan badatza, makinek «bola gehigarria» aukera ematen duen gailu bat eduki ahalko dute; modu horretan, erabiltzaileak bere borondatez arriskatu ahal izango ditu makinan dauden kredituak, edo horiek erosteko diru gehigarria sartu. «Bola gehigarria» aukera onartuko da baldin eta makinaren sarien ehunekoa aldatzen ez bada, 6.000 euroko saria gainditzen ez bada, eta jokalaria behar bezala jakinarazi bazaio «bola gehigarri» bakoitzaren kostua. Partida bakoitzean ezingo da 15 «bola gehigarri» baino gehiago erosi.

«Bola gehigarriaren» aukeraren gailu hori aplikatu ahal izango zaie, baita ere, BS+ makinetan instalatua dauden bingo-jokoan oinarritutako aldaerei; agindu honetan makina-mota horietarako ezarrita dauden gainerako parametroak mantendu egingo dira.

9. artikulua.– «C» motako makinak homologatzeko betekizunak.

Homologatu ahal izateko, «C» motako makinek honako betekizun hauek bete beharko dituzte:

a) Jokoa Arautzeko Agintaritzak Modeloen Erregistroan homologatu eta erregistratzeko ebazpenean makina-modelo bakoitzerako finkatutakoa izango da partida bakoitzaren prezioa. Hala ere, partida bakar batean apustu bat baino gehiago egin ahal izango da, eta gehieneko muga modeloa homologatu eta erregistratzeko ebazpenean egongo da ezarrita.

b) Makinak partida batean eman dezakeen saririk handiena Modeloan Erregistroan homologatu eta erregistratzeko ebazpenean modelo bakoitzerako ezarritakoa izango da, artikuluko honen e) atalaz ezartzen duen banaketa-ehunekoa errespetatuta.

c) Jokaldien edo partiden iraupena gutxienez 2,5 segundokoa izango da.

d) Makinaren mekanismoa programatuta eta ustiatuta dago, hain zuzen ere, eginiko apustuen balioaren ehuneko 80 gutxienez erabiltzaileei itzultzeko, egin litezkeen konbinazioetatik sortzen diren jokaldien serie estatistikoan zehar.

e) Makinek mekanismo bat izan ahalko dute, erabiltzaileak jokatu nahi duen dirua eta jokoan eman nahi duen denbora mugatzeko.

f) Agindu honen 11. eta 12. artikuluetan aipatutako gailuak eduki beharko dituzte.

g) Berariaz kontrakorik esan ezean (hala bada, horren berri agertu beharko da modeloaren inskripzioan), mota horretako makina guztiek txanponen bina barne-edukiontzi izango dituzte:

– Ordainketen erreserba-gordailua: horren helburua izango da dirua edo fitxak gordetzea, makina horien bidez ordaintzen baititu sariak, beharrezkoa denean.

– Irabazien gordailua: makinak sariak ordaintzeko erabiltzen ez dituen dirua edo fitxak gordezea du eginkizuntzat, eta makinaren konpartimentu bereizi batean kokatuta egon beharko du, elikatze-bidea soilik izango duelarik ondoan.

Hala ere, makina batzuek ez dute horrelako biltegirik behar izango, hain zuzen ere sariak ordaintzeko bide bakartzat txartelak edo ordaintzeko eta jasotzeko euskarri elektronikoak eta fisiokoak erabiltzen badituzte, establezimenduan bertan legezko erabilerako diruarekin trukagarriak edo itzulgarriak izan daitezkeenak.

h) Saria osatzen duen diruaren bolumena sariak ordaintzeko erreserba-gordailuaren edukiera baino handiagoa bada edo makinaren saria apustuak eta ordainketak egiteko erabilitako unitatearen zatikia bada, aretoko langileak eskuz ordaindu ahal izango dizkio apustuak erabiltzaileari (halakoetan, makinek argi- edo soinu-ohartarazle bat izan beharko dute, eta besterik gabe aktibatuko da erabiltzaileak sari hori eskuratzen duenean). Halaber, blokeo-mekanismo bat izango dute, eta arestian aipatutakoa gertatuz gero, inork ezin izango du makina erabili harik eta saria ordaintzen den arte eta aretoko langileek makina desblokeatzen duten arte.

i) Sariak erabiltzaileentzako kreditu gisa pilatzen uzten duen kontagailu berezia duten makinetan, erabiltzaileek edozein unetan erabaki ahal izango dute pilatutako kredituak itzul dakizkiela.

j) Argi- eta soinu-mekanismo bat izango dute, makinaren goiko aldean kokatua, eta mekanismo hori automatikoki hasiko da funtzionatzen makinak irekitzen dituztenean, irekitzeko arrazoia edozein izanda ere.

k) Gainera, makinek argi- eta soinu-mekanismo ohartarazle bana izango dute, eta hura baliatu ahalko dute aretoko langileei deitzeko.

10. artikulua.– Apustu-makina laguntzaileak homologatzeko betekizunak.

Homologatu ahal izateko, Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregelamendu Orokorren 67. eta 123. artikuluetan eta agindu honen 11., 12. eta 26. artikuluetan xedatutakoaz gain, apustu-makina laguntzaileek honako betekizun hauek bete beharko dituzte:

– Jokoaren Unitate Nagusira konektatua egotea eta baimendutako ekitaldien gaineko apustuak gauzatu eta baliozkotu daitezzen ahalbidetzea, bai eta apustuaren baliozkotze-egiaztagiria igortzea ere.

– Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregelamendu Orokorraren 211. artikuluan apustu eta apustulari bakoitzeko jasotako mugak ez gainditzea.

– Apustuak kobratze-ordaintze txanpon-txartelen bidez ordaindu ahalko dira. Txartelean, gehiezez ere, 1.000 euro izan ahalko dira.

11. artikulua.– Segurtasun-gailuak.

1.– «B» eta «C» motetako joko-makinek honako betekizun hauek bildu beharko dituzte, jokoaren segurtasuna eta osotasuna bermatuko badituzte:

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

b) Kontagailuak manipulatzeko eragotziko duen mekanismo bat izango dute, bai eta energia autonomoaren elikatze-iturri bat ere. Iturri horrek zainduko ditu memoriak deskonexioa gertatzen bada edo argindarra eteten bada, eta, hala badagokio, programa egoera berean berrabiarazteko bidea emango du.

c) Blokeo-mekanismo bat izango dute, dirua, fitzak edo beste ordainketa-modu batzuk sartzea eragotziko duena noiz eta sariak ordaintzeko erabilitako gordailuak behar besteko erreserbarik ez duenean edozein sari ordaintzeko edo, behar izanez gero, txartelak, ordainagiriak edo baliokideak emateko. Hala jakinarazi beharko diote makinaren balizko erabiltzaileari.

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

– Administrazioak modu independentean irakur ditzan ahalbidetzea.

– Zein makinatan instalatuta dauden adieraztea.

– Serieak osatuz antolatuta eta manipulazio ororen aurka babestuta egotea.

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

– Gauzatutako partida kopuruari eta lortutako sariari dagozkien datuak gordetzea, modu iraunkor eta metatuan, makina lehen aldiz instalatu zen unetik. Horrek ahalbidetuko du ziklo bakoitza, bere amaiera-data eta ziklo edo segida bakoitzerako sariaren ehuneko argi eta garbi identifikatzea.

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

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

g) Memoriek, mikrokontrolatzaileek, disko gogorrek, DVDek edo jokoaren programa gordetzen duen beste edozein euskarri-motak babes-mekanismo espezifikoak izan beharko dituzte, horiek manipulatu edo aldatuko ez direla bermatzeko.

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

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

– Makina automatikoki pizten duen gailu bat, hain zuzen ere, arrabolak edo antzeko gailuak biraka aske ari ez badira ere, edo jokaldi bakoitzean bere bira-angelua 90 gradukoa baino txikia-goa bada ere, edo beren funtzionamenduak makinaren preskripzio teknikoak betetzen ez baditu ere.

– Gutxienez bi arrabol edo danbor edo antzeko gailuak dituzten bira-abiadurak ausaz aldatuko dituen gailu bat; gailu horrek bietako lehenengoaren bira-abiadura aldatuko du nahitaez, errepikapen estatistikorik gerta ez dadin.

– Energia etenda egon ondoren, makinara itzultzen denean, arrabolen edo antzeko gailuen bira eta, behar izanez gero, lortutako sariaren ordainketa-zikloa osatzen uzten duen gailu bat.

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

k) Jokoa Arautzeko Agintaritzaren kontrolerako, makinaren sarbide bat aurreikusita edukitzea, zuzena eta independentea, makinaren operadore edo fabrikatzailearen laguntzarik gabe joko-programetan sartzeko.

2.– Apustu-makina laguntzaileek honako betekizun hauek bildu beharko dituzte, jokoaren segurtasuna eta osotasuna bermatuko badituzte:

a) Energiatz hornitzeko hornidura-iturri autonomoa izatea, deskonexioa gertatuz gero edo elektrizitate-fluxuan etendurarik izanez gero ari bidean diren eragiketak amaitzea bermatzeko eta makina laguntzailea itzaliko dela bermatzeko.

b) Zerbitzari nagusiekiko konexioa galdu ote den antzemateko mekanismo bat izatea. Kasu horretan, makina laguntzailea ez erabilgarri geratuko da, zerbitzuz kanpo, harik eta konexioa berrezarri arte.

c) Jokalariari baimendutako gehienekotik gorako diru-kopuruak jokatzea edo apustu egitea galaraziko dioten gailuak izatea.

12. artikulua.– Bestelako gailuak.

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

2.– Partida hasteko edo txartelak edo bestelako euskarriak banatzen hasteko, erabiltzaileak mekanismo berezi bati eragin beharko dio. «B» motako makinetan, salbu eta «BG» motakoetan eta «BS» edo «BS+» makinetan –bingo-jokoan oinarritutako aldaerekin–, bost segundo pasata eragiten ez bazaio, makina automatikoki funtzionatzen hasiko da.

3.– Aurrealdean argi eta erabiltzaileak erraz ikusteko moduan agertuko dira partidaren eta egin daitezkeen apustuen prezioa, zein diru mota edo ordaintzeko bide onartzen duen, zein diren jokoa-ren arauak, sarien bidez itzuli beharreko ehunekoa, konbinazio irabazle guztien deskribapena eta

konbinazio bakoitzari dagokion sariaren zenbatekoa. Konbinaketa irabazle bat lortzen denean, makinaren aurrealdea argituko da, edo, bestela, sari hori lortu dela argi uzteko moduko seinalea igorriko da.

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

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

6.– Sariak, txartelak, billeteak, ordainagiriak eta gisakoak kanpora egozteko mekanismo bat izan beharko dute. Makinak sariaren zenbatekoa ematen duenean, sari horiek erretilu batean edo antzeko ontzi batean bildu beharko dira, haren eskura jarrita. Nolanahi ere, «B» makinetan aurreikusita egongo da sariak automatikoki egotziko direla, erabiltzailea gehienez ere 10 segundoan jokoari lotu ez bazaio. Joko-lokaletan instalatutako makinaren kasuan, sariak ez dira automatikoki egotzi beharko ordainketa legezko ordainketa-bideak erabiliz egiten bada, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimena lortu ondoren.

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

13. artikulua.– Interkonexio-sistemak.

1.– Joko-lokaletan eta ostalaritzako establezimendu publiko, dantzaleku, dantza-areto eta diskoteketan, mota bereko jokozko eta ausazko jolas-makinen arteko konexioa baimendu ahalko da, establezimendu bereko nahiz Euskal Autonomia Erkidegoko establezimendu ezberdinetan instalatutako makinaren artean, interkonektatutako makina bakoitzaren sariaz gain sari gehigarri bat emateko xedez, eskudirutan nahiz gauzatan, aurretik Jokoa Arautzeko Agintaritzak interkonexio-sistema homologatuta eta erregistratuta.

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

14. artikulua.– Interkonexio-sistemak homologatzea.

1.– Makinen arteko konexioa Jokoa Arautzeko Agintaritzak aurretik homologatutako eta baimendutako sistemen bidez burutu beharko da, agindu honetan ezarritakoarekin bat.

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

3.– Agindu honetan aurreikusi gabeko guztian, Euskal Autonomia Erkidegoko jokoaren errege-lamendu orokorraren 70. artikuluan xedatutakoa aplikatuko da.

15. artikulua.– Interkonexio-sistemak ematen dituzten enpresak.

Interkonexio-sistemak joko-alorrean eskumena duen zuzendaritzaren Jokoaren Erregistro Nagusian baimendutako eta erregistratutako interkonexio-sistemak ematen dituzten enpresek kudeatu eta ustiatuko dituzte.

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

Dagokion homologazioan ezarritako betekizun guztiak betetzen direla egiaztatzeko eta joko-eragiketen erregistroen jarraipena eta kontrola egiteko kontrol-funtzioak egiten dituzten administrazio publikoekin linean konektatzea ahalbidetzeko gisan eratuak egongo dira joko-makinen kanpoko interkonexio-sistemak, Jokoa Arautzeko Agintaritzak xedatutako edukiaren eta formatuarekin bat etorrita.

17. artikulua.– Interkonexio-sistemen betekizunak.

1.– Joko-establezimenduen arteko kanpoko interkonexio-sistemek honako betekizun tekniko hauek bete behar dituzte:

a) Interkonexio-sistemak Unitate Nagusi bat izango du, eta unitate horrek bermatuko du interkonexio-sistema osoak ondo funtzionatzen duela.

b) Bermatuta geratuko da makinen interkonexio-sistemak etengabeko komunikazioa izango duela, denbora errealean gainera, eta sistema horrek ziurtatuko du jokoan gertatzen diren gorabeheren eta kudeaketa- eta kontrol-sistemaren arteko lotura, partida baterako araututako gutxieneko denboraren azpian betiere.

c) Egokigailuak izango dituzte, joko-makinei lotuak, eta interkonexio-sistemaren karrusela osatuko dute.

d) Joko-establezimenduetan barne-sare bana egongo da, makinen egokigailuak tokiko zerbitzariarekin edo establezimenduko kontzentragailuarekin lotze aldera.

e) Kanpo-sare bana izango dute, joko-establezimendua interkonexio-sistema nagusiarekin lotze aldera.

f) Bistaratzaileak izango dituzte, joko-establezimendu bakoitzaren sarearekin lotuak, edozein unetan sarien eta interkonektatutako jokoaren egoeraren inguruko informazioa emateko.

g) Sistemari konektatuta dauden joko-makinek jokalariaekin elkarlanean jardun behar dute, baina, horretarako, ez dute batere elementu gehigarririk izan behar, baldin eta elementu gehigarri horiek makinen menpe jartzen badute jokoaren garapena.

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

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

4.– Makinen arteko interkonexioak ez du inola ere ekarriko makina bakoitzak eman beharreko sarietan itzuli beharrekoaren legeko ehunekoa txikitzea.

5.– Interkonektatuta dauden makinetako bakoitzean argi eta garbi adierazi behar da gehienez zenbateko saria eskura daitekeen, eta azaldu behar da kopuru hori ez dela izango interkonektatutako makina bakoitzaren sari-ehunekoa baino txikiagoa.

6.– Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ebazpen bidez ezarriko dira Unitate Nagusia agintaritza horrekin etengabe komunikatuta egoteko betekizunak; horrela, etengabe eta denbora errealean ikusi ahal izango da une horretan jokia zertan den.

7.– Postu anitzeko makinek, interkonexio-sistema batean integratuta egotekotan, horiek osatzen dituzten postu guztiekin egin beharko dute. Ezin izango da bakarrik postuetako batzuen arteko interkonexioa gauzatu.

8.– Ezin da baimendu ustiapen-baimen mota ezberdinak dituzten makinaren arteko interkonexiorik.

18. artikulua.– Gauzazko ordainketako interkonexio-sistema.

Sari gehigarria gauzazkoa bada, berria izan beharko du, ez bigarren eskukoa, eta interkonexio-sistemen enpresak sariak bere jabetzakoak direla egiaztatzen duten kontratu, faktura, titulu edo dokumentuen kopiai eduki beharko ditu, edo sariaren balioari dagokion abala gauzatu dela egiaztatzen duen dokumentua. Horrez gain, honako hauek jasotzen dituen memoria eduki beharko du:

a) Eman behar diren sariaren zerrenda xehatua, prezioa eta horiek irabazleei emateko era adierazita; horrez gain, esan beharko da, baita ere, ondasun higigarriak non dauden gordeta edo erakusgai.

b) Ondasun higiezinak badira, datu hauek guztiak eman beharko dira: finkaren kokalekua, mugak, azalera, kargak eta erregistro-datuak, bai eta saria entregatzeko era eta irabazleak ordaindu beharreko edozein gastu mota ere.

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

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

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

1.– «B» motako makinak interkonektatu ahalko dira, agindu honetan zehaztutako betekizun teknikoekin bat etorrira.

2.– Parametro berdinak dituzten «BH» makinak interkonektatu ahalko dira, «BHM» motakoak izan ezik, honako baldintza hauetan:

a) Gutxienez 800 makina interkonektatuko dira interkonexio-sistema bakoitzeko.

b) Interkonektatutako «BH» makinaren bitartez modu guztietara eskura daitekeen saria gehienez ere sei mila eurokoa izango da.

c) Konektatutako sistemak emandako saria txeke, banku-taloi, txartel edo lege onartutako euskarri elektronikoa edo fisikoaren bidez ordainduko da, erakunde titularren banku-kontuaren kontra.

3.– «BS» eta «BS+» motako makinak, postu anitzekoak izan ala ez, interkonektatuta egon ahal izango dira, «BC» motako makinak salbu, eta gutxienez 5 izango dira joko-establezimendu bakoitzean edo autonomia-erkidegoko hainbat joko-establezimendutan instalatutako artean, eta, horretarako, baldintza hauek bete beharko dira:

a) Hainbat joko-lokaletako makinaren arteko konexiorako beharrezkoa izango da gutxienez bost establezimenduk parte hartzea.

b) Interkonektatutako makinaren bitartez modu guztietara eskura daitekeen saria gehienez ere 5.000 eurokoa izango da, interkonexioa joko-establezimendu batean egiten bada, eta 15.000 eurokoa, ordea, zenbait joko-establezimendutan instalatuta dauden makinaren artean egiten bada.

c) Joko-lokal bakoitzean interkonektatutako sistema bat baino gehiago egon daiteke. Lokal berean interkonektatutako zenbait sistemaren sarien batura gehienez ere aurreko paragrafoan aipatzen den gehieneko sariaren bestekoa izango da.

d) Makina bat lokal bereko beste makinekin eta beste joko-establezimendu batzuetako makinekin interkonektatuta egon daiteke aldi berean.

4.– Aurreko letretan aipatutako interkonektatutako makinen edo atxikitako joko-lokalen kopuruari eutsi beharko zaio sistemaren kudeaketak dirauen artean; horrela, gerta litezkeen bajen eta horren arabera behar den doikuntzaren ondorioz, aipatutako muga gehienez % 5 murriztu ahal izango da, urtebeteko aldian hiru hilabetez gehienez, jarraian edo aldizka.

5.– Interkonexio-sistemaren ustiaketan atxiki diren joko-makinak edo -lokalak gutxitzeak, aurreko paragrafoetan xedatutakoa gorabehera, ustiaketaren baimena errebokatzea ekarriko du, arauzko betekizunak galtzeagatik, betiere sistemaren enpresa operadoreari entzun eta gero.

6.– Kanpoko interkonexio-sistema bat instalatzeko baimena eman eta gero, instalatu baino lehen, sistemari atxikitako joko-makinen edo -lokalen kopuruari buruzko aldagetak –handitzea edo gutxitzea– jakinarazi egin beharko dizkio sistemaren enpresa operadoreak Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

7.– «BG» motako makinak interkonektatuta egon ahal izango dira, bai bingo-areto berean instalatuta daudenak haien artean bai bingo-areto batekoak autonomia-erkidegoko beste bingo-areto batzuetan instalatutakoekin. Bingo-areto berean interkonektatutako makinetan eskura daitekeen saria, gehienez ere, 20.000 eurokoa izango da; autonomia-erkidegoko beste bingo-aretoetako makinekin interkonektatutakoetan, berriz, 30.000 eurokoa, gehienez ere. Interkonexio horiek artikuluan honen 3. zenbakiaren c) eta d) letretan ezarritako baldintzak errespetatuko dituzte.

20. artikulua.– «C» motako makinen interkonexioa.

1.– «C» motako makinak interkonektatuta egon ahal izango dira. Horrela, poltsa-sarien edo sari berezien baturari dagokion saria ez ezik, sari gehigarri bat ere eskaini ahal izango da, eta dirutan nahiz gauzatan ordaindu ahal izango da. Sari hori eskuratzeko, ez da lortu beharko makinaren irabazi-planean irabazle ateratako konbinaziorik; egindako apustuaren zenbatekoak ere ez du ezer baldintzapetuko.

2.– Sari gehigarriaren zenbatekoa eta bere izaerari buruzko aipamena argi eta garbi adieraziko dira ageriko leku batean, interkonektatutako makinetatik ondo ikusteko moduko leku batean, eta kasinoaren beste alde batzuetan erakutsi ahal izango dira. Interkonektatutako makina bakoitzean, halaber, gorabehera hori ageri-agerian azalduko da. Saria gauzatan ematen bada, horren balioa legezko erabilerako dirutan adierazita jakinarazi beharko da.

3.– Interkonektatutako makinak gutxienez hiru izango dira, eta makina horien bitartez modu guztietara eskura daitekeen gehieneko saria ezingo da izan interkonektatutako makinen gehieneko sarien batura baino handiagoa.

4.– Interkonektatu batek emandako saria eskala desberdinetan eman ahal izango da, betiere guztien batura baimendutako gehieneko saria baino handiagoa ez bada.

5.– «C» motako makinak interkonektatu ahal izango dira autonomia-erkidegoan baimendutako joko-establezimendu batzuen artean. Halakoetan, interkonexio-sistemak bildu beharko ditu agindu honen 17.1 artikuluan ezarritako betekizun teknikoak.

21. artikulua.– Makinen interkonexio-sistemen homologazio- eta erregistro-prozedura.

1.– Homologatzeko eta Modeloen Sekzioan erregistratzeko eskaera Jokoa Arautzeko Agintaritzari egin beharko zaio. Eskaerak, gutxienez, honako eduki hau izan beharko du:

a) Interkonexio-sistemaren izen komertziala.

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

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

a) Interkonexio-sistemaren bi argazki euskarri informatikoan.

b) Sistemaren eta bere elementu guztien funtzionalitatearen memoria.

c) Sistemaren eta bere eskema elektrikoaren planoak.

d) Behe-tentsioaren arloan indarrean dagoen erregelamendu elektroteknikoa betetzen dela adierazten duen deklarazioa (842/2002 Errege Dekretua, abuztuaren 2koa, behe-tentsiorako erregelamendu elektroteknikoa onesten duena).

e) Sistemaren eskuorri teknikoa; bertan agertuko da sistemaren eta bere elementuen funtzionatzeko modua eta haien arteko harremana.

f) Pilatutako sarien, kontrol-gailuen edo bestelako gailu edo mekanismoen bistaratzailer edo monitoreen xehetasuna, baita horien funtzionamendu- eta erabilera-protokoloena ere.

g) Behar den kasuetan, joko-programen zerrenda, joko-programak zein gailu duen zehaztuta, bai eta haren identifikatze- eta egiaztatze-elementuak ere. Oso ohikoak ez diren prozedura teknikoak erabiltzen badira, enpresa fabrikatzaileak edo inportatzaileak homologatze-prozesuan horiek egiaztatzeko bitartekoak jarriko ditu.

h) Kanpoko interkonexio-sistemen kasuan, urruneko kontrol-sistemaren eta monitorizazio-sistemaren ezaugarriak, ezarritako formatu eta edukiarekin bat.

Edonola ere, enpresa fabrikatzaileak joko-programak eta horiek identifikatzeko eta egiaztatzeko elementuak modu independentean ikuskatzeko aukera emango dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

i) Interkonexio-sistemak indarreko legeria betetzen duela adierazten duen agiria.

j) Gaitutako saiakuntza-laboretegi batek aurretik egindako proben ziurtagiria, interkonexio-sistema eskatzen diren homologazio-betekizunei egokitzen zaien egiaztatzeko, Dekretuaren 59. artikuluan xedatutakoarekin bat etorrira.

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

a) Sistemak eman dezakeen saririk handiena, bai eta irabazien planaren eta sarien deskribapena ere, nola lortu daitezkeen zehazturik.

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

c) Interkonexio-sistemak dituen bestelako mekanismo edo gailuak, eta nola funtzionatzen duten.

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

e) Sistemak dituen kontagailu-moten deskribapena.

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

4.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak eskaera erregistroan sartu eta gehienez ere hiru hileko epean ebatzi eta jakinaraziko du ebazpena. Epe hori igarotakoan ebazpenik ematen eta jakinarazten ez bada, eskaera baietsizat joko da.

5.– Joko-programan eragina duen sistemaren barneko edozein gailuk identifikagarria eta esku-ragarria izan beharko du Jokoa Arautzeko Agintaritzarentzat.

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

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

Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregelamendu Orokorraren 113. artikuluan zehaztutako prozeduraren arabera, interkonexio-sistemak ematen dituen enpresak –kanpoko sistemetan– edo joko-lokalaren titularrak –barneko sistemetan– interkonexio-sistema bat ustiatzeko eskaera-idazkia aurkeztuko diote Jokoa Arautzeko Agintaritzari. Eskaera horretan, datu hauek jaso beharko dira gutxienez, eta, hala behar bada, agiri hauek aurkeztu:

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

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

c) Interkonexio-sistema zer lokaletan instalatuko den adierazten duen zerrenda, interkonexio-sistema osatzen duten makinaren gutxienerako ehunekoa edo interkonexio-sistemako gutxienerako lokal kopurua betez, agindu honen 19. eta 20. artikuluetan xedatutakoaren arabera.

d) Interkonexio-sistema ematen duen enpresaren eta enpresa operadorearen edo joko-enpresaren artean sinatutako agiri normalizatua, kontuan hartuta interkonektatutako makina zer lokaletan dagoen instalatuta.

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

Jokoa Arautzeko Agintaritzak, eskatutako betekizunak betetzen direla eta eskabideko datuak egiazkoak direla egiaztatu ondoren, prozeduren instrukzioaren ondorioen arabera ebatziko du, eta eskaera erregistroan sartu eta gehienez ere hiru hileko epean emango eta jakinaraziko du ebazpena. Epe hori igarotakoan ebazpenik ematen eta jakinarazten ez bada, eskaera baietsizat joko da.

24. artikulua.– Interkonexio-sistemaren aldaketak.

1.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak aldeztu aurretik baimendu beharko du homologatutako interkonexio-sistema bati buruzko aldaketa oro.

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

3.– Aldaketa ez da funtsezkotzat hartuko baldin eta ez badie eragiten –zuzenean edo zeharka– joko-programaren parametroei; esaterako, jokoaren abiadurari, irabazien planari edota jokoaren garapenak berezko dituen bestelako ezaugarriei.

4.– Aldaketa ez-funtsezkoen eskabidearekin batera, memoria tekniko bat aurkeztu beharko da, eta, bertan, zehatz-mehatz jasoko dira izan diren aldaketak; horrez gain, hauek aipatuko dira: aldaketaren arrazoiak, jokoaren memoria gordetzen duen euskarria, eta aurreko paragrafoan aipatutako funtsezko elementuak aldatu ez direla dioen idatzizko konpromisoa.

5.– Horiek horrela, Jokoa Arautzeko Agintaritzak ebazpena emango du, eskabidea eta agiri guztiak aurkeztu eta hamar egun balioduneko epean.

Ez bada ebazpen espresurik ematen, eskabidea baimendutzat joko da.

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

1.– Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoa Erregelamendu Orokorren 64. eta 65. artikuluetan xedatutako baldintzen arabera, fabrikatzaileak eta interkonexio-sistemak ematen dituen enpresa batek, adostasunean, Jokoa Arautzeko Agintaritzari eskatu ahal izango diote, Jokoa Erregistro Nagusian behin betiko erregistratu behar izanik gabe, interkonexio-sistema modelo jakin baten proba komertziala edo prototipoen proba egitea, interkonexio-sistemaren fidagarritasun teknikoa eta komertziala aztertzeko.

2.– Proba komertzialak edo prototipoen probak dirauen aldiaren gutxienez makinen ehuneko bosteko portzentajearekin instalatu ahal izango da kanpoko interkonexio-sistemaren modeloa, interkonexio-sistemaren behin betiko baimena emateko eskatutako gutxienezko hornidurak aintzat hartuta.

26. artikulua.– Erabiltzaileei babesa eta informazioa ematea, eta joko arduratsua.

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

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

a) «B» motako makinek eta makina laguntzaileek etiketa bat izango dute, eta etiketa horrek adieraziko du adingabeek jokoan aritzea debekatuta dutela.

b) «B» eta «C» makinek eta makina laguntzaileek etiketa bat izango dute, eta etiketa horrek «jokoak mendekotasuna sor dezake» izango du idatzita.

c) Jokoa Erregelamendu Orokorren 116.2 artikuluan jasota dauden ostalaritzako establezimendu publiko, dantzaleku, dantza-areto eta diskoteketan instalatutako «B» motako makinetan eta makina laguntzaileetan, bi adierazpenak etiketa bakarrean agertuko dira.

d) Etiketak birtualak edo fisikoak izan ahalko dira. Fisikoak izanez gero, txanponak edo billeteak sartzeko zorroaren inguruan edo txartel edo euskarri elektronikoko edo fisikoetarako zirrikituen ondoan egon beharko dira, gehienez ere gailu horietatik, etiketa osatzen duen errektangeluaren ertzetik 10 cm-ra, makinaren aurrealdean betiere.

e) Makina egonean badago, etiketa birtuala pantailan agertuko da eta posizioa ausaz aldatuko da, haren gainazaleraren gainean. Mezu horiek joko-establezimenduan argi ikusten badira, ez da makinetako adierazpen horien premiarik izango.

3.– Interkonexio-sistemetan, honela adieraziko da:

a) Sistema guztien bistaratzaille edo monitoreetan, informazio-etiketa birtual bat agertuko da, jokoak mendekotasuna sor dezakeela adierazteko.

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

b) Halaber, bistaratzaille edo monitoreen bidez joko arduratsuaren printzipioak erakutsiko dira noizean behin, Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoaren Erregelamendu Orokorra onesten duen uztailaren 27ko 120/2016 Dekretuaren I. tituluko III. kapituluaren jasotakoak. Monitore horietan bistaratu ahal izango da joko arazotsuaren tratamenduan espezializatuta dauden elkarteekin harremanetan jartzeko informazioa, erabiltzaileei helarazteko.

4.– Makina egonean dagoenean, etiketa birtuala 5 minutuko tarteetan agertuko da bistaratzailan, eta gutxienez 30 segundoko sekuentziak izango dira.

LEHEN XEDAPEN GEHIGARRIA

Dauden makina-modeloek, horien homologazio-ebazpenaren arabera aurreko araudiak ezarritako «B» makina-motetako baten barruan sailkatuta badaude, indarrean izango dute homologazioa, eta euren parametroen araberrako makina-motari atxikita egongo dira, agindu honetan garatutakoen artean.

BIGARREN XEDAPEN GEHIGARRIA.– Interkonexio-sistemen funtzionalitateak.

1.– Interkonexio-sistemen joko-programak zozketatutako eta aurrezozketatutako jokoetan oinarritu ahal izango dira, betiere ausazko edo lehiaketazko programei lotzen bazaizkie.

2.– Interkonexio-sistemei atxikitako joko-makinek berriazko gailuak izan ahalko dituzte joko sistema horiekin garatzeko, betiere makinaren programekin eta gailuekin interferitzen ez badute.

3.– Sistemaren Unitate Nagusiak baimenduta dauden sustapenak eta partidak garatzeari buruzko informazio-mezuak izan ahalko ditu, baina ez jokora bultzatzen duen mezurik.

4.– Interkonektatzeko makinei gehitutako bistaratzaille edo monitoreen gehieneko neurria 24 hazbetekoa izango da; horietan, sariak, joko arduratsuari buruzko informazioa eta jokoari buruz baimendutako gainerako informazioa erakutsiko dira. Ezingo da instalatu interkonektatutako makinetan sartuta ez dagoen bistaratzaille edo monitorerik. Betiere, makina bakoitzak bistaratzaille edo monitore bat izan ahalko du sartuta.

5.– Sistemari atxikitako makina guztiek –joko-lokaletan daudenek izan ezik– barra-kodeak irakurtzeko moduko txartelak inprimatzea ahalbidetuko duen elementu bat izango dute; txartel horiek, gutxienez, informazio hau jasoko dute:

a) Interkonexio-sistemaren enpresa titularra.

b) Makinaren modelo, erregistro-zenbakia eta seriea.

c) Non dagoen instalatuta (lokala).

d) Sariaren eguna, ordua eta zenbatekoa.

6.– Sariak ordaintzeko bideak Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregelamendu Oroko-
rrean daude ezarrita. 500 eurotik beherako sariak saria lortu den lokalean bertan ordaindu ahal
izango dira. Zenbateko horretatik gorako sariak jokoaren arloan eskuduna den zuzendaritzako
titularrak ebazpen bidez baimendu dituen ordainbideak erabiliz ordainduko dira.

XEDAPEN INDARGABETZAILEA

1.– Dekretu hau indarrean jartzean, xedapen hauek indargabetuta geldituko dira:

a) Herrizaingoko sailburuaren 2009ko abenduaren 4ko Agindua, joko-makinen eta jokorako bes-
telako sistemen erregelamendua onartzen duen 600/2009 Dekretuan aurreikusitako joko-makinen
araudia garatzen duena.

b) Herrizaingo, Justizia eta Herri Administrazioiko sailburuaren 2012ko urriaren 30eko Agindua,
joko-makinen arteko konexio-sistemen baldintza teknikoak eta homologazio- eta ustiaketa-erregi-
mena zehazten dituena.

2.– Halaber, agindu honetan ezartzen denaren aurka doazen maila bereko edo beheragoko
xedapen guztiak indargabetuta gelditzen dira.

AZKEN XEDAPENA

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

Vitoria-Gasteiz, 2017ko martxoaren 17a.

Segurtasuneko sailburua,
ESTEFANÍA BELTRÁN DE HEREDIA ARRONIZ.

I. ERANSKINA

«B» ETA «C» MOTAKO JOKO-MAKINETAN ETA MAKINA LAGUNTZAILEETAN JARRI BEHARREKO ETIKETAREN EREDUA ETA FORMATUA.

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

Etiketen zehaztapenak:

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

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



b) Etiketa-eredua, jokoak mendekotasuna sor dezakeela dioena.



II. ERANSKINA

KANPOKO INTERKONEXIO-SISTEMEN ZEHAZTAPENAK

A) Betekizunak.

a.1.– Interfazearen elementuen betekizunak.

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

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

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

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

a.2.– Aurrealdeko prozesadorearen eta datu-biltzailearen betekizunak.

a.2.1.– Aurrealdeko prozesadoreak ezartzen du interkonektatutako makinaren eta Unitate Nagusiaren arteko konexioa.

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

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

a.3.1.– Unitate Nagusiak sare bati edo sistema banatuei konektatutako zerbitzari bat edo batzuk edukiko ditu, bai eta sisteman sartutako eta bildutako informazio guztia biltegitratzen duen datu-base bat edo datu-base elkartuak ere.

a.3.2.– Sistemaren ordularia. Unitate Nagusiak barne-ordulari bat izango du, eta hark 24 orduko formatuan ordu lokala eta eguna adieraziko ditu. Honako informazio hau erregistratzeko erabiliko da:

– Erregistroen zigilu kronometratua.

– Txostenetarako ordularia.

– Ezarpen-aldaketak erregistratzen dituen ordularia.

a.3.3.– Datu Baserako sarbidea. Unitate Nagusiak sistemaren enpresa titularrari ez dio utziko sistemaren ikuskaritzan eraginik izaten datu-basean aldaketak egiteko.

a.4.– Lan-estazioaren betekizunak (sareko instalazioa).

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

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

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

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

Interkonexio-sistemaren programak honako hauetarako sarbidea izan ahalko du:

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

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

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

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

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

B) Gertakariak.

b.1.– Gertakari esanguratsuak.

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

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

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

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

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

b.1.3.– Halaber, egunarekin, orduarekin eta makinaren modelo, erregistro eta seriearekin grabatuta geldituko dira gertakari hauek:

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

b.1.4.– Lehentasunezko gertakari generikoak. Gertakari hauek Unitate Nagusiari jakinarazi beharko zaizkio:

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

C) Kontagailuak.

c.1.– Kontagailuak.

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

Unitate Nagusian identifikatuko da kontagailuen informazioa, beren funtzioaren arabera argi uler daitezen.

c.1.2.– Galdatutako kontagailuak. Kontagailuei dagokien honako informazio hau jakinarazi beharko du joko-makina bakoitzak, Unitate Nagusian biltegitratze aldera.

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

D) Txostenak.

d.1.– Txostenak sortzeko betekizunak.

d.1.1.– Adierazpen orokorra. Gertakari esanguratsuen eta kontagailuen informazioa Unitate Nagusian biltegitratuko da, datu-base batean, ondorioz kontabilitate-txostenak sor daitezen.

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

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

E) Segurtasuna.

e.1.– Segurtasun-betekizunak.

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

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

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

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

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

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

b) Auditoretza-erregistro batek FLASH deskarga baten ordua eta data erregistratu behar ditu, eta nolabaiteko probisioa gauzatu beharko da erregistro hori deskargatutako kodearen zer bertsiorekin edo bertsiorekin eta deskarga abiarazi zuen erabiltzailearekin lotzeko. Egokiena litzateke Flash deskargaren auditoretza-erregistroaren aparteko txostena.

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

Saiakuntza-laborategiak FLASH deskarga bat egingo du saiakuntza-laborategian dagoen sistemara, eta horren eragiketa egiaztatuko du. Gero, saiakuntza-laborategiak izenpe elektronikoak

emango dizkie kode exekutagarriei eta flash artxibo esanguratsuei, erregulazaile batek egiazta ditzan joko-aretoetan.

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

e.1.1.– Adierazpen orokorra. Sistemak nahikoa erreduantzia eta modularitate izango du, jokoek aurrera egin ahal izateko banakako osagai batek edo bere atal batek huts egiten badu. Erregistroko edo sistemaren datu-baseko artxibo bakoitzaren kopia erreduanteak egongo dira edo biak «SMC»-n, segurtasun- eta berrezartze-kopientzako euskarri irekiarekin.

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

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