

## ANEXO "A"

### CONDICIONES TÉCNICAS GENERALES DE LAS MÁQUINAS TRAGAMONEDAS

#### Respecto del programa de juego:

- a) Poseer un generador de números al azar, que, con una confiabilidad mínima de 95%, determina el resultado final o la selección de los elementos o símbolos propios del juego.
- b) Poseer mecanismos que determinen la disponibilidad de todas las combinaciones posibles de los elementos o símbolos propios del juego, para su selección al azar al momento de iniciarse cada jugada.
- c) Para aquellos programas de juego, que utilicen representaciones de juego en vivo, la probabilidad matemática de que un símbolo o elemento ocurra en el juego en vivo. Para el resto de los programas de juego, la probabilidad matemática de que un símbolo o elemento aparezca en el resultado de cualquier juego debe ser constante.
- d) El proceso de selección de los elementos del juego, no debe producir patrones detectables de elementos o símbolos de juego, ni podrá depender del resultado de algún juego previo, ni de la cantidad apostada ni del estilo o método con que se juega.
- e) El programa de juego debe mostrar una representación auténtica del resultado del juego. Después de escoger el resultado del juego, la maquina no podrá efectuar una segunda decisión que cambie el resultado o su representación.
- f) El programa de juego debe estar diseñado e implementado de tal forma que garantice a los jugadores, sobre la base del azar y la probabilidades, un porcentaje de retorno teórico que cumpla con las siguientes características:
  - Un valor no menor al 85%.
  - Cuando la estrategia de juego tenga una incidencia directa en el resultado de un partida, para el cálculo del porcentaje de retorno al público será de aplicación la estrategia óptima de juego, es decir, aquella que ofrezca una mayor probabilidad de ganancia para el jugador.
  - El valor del porcentaje de retorno teórico al público debe ser calculado considerando los bonos obligatoriamente jugados así como los pagos realizados como consecuencia del funcionamiento de un sistema progresivo, prescindiendo de todos los bonos que sean opcionales para el jugador.
- g) El porcentaje de retorno al público que establezca un programa de juego debe ser idéntico toda vez que se realice una apuesta, no podrá ser alterado por mecanismos o programa alguno;
- h) El modelo de máquina tragamonedas no podrá alterar automáticamente la tabla de pagos basándose en el monto de dinero retenido.

#### Información que debe aparecer en el tablero frontal o vídeo:

- a) La descripción de las posibles apuestas.
- b) La indicación del tipo o valor de la moneda, ficha, billete u otro medio que el modelo de máquina tragamoneda acepte.

- c) La descripción de las combinaciones ganadoras
- d) El importe de los premios correspondientes a cada combinación ganadora, expresada en monedas de curso legal, en cantidad de monedas a devolver o en otro medio que el modelo de máquina tragamonedas permita.
- e) La indicación de que el modelo de máquina tragamonedas anula toda jugada y todo pago en caso de mal funcionamiento de la misma.
- f) El empleo de símbolos gráficos en aquellos aspectos que no constituyan instrucciones para el juego.
- g) Las máquinas tragamonedas que no realizan el pago automáticamente, ya sea de manera general o en determinadas circunstancias, deberán contener dispositivos que indiquen claramente bajo qué situaciones los pagos de los premios obtenidos se realizan manualmente. Asimismo, deben contar con un marcador electrónico que señalará con toda precisión el premio obtenido.
- h) La máquina tragamonedas deberá tener la capacidad de mostrar visualmente para el juego que en ella se desarrolle, como mínimo la siguiente información para cada partida:
  - Monto de la apuesta.
  - Monto del premio, en caso de haberse obtenido.
  - Monto acumulado por el jugador de dinero, fichas u otro medio de apuesta que el modelo de máquina tragamonedas acepte.

#### **Identificación de la máquina tragamonedas:**

Las máquinas tragamonedas deberán mostrar en su exterior, una placa grabada, la misma que no podrá ser removida.

En dicha placa se indicará como mínimo la siguiente información: nombre del fabricante, número de serie asignado por el fabricante que deberá ser único, fecha de fabricación, código de identificación de la máquina tragamonedas.

El número de registro otorgado por la DNT deberá constar en una placa aparte.

En caso que la máquina tragamonedas fuera reconstruida a manera de información y para fines de control y fiscalización, deberá incluirse una placa adicional donde conste el nombre del reconstructor y la fecha de reconstrucción.

Cualquier regulación adicional que se requiera para la debida identificación de las máquinas tragamonedas, será establecida mediante directiva de obligatorio cumplimiento.

#### **Características de los contadores:**

Las máquinas tragamonedas deberán tener contadores de por lo menos seis (6) dígitos y que cumplan las siguientes condiciones:

- a) Ser capaces de registrar e indicar la ganancia bruta que obtenga la máquina y mecanismos para garantizar la seguridad de dicha información.
- b) Informar el total de fichas y/o dinero apostado, el total de fichas y/o dinero pagado, el total de fichas y/o dinero desviado al depósito de ganancias (para máquinas activadas por fichas o monedas), el total de fichas y/o dinero pagado manualmente, el total de jugadas ganadoras que han resultado, el total de veces que la puerta principal de la máquina ha sido abierta y el total de jugadas realizadas.

- c) Ser preservados por un mínimo de ciento ochenta (180) días calendario en caso de falla o falta de suministro eléctrico;
- d) Ser capaces de exhibir el resultado e información completa de las dos últimas jugadas.

**Requisitos de Inmunidad Eléctrica:**

- a) Las máquinas tragamonedas deben ser inmunes a descargas de 27,000 voltios de tensión alterna y directa, debiendo ser capaces de recuperarse completamente sin pérdida de información.
- b) En caso de falla en el suministro eléctrico y tan pronto como se restaure el mismo, la máquina tragamonedas debe ser capaz de recuperarse al punto de interrupción, finalizar con su ciclo de juego y completar los pagos debidos a un jugador. El uso de una fuente de energía externa (UPS) no será de aplicación a este requisito por cuanto su funcionamiento depende de su nivel de carga, que es un parámetro externo a la máquina tragamonedas;
- c) El generador de números al azar, así como todas las memorias que forman parte del programa de juego de la máquina tragamonedas deben ser inmunes a toda interferencia del exterior.

**Requisitos para el uso de aceptadores de billetes:**

- a) Tener un recipiente de metal denominado caja de almacenaje de efectivo, en el cual se depositará todo el dinero efectivo que es insertado en el aceptador de billetes de la máquina tragamonedas;
- b) La caja de almacenaje de efectivo tendrá una cerradura separada que asegurará su contenido, debiendo estar localizada en un área de la máquina tragamonedas que contará con una cerradura diferente;
- c) Tener una abertura a través de la cual se podrán insertar los billetes a la caja de almacenaje de efectivo de la máquina tragamonedas;
- d) Tener contadores que registren e informen la cantidad total de unidades de billetes aceptados, el número de billetes aceptados por cada denominación y el valor total de los billetes aceptados.

**Requisitos para los aceptadores de monedas:**

Para aquellas máquinas tragamonedas que se activen con monedas o fichas, se deberá contar con un aceptador de monedas electrónico que analice y compare con un patrón, la composición metálica de las monedas o fichas que se desean ingresar, debiendo rechazar aquellas que no son válidas.

La máquina tragamonedas también deberá tener uno o más mecanismos de resguardo para minimizar los riesgos de engaño en la introducción de monedas, fichas u otros medios de juego.

**ANEXO "B"**  
**CONDICIONES DE SEGURIDAD PARA**  
**LAS MÁQUINAS TRAGAMONEDAS**

- a) Poseer un generador de números al azar y una o más memorias de sólo lectura y de acceso aleatorio.
- b) Poseer uno o más mecanismos que permitan detectar e informar claramente mediante avisadores luminosos, acústicos o de otra índole, cualquier condición de error, indicando necesariamente las siguientes situaciones: que la máquina está con la puerta abierta, que hay un error en la memoria de acceso aleatorio por funcionamiento defectuoso o datos erróneos, que hay un error en el programa de control de juego, o que hay un error en la batería de soporte de la memoria de acceso aleatorio.
- c) Poseer un mecanismo para llamar al asistente de la sala de juego.
- d) Poseer un mecanismo que permita informar que una moneda, ficha o cualquier otro medio que la máquina admite ha sido aceptado.
- e) Poseer un sistema de luces, sonidos o ambos, que se active para llamar al asistente de la sala de juego cuando se produzca el pago de un premio del pozo acumulado. Cuando esto ocurra y hasta que el operador coloque la máquina en servicio nuevamente, la misma no debe aceptar más monedas, fichas u otros medios de juego similares.
- f) Las máquinas tragamonedas de rodillos, deberán poseer uno o más mecanismos que permitan detectar e informar cuando hay un error en el giro de los rodillos.
- g) Las máquinas tragamonedas que funcionan con fichas o monedas, deberán poseer uno o más mecanismos que permitan detectar que el depósito de reserva de pagos se encuentra vacío o que adolece de fallas para realizar el pago o que hay un error por moneda o ficha pagada de más; y
- h) Poseer uno o más mecanismos que permitan anular la jugada y todos los pagos, en el caso de apuestas en las que se ha producido un mal funcionamiento de la máquina.
- i) Poseer el soporte físico necesario para su interconexión con una red de comunicación.

## **ANEXO "C"**

### **CONDICIONES DE SEGURIDAD DE LOS PROGRAMAS DE JUEGO**

- a) Todas las memorias de sólo lectura que formen parte del programa de juego de la máquina tragamonedas, deberán estar apropiadamente etiquetadas, indicando en ellas el código asignado por el fabricante.
- b) Los datos contenidos en las memorias de sólo lectura que conforman el programa de juego de la máquina tragamonedas, deberán ser verificados internamente por el propio programa.
- c) El programa de juego de la máquina tragamonedas, no deberá tener la posibilidad de alterarse a sí mismo.
- d) Los procedimientos de encendido y restauración de la máquina tragamonedas, deben detectar el 99.99% de todas las fallas posibles del programa de juego
- e) El programa de juego de la máquina tragamonedas, debe verificar que no se haya producido ninguna alteración de los datos almacenados en la memoria de acceso aleatorio, o funcionamiento defectuoso de la misma.

## **ANEXO "D"**

### **CONDICIONES DE AUDITORÍA, FISCALIZACIÓN Y CONTROL**

- a) Todas las memorias de sólo lectura que conforman el programa de juego de la máquina tragamonedas, deberán estar apropiadamente etiquetadas, indicando en ellas el nombre del fabricante, código de la memoria y los cuatro (4) últimos dígitos de la huella electrónica.
- b) Los datos contenidos en la memorias de sólo lectura que conforman el programa de juego de la máquina tragamonedas deberán ser verificados internamente por el propio programa;
- c) El programa de juego de la máquina tragamonedas, no deberá tener la posibilidad de alterarse a sí mismo.
- d) Los procedimientos de encendido y restauración de la máquina tragamonedas, deben detectar el 99.99% de todas las fallas posibles del programa de juego;
- e) El programa de juego de la máquina tragamonedas, debe verificar que no se haya producido ninguna alteración de los datos almacenados en la memoria de acceso aleatorio o funcionamiento defectuoso de la misma;
- f) Las memorias de sólo lectura que conforman un programa de juego deberán tener una huella binaria, la misma que será única para cada memoria de sólo lectura. A fin de determinar la huella electrónica de las memorias de sólo lectura, se utilizarán los instrumentos de control aprobados por la DNT. para este efecto, se deberán emplear algoritmos de dominio público, a fin que la fiscalización y control pueda efectuarse sin dependencia de algún equipo o instrumento de control en particular.

El algoritmo utilizado deberá haber sido aprobado previamente por la DNT.

Para la posible aprobación de un algoritmo, éste deberá cumplir con lo siguiente:

- Ser de por lo menos 160 bits (40 dígitos)
- Ser de dominio público
- Poder ser implementado para ser usado desde un computador personal de escritorio o portátil.
- Tener vector de pruebas conocido para verificar su implementación
- El resultado generado no dependerá de la plataforma, equipo o instrumento desde el cual se ha ejecutado.

Para efectos del presente reglamento, se considera aprobado de oficio el Algoritmo SHA-1.

Cuando por la naturaleza de una memoria de sólo lectura no se pueda determinar una huella electrónica, este hecho deberá ser comunicado a la DNT por la Entidad Autorizada como parte del Certificado de Cumplimiento respectivo, debiendo indicarse cuál es el motivo por el que dicha huella electrónica no puede consignarse.

La falta de determinación de una huella electrónica por la circunstancia indicada en el párrafo anterior no será motivo para que a ésta no se le otorgue un Código de Registro, siempre que el modelo de máquina tragamonedas compatible realice la verificación de la integridad de la información contenida en dichas memorias de sólo lectura.

- g) Cuando por la naturaleza de la memoria de sólo lectura sea necesario para su lectura la utilización de algún adaptador, dispositivo o interfase propiedad del fabricante del programa de juego, la DNT podrá solicitar al fabricante o la Entidad Autorizada que realizó la evaluación de dichas memorias de sólo lectura el envío en calidad de préstamo por un plazo no mayor a siete días calendario de dicho dispositivo.
- h) Cuando un programa de juego se encuentre instalado en una máquina tragamonedas, se deberá contar con registros, de por lo menos 6 dígitos, de naturaleza mecánica o lógica, que sean capaces de informar al menos lo siguiente:
- El resultado de la partida
  - El monto de la apuesta
  - El monto del premio, en caso de existir
- i) Cuando un programa de juego se encuentre instalado en una máquina tragamonedas, se deberá contar con registros de por lo menos 6 dígitos, de naturaleza mecánica o lógica, que sean capaces de informar al menos lo siguiente:
- El monto de la ganancia bruta que obtenga la máquina tragamonedas, expresada en moneda de curso legal, fichas u otro medio de apuesta que la máquina tragamonedas acepte.
  - El total de fichas o dinero apostado
  - El total de fichas o dinero pagado
  - El total de fichas o dinero desviado al depósito de ganancias (para máquinas activadas por fichas o monedas)
  - El total de fichas o dinero pagado manualmente
  - El total de partidas realizadas
  - El total de partidas ganadoras o no ganadoras que han resultado
  - El total de veces que la puerta principal de la máquina ha sido abierta.

Estos registros deberán contar con mecanismos que aseguren la integridad de la información que almacenan.