

RESOLUCIÓN DE 26 DICIEMBRE 2003, DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE TRIBUTOS, POR LA QUE SE APRUEBA EL PROTOCOLO DE PRUEBAS AL QUE DEBEN ADAPTARSE LOS ENSAYOS QUE SE REALICEN CON CARÁCTER PREVIO A LA INSCRIPCIÓN DE LOS MODELOS DE MÁQUINAS DE LOS TIPOS «B» CON PREMIO EN METÁLICO Y EN ESPECIE Y «C»

BORM, núm. 21, de 27 de enero de 2004

Por Resolución de esta Dirección General de Tributos de 21 de diciembre de 2000, se aprobó el Protocolo de pruebas para la realización de los ensayos de las máquinas recreativas de tipo «B» o «C».

Posteriormente, el 31 de agosto de 2001 se aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, que introdujo algunas modificaciones en los requisitos de las máquinas recreativas con premio programado y de azar e incluyó entre las de tipo «B» las llamadas grúas, cascadas o similares, las expendedoras que incluyan algún elemento de juego, apuestas, envite, azar o habilidad del jugador que condicione la obtención del premio en especie o dinero.

Por otra parte, en el seno de la Comisión Nacional del Juego se ha preparado un «Protocolo común de ensayos previos de las máquinas recreativas de tipo "B"» que debidamente adaptado a lo dispuesto en el Título II del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Región de Murcia ha servido de base para la elaboración del Protocolo de pruebas al que deben adaptarse cada uno de los ensayos que se realicen con carácter previo a la inscripción de los modelos de máquinas de los tipos «B» y «C», así como el de otro tipo de máquinas especiales, y que sirva de obligado cumplimiento para los laboratorios que se encuentran reconocidos.

Por todo ello, a la vista del artículo 18.2 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, aprobado por el Decreto número 61/2001, de 31 de agosto, que establece que el Protocolo de Ensayos será aprobado por la Dirección General de Tributos, resuelvo:

Primero

Aprobar el Protocolo de Ensayos previos para la homologación de las máquinas de tipo «B» o similares y «C» que figura como anexo a la presente Resolución.

Segundo

Queda derogada la Resolución de 21 de diciembre de 2000, de la Dirección General de Tributos, por la que se aprueba el protocolo de pruebas al que deben adaptarse los ensayos de las máquinas recreativas «B» y «C».

Tercero

La presente Resolución entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de la Región de Murcia».

ANEXO

Protocolo de ensayos previos de las máquinas recreativas de tipo «B» o similares y «C»

I. Introducción

El artículo 16.1 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Región de Murcia, aprobado por Decreto 61/2001, de 31 de agosto, establece que no podrá ser objeto de fabricación, comercialización o distribución, instalación o explotación en el territorio de esta Comunidad Autónoma ninguna máquina o aparato cuyo modelo no haya sido homologado. Continúan los artículos 17 y 18 del mismo Reglamento diciendo que entre la documentación que se debe acompañar a la solicitud de homologación, figurará un informe emitido por entidad autorizada acerca de los ensayos previos de las máquinas de los tipos B y C en el que se especificarán todos los extremos del Protocolo de Ensayos aprobado por la Dirección General de Tributos.

A tal fin, por las Resoluciones de 21 de diciembre de 2000 de la Dirección General de Tributos se aprobó el Protocolo de pruebas al que deben adaptarse los ensayos de las máquinas recreativas «B» y «C» y se designó como centro de pruebas y ensayos de máquinas recreativas y de azar al Servicio de Apoyo a la Investigación Tecnológica (SAIT) de la Universidad Politécnica de Cartagena, que se añade a los que por Orden de 18 de diciembre de 1997 de la Consejería de Economía y Hacienda, se reconocieron como entidades autorizadas para realizar ensayos previos a la homologación de máquinas recreativas y de azar, como son el Departamento

de Automática, Ingeniería Electrónica e Informática Industrial de la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales de Madrid y el Laboratorio General de Ensayos e Investigaciones de la Generalidad de Cataluña.

Como quiera que las Comunidades Autónomas tienen asumida la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, que incluye la facultad de homologación del material del juego, se planteó en la Comisión Sectorial del Juego la necesidad de elaborar un borrador que sirviera de punto de partida para la aprobación de los distintos protocolos de ensayos, con la mayor homogeneidad posible, para facilitar a los laboratorios y entidades autorizadas, la emisión de los ensayos técnicos de conformidad con las especificaciones contenidas en las diversas reglamentaciones vigentes.

Con este propósito se constituyó el 27 de noviembre de 2002 un Grupo de Trabajo en el seno de la Comisión Sectorial del Juego con el objetivo, entre otros, de fijar los criterios generales para el establecimiento de un protocolo común de ensayos previos para las máquinas recreativas de tipo "B". Pues bien, este Grupo de Trabajo ha preparado un «Protocolo común de ensayos previos de las máquinas recreativas de tipo «B»» que debidamente adaptado a lo dispuesto en el Título II del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Región de Murcia ha servido de base para la elaboración del Protocolo de pruebas al que deben adaptarse cada uno de los ensayos que se realicen con carácter previo a la inscripción de los modelos de máquinas de los tipos «B» y «C», así como el de otro tipo de máquinas especiales, y que sirva de obligado cumplimiento para los laboratorios que se encuentran reconocidos.

II. Garantías

El Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar establece los requisitos generales de las máquinas de tipo «B» y «C», describiendo sus características técnicas, sin embargo, no explica

las formas en que han de verificarse por los laboratorios, pudiendo dar lugar a distintas interpretaciones del Reglamento y al mismo tiempo afectar a la seguridad jurídica de los fabricantes, por cuanto no puedan hacer las comprobaciones previas en igualdad de condiciones y presentar las oportunas reclamaciones de forma motivada, con fundamento en un protocolo de ensayos en el que se exprese claramente cómo deben efectuarse las pruebas, garantizando la homogeneidad de los resultados entre los diversos laboratorios.

III. Exigencias y métodos de ensayo

El ensayo de los prototipos de las máquinas recreativas y de azar deberá acreditar el cumplimiento de las prescripciones establecidas en el Capítulo I del Título II del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

IV. Desarrollo del ensayo

El ensayo debe desarrollarse en varias fases:

1º Comprobación previa.

2º Comprobación manual.

3º Ensayo automático.

4º Ensayo especial para máquinas con premio en especie.

5º Presentación de resultados.

1º. Comprobación previa

1

Las memorias electrónicas que determina el juego de la máquina habrán de imposibilitar su alteración o manipulación 1

-Identificación de la memoria que contenga el programa de juego.

Identificación

Formato

Checksum

CRC

Verificar con lector/

2

En el tablero frontal deberán constar con claridad y en castellano las reglas del juego, la descripción

de las combinaciones ganadoras, el importe del premio correspondiente a cada una de ellas y el porcentaje mínimo de devolución en premios así como un distintivo claramente visible de la

prohibición de utilización a menores de dieciocho años y que su uso puede producir ludopatía

-El fabricante debe presentar, al menos, junto con el prototipo de la máquina:

Una memoria descriptiva de la misma, donde conste la descripción del juego o juegos, plan de premios, conmutadores, monederos y resto de los componentes.

También un ejemplar de la memoria donde resida el programa de juego.

Fotografía frontal del modelo, donde se aprecie el aspecto general del mismo y otra fotografía parcial del plan de premios e información para el usuario .

-Comprobar la existencia de

Texto, tamaño, tamaño letras, color

Prohibición a menores

Aviso prevención ludopatía

Reglas de juego

2º. Comprobación manual

El número de partidas manuales necesarias para esta fase serán determinadas por la Entidad que realiza el ensayo, dependiendo de cada tipo de modelo.

3

La entidad que realice el ensayo informará sobre si el funcionamiento de la máquina y, en especial, el programa de juego se corresponden con las características técnicas contempladas en la documentación presentada.

-Comprobación, mediante partidas manuales, del correcto funcionamiento de pulsadores, luces y elementos móviles.

-Comprobar que el desarrollo de la partida se corresponde con lo expuesto por el solicitante en la correspondiente documentación.

-Correspondencia entre combinaciones premiadas y premios conseguidos. Se verificará en modo forzado si ello es posible, y si no, a través de las partidas manuales que se realicen en la siguiente fase del ensayo.

-Comprobar en particular si existen juegos de riesgo del tipo doble/nada, o similares, tales que

el premio máximo no sobrepase el límite permitido .

4

El premio máximo que la máquina puede entregar será de 400 ó 600 veces el precio de la partida si la máquina cuenta con dispositivo opcional para la realización de dos partidas simultáneas, para las máquinas de tipo B [7,c) u 8,a)], o de 250 veces el valor de la apuesta efectuada, para las máquinas de tipo C . El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

-Comprobación de que el premio máximo no excede de los límites reglamentarios. No se debe presentar una secuencia de premios consecutivos que sumados lo sobrepasen. Para las máquinas de tipo B el límite es de 80 €, si existe la opción de partidas simultáneas, puede ser hasta 120 €. Para las máquinas de tipo C el límite es de 1.502,50 € .

Una secuencia de premios consecutivos es aquella en que a un premio sigue inmediatamente otro. Dejará de serlo si entre un premio y el siguiente existe al menos una partida no premiada.

En ningún caso se podrá sobrepasar el límite de 80 €, en partida simple, tanto si es en una sola partida como en varias consecutivas.

Comprobar la existencia de un juego del tipo DOBLE/NADA para restos de 0,10 €. Verificar equiprobabilidad de ambos resultados.

Se podrán homologar modelos de máquinas de tipo «B» que, cumpliendo los requisitos establecidos en el artículo 7, otorguen un premio máximo de 1.000 veces el precio de la partida. Estos modelos requerirán una homologación completa y específica y constará de forma expresa en el tablero frontal la expresión «máquina especial para salones de juego, bingos y casinos».

-Máquina de salones.

Inscripción relativa a su condición en el frontal.

Premio máximo 200 € .

5

Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, pudiendo contar con

el dispositivo opcional contemplado en el artículo 8,d)

-Expulsión de premios .

Los premios deben ser expulsados automáticamente, en ausencia de acción alguna del usuario. No se especifica reglamentariamente el intervalo, por lo que habrá que anotarlo y hacerlo constar.

6

La duración media de la partida no será inferior a 5 segundos, sin que puedan realizarse más de 120 partidas en 10 minutos. A efectos de la duración, la realización de dos partidas simultáneas se contabilizarán como si se tratase de una partida simple .

-Duración de la partida

La duración de la partida se medirá en las siguientes condiciones:

Juego manual, real, no simulación en ordenador.

Monedas del mayor valor facial que admita el modelo.

Utilizando el contador BANCO DE PREMIOS y contador de MONEDAS, si existen.

Sin utilizar avances, o con la opción autoavances.

Cobrando finalmente los premios.

Sin utilizar juegos complementarios en lo posible.

Se medirá realizando series de 120 partidas, activando el pulsador de cobro del BANCO DE PREMIOS, cobrando, y midiendo el tiempo.

Si por cualquier circunstancia se interrumpiera el juego, se repetirá la serie. Se estima que se necesitan 2 series para asegurarse una medición correcta.

7

Para iniciar la partida se requerirá que el jugador accione el pulsador o palanca de puesta en marcha, entrando en funcionamiento automáticamente, si transcurridos 5 segundos el jugador omitiese pulsarla. .

-Arranque automático.

Si el usuario no actúa sobre mando alguno, la máquina ha de iniciar el juego transcurridos 5

segundos, siempre que tenga créditos disponibles.

8

Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal, salvo el caso de las máquinas a que hace referencia el artículo 6.2 .

-Verificar la existencia o no de premios en especie .

Verificar que si alguna combinación da bonos, no debe figurar en el plan de premios.

Los bonos únicamente sirven para jugar en la propia máquina.

Algún juego de riesgo puede dar un cierto número de bonos.

No debe existir un cambio lineal de premios por bonos, ni de bonos por premios.

9

Las máquinas podrán estar dotadas de un dispositivo que posibilite un aumento del porcentaje de devolución a que se hace referencia en el artículo 7,b) del Reglamento .

-Variabilidad del porcentaje de devolución en premios .

Puede haber distintos porcentajes de devolución, siempre 3 75%. Deben poderse fijar durante el funcionamiento de la máquina. No puede haber ninguna configuración del modelo que devuelva menos del 75% reglamentario.

En todo caso, las pruebas automáticas se harán con la configuración más baja posible.

Se comprobará que, si se cambia el porcentaje de devolución del modelo, esta operación no afecta al resultado del ciclo de 20.000 partidas que se está realizando en ese momento. Para ello se hará, si el modelo lo permite, el cambio de porcentaje en un momento intermedio del 1º o 2º ciclo.

Se comprobará la existencia de un mecanismo de puesta a cero que incida en el porcentaje de devolución.

10

Podrán disponer de contadores que permitan al usuario acumular los premios que vaya obteniendo sin necesidad de transformar cada uno de ellos en monedas, hasta que por propia

voluntad lo determine, pudiendo derivarse su contenido a los acumuladores de monedas contemplados en el artículo 8,c) del Reglamento .

-Existencia y funcionamiento del BANCO DE PREMIOS.

Se debe poder cobrar en cualquier momento. El tiempo entre quedar en reposo la máquina y cobrar el BANCO no está establecida reglamentariamente. Puesto que el tiempo que se fija para el arranque automático es de 5 s., parece adecuado un tiempo entre 5 y 10 s .

11

El contador de créditos de la máquina no admitirá una acumulación superior al equivalente del precio de 20 partidas, pudiendo contar con el dispositivo opcional del artículo 8,c) del Reglamento .

-Comprobación del contador de CRÉDITOS, si existe.

Su valor máximo, no debe sobrepasar 20 créditos.

Si se juega una sola partida, no debe acumular crédito alguno. La máquina debe devolver el cambio correcto .

Entrega correcta del cambio si se juega una partida.

Funcionamiento correcto, si contador de CREDITOS > 1 sin acción por parte del jugador.

Si contador de CRÉDITOS = 1, y está seleccionado el modo partida doble, puede funcionar de las formas siguientes :

-Pasar a modo partida simple, y jugar una partida.

-Devolver el crédito sobrante.

12

Tendrán que disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción de monedas, cuando el depósito de pagos de premios no disponga de existencias suficientes para efectuar los mismos, en su cuantía máxima .

-Pagadores.

Número y tipo de moneda de los pagadores.

Juego con pagadores vacíos.

Comportamiento si se agotan los pagadores al dar un premio. Concretamente, si se bloquea la admisión de monedas y el consumo de créditos .

Comprobación de que las monedas expulsadas coincide con la cuantía indicada de los premios .

Comprobar la parada de los motores de los pagadores al terminar de pagar un premio.

Comprobar comportamiento en caso de avería (desconexión) de pagadores .

13

Las máquinas no podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro cuyo objetivo sea el de actuar como reclamo o atraer la atención de los concurrentes cuando la máquina no se encuentre en uso por un jugador .

-Reclamos no permitidos.

Se trata de comprobar que no existen, estando la máquina en estado de reposo, reclamos que se prohíban en la normativa.

Concretamente, no debe hacerse exhibición permanente de un premio variable acumulado, si es que el modelo lo tiene (jackpot). Puede exhibirse una característica de la máquina, como el premio máximo a conseguir, o el nombre del modelo, o del fabricante .

Si la desactivación de los reclamos, al pasar a estado de reposo, no fuera inmediata a la terminación de la última partida, se hará constar la demora en segundos .

14

Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción de la energía eléctrica y que permita iniciar el programa en el mismo estado que se encontraba antes de la mencionada interrupción .

-Funcionamiento en caso de corte de alimentación.

Máquina con valores ≠0 en	Retenciones
	Avances
	Bonos
	Banco
	Monedas

Tras restablecer la alimentación, comprobar que se mantienen .

a) Máquina en un juego complementario.

Comprobar que mantiene la posición en tal juego .

b) Máquina pagando del MONEDERO.

Comprobar que completa bien el pago .

c) Máquina pagando el BANCO DE PREMIOS.

Comprobar que completa bien el pago .

15

El juego no se podrá desarrollar mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo, controlado por señal de vídeo o similar, salvo que se trate de máquinas para instalación exclusiva en salones de juego y salas de bingo .

-Utilización de pantalla de vídeo o TV.

Comprobar como se usa tal dispositivo .

16

El precio máximo de la partida para las máquinas de tipo B será de 0,20 €, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 7.c) al poderse realizar simultáneamente dos partidas, para las máquinas de tipo C será de 6,01 €.

-Precio de partida.

Comprobar la posibilidad de partidas simultáneas .

Comprobar valor facial de las monedas que admite.

Existencia de billetteros, en su caso.

17

Podrá autorizarse para los salones de juego como dispositivo opcional aquel que posibilite la interconexión de máquinas de tipo «B», con el fin de obtener un premio bolsa especial de 3.000 veces el precio de la partida y sin que dicho premio acumulado suponga una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas .

-Interconexión de máquinas.

Se refiere a un dispositivo externo a las máquinas que en el futuro serán, o no, conectadas con otras.

Se comprobará si existe en la máquina algún dispositivo concreto para una interconexión especificada por el fabricante. Si es así, comprobar que coincide con la descripción del mismo. Informar también si tal dispositivo puede afectar al juego de la máquina .

Comprobar que el importe del premio no es deducido de la devolución normal de cada máquina.

Si no existen mecanismos específicos, existencia y características de las señales siguientes :

Contador de monedas ->

Bloqueo de la máquina ¶

Máquina no operativa ->

Para la situación de Máquina no operativa puede haber diversidad de señales, para varias situaciones. Especificar características de las mismas, si es posible.

18

Las máquinas de tipo «B» y «C» deberán incorporar contadores que almacenen los datos correspondientes al número de monedas jugadas y número de monedas devueltas en premios que cumplan los requisitos siguientes:

a) Posibilitar su lectura independiente por la Administración.

b) Identificar la máquina en que se encuentran instalados.

c) Estar seriados y protegidos de toda manipulación.

d) Mantener los datos almacenados en memoria aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.

e) Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación .

También incorporarán los dispositivos siguientes:

a) Los que impidan la manipulación de los contadores y preserven su memoria aun en el caso de interrupciones de corriente eléctrica.

b) Los que impidan el uso de la máquina cuando no funcionen correctamente los contadores

preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituya.

c) En las máquinas que otorguen premios susceptibles de abonar en mano, un mecanismo de bloqueo que impida continuar utilizándola hasta que aquéllos hayan sido abonados .

-Contadores electromecánicos, si existen .

-Contadores electrónicos.

Comprobar funcionamiento normal.

Tipo e identificación externa.

Posibilidad de lectura independiente por la Administración. Comprobar que tal lectura no afecta al contenido del contador .

Comprobar que almacena la información de número total de partidas, total de premios, y si así fuera, por años y establecimientos .

Comportamiento de la máquina si se desconectan o se cambian por otros similares .

Inviolabilidad ante manipulaciones .

Comportamiento en caso de corte de suministro eléctrico .

19

Las máquinas de rodillo deberán, además, incorporar:

a) Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo del pago del premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

b) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente.

c) Un dispositivo que en forma aleatoria modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos o tambores, y, forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas en las máquinas de rodillos mecánicos.

El apartado a) se refiere a máquinas dotadas de rodillos mecánicos tales que su giro determine el premio conseguido. En el caso de las máquinas programadas actuales, en que los rodillos simplemente escenifican lo ordenado por un programa, no es de aplicación. La preservación de la jugada iniciada se regula también en los art. 7,e) y 15,a).

El apartado b), aunque mencione la desconexión de la máquina se ha de entender como dejarla fuera de servicio, lo que significa que no debe aceptar monedas ni realizar partida alguna, tenga los créditos que tenga.

La máquina debe quedar fuera de servicio si se bloquea un rodillo, o si se desincroniza. En estas condiciones la máquina no debe aceptar monedas ni billetes ni realizar partida alguna.

El apartado c) no tiene aplicación en máquinas programadas.

20

Las máquinas podrán estar dotadas de monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior en ochenta veces en las máquinas de tipo B o veinte veces en las máquinas de tipo C al precio máximo autorizado por partida y devolver el dinero restante o, a voluntad del jugador, acumularlo para partidas posteriores hasta un máximo de veinte.

Las máquinas incorporarán los dispositivos que impidan al usuario introducir un valor superior al establecido para cada tipo de máquina o que devuelvan automáticamente el dinero depositado en exceso.

El billeteo es un dispositivo opcional. Si el prototipo dispone de él, ha de probarse su funcionamiento, en las mismas condiciones del monedero. Si no existe, se hará constar.

Si se introduce dinero por valor superior al precio de partida, debe devolver el cambio de forma automática.

El mayor valor aceptado no debe ser > 80 créditos en las máquinas de tipo B o 20 en las de tipo C. El resto debe ser retornado sin acción alguna por parte del jugador. Se admite que un billete, en ausencia de acción alguna sea devuelto íntegramente.

21

Otros dispositivos de seguridad.

Debe existir un anclaje que asegure frente a un posible balanceo o vuelco.

3º. Ensayos automáticos

22

Cada máquina estará programada y explotada de forma que devuelva, en todo ciclo de veinte mil partidas consecutivas, un porcentaje de premios que nunca será inferior al 75 por 100 del valor de las partidas efectuadas. No obstante, en cada 5.000 partidas de una serie el porcentaje de devolución de premios no podrá ser inferior al 40 por 100 del valor de las apuestas efectuadas en dichas partidas.

-Puesta a cero, si fuera posible. Todo el ensayo se realizará sin nueva puesta a cero, salvo fuerza mayor. En todo caso, se informará de tales incidencias.

-Realización de tres series, cada una de 20.000 partidas.

Porcentaje de devolución, el mínimo (75%).

Se realizará una serie de cada una de las modalidades de juego:

1) Partida simple, cobrando todos los premios, en lo posible.

2) Partidas simultáneas, arriesgando todos los premios, hasta donde sea posible.

3) Partidas alternativas, simples, simultáneas, cobrando y jugando a juegos de riesgo. La idea es acercarse a las condiciones reales del juego de la máquina.

Estas tres series de partidas no han de realizarse forzosamente en este orden, sino que la entidad que realiza los ensayos determinará el orden, informando posteriormente.

Se tabularán los resultados de cada ciclo de 20.000 partidas y de cada subciclo de 5.000, obteniendo la relación entre premios obtenidos y dinero ingresado. Tal relación no deberá bajar del 0,40 para los subciclos de 5.000 ni del 0,75 para los ciclos de 20.000.

Para los subciclos de 5.000 partidas se considerarán 55.001 ciclos en total. Comenzando por el intervalo 1-5.000 y finalizando en la 55.001-60.000.

4º. Ensayo especial para máquinas con premio en especie

Las máquinas de tipo B denominadas grúas, cascadas o similares y las expendedoras, con premio en especie, que incluyan como elemento de juego la habilidad del jugador para obtener dicho premio, requerirán un ensayo específico con

arreglo a las condiciones que se indican a continuación :

1

En el tablero frontal deberán constar con claridad y en castellano las reglas del juego, así como un distintivo claramente visible de la prohibición de utilización a menores de dieciocho años y que su uso puede producir ludopatía .

-El fabricante debe presentar, al menos, junto con el prototipo de la máquina:

Una memoria descriptiva de la misma, donde conste la identificación, descripción del juego o juegos, conmutadores, monederos y resto de los componentes .

Fotografía frontal del modelo, donde se aprecie el aspecto general del mismo y otra fotografía parcial de la información para el usuario.

-Comprobar la existencia de

Prohibición a menores Aviso prevención ludopatía Reglas de juego	Texto, tamaño, tamaño letras, color
--	-------------------------------------

2

La entidad que realice el ensayo informará sobre si el funcionamiento de la máquina se corresponde con las características técnicas contempladas en la documentación presentada, entre las que figurarán el peso y tamaño máximo de los objetos que se pueden incluir como premios..

-Comprobación, mediante partidas manuales, del correcto funcionamiento de pulsadores, luces, elementos móviles, que el motor de arrastre tiene fuerza suficiente para levantar y mover cualquier producto, teniendo en cuenta el peso y volumen máximos figurados en la descripción de las características técnicas .

-Comprobar que el desarrollo de la partida se corresponde con lo expuesto por el solicitante en la correspondiente documentación .

- Comprobar que la consecución en un premio solo y exclusivamente depende de la habilidad del usuario .

-Comprobar la imposibilidad de manipular la máquina para mermar las opciones de conseguir un premio

-Comprobar que las dimensiones de la zona de expedición son adecuadas para evacuar cualquiera de los objetos y que el usuario no tendrá ningún impedimento para retirarlos.

-Comprobar que la pinza tiene accesibilidad a cualquier punto de la zona de exposición y evacuación de premios.

3

El contador de créditos de la máquina no admitirá una acumulación superior al equivalente del precio de 20 partidas, pudiendo contar con el dispositivo opcional del artículo 8,c) del Reglamento.

-Comprobación del contador de CRÉDITOS, si existe.

Su valor máximo, no debe sobrepasar 20 créditos.

Entrega correcta del cambio si se juega una partida.

4

Tendrán que disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción de monedas, cuando la máquina no disponga de objetos en la bandeja de premios.

-Bandeja de premios

Comportamiento si se agotan los objetos. Concretamente, si se bloquea la admisión de monedas y el consumo de créditos.

Comprobar comportamiento en caso de avería (desconexión) del motor de arrastre o de la pinza.

5

Las máquinas no podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro cuyo objetivo sea el de actuar como reclamo o atraer la atención de los concurrentes cuando la máquina no se encuentre en uso por un jugador.

-Reclamos no permitidos.

Se trata de comprobar que no existen, estando la máquina en estado de reposo, reclamos que se prohíban en la normativa.

Puede exhibirse una característica de la máquina, como el objeto de mayor valor, o el nombre del modelo, o del fabricante.

Tampoco puede haber reclamos sonoros en estado de reposo.

Si la desactivación de los reclamos, al pasar a estado de reposo, no fuera inmediata a la terminación de la última partida, se hará constar la demora en segundos.

6

Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que permita continuar la partida en caso de interrupción de la energía eléctrica.

-Funcionamiento en caso de corte de alimentación.

Comprobar que termina la partida.

Comprobar que completa la entrega del premio.

7

El precio máximo de la partida será de 0,20 €.

-Precio de partida.

Comprobar valor facial de las monedas que admite.

Existencia de billeteeros, en su caso.

8

Las máquinas deberán incorporar contadores que almacenen los datos correspondientes al número de monedas jugadas y que cumplan los requisitos siguientes:

a) Posibilitar su lectura independiente por la Administración.

b) Identificar la máquina en que se encuentran instalados.

c) Estar seriados y protegidos de toda manipulación.

d) Mantener los datos almacenados en memoria, aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.

e) Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas, de forma

permanente y acumulada desde su primera instalación.

También incorporarán los dispositivos siguientes:

a) Los que impidan la manipulación de los contadores y preserven su memoria aun en el caso de interrupciones de corriente eléctrica.

b) Los que impidan el uso de la máquina cuando no funcionen correctamente los contadores preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituya.

-Contadores electromecánicos, si existen.

-Contadores electrónicos.

Comprobar funcionamiento normal.

Tipo e identificación externa.

Posibilidad de lectura independiente por la Administración. Comprobar que tal lectura no afecta al contenido del contador.

Comprobar que almacena la información del número total de partidas, y se lo hace por años y establecimientos.

Comportamiento de la máquina si se desconectan o se cambian por otros similares.

Inviolabilidad ante manipulaciones.

Comportamiento en caso de corte de suministro eléctrico.

9

Las máquinas podrán estar dotadas de monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior en ochenta veces el precio máximo autorizado por partida y devolver el dinero restante o, a voluntad del jugador, acumularlo para partidas posteriores hasta un máximo de veinte.

Las máquinas incorporarán los dispositivos que impidan al usuario introducir un valor superior al establecido o que devuelvan automáticamente el dinero depositado en exceso.

El billeteo es un dispositivo opcional. Si el prototipo dispone de él, ha de probarse su funcionamiento, en las mismas condiciones del monedero. Si no existe, se hará constar.

Si se introduce dinero por valor superior al precio de partida, debe devolver el cambio de forma automática.

El mayor valor aceptado no debe ser superior a 80 créditos. El resto debe ser retornado sin acción alguna por parte del jugador. Se admite que un billete, en ausencia de acción alguna sea devuelto íntegramente.

10

Otros dispositivos de seguridad.

Debe existir un anclaje que asegure frente a un posible balanceo o vuelco.

5º. Presentación de resultados

Fotografías del prototipo que ha sido ensayado.

Copia del contenido de la EPROM que contiene la memoria de juego que ha sido ensayada, y que se remitirá a la Subdirección de Estudios y Relaciones Institucionales del Ministerio del Interior o a la Dirección General de Tributos de la Consejería de Hacienda de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

El resultado de la comprobación previa y la comprobación manual se recogen, en cuanto a requerimientos generales, en el Cuadro I.

Las comprobaciones relativas a los contadores, se agrupan en el Cuadro II.

Los resultados del ensayo automático se reflejarán, por cada ciclo de 20.000 partidas en los siguientes cuadros:

-Histograma del porcentaje de premios acumulado. Cuadro III.

-Resumen de premios agrupados por cuantías, importe, número de veces y porcentaje con respecto al total devuelto. Cuadro IV.

-Gráfico por sectores que refleje, con base en el anterior resumen, la cantidad de veces que se obtiene cada tipo de premio con relación al total devuelto. Cuadro V.

-Gráfico similar al anterior, reflejando el importe de cada tipo de premio en relación con el total. Cuadro VI.

-El resultado del ensayo específico que se realice a las máquinas recreativas «B» con premio en especie, en el Cuadro VII.

Cuadro I

Modelo:
Dimensiones:
Fabricante:

Memoria:

1a

Versión:
Tipo (formato):
Checksum:
CRC:

Contador

Modelo:

Fabricante:

Nº	Requisito	SI	NO	Observaciones
2a	Existencia en frontal de	Plan de premios		
2b		% Devolución		
2c		Prohibición a menores		
2d		Prevención ludopatía		Dimensiones, tipo de letra y colores
2e		Reglas de juego		
3a	Desarrollo partida conforme a documentación			
3b	Correspondencia combinaciones-premios			
3c	Dispositivos que incidan sobre el programa de juego.			
4a	Premio máximo	B sencilla	80 €	
		B simultanea	120 €	
		B Salones	200 €	
		C	1502'50 €	
5a	Expulsión automática de premios			(Demora en seg.)
6a	Duración de la partida < 5 seg.			(Duración de 120 partidas)
7a	Inicio automático de partida			(Demora en seg.)
8a	Existencia de premios en especie			
9a	Posibilidad de aumento del porcentaje de devolución			(Indicar márgenes) Comportamiento si varía el porcentaje
10a	BANCO de premios	Cobro automático		(Demora en seg.)
11a	Contador de créditos	Valor máximo		
11b		Cambio correcto		
11c		Funcionamiento si > 1		
11d		Funcionamiento si = 1		
12a	Si pagadores	Bloqueo máquina		
12b	quedan vacíos	Completar pago		

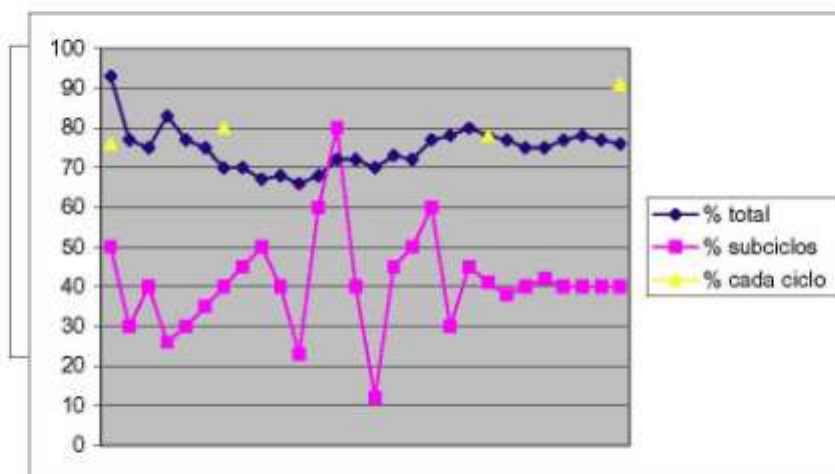
12c	Avería o desconexión pagadores	Bloqueo máquina			
12d		Completar pago			
13a	Exhibición permanente jackpot				Demora en seg.
13b	Existencia de reclamos sonoros				Demora en seg.
14a	Corte corriente eléctrica. (al restablecerse)	Mantener valores			
14b		Terminar partida			
14c		Completar pago monedas			
14d		Completar pago premios			
15a	Uso de señal de TV o video				
16a	Precio partida	B	0'20 €		
			0'40 € (partidas simultáneas)		
		C	6'01 €		
16b	Existencia billeteero	Devolución cambio			
16c		Valor máximo			
17a	Interconexión	Específica			
17b		Externa			
19a	Bloqueo de la máquina si rodillos no giran libremente				
20a	Devolución del cambio				
20b	Máximo valor admitido por monedero				
21a	Devolución en premios > 75 %				
22a	Dispositivos de anclaje				

Cuadro II

Nº	Requisito	SÍ	NO	Observaciones
18a	Contadores electromecánicos			
18b	Contadores electrónicos	Lectura Administración		
18c		Almacenamiento		
18d		Desconexión		
18e		Inviolabilidad		
18f		Corte alimentación		

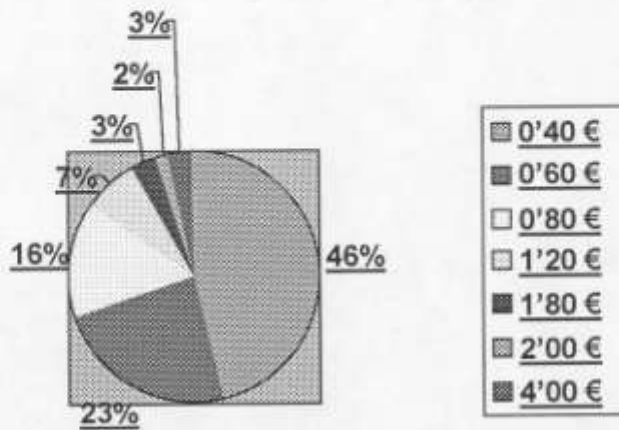
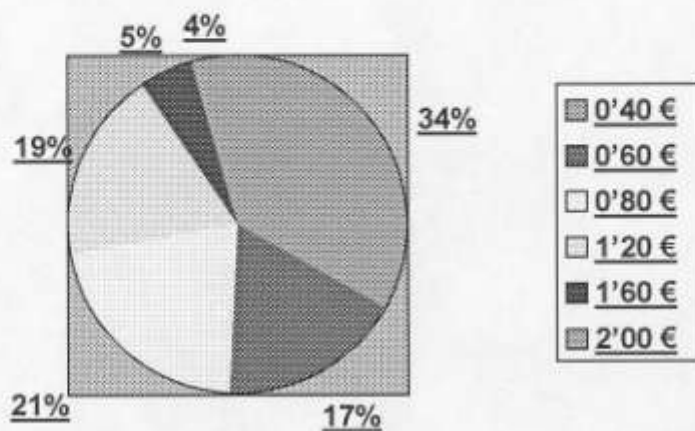
Cuadro III

Porcentaje de devolución

**Cuadro IV**

Distribución de premios

Premio (euros)	Nº veces	Importe	% devolución
0,30	573	28.650	10
0,45	200	15.000	8
6,00	183	18.300	9
6,30	108	16.200	9,3
12,00	23	4.600	1,6
12,30	14	3.500	1,2
...

Cuadro VNº de ocurrencias de los premiosCuadro VIDistribución de premios

Cuadro VII

Modelo:
Dimensiones:
Fabricante:
Memoria:

1a

Versión:
Tipo (formato):

Contador

Modelo
Fabricante
Fecha de probación

Nº	Requisito		SI	NO	Observaciones
2a	Existencia en frontal de	Memoria descriptiva			
2b		Prohibición a menores			
2c		Prevención ludopatía			Dimensiones, tipo de letra y colores
2d		Reglas de juego			
3a	Comprobación funcionamiento				
3b	Desarrollo partida conforme a documentación				
3c	Modo de obtención del premio				
3d	Posibilidad de manipulación				
3e	Expedición de premios				Impedimentos
3f	Accesibilidad de la pinza				
4a	Contador de créditos	Valor máximo			
4b		Cambio correcto			
5a	Si bandeja de premios queda vacía	Bloqueo máquina			
5b	Avería o desconexión motor o pinza	Bloqueo máquina			
6a	Existencia de reclamos sonoros				Demora en seg.
7a	Corte corriente eléctrica. (al restablecerse)	Terminar partida			
7b		Completar entrega de premios			
8a	Precio partida	0'20 €			
8b	Existencia billeteo	Devolución cambio			
8c		Valor máximo			
9a	Contadores electromecánicos				
9b	Contadores electrónicos	Lectura Administración			
9c		Almacenamiento			
9d		Desconexión			
9e		Inviolabilidad			
9f		Corte alimentación			
10a	Devolución del cambio				
10b	Máximo valor admitido por monedero				
11a	Dispositivos de anclaje				