



SERIES DE ESTÁNDARES TÉCNICOS

GLI-15:

Sistemas de Juegos Bingo y Keno Electrónicos

Versión: 1.3

Fecha de Publicación: 6 de Septiembre del 2011



SOBRE ESTE ESTÁNDAR

Este estándar ha sido producido por **Gaming Laboratories International, LLC** con el propósito de proporcionar certificaciones independientes a los fabricantes bajo este Estándar y cumplir con los requisitos establecidos en este documento.

Un fabricante debe presentar equipo con una petición que sea certificado de acuerdo con este Estándar. A partir de la certificación, Gaming Laboratories International, LLC., suministrará un certificado de cumplimiento junto con una marca apropiada *Gaming Labs Certified*[®] (Certificada por Gaming Labs) evidenciando la certificación a este Estándar.

Nada en lo dispuesto en este estándar se interpretará para ofrecer una opinión en cuanto a la clasificación de los sistemas de Bingo y Keno bajo el *Indian Gaming Regulatory Act* (IGRA) (Acto Regulatorio de Tribus de Indios)

Tabla del Contenido

Capítulo 1

1.0 Visión General – Estándares para Sistemas de Juegos Bingo y Keno

- 1.1 Introducción
- 1.2 Reconocimiento de otros Estándares Evaluados
- 1.3 Propósito del Estándar
- 1.4 Otros Documentos que Pueden Aplicarse

Capítulo 2

2.0 Requisitos de Sistemas de Juegos Bingo Electrónicos

- 2.1 Definición de Sistema de Juego Bingo
- 2.2 Procedimientos Generales de Operación
- 2.3 Requisitos de Puntos de Ventas o Estaciones de Cajeras
- 2.4 Requisitos de la Mesa de Anunciador
- 2.5 Requisitos del Servidor y Base de Datos
- 2.6 Requisitos del Dispositivo Electrónico de Marcar Cartones de Bingo (EBM)
- 2.7 Requisitos del Generador Electrónico de Números Aleatorios
- 2.8 Requisitos del Generador Mecánico de Números Aleatorios

Capítulo 3

3.0 Requisitos de Sistemas de Juegos Keno

- 3.1 Definición de Sistema de Juego Keno
- 3.1 Procedimientos Generales de Operación
- 3.2 Requisitos de Hardware (Soporte Físico)
- 3.3 Requisitos de Software (Soporte Lógico)

Capítulo 4

4.0 Juegos Keno y Bingo Electrónicos Utilizando Terminal de Jugador

- 4.1 Definición de Terminal de Jugador
- 4.2 Procedimientos Generales de Operación
- 4.3 Pago por Vale o Recibo de Pago
- 4.4 Terminal de Jugador Sin Dinero en Efectivo
- 4.5 Requisitos del Servidor de Juego
- 4.6 Requisitos del Servidor de Contabilidad
- 4.7 Reportes Requeridos

CAPÍTULO 1

1.0 VISION GENERAL – ESTANDAR PARA SISTEMAS DE JUEGOS BINGO Y KENO ELECTRONICOS

1.1 Introducción

1.1.1 Definición de los Sistemas de Keno y Bingo Electrónicos. Un Sistema de Keno y Bingo Electrónico es un sistema de control de juegos cuya función principal es proporcionar registros, búsquedas y reportes de los acontecimientos significativos de juego, recopilar información financiera, y mostrar y verificar los cartones ganadores. La finalidad de esta Normativa es proporcionar orientación sobre la certificación de los siguientes tipos de sistemas de Keno y Bingo electrónicos:

- a. juegos de sorteo manuales que utilizan cartones impresos;
- b. juegos de sorteo electrónicos que utilizan cartones impresos;
- c. juegos de sorteo manuales que utilizan dispositivos electrónicos de marcación de cartones;
- d. juegos de sorteo electrónicos que utilizan dispositivos electrónicos de marcación de cartones;
- e. juegos de sorteo manuales que utilizan una combinación de cartones impresos y dispositivos electrónicos de marcación de cartones;
- f. juegos de sorteo electrónicos que utilizan una combinación de cartones impresos y dispositivos electrónicos de marcación de cartones;
- g. juegos de sorteo electrónicos que utilizan terminales de juego.

1.1.2 Fases de la Certificación. La aprobación de un Sistema de Juego Bingo o Keno será certificada en dos fases.

- a. Los ensayos iniciales en el laboratorio, donde el laboratorio ensayará la integridad del sistema en conjunto con los dispositivos de juego, en un ambiente de laboratorio con el equipo ensamblado; y
- b. Certificación in situ donde las comunicaciones y configuraciones son ensayadas en la localidad del casino, previamente a la implementación.

1.2 Reconocimiento de otros Estándares Evaluados

1.2.1 Declaración general. Para desarrollar esta Normativa, se revisaron y utilizaron partes de los documentos de las organizaciones que se indican a continuación. Reconocemos y agradecemos a los reguladores que han compilado estos documentos:

- a. Estado de Kentucky: Depto. of Charitable Games (Departamento de Juegos Benéficos);
- b. Alberta, Canadá: Liquor and Gaming Authority (Autoridad de Bebidas Alcohólicas y Juegos);
- c. The Texas Lottery (Keno de Texas);
- d. Estado de Louisiana: Charitable Gaming Division (División de Juegos Benéficos);
- e. Estado de Nevada;
- f. Estado de New York: Charitable Games (Juegos Benéficos);

- g. Estado de Washington;
- h. Normas de Washington Charity Satellite Bingo;
- i. Provincia de British Columbia: Charitable Games (Juegos Benéficos);
- j. Estado de Illinois;
- k. Estado de Mississippi;
- l. Estado de Missouri;
- m. Estado de Nebraska;
- n. Estado de New Hampshire;
- o. Provincia de Nueva Escocia, Canadá;
- p. Estado de Virginia; y
- q. The National Indian Gaming Commission (Comisión Nacional India de Juegos).

1.3 Propósito del Estándar

1.3.1 Declaración General. La finalidad de esta normativa técnica es la siguiente:

- a. Eliminar el criterio subjetivo respecto del análisis y la certificación de los Sistemas de Keno y Bingo Electrónicos.
- b. Probar únicamente aquellos criterios que afectan la credibilidad e integridad del juego, tanto desde el punto de vista del cobro de ingresos como desde el punto de vista de la partida de juego.
- c. Crear una normativa que garantice que los sistemas de Keno y Bingo Electrónicos sean justos, seguros, y que puedan auditarse y operarse de forma correcta.
- d. Distinguir entre la política pública local y el criterio del laboratorio. En GLI, consideramos que cada jurisdicción local debe fijar su propia política pública con respecto al juego.
- e. Reconocer que las pruebas no relacionadas con el juego (tales como la Prueba Eléctrica) no deben incorporarse en esta normativa, sino que deben derivarse a los laboratorios de prueba correspondientes que se especialicen en ese tipo de pruebas. Excepto que en la normativa se indique expresamente, la prueba no está relacionada con cuestiones de salud o seguridad. Estas cuestiones son responsabilidad del fabricante, del comprador y del operador del equipo.
- f. Desarrollar una normativa que pueda modificarse fácilmente para incorporar la tecnología nueva.
- g. Desarrollar una normativa que no especifique una tecnología, un método o un algoritmo específicos. La finalidad es permitir el uso de una amplia gama de métodos para ajustarse a la normativa y, al mismo tiempo, fomentar el desarrollo de métodos nuevos.

1.3.2 Sin limitación de la tecnología. Se debe tener en cuenta que este documento no debe entenderse de forma tal que limite el uso de la tecnología futura. El documento no debe interpretarse de forma tal que no mencionar la tecnología implique que no esté permitida. Por el contrario, a medida que se desarrolla tecnología nueva, revisaremos esta normativa, realizaremos cambios e incorporaremos nuevos estándares mínimos para la tecnología nueva.

1.3.3 Alcance de la Normativa. Esta normativa únicamente regirá los requisitos del Sistema de Keno y Bingo Electrónicos necesarios para lograr la certificación a los fines de mostrar correctamente los números o las bolas seleccionados, verificar y otorgar correctamente las ganancias a los jugadores, y rendir cuentas y reportar todos los datos financieros y del historial de juegos que sean necesarios para auditar correctamente el sistema.

1.4 Otros Documentos que Pueden Aplicarse

1.4.1 Declaración General. Esta normativa cubre los requisitos mínimos de los Sistemas de Keno y Bingo electrónicos y todos los componentes relacionados. Pueden aplicarse las siguientes normativas:

- a. Normativa GLI-11 sobre Dispositivos de Juego en Casinos,
- b. Normativa GLI-12 sobre Sistemas Progresivos en Casinos y
- c. Procedimientos de Control Mínimos Internos de la Junta de Juegos Individuales.

CAPÍTULO 2

2.0 REQUISITOS DEL SISTEMA DE BINGO

2.1 Definiciones del Sistema de Bingo

2.1.1 Declaración General. Los siguientes son términos de uso común que se usarán a lo largo de este capítulo para describir el juego del Bingo y la partida de juego.

- a) “Partida” significa cada paquete separado o serie de paquetes que consta de un juego de bingo instantáneo, rifa "despega y gana" o cartones sellados con el mismo número de serie.
- b) “Designador” significa un objeto utilizado en el proceso de selección de números, tal como una pelota de ping pong, sobre el cual se imprimen las letras y los números del bingo.
- c) “Cartón impreso desechable” significa un cartón de bingo impreso no reutilizable fabricado con números pre impresos.
- d) “Dispositivo Electrónico de Control de Cartones de Bingo” (denominado “EBM” en este capítulo) significa un dispositivo electrónico que es utilizado por un jugador de bingo para controlar los cartones de bingo comprados en un evento de bingo de una organización autorizada. Un EBM es un medio para que los jugadores de bingo registren los números anunciados por el anunciador del bingo, y compara los números ingresados por el jugador con los números contenidos en los cartones previamente guardados en la memoria electrónica del dispositivo. Un EBM también identifica el patrón ganador, e indica únicamente al jugador de bingo cuando se obtuvo un patrón ganador de bingo. La marcación automática de números en el EBM únicamente es posible cuando se encuentra permitida por una ordenanza local. Un EBM no significa ni incluye un dispositivo en el cual se introducen monedas, Boletos, o fichas para activar el juego.
- e) “Verificación electrónica” significa la verificación del bingo que se hace ingresando el número del espacio libre del cartón de bingo ganador en la computadora que contiene un software pre programado para esta finalidad.
- f) “Sistemas de equipos y videos” incluye los equipos que facilitan la realización de un Bingo, tales como bolilleros, tableros, monitores de TV, cámaras, verificadores electrónicos y piezas de recambio para dichos equipos.
- g) “Estación base fija” tiene el mismo significado que Terminal de Juego.
- h) “Número del espacio libre”, “número central”, “cartón” o “número de cara” significa el número que generalmente figura en el espacio central de un cartón de bingo que identifica el patrón exclusivo de los números que figuran en ese cartón.
- i) “Fabricante” significa una persona que modifica, convierte, agrega o elimina piezas de un equipo completo de bingo u otro equipo de juego.
- j) “Paquete” significa un conjunto de cartones de bingo ensamblados en el orden de los juegos que se jugarán. Esto puede incluir o no juegos especiales, juegos en los cuales el ganador se lleva todo y premios gordos.
- k) “Número de permutación” significa un grupo de cartones de bingo predefinidos, cada uno de los cuales tiene un número de cartón.
- l) “Terminal de juego” significa un dispositivo o estación de juego conectada a un sistema central que permite que el jugador realice el juego del bingo electrónico.

- m) “Selección aleatoria” o “seleccionado al azar” significa un proceso de selección de designadores de números para producir números aleatorios durante un juego de bingo en el cual cada designador o número de la población restante tiene las mismas posibilidades o probabilidades de ser seleccionado.
- n) “Número de serie” significa un número exclusivo mostrado o imprimido por el fabricante en cada grupo de cartones de bingo o en cada cartón de bingo instantáneo o cartón “despega y gana” de una partida.
- o) “Sesión” significa un período de tiempo durante el cual se realizan uno o más juegos de bingo que comienzan con la selección de la primera bola para el primer juego y finaliza cuando alguien gana el último juego.

2.2 Procedimientos Generales de Operación

2.2.1 RESERVADO.

2.2.2 Exhibición del juego. Todos los sistemas deberán utilizar un panel de juego luminoso u otro medio para mostrar al público las bolas sorteadas y el patrón de juego ganador de la jugada.

2.2.3 Sorteo de bolas. Las bolas se sortearán de a una por vez de una máquina que mezcla las bolas o mediante un generador electrónico de números aleatorios certificado para ser utilizado en el juego del Bingo. El operador no tendrá arbitrio alguno sobre qué bola se sorteará.

2.2.4 Ventas de paquetes. Existirá una forma sencilla de determinar la cantidad de paquetes vendidos.

2.3 Requisitos de Puntos de Ventas o Estaciones de de Cajeras

2.3.1 Declaración General. Cada sistema de bingo debe tener un dispositivo o una instalación para la venta de cartones de bingo y las herramientas de cobro y contabilización necesarias para determinar las ventas realizadas a través del sistema de bingo.

2.3.2 Requisitos de Contabilización. El sistema debe tener la capacidad de registrar e imprimir reportes con detalles sobre las ventas e información contable. Dicha información puede incluir, entre otros datos, el precio de las caras de los cartones o paquetes, la cantidad de caras o paquetes vendidos, el total de ventas de caras electrónicas e impresas y el total pagado.

2.3.3 Requisitos de Copia de seguridad. El sistema debe tener un programa de copia de seguridad y archivo que permita que el operador guarde la información esencial en caso de que falle el sistema. Esta copia de seguridad puede ejecutarse automáticamente al finalizar cada sesión o puede ser un proceso manual que se ejecute según lo desee el operador.

2.3.4 Requisitos de reportes contables y de ventas. El sistema deberá tener reportes contables y de ventas con detalles de todas las transacciones financieras en el sistema. Asimismo, deberá llevarse en el sistema un registro de los acontecimientos significativos relacionados con la contabilidad y las ventas y deberá darse al operador la opción de imprimir dicho registro cuando

se lo requiera.

2.3.5 Requisitos de acceso de configuración. Los menús de elemento de interfaz ajuste/configuración no deben estar disponibles, salvo que se utilice un método de acceso autorizado.

2.3.6 Ajustes y correcciones de ventas. El sistema permitirá la realización de ajustes de medidores y correcciones de los datos de ventas, si correspondiera, a través de un menú de auditoría controlado por contraseña. Se deberá llevar en el sistema un registro de todos los cambios contables, incluidos el nombre/Id del empleado, la persona autorizada para realizar los cambios, la fecha del cambio, la hora del cambio y los elementos detallados que se ajustaron. Este registro de auditoría también deberá poder ser impreso cuando se lo solicite.

2.3.7 Estaciones de venta portátiles o remotas El sistema puede tener la capacidad de admitir unidades de venta remota siempre que cada unidad comunique todas las ventas a la estación central de ventas, ya sea mediante comunicaciones por radio o mediante transmisión directa a las estaciones. Las terminales remotas de ventas pueden tener todas las capacidades operativas de la estación central de ventas, con excepción de las funciones de auditoría que únicamente pueden realizarse en la estación central.

2.4 Requisitos de la Mesa de Anunciador

2.4.1 Declaración General. Un sistema de Bingo puede tener una “Mesa de Anunciadores” u otro medio a través del cual las bolas o los números seleccionados se ingresen en el sistema con fines de validación. La Mesa de Anunciadores no tendrá la capacidad de vender o modificar la información de ventas.

2.4.2 Información sobre sorteo de bolas. La Mesa de Anunciadores tendrá un bolillero manual o un Generador electrónico de números aleatorios aprobado, ver también la Sección 2.7, “Requisitos del Generador electrónico de números aleatorios” para determinar el orden de las bolas sorteadas. Cada bola sorteada deberá ser anunciada antes de marcar el tablero luminoso. Si el sistema utiliza dispositivos EBM, la información sobre la bola sorteada deberá ingresarse en el sistema en el mismo momento en que se anuncia el número. La Mesa de Anunciadores deberá tener algunos medios para corregir los errores de ingreso de las bolas sorteadas hasta el momento de cierre del juego.

2.4.3 Verificación del cartón ganador del Bingo. El sistema deberá tener un medio a través del cual todos los números de permutación de los cartones o los números de serie electrónicos estén dentro de una base de almacenamiento de datos para verificar el cartón ganador. El número o los números de cartón ganador, si más de un cartón obtuviera el Bingo de forma simultánea, se ingresarán en el sistema y el sistema verificará su validez. Un registro impreso de todas las bolas sorteadas, y de la cara de cada cartón de juego que ganó cada partido, según lo establezca la ordenanza local.

2.5 Requisitos del Servidor y Base de Datos

2.5.1 Declaración General. Un Sistema de Bingo Electrónico contendrá una base de almacenamiento de datos de todos los cartones de una permutación. No se permitirá modificar o cambiar la cara de los cartones de juego. El acceso a la base de almacenamiento de datos será controlado por autorización con contraseña u otro método seguro.

2.5.2 Reloj del Sistema. Un Sistema de Bingo debe mantener un reloj interno que marque la hora (con formato de 24 horas que sea entendido por el formato de fecha/hora local) y la fecha actuales. Dicho sistema se utilizará para establecer las siguientes funciones:

- a) sellado de tiempo para acontecimientos importantes;
- b) reloj de referencia para la presentación de reportes; y
- c) sellado de tiempo de todas las ventas y acontecimientos de sorteo.

2.5.3 Función de Sincronización. Si se admiten varios relojes, el sistema deberá tener una función mediante la cual pueda actualizar todos los relojes de los componentes.

2.5.4 Requisitos de reportes contables del sistema. El sistema u otro equipo deberán tener la capacidad de producir reportes contables generales que incluyan la siguiente información:

- a) el nombre de la organización;
- b) la fecha del juego y la cantidad total de cartones y paquetes vendidos;
- c) las ventas de los juegos regulares y por paquetes;
- d) toda la información sobre juegos especiales que se requiera para validar un bingo (por ej., color, patrones especiales, cartones especiales, números gratuitos, números pares/impares, etc.);
- e) cómputos de los juegos en los cuales el ganador se lleva todo y bonificaciones;
- f) reconciliación del efectivo adeudado y del efectivo recibido;
- g) todo el dinero recibido del juego del bingo;
- h) gastos con efectivo y cheques;
- i) el total de impuestos, efectivo, gastos y depósitos;
- j) la firma de la persona que prepara el reporte y la fecha; y
- k) otros reportes que requiera la ordenanza local específica.

2.5.5 Reportes del cronograma de juego. En el sistema, deberá poder imprimirse un reporte que detalle el cronograma de juego y los tipos de juegos realizados en la sesión. No se permitirán cambios en los parámetros de juego una vez iniciado el juego.

2.6 Requisitos del Dispositivo Electrónico de Marcar Cartones de Bingo (EBM)

2.6.1 Declaración General. EBM no significará ni incluirá ningún dispositivo en el cual se introduzcan monedas, Boletos o fichas para activar el juego.

2.6.2 Limitación de cartones de Bingo. El EBM tendrá la capacidad de limitar la cantidad de cartones de bingo por juego, si fuese requerido por las ordenanzas locales.

2.6.3 RESERVADO

2.6.4 Borrado de EBM. Cada EBM estará programado para borrar automáticamente todos los cartones de bingo electrónico y/o los números de cara de los cartones de bingo guardados en el dispositivo:

- a. Al apagarse el dispositivo después de haberse jugado el último juego de bingo del evento;
o
- b. mediante alguna sincronización secundaria o método de borrado.

2.6.5 Selección de cartones. No podrá diseñarse un EBM que permita que los jugadores de bingo diseñen sus propios cartones de bingo mediante la selección, el cambio o la colocación de números en un cartón, salvo que la ordenanza local lo permita.

2.6.6 EBM sin un sistema de sitio. Si el EBM no se usa en conjunto con un sistema de sitio, sino que requiere una organización para ingresar los números de cara del cartón de bingo de los cartones de bingo impresos desechables, debe existir un método para limitar la cantidad de cartones cargados en el dispositivo. El límite lo establecerá la ordenanza local. Asimismo, el sistema deberá tener un medio para configurar la limitación, si fuese requerida por la ordenanza local. Un sistema de sitio no podrá participar en ningún tipo de transacción de venta, anulación o recarga, salvo que el EBM esté conectado al sistema de sitio y se comunique con éste.

2.6.7 Impresión de los cartones de Bingo. Una función de recepción para los cartones de bingo electrónico debe estar integrada al sistema de sitio y debe registrar e imprimir una copia que se entrega al jugador, el número de identificación del dispositivo, la fecha, el número de los cartones de bingo electrónico comprados o cargados y el monto total cobrado por los cartones de bingo electrónico.

2.6.8 Impresión de la información del juego de Bingo. Un sistema de sitio podrá proporcionar los números ganadores y los patrones de juego requeridos para todo el evento de bingo en una copia impresa. La copia impresa deberá estar disponible a solicitud en el evento de bingo.

2.6.9 EBM o mal funcionamiento del sistema de sitio. Si se detecta un mal funcionamiento o problema con un EBM o sistema de sitio que pueda afectar la seguridad o integridad del juego de bingo, de los dispositivos de control del cartón de bingo, o del sistema de sitio, el sistema deberá registrar el mal funcionamiento y notificarlo inmediatamente al personal de operaciones lo antes posible.

2.6.10 RESERVADO

2.6.11 RESERVADO

2.6.12 RESERVADO

2.6.13 Copia de seguridad de EBM. Se recomienda que, independientemente de la cantidad de EBM disponibles para el juego, la organización licenciada reserve como mínimo un (1) dispositivo como dispositivo de seguridad, en caso de que funcione mal un dispositivo de juego

que se esté usando.

2.6.14 RESERVADO

2.6.15 RESERVADO

2.6.16 Verificación de cartones de Bingo. Los números que figuran en un cartón de bingo identificado por un EBM como un cartón de bingo ganador deberán ser verificados ante la presencia de la mayoría de los jugadores o deberán ingresarse en el verificador de cartones electrónicos.

2.7 Requisitos del Generador Electrónico de Números Aleatorios

2.7.1 Requisitos del Generador de Números Aleatorios. El uso de los resultados de un RNG en la selección de los símbolos de juego o la producción de resultados del juego. La selección:

- a) será estadísticamente independiente;
- b) se ajustará a la distribución aleatoria deseada;
- c) aprobará varias pruebas estadísticas reconocidas; y
- d) será impredecible.

2.7.2 Pruebas aplicadas. El laboratorio de prueba puede implementar varias pruebas reconocidas para determinar si los valores aleatorios producidos por el generador de números aleatorios pasan o no el nivel de confianza del 99%. Estas pruebas pueden incluir, entre otras, las siguientes:

- a) prueba de chi al cuadrado;
- b) prueba de distribución equitativa (frecuencia);
- c) prueba de intervalos;
- d) prueba de traslape;
- e) prueba de cobro de cupones;
- f) prueba de permutación;
- g) prueba de Kolmogorov-Smirnov;
- h) pruebas de criterios adyacentes;
- i) prueba de orden estadístico;
- j) pruebas de corrida (los patrones de frecuencia no deberán ser recurrentes);
- k) prueba de correlación de juego;
- l) potencia de la prueba de correlación serial y grado de correlación serial (los resultados deben ser independientes del juego previo); y
- m) pruebas sobre las subsecuencias.

2.7.3 Requisito de la actividad del RNG en segundo plano. El RNG debe realizar ciclos en forma continua en segundo plano entre partidas y durante la jugada a una velocidad que no pueda ser cronometrada por el jugador. El laboratorio de prueba reconoce que a veces durante la partida, el RNG no podrá realizar el ciclo cuando se puedan suspender las interrupciones. El laboratorio de prueba reconoce esto, pero detectará que esta excepción debe mantenerse al mínimo.

2.7.4 Inicialización del RNG. Un acontecimiento no controlado determinará aleatoriamente la primera inicialización. Después de cada sorteo de bola habrá un cambio aleatorio en el proceso del RNG (nueva inicialización, cronómetro aleatorio, demora, etc.). Esto asegurará que el RNG no comience siempre con el mismo valor. Es posible no utilizar una inicialización aleatoria. Sin embargo, el fabricante debe asegurar que las partidas no se sincronizarán.

2.7.5 RESERVADO

2.7.6 Juegos de sorteo de bolas. A continuación se indican las consecuencias de los juegos en los que se sortean bolas de un bolillero:

- a) al comienzo de cada juego, únicamente se mostrarán las bolas correspondientes al juego, y cuando se seleccionen juegos con bonificaciones y bolas extra, se deben elegir de la selección original sin duplicar una bola ya elegida;
- b) no se volverá a mezclar el bolillero, salvo que así lo establezcan las reglas del juego descritas;
- y
- c) a medida que se sorteen las bolas del bolillero, deberán utilizarse inmediatamente según las Reglas del Juego (es decir, las bolas no se descartarán debido a una conducta adaptativa del dispositivo de juego).

2.7.7 Algoritmos de escala.

- a) Si para alguna finalidad del dispositivo de juego se requiere un número aleatorio con un rango más corto que el proporcionado por el RNG, el método de reajuste de escala (es decir, conversión del número a un rango inferior) se diseñará de forma tal que todos los números dentro del rango inferior sean igualmente probables.
- b) Si un número aleatorio seleccionado se encuentra fuera del rango de distribución equitativa de los valores de reajuste de escala, se puede desechar ese número aleatorio y seleccionar el siguiente de la secuencia a los fines del reajuste de escala.

2.8 Requisitos del Generador Mecánico de Números Aleatorios

2.8.1 Juegos mecánicos basados en RNG. Los juegos mecánicos basados en RNG son juegos que utilizan las leyes de la física para generar el resultado del juego. Todos los juegos mecánicos basados en RNG deben cumplir con los requisitos de este documento, con excepción de los requisitos de los generadores electrónicos de números aleatorios. Asimismo, los juegos mecánicos basados en RNG deben cumplir las siguientes normas:

- a. La prueba de laboratorio probará múltiples iteraciones a través de comunicaciones por PC para reunir datos suficientes para verificar la aleatoriedad. Asimismo, el fabricante puede suministrar datos dinámicos en esta evaluación.
- b. Las piezas mecánicas deben construirse con materiales que eviten la descomposición de los componentes con el transcurso del tiempo (por ej., una bola no deberá desintegrarse).
- c. No se deberán alterar las propiedades de los elementos físicos utilizados para elegir la selección.
- d. El jugador no tendrá la capacidad de interactuar físicamente o de tener contacto físico o

manipular la máquina físicamente con la parte mecánica del juego.

NOTA: El laboratorio se reserva el derecho de solicitar piezas de recambio después de un período de tiempo predeterminado. Asimismo, los dispositivos pueden requerir inspecciones periódicas para garantizar la integridad del dispositivo. Todos los juegos mecánicos basados en RNG serán revisados caso por caso.

2.8.2 Método mecánico de mezclado de bolas. En los sitios de juego que no utilizan un RNG electrónico para extraer las bolas ganadoras, debe utilizarse un dispositivo mecánico que use flujo de aire para mezclar y sortear las bolas de forma aleatoria con el fin de determinar las letras y los números o símbolos que serán anunciados. Dicho dispositivo se deberá construir de la siguiente forma:

- a) debe permitir que los participantes observen en su totalidad el mezclado de las bolas, y
- b) la operación no puede ser interrumpida para cambiar la ubicación aleatoria de las bolas en el receptáculo de salida del dispositivo, salvo cuando el dispositivo se encuentre apagado.

2.8.3 Bolas de bingo. Un conjunto de bolas, cada una de ellas con un número exclusivo, y las letras B, I, N, G, u O, aunque no es necesario que figuren las letras B, I, N, G, O si las bolas se usan para juegos de bingo de velocidad o de cara oculta. Se deben cumplir los siguientes requisitos adicionales sobre las bolas de bingo:

- a) el conjunto de bolas completo debe estar disponible para que los jugadores lo inspeccionen antes del comienzo de una sesión de bingo para determinar que todas las bolas se encuentran presentes y en condiciones operativas;
- b) cada bola numerada deberá tener el mismo peso que cada una de las otras bolas y no debe contener defectos; y
- c) cada conjunto de bolas en juego debe distinguirse de los otros conjuntos de bolas en juego.

2.8.4 Resultado del RNG. Deberá existir un método para mostrar el Resultado del RNG para los números anunciados en todos los juegos de bingo. La pantalla deberá ser visible para todos los jugadores y deberá indicar claramente todos los números anunciados.

CAPÍTULO 3

3.0 REQUISITOS DE SISTEMAS DE JUEGOS KENO

3.1 Definición del Sistema de Keno

3.1.1 Declaración General. Los siguientes son términos de uso común que se usarán para describir el juego de Keno y la partida de juego.

- a) “EPROM” significa memoria de sólo lectura (ROM) borrrable programable.
- b) “Registro de excepciones” significa un reporte que documenta un pago de premio que no ha sido autorizado por la computadora.
- c) “Boleto interior” significa un Boleto de Keno en blanco:
 - i. construido con ochenta (80) bloques numerados de uno (1) a ochenta (80), y
 - ii. que contiene un bloque de apuesta.
- d) “Keno” significa un juego con números en el cual:
 - i. un participante elige entre uno (1) y diez (10) números de entre un grupo de ochenta (80) números; y
 - ii. el ganador y su premio se determinan cuando sus números coinciden con los veinte (20) números generados en el juego.
- e) “Equipo de Keno” significa:
 - i. dispositivo de selección electrónica,
 - ii. generador de números aleatorios,
 - iii. sistema computarizado de Keno, o
 - iv. sistema integrado de hardware y software informático que:
 - A. genera un Boleto para el jugador,
 - B. registra un resultado de juego,
 - C. verifica un Boleto ganador,
 - D. produce un reporte de gerencia, o
 - E. realiza otros controles internos de auditoría de una operación de Keno.
- f) “Gerente de Keno” significa la persona encargada de la operación del juego de Keno.
- g) “Boleto exterior” significa un Boleto generado por la computadora que se entrega al jugador y que refleja cierto juego e información de apuesta.
- h) “PROM” significa memoria de sólo lectura (ROM) programable.
- i) “Selección rápida” significa una selección de números realizada por la computadora para el jugador.
- j) “Generador de números aleatorios” significa un dispositivo:
 - i. Para generar valores numéricos que muestran características de aleatoriedad, y
 - ii. compuesto por:
 - A. hardware informático,
 - B. software informático o
 - C. una combinación de hardware y software informáticos.
- k) “ROM” o “memoria de sólo lectura” significa:
 - i. El componente electrónico utilizado para almacenar información permanente en los equipos de Keno que proporciona las instrucciones que necesita la computadora para comenzar a operar cada vez que se enciende,

- ii. "PROM" y
- iii. "EPROM".
- l) “Dispositivo de selección” significa un dispositivo que:
 - i. Puede operarse:
 - A. manualmente o
 - B. automáticamente, y
 - ii. se utiliza para seleccionar números de forma aleatoria.
- m) “Registro de transacción” significa un registro de la misma información impresa en cada Boleto exterior que:
 - i. Se retiene en la memoria de la computadora o
 - ii. Se imprime por la computadora.

3.2 Procedimientos Generales de Operación

3.2.1 Declaración General. Las normas que contiene esta sección son normas generales que rigen la realización de la Keno.

3.2.2 Operación del equipo de Keno. Los jugadores no tendrán acceso al equipo de Keno ni tampoco se les permitirá activarlo. El personal de operaciones ingresará en la computadora los números seleccionados por el jugador, junto con la cantidad apostada y los números totales jugados, y el jugador recibirá un Boleto exterior. El Boleto interior deberá conservarse por lo menos hasta tres juegos posteriores al juego para el cual se compró el Boleto.

3.2.3 Marcación del Boleto. Los jugadores deberán marcar el Boleto interior con los números seleccionados o también se permite la selección mediante selección rápida.

3.2.4 Boleto exterior. La información del Boleto exterior se registrará en el registro de transacción de manera simultánea a la generación del Boleto exterior.

3.2.5 Información del Boleto exterior. El Boleto exterior que se entrega al jugador deberá contener la siguiente información:

- a) fecha del juego,
- b) números seleccionados por el jugador,
- c) número de secuencia del Boleto,
- d) condicionamiento del Boleto,
- e) número de estación en la cual se generó el Boleto,
- f) número del juego y
- g) nombre de la organización.

3.2.6 Anulación de un Boleto. Si se anula un Boleto, la información anulada se ingresará en la computadora, y la computadora documentará la información correspondiente sobre la apuesta anulada. Luego se emitirá un talón de anulación que deberá conservarse con los Boletos exteriores como documentación de la transacción.

3.2.7 Mal funcionamiento durante la selección de números. Si el equipo de Keno deja de

funcionar o funciona mal durante la selección de los números ganadores y el problema no se soluciona oportunamente, se les reintegrará a los jugadores el monto apostado que figura en su Boleto exterior.

3.2.8 Inicio del juego. Cuando el gerente de Keno considere que se han emitido todos los Boletos de un juego, el juego se cerrará y se les notificará a todos los jugadores. Después del cierre de un juego y del inicio del proceso de selección de números, no podrán emitirse ni anularse Boletos. Deberán realizarse controles para evitar la emisión o anulación de Boletos después del cierre de un juego y del inicio del proceso de selección de números.

3.2.9 Exhibición de ganancias. Antes de seleccionar los números, se deberá dar a conocer el pago o premio potencial para cada tipo diferente de apuesta a los jugadores. Esto puede realizarse mediante la publicación de los pagos potenciales de forma visible para los jugadores o mediante un cronograma impreso disponible en todos los sitios en los cuales se juega Keno.

3.2.10 Exhibición de las restricciones de tiempo. En todos los sitios en los cuales se juega Keno deberá publicarse de forma visible un aviso que indique las restricciones de tiempo para canjear un Boleto ganador o se deberá imprimir dicho aviso en el Boleto exterior o en el cronograma de pago de premios.

3.2.11 Generación del Boleto de sorteo. La computadora preparará un Boleto de sorteo.

3.2.12 Cobro de ganancias. El jugador deberá esperar hasta el anuncio del último juego con apuestas para cobrar las ganancias. El jugador podrá jugar menos juegos consecutivos que los originariamente indicados, si se obtiene la aprobación del gerente de Keno y las apuestas anuladas se documentan correctamente en el registro de transacción.

3.2.13 Verificación de ganadores. Antes de que se pague el premio, deberán verificarse los Boletos ganadores y el pago se realizará de la siguiente forma:

- a) Se deberán establecer procedimientos para impedir el pago de un Boleto presentado anteriormente para el pago, Boletos ganadores no reclamados después de un período de tiempo, Boletos anulados y Boletos que no se han emitido.
- b) El número de secuencia de un Boleto presentado para el pago deberá ingresarse en la computadora, y el monto de pago será generado por la computadora y entregado al jugador.
- c) No se realizará pago alguno si no se presenta un Boleto exterior ganador. Si el monto de pago no se indica en el Boleto exterior, se emitirá un talón de pago.
- d) Deberá generarse y mantenerse un registro de excepciones que documente los pagos realizados a Boletos que no han sido autorizados por la computadora.

3.2.14 Ganadores simultáneos. Si dos (2) o más Boletos cumplen con los requisitos para ganar el premio mayor en un mismo juego, el premio total se dividirá por partes iguales entre los Boletos ganadores con sujeción al límite de pago de premios por juego. Los límites aplicables sobre pago de premios deberán publicarse de forma legible en todos los sitios en los cuales se juega Keno e imprimirse en el cronograma de pago de premios.

3.3 Requisitos de Hardware (Soporte Físico)

3.3.1 Declaración General. Todo hardware relacionado con un Sistema de Keno deberá cumplir con los siguientes requisitos de hardware:

- a) Todas las piezas eléctricas y mecánicas y los principios de diseño deberán seguir los códigos aceptables de la industria respecto del diseño y la fabricación.
- b) Los tableros lógicos y los EPROM de software deberán encontrarse en un área bajo llave o sellada dentro de la máquina o en una máquina separada. Las únicas personas con acceso a esta área serán los empleados de mantenimiento autorizados del fabricante o distribuidor.
- c) Deberá instalarse un protector contra sobre voltaje que suministre electricidad al equipo.
- d) El funcionamiento del equipo de Keno será inmune a las influencias del exterior del dispositivo, incluida la interferencia electromagnética, la interferencia electroestática y la interferencia por radiofrecuencia.
- e) Todas las funciones y los programas informáticos deberán guardarse en un lugar seguro y protegido.
- f) El diseño del equipo de Keno deberá garantizar que no existan puntos de fácil acceso relacionados con la función del juego que permitan alguna entrada y que no exista acceso a los circuitos de entrada o salida, salvo que sea necesario para el correcto funcionamiento del equipo. No se podrán colocar interruptores u otros dispositivos de control en la máquina que hagan que la máquina funcione de forma diferente a la forma originariamente diseñada.

3.4 Requisitos de Software (Soporte Lógico)

3.4.1 Declaración General. Esta sección se refiere a todo el software relacionado con un Sistema de Keno.

3.4.2 Almacenamiento del software. Todos los programas que residen en el equipo deben guardarse en un medio de almacenamiento que no se altere a través del uso del circuito o la programación de la máquina en sí misma.

3.4.3 Detección de corrupción. Los programas de la máquina deberán poder detectar la corrupción y deberán generar un mensaje de error como consecuencia de la falla del medio de almacenamiento del programa y hacer que la máquina interrumpa el juego hasta corregir el error.

3.4.4 Generador de números aleatorios. Un generador de números aleatorios residirá en un PROM o EPROM protegido en el tablero lógico de la computadora. Los números seleccionados por el generador de números aleatorios para cada juego se guardarán en la memoria de la computadora y podrán imprimirse para generar un Boleto de sorteo sin ingreso manual de los números requeridos. Cada combinación posible de números que produzca resultados de juego ganadores o perdedores estará disponible para la selección aleatoria al inicio de cada juego. El proceso de selección aleatoria no producirá patrones de resultados de juego, ni dependerá de selecciones previas de números o resultados de juego, del monto apostado, o del estilo o método de juego. La lógica del hardware o software no puede interferir en el software del generador de números aleatorios; ver también la Sección 3.7 “Requisitos del Generador electrónico de números

aleatorios” y la Sección 3.8 “Requisitos del generador mecánico de números aleatorios”.

3.4.5 Retención de los datos de juego. Las siguientes normas se aplican a los datos de juego dentro del Sistema de Keno:

- a) El equipo de Keno no podrá tener un mecanismo mediante el cual un error genere el borrado automático de los datos de juego. Los datos de juego deberán conservarse en todo momento, independientemente de que la máquina sea alimentada con energía.
- b) Los datos de juego deben guardarse de forma tal que se evite la pérdida de datos al reemplazar piezas o módulos durante el mantenimiento normal.

3.4.6 Impresora. Las siguientes normas se aplican a las impresoras asociadas al Sistema de Keno:

- a) Los números que selecciona el jugador deberán imprimirse en el Boleto exterior.
- b) El mecanismo de la impresora deberá tener un sensor de papel que al percibir "escasez de papel" permita que la máquina termine de imprimir el Boleto e impida la posterior impresión de otros Boletos.
- c) Las máquinas deberán reconocer un evento de pérdida de energía de la impresora e interrumpir el juego hasta que la energía haya regresado a la impresora y la máquina pueda generar un Boleto válido.
- d) La impresora deberá tener la capacidad de generar, como mínimo, los reportes contables que se indican a continuación. Los registros deberán incluir lo siguiente:
 - i. la información contenida en el registro de transacción;
 - ii. la información de pago de cada juego realizado;
 - iii. el sorteo de números y la hora del sorteo de cada juego realizado;
 - iv. RESERVADO;
 - v. información sobre excepciones del sistema, incluidas las anulaciones y los pagos atrasados de cada juego realizado; y
 - vi. el registro de excepciones.

3.4.7 Requisitos del reporte. Al cabo de cada día, se debe generar un reporte diario. Los reportes requeridos son los siguientes:

- a) Deberán mantenerse reportes que contengan las ganancias y ventas diarias de cada vendedor.
- b) Deberán mantenerse reportes que contengan (sobre cada juego autorizado) las ganancias, las ventas, y el porcentaje de reserva en función de la relación ganancias/ventas sobre lo siguiente:
 - i. cada turno,
 - ii. cada día,
 - iii. mes hasta la fecha actual y
 - iv. año hasta la fecha actual o año fiscal hasta la fecha actual, según corresponda.
- c) Información de pago (fecha, hora, número de Boleto, monto, etc.).
- d) Información de juego (número, sorteo de bolas, hora, etc.).
- e) Resumen diario que contenga lo siguiente:
 - i. ventas,
 - ii. pagos e
 - iii. ingresos brutos (ganancias).
- f) Información sobre excepciones del sistema, incluido lo siguiente:
 - i. anulaciones,

- ii. pagos atrasados e
- iii. información correspondiente sobre los parámetros del sistema (por ej., cambios de las tablas de pago, sorteos de bolas, pagos mayores a un monto predeterminado, etc.).

CAPÍTULO 4

4.0 JUEGOS KENO Y BINGO ELECTRONICOS UTILIZANDO TERMINAL DE JUGADOR

4.1 Definición de Terminal de Jugador

4.1.1 Declaración General. Los siguientes son términos de uso común que se usarán a lo largo de este capítulo para describir el juego del Bingo y el juego de la Keno y la partida de juego.

- a) “Boleto de cobro” significa un instrumento de valor generado por una máquina de juego que representa un importe monetario adeudado a un cliente en una máquina de juego específica. Esta inversión puede apostarse en otras máquinas mediante el depósito del Boleto de cobro en el aceptador de documentos de la máquina.
- b) “EPROM” significa memoria de sólo lectura borrable programable.
- c) “Servidor de juego” significa un dispositivo electrónico de selección que utiliza un generador de números aleatorios.
- d) “Máquina de juego” significa una máquina electrónica o electromecánica que contiene un microprocesador con capacidad de generación de números aleatorios que permite que un jugador realice juegos de azar, algunos de los cuales pueden implicar habilidades. Dicha máquina se activa mediante la colocación de una moneda, ficha o Boleto, o mediante el uso de crédito, y otorga créditos de juego, dinero en efectivo, fichas o repeticiones de juegos, o un comprobante escrito de los créditos acumulados por el jugador que luego podrá canjear por dinero en efectivo.
- e) “Reserva” significa la relación entre ganancia y moneda insertada de las máquinas de juego.
- f) “Porcentaje de reserva” significa el porcentaje calculado al dividir la ganancia por el depósito de ganancia o la moneda insertada. Se puede calcular para mesas individuales o máquinas tragamonedas, tipo de juegos de mesa o máquinas tragamonedas de forma diaria o acumulativa.
- g) “Pago de premio gordo” significa la parte de un premio gordo pagado por el personal de la máquina de juego. Generalmente, el monto se determina como la diferencia entre el monto total publicado del premio gordo y las monedas pagadas por la máquina. También puede ser el monto total del premio gordo.
- h) “PIN” significa el número de identificación personal seleccionado por el jugador y utilizado para acceder a la cuenta del jugador.
- i) “Sistema de rastreo de jugadores” significa un sistema generalmente utilizado en los departamentos de máquinas de juego que puede registrar el juego de la máquina de juego de los clientes individuales.
- j) “Generador de números aleatorios” significa un dispositivo que genera números con ausencia de un patrón. Puede utilizarse para determinar números seleccionados en varios juegos, tales como la Keno y el bingo. También se utiliza comúnmente en las máquinas de juego para generar resultados de juego.
- k) “Reserva teórica” significa el porcentaje de reserva previsto o la ganancia de una máquina de juego individual que funciona con monedas calculado en relación con su cronograma de pago y entornos de cinta de rodillo o EPROM.

- l) “Hoja de trabajo de retención teórica” significa una hoja de trabajo proporcionada por el fabricante de todas las máquinas de juego que indica los porcentajes teóricos que la máquina de juego debería retener según los niveles correctos de monedas insertadas. La hoja de trabajo también indica las configuraciones de la cinta de rodillo, la cantidad de monedas que pueden jugarse, el cronograma de pago, la cantidad de rodillos y otra información descriptiva del tipo particular de máquina de juego.
- m) “Fichas” significa una moneda como sustituto de dinero, en varias denominaciones, que se utiliza para las transacciones de juego.

4.2 Procedimientos Generales de Operación

4.2.1 Declaración General. Las siguientes son normas generales que rigen la realización de juegos de Keno o Bingo utilizando terminales de juego.

- a) las terminales electrónicas de juego deben diseñarse para cumplir con la normativa definida en GLI-11 y GLI-12, con excepción de los requisitos del Generador de Números Aleatorios, siempre que el sistema de Keno o Bingo contenga un RNG aprobado, y también para cumplir con los requisitos de los equipos de manejo de dinero en efectivo, siempre que el sistema de Keno o Bingo admita transacciones de caja; y
- b) si el equipo electrónico utiliza un código de barras o una lectora de microchip, una entidad independiente del personal del Bingo deberá probar periódicamente la lectora para determinar que lea correctamente el código de barras o el microchip.

4.2.2 Correlación del juego en vivo. A menos que se muestre lo contrario en el tablero de pago, en los casos en que el dispositivo de juego dispute un juego reconocible, como póquer, blackjack, ruleta, etc., las mismas probabilidades asociadas al juego en vivo serán evidentes en el juego simulado.

4.3 Pago por Vale o Recibo de Pago

4.3.1 Declaración General. Si el equipo electrónico entrega un vale o un recibo de pago al jugador, se aplicarán las siguientes reglas:

- a) El cliente podrá solicitar un Boleto de cobro a la máquina de juego que refleje todos los créditos restantes. Una impresora interna de documentos deberá imprimir el Boleto de cobro en la máquina de juego.
- b) El cliente deberá canjear el Boleto de cobro en la cabina de cambio o caja de cobranza. Al presentar el Boleto para su cambio, el cajero deberá:
 - i. escanear el código de barras con un lector óptico o su equivalente; o
 - ii. ingresar en la computadora el número de validación del Boleto de cobro.
- c) La información que contiene el Boleto de cobro deberá transmitirse a la computadora central. La computadora central verificará la autenticidad del Boleto de cobro y se comunicará directamente con la terminal de la cabina de cambio o caja de cobranza.
- d) Si fuese válido, el cajero pagará al cliente el monto correspondiente y el Boleto de cobro se ingresará como “pagado” en el sistema.
- e) Si fuese inválido, la computadora central deberá notificar al cajero la existencia de una de las siguientes condiciones:

- i. no se puede encontrar el número de serie en el archivo (fecha vencida, falsificación, etc.);
 - ii. el Boleto de cobro ya se ha pagado; o
 - iii. el monto del Boleto de cobro es diferente al monto que figura en el archivo. El cajero deberá negar el pago al cliente y notificar a un supervisor sobre la condición de invalidez.
- f) Si se cae temporalmente el sistema de máquinas de juego sin monedas/sin efectivo, los cajeros pueden canjear los Boletos de cobro después de registrar lo siguiente:
- i. número de serie del Boleto de cobro,
 - ii. fecha,
 - iii. monto en dólares y
 - iv. número de la máquina de juego emisora.
- g) Los Boletos de cobro deberán validarse con la mayor prontitud posible al restablecerse el sistema de la máquina de juego sin monedas/sin efectivo.

4.4 Terminal de Jugador Sin Dinero en Efectivo

4.4.1 Declaración General. Si la máquina de juego no acepta Boletos o monedas y no devuelve Boletos o monedas, se aplicará la siguiente normativa:

- a) el dispositivo debe estar conectado a una computadora central con hardware y software de soporte para coordinar las actividades de red, proporcionar interfaz del sistema, y almacenar y administrar una base de datos de jugadores/cuentas; o
- b) una red de terminales de juego contiguas con monitores de video con pantallas táctiles o controlados por botones y conectadas a un dispositivo de selección electrónica y a la computadora central a través de una red de comunicaciones; o
- c) uno o más dispositivos de selección electrónica con generadores aleatorios de números que seleccionan una combinación o varias combinaciones de números, colores y/o símbolos para una red de terminales de juego.

4.5 Requisitos del Servidor de Juego

4.5.1 Declaración General. Si las terminales de juego están conectadas a un servidor de juego, se aplicará la siguiente normativa:

- a) El servidor de juego generará y transmitirá al banco de terminales de juego un conjunto de números, colores y/o símbolos aleatorios a intervalos regulares. Los resultados subsiguientes de juego se determinan en la terminal de juego y la información consiguiente es transmitida al servidor de cuentas.
- b) Los servidores de juego se alojarán en un sitio de servidores de juego o gabinete de seguridad con llave fuera de la terminal de juego.

4.6 Requisitos del Servidor de Contabilidad

4.6.1 Declaración General. Una computadora central que sirve como servidor de cuentas

realizará el mantenimiento de las cuentas de los clientes y la función de depósito/extracción de los saldos de dichas cuentas. Si las terminales de juego están conectadas a un servidor de cuentas, se aplicará la siguiente normativa:

- a) Los clientes pueden acceder a sus cuentas del sistema de computadoras mediante un Número de Identificación de Jugador u otro método de seguridad en la terminal de juego. Las terminales de juego pueden estar equipadas con un lector de tarjeta y panel o pantalla táctil de PIN (número de identificación personal) para tal efecto.
- b) Todas las comunicaciones entre los dispositivos periféricos remotos y el sistema serán encriptados por motivos de seguridad.
- c) Un secretario preparará un archivo informático para cada cliente antes de que el cliente reciba una tarjeta de PIN para ser utilizada en la máquina de juego. El cliente seleccionará su PIN de cuatro dígitos que únicamente conocerá el cliente y que se usará junto con la tarjeta de PIN.
- d) El secretario iniciará sesión con una contraseña única en una terminal equipada con los periféricos requeridos para ingresar los datos del formulario de Inscripción del Cliente. El personal de MIS emite las contraseñas y únicamente podrán ser cambiadas por el personal de MIS a discreción del director de departamento.
- e) Después de ingresar una cantidad específica de PIN incorrectos en la caja o terminal de juego, el cliente deberá remitirse al Centro de Información de Máquinas de Juego para obtener un nuevo PIN. Si el cliente se olvida o pierde su PIN de cuatro dígitos, o solicita que cambien dicho PIN, el cliente deberá dirigirse al Centro de Información de Máquinas de Juegos.

4.6.2 Depósitos en cuenta. Si un cliente deposita créditos en una cuenta existente, se aplicará la siguiente normativa:

- a) El cajero deberá iniciar sesión con una contraseña exclusiva en una terminal de caja equipada con los periféricos requeridos para realizar las transacciones de crédito. El personal de MIS emite las contraseñas y únicamente podrán ser cambiadas por el personal de MIS a discreción del director de departamento.
- b) El cliente deberá entregar el efectivo, las fichas, las monedas o los cupones junto con su tarjeta de PIN a un cajero para depositar los créditos.
- c) El cajero realizará la transacción utilizando un escáner de tarjetas por el cual el cajero pasará la tarjeta de PIN del cliente.
- d) El cajero aceptará los fondos del cliente e ingresará el monto correspondiente en la terminal de caja.

4.7 Reportes Requeridos

4.7.1 Declaración General. Los sistemas de contabilización, servidores de juego y seguimiento de jugadores deberán contener la siguiente información contable y ser capaces de generar, a solicitud, reportes contables de dicha información:

- a) La información que se debe mantener sobre cada juego realizado incluye lo siguiente:
 - i. fecha y hora de comienzo y finalización del juego,
 - ii. información de ventas por sitio,
 - iii. distribución de dinero por sitio,

- iv. total de reintegros por sitio,
 - v. conteo de cartones en juego por sitio,
 - vi. número de identificación de los cartones ganadores,
 - vii. lista ordenada de las bolas o los números sorteados,
 - viii. montos de los premios al comienzo y finalización del juego.
- b) La información de ventas requerida deberá incluir lo siguiente:
- i. total de ventas diarias por sitio,
 - ii. resumen de distribución de comisiones por sitio,
 - iii. ventas, premios y reembolsos de juego por juego por sitio,
 - iv. resumen diario de red por juego y por sitio.
- c) La información de la cuenta del jugador deberá contener lo siguiente:
- i. Los recibos impresos emitidos con la cuenta de cualquier jugador deberán incluir un sello de hora/fecha.
 - ii. Todas las transacciones de los jugadores deberán mantenerse cronológicamente por número de cuenta.
 - iii. La capacidad de generar, a solicitud, un historial de cuenta impreso, incluidas todas las transacciones, y un resumen impreso del juego (total de compras, depósitos, ganancias y débitos de las cuentas activas en el juego durante las 24 horas anteriores).
 - iv. El software proporcionará un “resumen de cuenta del jugador” al finalizar cada juego. Este resumen enumerará todas las cuentas respecto de las cuales se realizaron transacciones durante ese día de juego e incluirá el total de compras, el total de depósitos, el total de créditos (ganancias), el total de débitos (cobros) y un saldo final.