



MONITORUL OFICIAL

AL

ROMÂNIEI

Anul 189 (XXXIII) — Nr. 10

PARTEA I
LEGI, DECRETE, HOTĂRĂRI ȘI ALTE ACTE

Miercuri, 6 ianuarie 2021

SUMAR

<u>Nr.</u>		<u>Pagina</u>
	ACTE ALE ORGANELOR DE SPECIALITATE ALE ADMINISTRAȚIEI PUBLICE CENTRALE	
404/2020.	— Ordin al președintelui Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc privind aprobarea Condițiilor minime tehnice de verificare a mijloacelor de joc	2-14
2.157/2020.	— Ordin al ministrului sănătății privind modificarea anexei la Ordinul ministrului sănătății publice nr. 1.344/2006 pentru aprobarea Listei naționale a examenilor medicali	15

ACTE ALE ORGANELOR DE SPECIALITATE ALE ADMINISTRAȚIEI PUBLICE CENTRALE

MINISTERUL FINANTELOR PUBLICE
OFICIUL NAȚIONAL PENTRU JOCURI DE NOROC

ORDIN

privind aprobarea Condițiilor minime tehnice de verificare a mijloacelor de joc

Văzând Referatul de aprobare nr. 49.017 din 9.09.2020 al Direcției generale de informatizare și monitorizare jocuri de noroc din cadrul Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc, aprobat de președintele Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc la data de 14.12.2020, și adresele Consiliului Legislativ nr. R 2108/9.10.2020, înregistrată la Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc cu nr. 60.314/20.10.2020, Ministerului Afacerilor Externe nr. K1/1.321/28.10.2020, înregistrată la Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc cu nr. 65.911/2.11.2020, și Ministerului Justiției nr. 2/92.780/16.11.2020, înregistrată la Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc cu nr. 69.297/24.11.2020,

având în vedere:

— Ordonanța de urgență a Guvernului nr. 20/2013 privind înființarea, organizarea și funcționarea Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc și pentru modificarea și completarea Ordonanței de urgență a Guvernului nr. 77/2009 privind organizarea și exploatarea jocurilor de noroc, aprobată cu modificări și completări prin Legea nr. 227/2013, cu modificările și completările ulterioare;

— Hotărârea Guvernului nr. 298/2013 privind organizarea și funcționarea Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc, cu modificările și completările ulterioare;

— art. 19 alin. (1) și (4) din Ordonanța de urgență a Guvernului nr. 77/2009 privind organizarea și exploatarea jocurilor de noroc, aprobată cu modificări și completări prin Legea nr. 246/2010, cu modificările și completările ulterioare;

— art. 57 alin. (6) din Ordonanța de urgență a Guvernului nr. 57/2019 privind Codul administrativ, cu modificările și completările ulterioare,

în considerarea faptului că, în data de 22 iulie 2019, Ministerul Economiei, Energiei și Mediului de Afaceri a notificat, conform procedurii prevăzute de Directiva (UE) 2015/1.535 a Parlamentului European și a Consiliului din 9 septembrie 2015 referitoare la procedura de furnizare de informații în domeniul reglementărilor tehnice și al normelor privind serviciile societății informaționale, proiectul de „Condiții minime tehnice de verificare a mijloacelor de joc” și această notificare a primit nr. 2019/361/RO-H10, fiind stabilită o perioadă de status quo de 3 luni, respectiv până în data de 23 octombrie 2019, extinsă până la data de 23 ianuarie 2020,

în temeiul dispozițiilor art. 1 alin. (8) din Ordonanța de urgență a Guvernului nr. 20/2013 privind înființarea, organizarea și funcționarea Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc și pentru modificarea și completarea Ordonanței de urgență a Guvernului nr. 77/2009 privind organizarea și exploatarea jocurilor de noroc, aprobată cu modificări și completări prin Legea nr. 227/2013, cu modificările și completările ulterioare,

președintele Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc emite următorul ordin:

Art. 1. — Începând cu data intrării în vigoare a prezentului ordin se aprobă Condițiile minime tehnice de verificare a mijloacelor de joc, potrivit anexei care face parte din prezentul ordin.

Art. 2. — Organismele de evaluare a conformității licențiate de Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc, Biroul

Român de Metrologie Legală și structurile de specialitate din cadrul instituției vor duce la îndeplinire prevederile prezentului ordin.

Art. 3. — Prezentul ordin se publică în Monitorul Oficial al României, Partea I.

Președintele Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc,
Constantin Cătălin Voinea-Mic

București, 16 decembrie 2020.
Nr. 404.

ANEXĂ

CONDIȚII MINIME TEHNICE de verificare a mijloacelor de joc

CAPITOLUL I Dispoziții generale

SECȚIUNEA 1

Scop, obiective, domeniu de aplicare și definiții

Condițiile minime tehnice de verificare a mijloacelor de joc stabilesc cadrul tehnic de reglementare a mijloacelor de joc privind condițiile de desfășurare a activității, cerințele tehnice

generale necesare pentru funcționarea legală a acestora, procedurile aplicabile în vederea exercitării controlului tehnic, precum și condițiile minime tehnice de verificare specifice mașinilor, instalațiilor, dispozitivelor, meselor de jocuri de noroc și altor mijloace de joc — pentru jocurile tradiționale.

I. Scopurile documentului sunt următoarele:

1. stabilirea unui set de cerințe tehnice minime pentru mijloacele de joc, care să acopere securitatea, buna funcționare, integritatea software-lui și hardware-lui;

2. asigurarea unei corecte informări a jucătorilor;

3. urmărirea încasărilor și plăților efectuate, asigurarea procentelor de câștig declarate și a funcționării conform tabelului de câștiguri, asigurarea funcționării corecte a generatorului de evenimente aleatorii (RNG);

4. stabilirea unui set de criterii care să permită Biroului Român de Metrologie Legală și organismelor de evaluare a conformității să evalueze conformitatea mijloacelor de joc tip slot-machines într-un mod unitar, trasabil și care să permită efectuarea unui audit asupra modului cum s-a efectuat evaluarea.

II. Obiectivele urmărite sunt următoarele:

1. crearea unui mecanism eficient și adecvat de reglementare și de control tehnic al mijloacelor de jocuri de noroc, în scopul evitării abuzurilor, în detrimentul jucătorilor, precum și a unor practici nelegale;

2. asigurarea integrității mijloacelor de joc și a corectitudinii funcționării acestora, pentru toate părțile implicate: jucători, organizatori, autorități;

3. asigurarea protecției jucătorilor împotriva oricăror posibile vătămări fizice;

4. asigurarea condițiilor pentru efectuarea unui audit al funcționării mijlocului de joc, astfel încât să fie posibilă punerea în evidență a funcționării defectuoase, a încercărilor de fraudă și a veniturilor obținute din exploatare;

5. împiedicarea utilizării frauduloase a mijloacelor de joc;

6. asigurarea unei mai mari transparențe a controlului tehnic asupra mijloacelor de jocuri de noroc, pentru o eficiență economică sporită;

7. o siguranță și protecție corectă a intereselor jucătorilor;

8. asigurarea unor condiții mai bune pentru buna funcționare a pieței operatorilor economici care desfășoară activități de producție, distribuție, reparații și întreținere pentru mijloacele de joc, import, export, achiziție intracomunitară, livrare intracomunitară sau alte activități cu mijloace de jocuri de noroc, în scopul comercializării sau utilizării, sub orice formă, pe teritoriul României;

9. asigurarea, în condiții nediscriminatorii, a accesului terților la informațiile relevante cu privire la mijloacele de jocuri de noroc supuse controlului tehnic, realizat de către Biroul Român de Metrologie Legală și de organismele de evaluare a conformității licențiate de Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc;

10. dezvoltarea de către organismul național de acreditare a schemelor de acreditare specifice în baza acestui document;

11. promovarea, stimularea, asigurarea concurenței pe piața jocurilor de noroc, precum și operarea în condiții de siguranță a mijloacelor de jocuri de noroc pe teritoriul României.

III. Domeniul de aplicare este următorul:

1. Presentul document se referă la cerințele generale și cerințele specifice impuse controlului tehnic al mijloacelor de joc, care sunt sub incidența art. 19 alin. (1) din Ordonanța de urgență a Guvernului nr. 77/2009 privind organizarea și exploatarea jocurilor de noroc, aprobată cu modificări și completări prin Legea nr. 246/2010, cu modificările și completările ulterioare.

2. Documentul se aplică următoarelor entități:

a) Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc;

b) Biroului Român de Metrologie Legală și organismelor de evaluare a conformității licențiate de ONJN;

c) operatorilor economici;

d) oricăror persoane juridice interesate.

IV. În sensul prezentului document se aplică următoarele definiții:

a) *mijloc de joc* — orice ansamblu de elemente, inclusiv sistemul informatic compus din software, hardware și mijloacele de comunicații, care servește sau permite organizarea, desfășurarea ori participarea la jocuri de noroc, dacă generează

independent elementele aleatorii care stau la baza jocurilor de noroc sau dacă destinația sa este stabilită de producător;

b) *punere la dispoziție pe piață* — furnizarea unui produs pentru distribuție, consum sau uz pe piață în cursul unei activități comerciale, contra cost sau gratuit;

c) *introducere pe piață* — punerea la dispoziție pentru prima dată a unui produs pe piață;

d) *producător* — orice persoană juridică care fabrică un produs sau pentru care se proiectează sau se fabrică un astfel de produs și care comercializează produsul în cauză sub numele sau marca sa;

e) *reprezentant al producătorului* — orice persoană fizică sau juridică care a primit un mandat scris din partea unui producător de a acționa în numele acestuia în legătură cu sarcini specifice;

f) *importator* — orice persoană juridică care introduce pe piață un produs dintr-o țară terță;

g) *distribuitor* — orice persoană juridică din lanțul de distribuție, alta decât producătorul sau importatorul, care pune la dispoziție pe piață un produs;

h) *operatori economici* — producătorul, reprezentantul acestuia, importatorul, distribuitorul sau deținătorul mijloacelor de jocuri de noroc;

i) *specifică tehnică* — un document care stabilește cerințele tehnice pe care trebuie să le îndeplinească un produs, proces sau serviciu;

j) *acreditare* — potrivit definiției prevăzute la art. 2 pct. 10 din Regulamentul (CE) nr. 765/2008 al Parlamentului și al Consiliului din 9 iulie 2008 de stabilire a cerințelor de acreditare și supraveghere a pieței în ceea ce privește comercializarea produselor și de abrogare a Regulamentului (CEE) nr. 339/93;

k) *organismul național de acreditare* — potrivit definiției prevăzute la art. 2 pct. 11 din Regulamentul (CE) nr. 765/2008 al Parlamentului și al Consiliului din 9 iulie 2008 de stabilire a cerințelor de acreditare și supraveghere a pieței în ceea ce privește comercializarea produselor și de abrogare a Regulamentului (CEE) nr. 339/93;

l) *evaluarea conformității* — procesul prin care se evaluează dacă s-a demonstrat că au fost îndeplinite cerințele specificate pentru un produs, un proces, un serviciu, un sistem, o persoană sau un organism;

m) *organism de evaluare a conformității* — un organism care efectuează activități de evaluare a conformității, inclusiv etalonare, încercare, certificare și inspecție, inclusiv Biroul Român de Metrologie Legală.

SECȚIUNEA a 2-a

Cerințe privind controlul tehnic al mijloacelor de joc

1. Cerințe generale privind exercitarea controlului tehnic al mijloacelor de joc

1.1. Sunt supuse în mod obligatoriu controlului tehnic toate mijloacele de joc utilizate la organizarea jocurilor de noroc tradiționale și se utilizează atât la jocurile de noroc organizate pe bază de licență acordată de ONJN, cât și la cele organizate de Compania Națională „Loteria Română” — S.A.

1.2. Controlul tehnic al mijloacelor de joc se exercită de Biroul Român de Metrologie Legală sau de către organisme de evaluare a conformității licențiate de ONJN, prin următoarele modalități:

a) aprobări de tip;

b) verificări tehnice inițiale;

c) verificări tehnice periodice;

d) verificări tehnice efectuate după reparații.

1.3. Pentru fiecare dintre tipurile (categoriile) de mijloace de joc, ONJN elaborează norme tehnice de verificare specifice, prin care se stabilesc caracteristicile tehnice ale mijloacelor de joc și condițiile minime tehnice de verificare a mijloacelor de joc/cerințele privind controlul tehnic al mijloacelor de joc.

2. Aprobarea de tip

2.1. Aprobarea de tip este ansamblul de operațiuni prin care se atestă conformitatea unui tip (model) de mijloc de joc cu prevederile normelor tehnice de verificare care îi sunt aplicabile. Aprobarea de tip se acordă prin evaluarea modelului de mijloc de joc în baza normelor tehnice de verificare specifice tipului de mijloc de joc. În cazul în care evaluarea modelului s-a încheiat cu rezultate corespunzătoare, Biroul Român de Metrologie Legală sau organismul de evaluare a conformității licențiat de ONJN care a efectuat evaluarea eliberează un certificat de aprobare de tip.

2.2. Aprobarea de tip se acordă pe o perioadă de 10 ani.

2.3. Mijloacele de joc conforme cu modelul aprobat se marchează cu marca de tip, care include numărul aprobării de tip și data acordării acesteia, sub forma „text” xxxx/yy, unde xxxx reprezintă numărul aprobării de tip (numerotarea începe de la 1 pentru fiecare an calendaristic), yy reprezintă anul acordării pentru aprobările de tip, iar „text” poate fi abrevierea numelui organismului de evaluare a conformității care a evaluat mijlocul de joc.

2.4. Toate mijloacele de joc care au obținut aprobarea de tip sunt dotate cu facilități de amplasare în interior a etichetei de conformitate pe care se aplică marca de tip și marca de autentificare, numită „Compartimentul mărcii de tip”. Marca de autentificare este marca autoadezivă autodistructivă cu serie unică, care, aplicată pe eticheta de conformitate cu marca de tip, autentifică marca de tip și asigură posibilitatea gestionării mijloacelor de joc de un anumit tip introduse pe piață.

2.5. După obținerea aprobării de tip, în toate mijloacele de joc conforme cu tipul aprobat și introduse pe piață, care urmează a fi verificate inițial în vederea autorizării, se amplasează pe „compartimentul mărcii de tip” eticheta de conformitate, marca de tip și marca de autentificare.

2.6. Aprobarea de tip se acordă la cererea operatorilor economici.

2.7. Evaluările necesare în vederea acordării aprobării de tip se efectuează de Biroul Român de Metrologie Legală sau de organisme de evaluare a conformității licențiate de ONJN în laboratoarele proprii. Prin excepție, în cazuri justificate (de exemplu, mijloace de joc de dimensiuni mari) evaluările pot fi efectuate și în alte locații, cu respectarea condițiilor tehnice necesare pentru efectuarea încercărilor și a limitelor acreditării în cazul organismelor de evaluare a conformității licențiate. Răspunderea privind asigurarea condițiilor tehnice necesare revine entității care efectuează evaluarea.

2.8. După data expirării aprobării de tip se interzice efectuarea verificărilor tehnice inițiale. Mijloacele de joc care au obținut anterior o verificare tehnică inițială vor putea fi supuse în continuare verificării periodice sau după reparații, dacă vor îndeplini din punct de vedere tehnic condițiile prevăzute în prezentul document.

2.9. Aprobarea de tip constă în evaluarea caracterului adecvat al proiectării mijlocului de joc prin examinarea documentației tehnice, plus examinarea unui model reprezentativ pentru producția aceluia mijloc de joc.

2.10. Aprobarea de tip este acordată de Biroul Român de Metrologie Legală sau de către organisme de evaluare a conformității licențiate de ONJN, acreditate în condițiile stabilite de Regulamentul (CE) nr. 765/2008.

2.11. Operatorii economici definiți la capitolul I secțiunea 1 pct. IV depun cererea pentru aprobarea de tip la Biroul Român de Metrologie Legală sau la un organism de evaluare a conformității licențiat de ONJN, la alegerea lor. Cererea va include:

a) denumirea și adresa producătorului, cu precizarea numelui și adresei operatorului economic;

b) o declarație scrisă potrivit căreia aceeași cerere a fost/nu a fost depusă și la un alt organism de evaluare a conformității licențiat sau la Biroul Român de Metrologie Legală, iar dacă a fost depusă se va specifica denumirea acestuia, data evaluării, precum și rezultatul raportului de evaluare;

c) o declarație cu privire la dreptul de proprietate pe care îl deține asupra programului informatic, desenelor industriale, mărcilor utilizate etc.;

d) documentația tehnică;

e) modelul/modelele reprezentativ(e) pentru producția mijlocului de joc.

2.12. Documentația tehnică pe care emite evaluarea conformității mijlocului de joc cu cerințele normei tehnice de verificare specifice, aprobată prin prezentul ordin pentru tipul (categoria) de mijloc de joc în cauză și include o analiză adecvată și o evaluare a riscului (riscurilor). În documentația tehnică se specifică cerințele aplicabile și acoperă, în măsura în care acest lucru este relevant pentru evaluare, proiectarea, fabricarea și exploatarea mijlocului de joc.

2.13. Documentația tehnică cuprinde, după caz, cel puțin următoarele elemente:

a) o descriere generală a mijlocului de joc;

b) schemele electrice și descrierea tuturor conectorilor și pinilor pentru fiecare subansamblu;

c) descrieri și explicații necesare pentru înțelegerea acestor desene și scheme și a funcționării mijlocului de joc;

d) o listă a standardelor și/sau a altor specificații tehnice relevante aplicate, în totalitate sau parțial, și descrierile soluțiilor adoptate pentru a satisface cerințele normei tehnice de verificare specifice, aprobată prin prezentul ordin, pentru tipul (categoria) de mijloc de joc în cauză;

e) rezultatele calculului de proiectare făcute, ale examinărilor efectuate etc.

2.14. Biroul Român de Metrologie Legală sau organismul de evaluare a conformității licențiat de ONJN poate solicita modele suplimentare, în cazul în care acest lucru este necesar pentru realizarea programului de încercări.

2.15. Biroul Român de Metrologie Legală sau organismul de evaluare a conformității licențiat de ONJN efectuează:

2.15.1. pentru produs: examinează documentația tehnică și dovezile suplimentare pentru a evalua caracterul adecvat al desenului tehnic al mijlocului de joc;

2.15.2. pentru model(e):

a) verifică dacă modelul (modelele) a (au) fost fabricat(e) în conformitate cu documentația tehnică;

b) efectuează examinările și încercările corespunzătoare, pentru a verifica dacă soluțiile adoptate de către producător satisfac cerințele corespunzătoare ale normei tehnice de verificare specifice, aprobată prin prezentul ordin, pentru tipul (categoria) de mijloc de joc în cauză.

2.16. Biroul Român de Metrologie Legală sau organismul de evaluare a conformității licențiat de ONJN întocmește un raport de evaluare care evidențiază activitățile întreprinse, precum și rezultatele acestora.

2.17. În cazul în care tipul satisface cerințele normei tehnice de verificare specifice, aprobată prin prezentul ordin, care se aplică mijlocului de joc în cauză, Biroul Român de Metrologie Legală sau organismul de evaluare a conformității licențiat de ONJN emite pentru operatorul economic un certificat de aprobare de tip. Certificatul conține denumirea și adresa producătorului, concluziile examinării, condițiile (dacă există) pentru valabilitatea certificatului și datele necesare pentru identificarea tipului aprobat. Certificatul poate avea atașată una sau mai multe anexe.

2.18. Certificatul și anexele acestuia conțin toate informațiile relevante care permit evaluarea conformității cu tipul examinat al mijloacelor de joc fabricate și care permit controlul în utilizare.

2.19. În cazul în care tipul nu satisface cerințele normei tehnice de verificare specifice, aprobată prin prezentul ordin pentru tipul (categoria) de mijloc de joc în cauză, Biroul Român de Metrologie Legală sau organismul de evaluare a conformității licențiat de ONJN refuză emiterea unui certificat de aprobare de tip și informează solicitantul în consecință, precizând în detaliu motivele refuzului.

2.20. Operatorii economici informează Biroul Român de Metrologie Legală sau organismul de evaluare a conformității licențiat de ONJN care deține documentația tehnică referitoare la certificatul de aprobare de tip în legătură cu toate modificările tipului aprobat, care ar putea afecta conformitatea mijlocului de joc cu cerințele normei tehnice de verificare, aprobată prin prezentul ordin, pentru tipul (categoria) de mijloc de joc în cauză sau condițiile de valabilitate a certificatului. Aceste modificări necesită o aprobare suplimentară sub forma unui supliment la certificatul original de aprobare de tip.

2.21. Biroul Român de Metrologie Legală sau organismul de evaluare a conformității licențiat de ONJN informează ONJN în legătură cu certificatele de aprobare de tip și/sau cu orice suplimente la acestea pe care le-a emis sau retras și, în mod periodic sau la cerere, pune la dispoziția ONJN lista certificatelor și/sau a oricăror suplimente la acestea refuzate, suspendate sau restricționate în alt mod.

2.22. Biroul Român de Metrologie Legală sau organismul de evaluare a conformității licențiat de ONJN informează celelalte organisme de evaluare a conformității licențiate sau Biroul Român de Metrologie Legală în legătură cu certificatele de aprobare de tip și/sau orice suplimente la acestea pe care le-a refuzat, retras, suspendat sau restricționat în alt mod și, pe baza unei cereri, în legătură cu certificatele și/sau suplimentele la acestea pe care le-a emis.

2.23. Biroul Român de Metrologie Legală sau organismul de evaluare a conformității licențiat de ONJN păstrează un exemplar al certificatului de aprobare de tip, al anexelor și suplimentelor acestuia, precum și dosarul tehnic incluzând documentația depusă de producător, până la expirarea valabilității certificatului.

2.24. Operatorul economic păstrează la dispoziția ONJN un exemplar în original al certificatului de aprobare de tip, al anexelor și al suplimentelor acestuia, împreună cu documentația tehnică, pe o perioadă de 10 ani după introducerea pe piață a produsului.

2.25. Operatorul economic care a solicitat aprobarea de tip ia toate măsurile necesare pentru asigurarea conformității produselor fabricate în baza acestei aprobări de tip cu tipul aprobat.

3. Verificările tehnice

3.1. Verificarea tehnică este ansamblul de operațiuni prin care se atestă conformitatea unui mijloc de joc cu tipul aprobat și cu prevederile normei tehnice de verificare care îi sunt aplicabile. În cazul în care mijlocul de joc corespunde la verificarea tehnică, solicitantului i se eliberează un certificat de verificare tehnică.

3.2. Perioada de valabilitate a verificării tehnice inițiale și verificării tehnice periodice este de cel puțin 12 luni, dar nu mai mult de ultima zi a lunii în care expiră verificarea tehnică.

3.3. Verificarea tehnică inițială se execută înainte de punerea în funcțiune a mijlocului de joc, după obținerea aprobării de tip.

3.4. Verificarea tehnică periodică se execută după verificarea inițială și atestă menținerea conformității unui mijloc de joc cu tipul aprobat și cu prevederile normei tehnice de verificare care îi sunt aplicabile pe parcursul utilizării mijlocului de joc.

3.5. Verificarea tehnică după reparație se execută înaintea utilizării mijloacelor de joc supuse unei reparații, chiar dacă înaintea reparației mijlocul de joc se află în termenul de valabilitate a verificării tehnice anterioare acestui eveniment.

Verificarea tehnică după reparație se execută numai în perioada de valabilitate a unei verificări tehnice anterioare și nu prelungește verificarea tehnică anterioară.

3.6. Solicitarea unei verificări tehnice după reparație trebuie însoțită de un proces-verbal de reparație în care se declară cine a efectuat reparația și licența în baza căreia s-a intervenit asupra mijlocului de joc, în ce a constat reparația (componente înlocuite, sigilii îndepărtate etc.), astfel încât să se poată stabili atât legalitatea intervenției, cât și amploarea reparației.

3.7. Verificarea tehnică a mijloacelor de joc se face în conformitate cu normele tehnice de verificare, aprobate prin prezentul ordin, pentru fiecare tip (categorie) de mijloc de joc.

3.8. Mijlocul de joc pentru care, în urma verificării tehnice, s-a eliberat certificatul de verificare tehnică se marchează cu mărci autoadezive autodistructive de verificare înseriate și/sau alte categorii de marcaje.

3.9. Repararea mijloacelor de joc se execută de operatori economici cu licență clasa a II-a pentru reparații la mijloace de joc sau de operatori economici cu licență clasa I pentru mijloacele de joc pe care le au în exploatare.

4. Cerințe privind organismele de evaluare a conformității mijloacelor de joc

4.1. Pentru a evalua conformitatea mijloacelor de joc și a fi licențiat, un organism de evaluare a conformității trebuie să îndeplinească cumulativ următoarele cerințe:

1. este persoană juridică, înființată în temeiul legislației naționale sau constituită legal într-un stat membru al Uniunii Europene sau în state semnatare ale Acordului privind Spațiul Economic European sau din Confederația Elvețiană;

2. este acreditat în conformitate cu Regulamentul (CE) nr. 765/2008 și pe baza standardelor armonizate publicate în Jurnalul Oficial al Uniunii Europene care corespund sarcinilor de evaluare a conformității mijloacelor de joc pe care le solicită;

3. este un organism terț, independent de organizația sau de mijlocul de joc pe care îl evaluează;

4. organismul de evaluare a conformității, personalul său de conducere și personalul responsabil cu îndeplinirea sarcinilor de evaluare a conformității nu trebuie să fie proiectant, producător, furnizor, instalator, cumpărător, proprietar, utilizator sau operator de întreținere a mijloacelor de joc pe care le evaluează și nici reprezentant al vreuneia dintre acele părți;

5. organismul de evaluare a conformității, personalul său de conducere și personalul responsabil cu îndeplinirea sarcinilor de evaluare a conformității nu sunt direct implicați în proiectarea, fabricarea sau construcția, comercializarea, instalarea, utilizarea ori întreținerea mijloacelor de joc pe care le evaluează și nu reprezintă părțile angajate în activitățile respective;

6. organismul de evaluare a conformității, personalul său de conducere și personalul responsabil cu îndeplinirea sarcinilor de evaluare a conformității nu se implică în activități care le-ar putea afecta imparțialitatea sau integritatea în ceea ce privește activitățile de evaluare a conformității pentru care sunt licențiați;

7. organismul de evaluare a conformității asigură că activitățile filialelor sale nu afectează confidențialitatea, obiectivitatea sau imparțialitatea activităților sale de evaluare a conformității;

8. organismul de evaluare a conformității și personalul său îndeplinesc activitățile de evaluare a conformității la cel mai înalt grad de integritate profesională și de competență tehnică necesare în domeniul respectiv și trebuie să fie liberi de orice presiuni și stimulente, îndeosebi financiare, care le-ar putea influența aprecierea sau rezultatele activităților lor de evaluare a conformității, în special din partea persoanelor sau a grupurilor de persoane cu un interes pentru rezultatele acelor activități;

9. organismul de evaluare a conformității este capabil să îndeplinească toate sarcinile de evaluare a conformității pe care le solicită sau pentru care este acreditat în vederea licențierii de

către ONJN, indiferent dacă acele sarcini sunt îndeplinite chiar de către organismul de evaluare a conformității sau în numele și sub responsabilitatea acestuia. De fiecare dată și pentru fiecare procedură de evaluare a conformității și pentru fiecare tip sau categorie de mijloace de joc, organismul de evaluare a conformității are la dispoziție:

a) personalul necesar, având cunoștințe tehnice și experiență suficientă și corespunzătoare pentru a efectua sarcinile de evaluare a conformității;

b) descrierile necesare ale procedurilor cu care se realizează evaluarea conformității, asigurându-se transparența și posibilitatea de a reproduce procedurile în cauză;

c) dispune de politici și proceduri adecvate, care fac o distincție clară între sarcinile îndeplinite ca organism licențiat și orice alte activități;

10. organismul de evaluare a conformității trebuie să aibă mijloacele necesare pentru a îndeplini sarcinile tehnice și administrative legate de activitățile de evaluare a conformității în mod corespunzător și are acces la toate echipamentele sau facilitățile necesare;

11. personalul responsabil de îndeplinirea activităților de evaluare a conformității trebuie să posede următoarele:

a) o pregătire tehnică și profesională solidă care acoperă toate activitățile de evaluare a conformității, pentru care organismul de evaluare a conformității solicită sau este acreditat în vederea licențierii de către ONJN;

b) cunoștințe satisfăcătoare ale cerințelor evaluărilor pe care le realizează și ale autorității corespunzătoare pentru realizarea acestor evaluări;

c) cunoștințe și înțelegere corespunzătoare a cerințelor tehnice privind mijloacele de joc pentru care solicită sau este acreditat în vederea licențierii și a dispozițiilor relevante din legislația națională și, dacă este cazul, și legislația europeană, cu incidență asupra domeniului jocurilor de noroc;

d) abilitatea necesară pentru a elabora certificate, evidente și rapoarte pentru a demonstra că evaluările au fost îndeplinite;

12. imparțialitatea organismelor de evaluare a conformității, a personalului de conducere și a personalului de evaluare al acestora trebuie să fie garantată.

4.2. Personalul organismului de evaluare a conformității păstrează secretul profesional referitor la toate informațiile obținute în îndeplinirea sarcinilor pentru care a fost licențiat. Drepturile de autor sunt protejate.

CAPITOLUL II

Condiții minime tehnice de verificare a mijloacelor de joc tip slot-machines

SECȚIUNEA 1

Cerințe constructive și de funcționare

5. Cerințe privind siguranța funcționării

5.1. Orice mijloc de joc tip slot-machines (EGM) supus încercărilor pentru acordarea aprobării de tip în vederea autorizării funcționării pe teritoriul național trebuie să corespundă cerințelor legislației aplicabile, să aibă marcajele legale și să fie însoțit de declarația de conformitate corespunzătoare.

5.2. Orice EGM supus încercărilor pentru acordarea aprobării de tip în vederea autorizării funcționării pe teritoriul național trebuie să fie prevăzut cu cel puțin următoarele elemente:

5.2.1. o carcasă sau mai multe, după caz, numite generic „cabinetul mijlocului de joc”, trebuie să asigure separarea spațiului în care sunt subsansamblurile constructive ale EGM de jucători și/sau personal;

5.2.2. o zonă sau mai multe în care se găsesc echipamentele electronice critice (zona logică) care permit desfășurarea jocului trebuie să asigure o protecție adecvată și să aibă facilități pentru aplicarea de sigilii. Această/Aceste zonă/e se va/vor numi generic „cutia CPU”;

5.2.3. o formă de protecție împotriva manipulării indexului contoarelor electromecanice cu care este echipat EGM, conform prevederilor legislației naționale, și care în continuare este denumită generic „cutia contoarelor”.

5.3. Componentele electrice și mecanice ale mașinilor electronice cu câștiguri trebuie realizate astfel încât să nu provoace niciun fel de vătămare fizică jucătorilor, atât din punct de vedere electric, cât și mecanic.

5.4. Perturbațiile electromagnetice produse în funcționarea mijloacelor de joc tip slot-machines trebuie să fie în limitele prevăzute de legislația armonizată

5.5. Biroul Român de Metrologie Legală sau organismele de evaluare a conformității licențiate acceptă solicitările de verificare tehnică numai pentru mijloacele de joc tip slot-machines care au aplicate marcajele de conformitate și sunt însoțite de documentațiile prevăzute de legislația în vigoare aplicabilă.

6. Cerințe privind informațiile ce însoțesc orice mijloc de joc tip slot-machines

6.1. Fiecare model de mijloc de joc tip slot-machines (EGM) trebuie să fie însoțit de o documentație (manual de instrucțiuni) relevantă privind construcția, punerea în funcțiune, configurarea, funcționarea și service-ul. Această documentație poate fi prezentată într-un singur document (manual) sau în mai multe documente (de exemplu, manual de utilizare — instalare, configurare și utilizare și manual de service).

6.2. Manualul/Manualele de instrucțiuni trebuie să fie în acord cu standardul SR EN 82079.

6.3. În documentația ce însoțește mijloacele de joc tip slot-machines sau eticheta de identificare, producătorul trebuie să precizeze condițiile climatice și de mediu mecanic pentru care este garantată buna funcționare, iar dacă există condiții de depozitare critice, ce le pot influența integritatea, acestea trebuie precizate. Condițiile de funcționare trebuie să se încadreze cel puțin în condițiile normale de mediu:

- temperatura (15...35)°C;
- umiditatea relativă a aerului (45.75)%;
- fără infiltrații de apă, ploaie, radiații solare.

6.4. Cu ocazia evaluării de tip se verifică respectarea cerințelor pentru manualul/manualele de instrucțiuni și concordanța informațiilor din acesta/acestea cu structura și funcționarea mașinii electronice cu câștiguri și se aprobă forma acestuia/acestora. Identificarea manualului se face de producător prin codificare (cod, număr ediție, număr revizie), iar după aprobare se menționează data aprobării și numărul reviziei. Manualul cu instrucțiuni trebuie să fie în limba română.

6.5. Un model al manualului/manualelor aprobat/e se păstrează la dosarul aprobării de tip.

6.6. Fiecare EGM comercializat trebuie să fie însoțit de un exemplar din manualul aprobat în conformitate cu legislația în vigoare, care să descrie modul de instalare, configurare și utilizare. Manualul de service sau secțiunea care se referă la acesta se poate livra separat.

7. Cerințe privind construcția mașinilor electronice cu câștiguri

7.1. Cabinet

7.1.1. Orice mijloc de joc tip slot-machines trebuie să aibă aplicată la loc vizibil o plăcuță de identificare.

7.1.2. Plăcuța de identificare trebuie să conțină cel puțin următoarele informații:

- producătorul;
- seria unică de fabricație;
- anul fabricației;
- modelul mijlocului de joc;
- parametrii curentului de alimentare.

7.1.3. Inscricționarea trebuie să fie vizibilă, lizibilă și durabilă. Fixarea plăcuței de identificare pe mijlocul de joc trebuie să fie fermă și să nu permită desprinderea sa cu ușurință.

7.1.4. Plăcuța de identificare este aplicată prin grija producătorului. În situația în care producătorul mijloacelor de joc nu a prevăzut dotarea cu plăcuță de identificare individuală sau cele montate de producător sunt deteriorate, astfel încât datele de individualizare nu mai pot fi identificate, operatorul economic, înainte de solicitarea verificărilor tehnice, este obligat să asigure aplicarea acestora cu respectarea datelor de individualizare prevăzute de producător.

7.2. Construcție

7.2.1. Prin construcție, mijloacele de joc tip slot-machines trebuie să asigure protecția componentelor lor și interfața ce permite desfășurarea jocului. Pentru un tip de mijloc de joc tip slot-machines, producătorul poate prevedea un cabinet unic sau mai multe cabinete interconectate între ele.

7.2.2. Cabinetul, inclusiv ușile exterioare ale cabinetului, precum și cutiile de protecție a zonelor critice, împreună cu balamalele și încuietorile, trebuie să aibă o construcție robustă care să reziste încercărilor neautorizate/ilegale de a pătrunde cu forța în interiorul său și să păstreze urme evidente privind încercările de pătrundere neautorizată (deformări permanente, ruperea materialului etc.).

7.2.3. Cabinetul și orice cutie de protecție a zonelor critice ale unui EGM prezentat la orice formă de control tehnic nu trebuie să aibă urme de forțare, deformări sau încuietori defecte.

7.2.4. Accesul persoanelor autorizate în interiorul cabinetului și în zonele critice trebuie să fie realizat prin uși cu mecanisme individualizate de blocare — încuietori (de exemplu, yale, broaște cu cheie și altele asemenea).

7.2.5. Pentru orice mijloc de joc tip slot-machines, toate ușile de acces în zonele critice trebuie prevăzute cu întrerupătoare sau senzori care să pună în evidență (să declanșeze semnale de alarmă) deschiderea acestora. Zonele critice sunt acele în care se află dispozitive ce pot influența în orice mod desfășurarea jocului de noroc — afectează alocarea câștigurilor, procentul de câștig sau integritatea mașinii electronice cu câștiguri.

7.2.6. Ușile de acces în zonele critice trebuie să fie proiectate și realizate astfel încât să împiedice introducerea unor obiecte ce pot dezactiva întrerupătoarele sau senzorii de protecție ai acestora sau pot acționa asupra echipamentelor electrice/electronice care le protejează.

7.2.7. Mijlocul de joc tip slot-machines trebuie să aibă un sistem propriu de monitorizare a stării tuturor ușilor de acces în zonele critice. Indiferent de starea de funcționare a EGM, pomită sau oprită, acest sistem de monitorizare trebuie să detecteze și să înregistreze starea ușii ce permite accesul la placa logică (deschis sau închis), punând în evidență orice deplasare a unei uși de la poziția închis ferm pentru cutie. Mijlocul de joc trebuie să întrerupă jocul și să afișeze o eroare specifică, în cazul în care este pornit fără conțoare electromecanice sau dacă acestea sunt deconectate în timpul funcționării.

7.2.8. Monitorizarea accesului în interiorul mașinii electronice cu câștiguri trebuie să acopere cel puțin următoarele zone:

- toate ușile exterioare care permit accesul în zone în care există componente/echipamente ale mașinii sau zone critice;
- cutia CPU (unitatea centrală de procesare/placa de bază);
- orice compartiment în care sunt depozitate valori monetare (monede ori bancnote) sau echivalente (de exemplu, tichete cu cod de bare, jetoane etc.);
- echipamentele periferice.

7.2.9. Deschiderea oricărei uși monitorizate trebuie să oprească jocul, dacă acesta este în desfășurare, să declanșeze cel puțin un semnal de alarmă acustică, să afișeze un mesaj de avertizare corespunzător și să intre într-o stare de eroare care

blochează creditarea mașinii. La închiderea ușii/ușilor deschise, mijlocul de joc tip slot-machines trebuie să iasă din starea de eroare și să reia funcționarea din starea în care a fost declanșată, cu excepția ruletei automate și a aparatelor care necesită o procedură.

7.2.10. Mijlocul de joc tip slot-machines trebuie proiectat și construit astfel încât cablajul electric și cel de date să nu fie accesibile din exteriorul acestuia; cablul de alimentare la rețea trebuie amplasat într-o poziție care nu este direct accesibilă publicului (jucătorilor).

7.2.11. Jocul de noroc desfășurat pe un mijloc de joc tip slot-machines trebuie să fie controlat de o unitate centrală de procesare (CPU — unitate logică) care are la bază unul sau mai multe microprocesoare. Unitatea centrală de procesare (CPU) poate fi realizată pe o singură placă de circuit imprimat (placă de bază/platforma de joc) sau pe mai multe, interconectate, caz în care întregul ansamblu este considerat a fi „unitatea CPU” și i se aplică toate cerințele specifice acestora.

7.2.12. Orice mijloc de joc tip slot-machines trebuie să conțină o zonă logică de protecție a componentelor electronice ce au o influență asupra modului de funcționare, denumită generic „cutia CPU”. Aceasta trebuie proiectată ca o entitate distinctă, cu sistem de închidere propriu, și amplasată în interiorul cabinetului. În funcție de soluția constructivă aleasă de producător pot exista mai multe zone logice (cutii CPU).

7.2.13. Cutia/Cutiile CPU trebuie proiectată/e astfel încât:

- să permită aplicarea unui sigiliu fizic care trebuie distrus înainte de pătrunderea în aceasta/acestea sau efectuarea oricărei modificări în zona logică. Facilitățile de sigilare trebuie să permită aplicarea de sigilii autocolante destructibile la dezlipire, dar (și/sau) și sigilarea cu ajutorul dispozitivelor cu marmă de sigiliu;
- să declanșeze automat alarma sistemului general de monitorizare a ușilor mașinii electronice cu câștiguri la deschiderea ușii zonei logice;
- modificarea parametrilor critici ai mașinii electronice cu câștiguri să nu fie posibilă fără a deschide în prealabil zona logică, respectiv cutia CPU, sau să se distrugă cel puțin un sigiliu de protecție.

7.2.14. Componentele/Elementele electronice ale EGM, care trebuie să fie protejate în zona/zonele logică(e) (cutia/cutiile CPU), sunt:

- unitatea logică — CPU și alte componente electronice implicate în operarea și calculele necesare desfășurării jocului (de exemplu, electronica care controlează desfășurarea jocului, componentele pe care sunt amplasate mediile de stocare a programelor de firmware sau de sistem);
- electronica sistemului de monitorizare a accesului în interiorul zonelor critice ale mașinii electronice cu câștiguri;
- electronica implicată în generarea evenimentelor aleatorii ce stau la baza desfășurării jocului și alocarea rezultatelor, cu excepția terminalurilor de videoloterie, pentru care elementele aleatorii sunt generate de serverul RNG;
- electronica implicată în generarea simbolurilor/imaginilor jocului, inclusiv mediile de stocare implicate (se exceptează echipamentele de afișare pasive);
- circuite electronice de comandă a comunicațiilor și mediile de stocare a programelor de comunicare specifice EGM;
- toate dispozitivele de memorie care afectează funcționarea mijlocului de joc și desfășurarea jocului.

7.2.15. Contoarele electromecanice trebuie să aibă propria lor cutie care să poată fi sigilată.

7.3. Componentele electronice (plăcile de circuit imprimat și dispozitive de memorie)

7.3.1. Plăcile de circuit imprimat

7.3.1.1. Toate plăcile de circuit imprimat (PCI) care au o influență asupra desfășurării jocului trebuie să aibă elemente de

identificare pentru model, constând într-un cod alfanumeric unic, urmat, dacă este cazul, de numărul reviziei. Este recomandat ca numărul de identificare al modelului de placă și revizia să poată fi vizualizate fără demontarea acesteia (de exemplu, pe fața vizibilă a plăcii când se deschide ușa cutiei CPU sau pe display-ul EGM într-un meniu tehnic).

7.3.1.2. Orice modificare a traseelor de circuit (tăieri sau adăugări de cabluri), precum și orice alte modificări aduse plăcii aprobate inițial impun o codificare cu o nouă revizie și reevaluare.

7.3.1.3. Plăcile de circuit imprimat pot conține dispozitive fizice ca microîntrerupătoare și/sau jumpere pentru configurarea anumitor proprietăți. În acest caz, trebuie respectate următoarele condiții:

a) toate microîntrerupătoarele și jumperele fizice trebuie documentate complet privind funcția și efectul lor pentru a putea fi evaluate cu ocazia evaluării de tip;

b) toate microîntrerupătoarele și jumperele fizice care modifică configurația setărilor inițiale, planul de câștiguri, setările privind valoarea punctului de credit și procentul de câștiguri trebuie să fie protejate în cutia de protecție a zonei logice, cutia CPU.

7.3.2. Mediile de stocare pentru programul/programele de joc

7.3.2.1. Memoriile pe care sunt stocate programul/programele (software-ul) executabil(e) necesar(e) pentru desfășurarea și corectitudinea jocului și din care se încarcă programele de joc la pornirea mașinii trebuie să fie memorii nevolatile (chiar și atunci când sunt nealimentate cu energie electrică). Acestea sunt componente electronice nealterabile (sau care pot fi modificate prin proceduri speciale) pe care sunt stocate programe informatice executabile accesate de procesor/procesoare după încărcarea în memoria de lucru (RAM) și care stau la baza desfășurării jocului de noroc sau au o influență asupra corectitudinii desfășurării acestuia, numite generic *memorii convenționale ROM* — abreviere: *MCROM*.

7.3.2.2. MCROM utilizate în mijloacele de joc tip slot-machines pot fi, de tip: EPROM, EEPROM, Compact Flash card (CF), CFast card, SSD, USB stick, hard disk, disc optic (CDROM etc.), fără a fi limitate exclusiv la acestea. Lista tipurilor de MCROM utilizabile în mijloacele de joc tip slot-machines poate suferi schimbări odată cu evoluția tehnologică.

7.3.2.3. Toate dispozitivele MCROM și alte elemente logice programabile trebuie să fie marcate în mod clar cu informații suficiente pentru a identifica software-ul stocat și nivelul de revizie al acestuia. Informațiile respective pot fi disponibile și în timpul procedurii de pornire a EGM, precum și în meniurile de diagnostic sau service.

7.3.2.4. MCROM și alte elemente logice programabile care au ferestre de ștergere trebuie să fie prevăzute cu o protecție peste ferestrele lor de ștergere. (aplicarea de etichete sau sigiliu autocolant)

7.3.2.5. Un dispozitiv de stocare al programului MCROM trebuie să conțină numai fișierele program care operează jocul și trebuie autentificate/verificate la pornire și la prima încărcare a fișierelor de program.

7.3.2.6. EGM trebuie să aibă implementat un mecanism sigur pentru autentificarea/verificarea internă a faptului că fișierele programului și/sau fișierele de suport nu au fost corupte sau modificate înainte de utilizare/încărcare. Mecanismul trebuie să împiedice continuarea funcționării EGM în cazul în care se găsesc date sau inconsecvențe neprevăzute.

7.3.2.7. Dispozitivul de stocare al programului trebuie să aibă activat sistemul de protecție la scriere.

7.3.2.8. În cazul în care EGM nu este destinat a fi utilizat într-un sistem client-server (în care programele pot fi încărcate opțional din server-ul sistemului), dispozitivul de stocare al

programului MCROM nu trebuie să poată fi rescris sau reprogramat, cu excepția cazului în care procesul de rescriere și reprogramare presupune accesarea și distrugerea unui sigiliu de protecție al zonei logice (cutia CPU).

7.3.2.9. Structura fișierelor stocate pe MCROM trebuie documentată în detaliu pentru a permite BRML sau organismelor de evaluare a conformității licențiate clasa a II-a de către ONJN identificarea fișierelor critice ce vor defini programul de joc, inclusiv prin utilizarea și verificarea sumelor de control.

7.3.2.10. În documentația tehnică, în secțiunea în care se descrie configurația plăcii de circuit imprimat trebuie precizate locațiile de instalare ale MCROM ce conțin programe critice sau software ce afectează corectitudinea funcționării mașinii electronice cu câștiguri.

7.3.3. Memoria RAM nevolatilă (NVRAM)

7.3.3.1. Memoria pe care sunt stocate datele critice trebuie să fie capabilă să păstreze în mod fiabil conținutul memoriei timp de cel puțin 30 (treizeci) de zile, cu întreruperea alimentării generale a EGM.

7.3.3.2. EGM trebuie să aibă implementat un mecanism sigur pentru a verifica orice corupere a datelor critice menținute în locațiile de memorie folosite pentru funcțiile importante. Acestea trebuie să includă informații referitoare la joc și rezultatul final al celui mai recent joc, al tuturor jocurilor anterioare stabilite prin construcție de către producător, creditele disponibile pentru joc și orice alte stări de eroare. Detectarea oricărei erori care nu poate fi corectată trebuie considerată o defecțiune a jocului.

7.3.3.3. Eliminarea memoriei NVRAM sau accesarea conținutului cu posibilitatea modificării acestuia trebuie efectuată numai prin accesarea zonei logice în care este găzduită și distrugerea unui sigiliu de siguranță.

7.3.3.4. În procedura de reinițializare a setărilor EGM, numită în continuare „RAM CLEAR”, programul de joc trebuie să execute o rutină, care restabilește fiecare bit în NVRAM la starea implicită. Pentru jocurile care permit inițializarea parțială a NVRAM-ului, metodologia trebuie să fie foarte precisă și să verifice porțiunile neutilizate ale memoriei NVRAM.

7.3.3.5. Procedura de inițializare „RAM CLEAR” trebuie să fie efectuată doar după desigilarea unei zone protejate, de regulă zona logică, respectiv cutia CPU. Prin excepție, dacă producătorul alege o cale de inițializare prin intermediul unei chei software (de exemplu, stick USB ș.a.), utilizând un port extern cutiei CPU, trebuie ca EGM să fie prevăzut cu o memorie (contor software) neafectată de procedura de inițializare (nu se șterge la efectuarea „RAM CLEAR”) care se incrementează de fiecare dată când se efectuează procedura. La fiecare verificare tehnică se consemnează în documentele de verificare valoarea contorului. Modificarea valorii anulează valabilitatea verificării tehnice. De asemenea, în memoria respectivă se mențin informațiile privind data și ora ultimelor 5 evenimente „RAM CLEAR” și identificarea operatorului care le-a efectuat.

7.3.3.6. Informațiile de configurare ale EGM care nu pot fi modificate decât prin procedura „RAM CLEAR” sunt:

- procentul de câștig;
- pasul și orice configurare a contoarelor electromecanice;
- valoarea contoarelor electronice obligatorii (IN, OUT, BET, WIN, GAMES, EXTERNAL BONUS) și respectiv contoarelor electronice aferente sistemelor de creditare CASH LESS și TITO;
- denominarea sau setul de valori ale acesteia, cu excepția situației în care valoarea este conținută în intervalul de minim și maxim înscris în verificarea tehnică, atunci când EGM are denumire multiplă;
- valoarea maximă și minimă a mizelor, cu excepția situației în care valoarea este conținută în intervalul de minim și maxim înscris în verificarea tehnică, atunci când EGM are denumire multiplă;

f) setările relevante de comunicație ce afectează transmiterea datelor către sistemul de monitorizare;

g) identificatorul mașinii;

h) orice fel de upgrade sau update de software.

7.4. Sisteme de creditare, plată și imprimante

7.4.1. Sistemele de creditare cu numerar — bancnote (acceptoare de bancnote)

7.4.1.1. Dacă mijlocul de joc tip slot-machines este dotat cu acceptor de bancnote, trebuie îndeplinite următoarele cerințe:

a) dispozitivul electronic de acceptare a bancnotelor trebuie să accepte doar bancnotele aprobate de organizator și să le respingă pe toate celelalte cu o precizie ridicată și să ofere un mecanism care să permită software-ului mașinii electronice cu câștiguri să interpreteze și să acționeze în mod corespunzător;

b) dispozitivul de acceptare a bancnotelor trebuie să fie proiectat pentru a proteja împotriva vandalismului, abuzului sau a altor activități frauduloase;

c) toate bancnotele acceptate trebuie depuse într-o zonă sigură de depozitare a bancnotelor în cadrul mașinii electronice cu câștiguri (cutia de bancnote — stacker). Bancnotele respinse sau nevalide trebuie returnate jucătorului;

d) dispozitivul de acceptare a bancnotelor trebuie să aibă mecanisme care să permită software-ului să interpreteze și să acționeze prin emiterea unui semnal de alarmă, afișarea unui semnal de eroare specific și dezactivarea dispozitivului în următoarele condiții:

1. cutia (stivitor) de bancnote plină (stacker plin);

2. blocarea bancnotei în acceptor;

3. cutia de bancnote îndepărtată;

4. orice altă defecțiune aplicabilă care nu este specificată mai sus;

e) un dispozitiv de acceptare a bancnotelor trebuie să includă un mecanism care interzice introducerea oricărei bancnote sau în mod alternativ, respinge toate bancnotele introduse, în perioadele în care mijlocul de joc tip slot-machines este neoperabil sau dezactivat din orice motiv (într-o stare de eroare și/sau alarmă);

f) conectorii, cablurile și cablajele care leagă acceptorul de bancnote de un mijloc de joc tip slot-machines trebuie să fie adăpostite în interiorul cabinetului și nu trebuie să fie accesibile din exteriorul acestuia;

g) acceptorul de bancnote trebuie să efectueze testul Power On Self Test (POST) la fiecare pornire și trebuie să se dezactiveze automat dacă POST nu reușește;

h) acceptorul de bancnote trebuie să fie amplasat în interiorul cabinetului mașinii electronice cu câștiguri, astfel încât doar zona prin care se introduc bancnotele să fie accesibilă jucătorului;

i) acceptorul de bancnote trebuie să comunice cu unitatea CPU printr-un protocol de comunicare bidirecțional;

j) în apropierea fantei de introducere a bancnotelor trebuie aplicate inscripții care să informeze jucătorul despre tipurile de bancnote (sau tichete, vouchere) acceptate;

k) dacă mijlocul de joc tip slot-machines afișează creditul în unități monetare, pentru fiecare tip de bancnote acceptate, creditul trebuie să crească cu valoarea corespunzătoare valorii bancnotei;

l) dacă mijlocul de joc tip slot-machines afișează creditul în puncte de credit, pentru fiecare tip de bancnote acceptate, creditul trebuie să crească cu valoarea corespunzătoare valorii bancnotei înmulțită cu valoarea punctului de credit declarat;

m) dacă este permisă creditarea fără numerar cu tichete cu cod de bare sau vouchere ce pot fi recunoscute de acceptorul de bancnote sunt aplicabile aceleași cerințe ca și pentru bancnote;

n) în cazul căderii tensiunii de alimentare în timpul unui proces de validare a unei bancnote/tichet trebuie ca la reluarea

funcționării fie să se crediteze mașina cu valoarea corespunzătoare bancnotei, dacă aceasta a fost acceptată și depozitată, fie să se returneze jucătorului în cazul nevalidării. Dacă prin construcție există o perioadă de timp în care condiția anterioară nu este respectată, aceasta nu poate fi mai mare de 1 (una) secundă.

7.4.1.2. Mijloacele de joc tip slot-machines care au în componență acceptor de bancnote trebuie să rețină înregistrări privind valoarea cel puțin a ultimelor 10 bancnote acceptate și momentul de timp în care evenimentele au avut loc. Pentru tichetele cu cod de bare, EGM trebuie să rețină cel puțin ultimele 10 tichete acceptate, împreună cu următoarele informații: valoarea și tipul tichetului (de exemplu, încasabil, bonus sau combo, dacă valoarea conține și bani încasabili și bani bonus), data și ora la care a fost acceptat, numărul de validare al tichetului.

7.4.2. Sistemele de creditare cu numerar — monede (acceptoare de monede și posibil jetoane)

7.4.2.1. Dacă mijlocul de joc tip slot-machines este dotat cu acceptor de monede, trebuie îndeplinite următoarele cerințe:

a) să accepte numai monede aprobate de organizator;

b) să fie protejat împotriva vandalismului, abuzurilor și activităților frauduloase;

c) să transporte monedele acceptate în zona corectă din mijlocul de joc tip slot-machines (cutia pentru monede — Drop Box).

7.4.2.2. Dispozitivele de acceptare a monedelor trebuie să fie proiectate, astfel încât să îndeplinească următoarele cerințe:

a) capacitatea de a accepta sau de a respinge o monedă pe baza compoziției metalice, a masei, a desenului/formelor sau alte elemente de securitate aplicabile;

b) capacitatea de a indica/înregistra cu exactitate fiecare monedă valabilă introdusă, de software-ul de control al mașinii electronice, și de a returna jucătorului toate monedele necorespunzătoare;

c) capacitatea de a proteja împotriva metodelor cunoscute de înșelăciune;

d) acceptorul de monede trebuie să fie amplasat în interiorul cabinetului mașinii electronice cu câștiguri, astfel încât doar zona prin care se introduc monedele/jetoanele să fie accesibilă jucătorului;

e) în apropierea fantei de introducere a monedelor/jetoanelor trebuie aplicate inscripții care să informeze jucătorul despre valorile acceptate;

f) fiecare monedă sau jeton acceptat/ă de dispozitiv trebuie să producă o creditare corespunzătoare valorii acesteia;

g) să respingă toate monedele/jetoanele introduse, în perioadele în care mijlocul de joc tip slot-machines este neoperabil sau dezactivat din orice motiv (într-o stare de eroare și/sau alarmă);

h) să aibă mecanisme care să permită software-ului să interpreteze și să acționeze prin emiterea unui semnal de alarmă, afișarea unui semnal de eroare specific și dezactivarea dispozitivului, în următoarele condiții:

1. blocarea unei/unui monede/jeton în dispozitiv;

2. imposibilitatea returnării unei/unui monede/jeton neacceptat(e);

3. viteză prea mare sau prea mică de deplasare a monedei/jetonului (conform specificațiilor producătorului).

7.4.2.3. Mijloacele de joc tip slot-machines care sunt echipate cu acceptoare de monede și în același timp cu dispozitiv de plată cu monede (Hopper) trebuie să detecteze când dispozitivul de plată este plin și să asigure printr-un sistem dedicat (Diverter) devierea monedelor către cutia de depozitare a monedelor (Drop Box).

7.4.3. Sisteme de creditare fără numerar și fără identificarea jucătorului (cititor de tichete cu cod de bare sau voucher)

7.4.3.1. În cazul când este permisă creditarea fără numerar prin tichete cu cod de bare sau vouchere, acestea trebuie să îndeplinească următoarele condiții, respectiv să aibă înscrise:

- un număr unic de identificare a EGM emitent;
- data și ora de emisie;
- valoarea tichetului/voucherului;
- numărul unic de identificare a tichetului/voucherului dacă este disponibil;
- denumirea organizatorului și identificarea locului emiterii;
- numărul de zile înainte de expirarea voucher-ului/tichetului;
- numărul de validare (verificare). Metoda de calcul al numărului de validare trebuie documentată, declarată și aprobată.

7.4.3.2. Dispozitivul de acceptare a tichetelor trebuie să respecte toate cerințele specifice acceptoarelor de bancnote. De altfel, acceptoarele de bancnote pot fi de regulă configurate să accepte și tichete cu cod de bare sau vouchere.

7.4.4. Sisteme de creditare fără numerar cu identificarea jucătorului (cititor de carduri, scanere biometrice ș.a. integrate în mașină)

(i) Sisteme de creditare fără numerar (bazate pe carduri „cashless”)

Fondurile jucătorului din sistemul operatorului sunt accesate cu ajutorul unui card magnetic, card contactless sau smartcard. Contul electronic al jucătorului trebuie să păstreze cel puțin următoarele date:

a) un număr de identificare al jucătorului atribuit de către server;

b) fondurile jucătorului.

(ii) Cititorul de carduri

În cazul sistemului Cashless EGM, trebuie să fie dotat cu un cititor de carduri încorporat în aparatul slot-machines. Acesta citește datele de pe card în scopul identificării jucătorului.

Orice tranzacție monetară între EGM și sistem trebuie să fie securizată prin introducerea cardului de către jucător și a unui cod PIN sau prin altă metodă.

Toate tranzacțiile monetare trebuie să fie evidențiate pe contorii electronici corespunzătorii ai EGM.

7.4.5. Indiferent de sistemul de creditare, EGM trebuie să permită stabilirea unei limite a contorului de credite, astfel încât, în cazul atingerii limitei, să se refuze acceptarea mai multor monede, bancnote sau alte forme de creditare fără numerar (de exemplu, tichete, vouchere, jetoane).

7.5. Sisteme de plată cu numerar

A. Monede (Hopper)

7.5.1. Dacă un mijloc de joc tip slot-machines este echipat cu dispozitiv de plată cu monede/jetoane, trebuie să respecte cel puțin următoarele cerințe:

a) să permită stabilirea unei limite de plată, astfel încât solicitările de plată inițiate de jucători dincolo de acea limită să nu fie plătite, ci să necesite intervenția unui reprezentant al organizatorului (casier, supraveghetor sală);

b) containerul de monede (hopper) să fie amplasat în interiorul cabinetului;

c) containerele de monede trebuie proiectate, astfel încât să reziste la încercări de deschidere sau manipulare din exterior, să nu fie influențate de întreruperea alimentării, descărcarea electrostatică sau alte obiecte.

7.5.2. Mijlocul de joc tip slot-machines trebuie să poată detecta și să afișeze mesaje corespunzătoare pentru următoarele situații:

- hopper gol;
- hopper plin;
- hopper blocat (moneda care blochează ieșirea);

d) plată excesivă (de exemplu, una sau mai multe monede ieșite peste valoarea corectă de plată);

e) hopper deconectat — nefuncțional.

7.5.3. Toate monedele plătite din hopper trebuie să fie corect contabilizate de către mașina electronică cu câștiguri, inclusiv cele plătite ca monede suplimentare în timpul unei defecțiuni a acestuia.

B. Distribuitor de bancnote (Dispenser)

7.5.4. Dacă un mijloc de joc tip slot-machine este echipat cu dispozitiv de plată cu bancnote, trebuie să respecte cel puțin următoarele cerințe:

a) să permită stabilirea unei limite de plată, solicitările de plată inițiate de jucători dincolo de acea limită să nu fie plătite, ci să necesite intervenția unui reprezentant al organizatorului (casier, supraveghetor sală);

b) containerul de bancnote (Dispenser) să fie amplasat în interiorul cabinetului;

c) containerul de bancnote să fie proiectat, astfel încât să reziste la încercări de deschidere sau manipulare din exterior, să nu fie influențat de întreruperea alimentării, descărcarea electrostatică sau alte obiecte.

7.5.5. Mijlocul de joc tip slot-machine trebuie să poată detecta și să afișeze mesaje corespunzătoare pentru următoarele situații:

a) dispenser gol;

b) starea de dispenser plin să producă doar dezactivarea distribuitorului, fără a afișa mesaje de eroare;

c) dispenser blocat;

d) plată excesivă (de exemplu, una sau mai multe bancnote ieșite peste valoarea corectă de plată);

e) dispenser deconectat — nefuncțional.

7.5.6. Toate bancnotele plătite din dispenser trebuie să fie corect contabilizate de către mașina electronică cu câștiguri, inclusiv cele plătite ca suplimentar, în timpul unei defecțiuni a acestuia.

7.5.7. În cazul în care dispenserul este plin, bancnotele pot fi deviate către cutia de bancnote, dacă dispenserul și acceptorul de bancnote suportă această funcție.

7.6. Imprimante

Dacă mijlocul de joc tip slot-machines este echipat cu dispozitiv de imprimare tichete, acesta trebuie amplasat în interiorul cabinetului și să afișeze mesaje corespunzătoare pentru următoarele situații:

a) lipsă hârtie;

b) imprimanta este blocată (cu hârtie);

c) imprimantă deconectată;

d) erori software și/sau hardware;

e) eroare de comunicare;

f) după eliminarea cauzei care a declanșat starea de eroare, imprimanta trebuie să reîntre în funcțiune și să termine orice sarcină de imprimare întreruptă cu sau fără intervenția operatorului.

EGM trebuie să rețină pentru cel puțin ultimele 10 tichete emise următoarele informații: tipul și valoarea tichetului, data și ora imprimării, minimum ultimele 4 cifre ale numărului de validare.

SECȚIUNEA a 2-a

Cerințe suplimentare privind imunitatea la câmpuri electromagnetice și descărcări electrostatice și alte influențe externe

8. Cerințe suplimentare

8.1. Funcționarea EGM nu este influențată de interferențe electromagnetice sau de radiofrecvență generate de echipamente ca antene Wi-Fi, telefoane mobile, Bluetooth etc.

8.2. Funcționarea EGM nu este influențată de descărcări electrostatice produse de electricitatea statică a corpului uman pe orice suprafață exterioară a acestuia.

8.3. În cazul unei descărcări electrostatice peste nivelul produs de electricitatea statică a corpului uman, EGM poate suferi o oprire temporară a funcționării sau intrarea într-o stare de alarmă/eroare, dar, la repornire, trebuie să fie funcțional și să nu se producă alterări ale memoriilor, pierderi de date, modificări ale creditului și ale contoarelor electromecanice sau software.

8.4. Funcționarea normală sau integritatea echipamentelor și informațiilor stocate în interiorul cabinetului nu sunt influențate de aplicarea diverselor lichide pe părțile exterioare ale EGM.

9. Cerințe pentru software

9.1. Controlul programului de joc

9.1.1. Identificarea fișierelor critice pentru programul de joc

1. Din fișierele stocate pe MCROM, declarate de producător ca fiind programul de joc și documentate în detaliu în documentația tehnică pentru obținerea aprobării de tip, sunt identificate cele critice pentru desfășurarea jocului și corecta funcționare a acestuia. Trebuie incluse obligatoriu toate fișierele și/sau codul corespunzător implicat în: inițierea și desfășurarea jocului în toate secvențele sale, toate meniurile de configurare, planul de câștiguri, generatorul/generatoarele de numere aleatorii dacă există, alocarea rezultatelor, gestiunea premiilor, afișarea rezultatelor jocului, sistemul de monitorizare a funcționării și autodiagnostic, comunicații și altele pe care cel ce evaluează consideră că pot avea influențe asupra corectei desfășurări a jocului.

2. Fișierele stabilite ca fiind critice sunt caracterizate prin sume de control adecvate.

9.1.2. Autodiagnostic

1. La pomirea oricărui EGM și înainte de a fi disponibil pentru desfășurarea oricărui joc sau configurări, aceasta trebuie să efectueze o verificare a integrității informației stocate în memoriile critice cu programe executabile (în MCROM și NVRAM); trebuie asigurată încrederea că pe întregul lanț de transfer a software-ului de la memoria inițială către memoria de lucru a procesorului nu sunt alterări ale informației transferate.

2. Aceste verificări se efectuează cu respectarea următoarelor condiții:

- a) pentru memoria de tip EPROM trebuie utilizat un mecanism de verificare bazat pe o sumă de control de tip CRC 16 sau peste;
- b) pentru alte tipuri de memorie trebuie utilizat un mecanism de verificare folosind sume de control bazate pe funcții „hash” (funcții de dispersie/rezumat) ce produc mesaje pe cel puțin 128 biți;
- c) dacă memoria poate fi alterată, trebuie să existe mecanisme care:

- (i) să verifice integritatea informației stocate și, în cazul depistării unei modificări a structurii sau a datelor să împiedice desfășurarea jocului;
- (ii) să mențină înregistrări ale ultimelor 10 evenimente în care s-au detectat modificări ale datelor din memoriile critice. Fiecare înregistrare trebuie să permită identificarea momentului temporal în care s-a produs evenimentul, identificarea memoriei afectate, în ce a constatat evenimentul, alte informații relevante.

3. În cazul în care în urma acestor verificări sunt depistate modificări ale fișierelor sau verificările sunt blocate, mijlocul de joc trebuie:

- a) să blocheze funcționarea mașinii;
- b) să afișeze un mesaj de eroare specific;
- c) să emită un sunet de alarmă și/sau un semnal luminos;
- d) să blocheze orice operațiune de creditare sau plată;
- e) să înregistreze evenimentul în jurnalul de evenimente al mașinii (momentul de timp, în ce a constatat evenimentul);
- f) să transmită informația și către sistemul de monitorizare;
- g) să nu permită ieșirea din starea de alarmă fără intervenția unui operator și fără remediarea defecțiunii.

4. Metoda de autodiagnostic trebuie să asigure detectarea a 99,99% din cazurile de eroare.

5. La evaluarea modelului prezentat pentru obținerea aprobării de tip se verifică mecanismul de autodiagnostic și dacă sunt îndeplinite aceste condiții.

9.1.3. Controlul independent al software-ului (programul de joc stocat pe MCROM)

1. Mijlocul de joc tip slot-machines trebuie să fie astfel construit, încât să poată fi efectuată o verificare independentă a integrității memoriilor ce conțin programe sau părți ale acestora care stau la baza desfășurării jocului de noroc sau au o influență asupra corectitudinii desfășurării acestuia.

2. Verificările de integritate trebuie să folosească aplicații care vor calcula sumele de control ce caracterizează fișierele critice. Aceste aplicații pot fi integrate în software-ul mașinii sau pot fi rulate pe dispozitive externe dedicate sau generice (computere personale, cititoare de carduri etc.).

3. Accesul la dispozitivul de memorie se poate face prin demontarea acestuia (montarea memoriilor pe socluri), prin rularea aplicației independente, dar integrate în software-ul mașinii din meniul specific sau prin utilizarea unui port și/sau a unui dispozitiv de interacțiune independent.

4. În cazul în care există posibilitatea accesării memoriei printr-un port și/sau interfață, acestea trebuie să fie accesibile numai din interiorul cutiei CPU sau a altei zone sigilate, astfel încât pentru accesare să fie nevoie de violarea cel puțin a unui sigiliu.

5. EGM trebuie astfel construit, încât să permită verificarea integrității memoriilor critice la locul de exploatare a acestora.

6. Pentru a se asigura un grad de încredere suficient de ridicat în ceea ce privește integritatea programelor critice stocate în memoriile EGM (MCROM), acestea trebuie caracterizate prin sume de control bazate pe funcții „hash” cu mesaj de ieșire pe cel puțin 128 biți. Mecanismul de verificare independentă trebuie să folosească algoritmi de calcul conform standardelor publice.

7. Cu ocazia încercărilor pentru obținerea aprobării de tip trebuie evaluate metoda de verificare a integrității programelor/ fișierelor critice și respectarea condițiilor. În certificatul de aprobare de tip trebuie consemnate sumele de control ale programelor/ fișierelor critice, tipul acestora, pe ce dispozitive de memorie sunt stocate și procedura de verificare independentă, aplicațiile și hardware-ul necesar. În cazul în care sunt necesare aplicații specifice, acestea vor fi oferite gratuit, iar dacă sunt necesare și echipamente specifice (hardware — echipament electronic, cabluri), acestea vor fi puse la dispoziție la solicitarea BRML sau a organismelor de evaluare a conformității, de către solicitantul aprobării de tip.

10. Tabela de câștiguri

10.1. EGM trebuie să funcționeze conform tabelii de câștiguri declarate de producător în documentație, pentru fiecare program/subprogram.

10.2. La încercările pentru obținerea aprobării de tip trebuie evaluate și documentate toate posibilitățile de configurare care pot influența tabela de câștiguri pentru fiecare program/subprogram (de exemplu, dacă există și este activă sau nu opțiunea „extrabet” sau în cazul procentelor de câștig configurabile).

10.3. Miza minimă și miza maximă pentru fiecare program/ subprogram trebuie să fie în concordanță cu documentația producătorului. În documentele aprobării de tip trebuie consemnate valorile minime, cea mai mică posibil de configurat pentru miza minimă și cea mai mare valoare posibil de configurat pentru miza maximă. Aceste valori se consemnează atât în credite, cât și în unități monetare. În cazul EGM care au denumire multiplă, valorile în unități monetare se declară pentru denominarea cea mai mică.

10.4. EGM declarate conforme cu un tip aprobat trebuie să aibă mizele minime și maxime în limitele celor consemnate în documentele aprobării de tip. În documentele emise la verificarea tehnică inițială, periodică sau după reparație se consemnează valorile mizelor minime și maxime așa cum au

fost configurate pentru exploatare. În cazul EGM care au denumire multiplă se iau în considerare miza cea mai mică pentru denominația cea mai mică și miza cea mai mare pentru denominația cea mai mare.

10.5. Pentru fiecare program/subprogram se determină factorul maxim de câștig (factorul maxim de multiplicare a mizei) ca fiind „Câștigul maxim/Miza maximă” la jocul de bază (fără jocurile bonus sau speciale).

11. Procentul de câștig, cote — Raportul între câștigurile totale și miza totală

11.1. Procentul teoretic de câștiguri (PTC) al unui program/subprogram de joc este procentul de câștig calculat pe baza statisticii generatorului de numere aleatorii și a regulilor (tabelelor) de alocare a câștigurilor.

11.2. Procentul de câștiguri actual (PAC) (realizat) al unui program/subprogram se calculează în orice moment al funcționării EGM pentru un program/subprogram. Acesta poate fi diferit de PTC și trebuie ca la limită, când numărul de jocuri tinde la infinit, să ajungă la valoarea PTC. Producătorul EGM trebuie să declare valoarea PTC și numărul minim de jocuri la care PAC atinge valoarea acestuia la un nivel de încredere de minimum 95%. Declararea se face în documentația depusă pentru aprobarea de tip și va pune la dispoziția entității care face evaluarea statistică RNG tabela de alocare a câștigurilor și calculul statistic sub forma unor foi excel pe baza cărora s-a calculat acesta pentru toate programele/subprogramele de joc.

11.3. La EGM care utilizează programe multigame (cu mai multe subprograme), procentele de câștig se declară și se calculează pentru fiecare subprogram. În documentele emise la aprobarea de tip, respectiv la verificările tehnice, se specifică procentul pentru fiecare program/subprogram (subprogram — în cazul EGM multigame).

11.4. Verificarea funcționării conform declarațiilor de la punctul anterior se realizează prin efectuarea numărului de jocuri declarate de producător pentru care se atinge valoarea PTC la nivelul de încredere de 95%. Verificarea se efectuează pentru toate programele/subprogramele de joc instalate pe EGM.

11.5. Procentele teoretice de câștig ale unui EGM nu trebuie modificate fără a efectua o resetare a hardware-ului, software-ului sau RAM-ului, modificarea configurației în EGM, având drept consecință violarea unui sigiliu de siguranță.

11.6. Un subprogram/EGM trebuie să aibă cel puțin o setare de configurare care să ofere o așteptare statistică teoretică minimă, astfel încât PTC-ul minim al jocului să fie mai mare sau egal cu valoarea stabilită de legislația în vigoare pe toată durata de desfășurare a jocului (acolo unde este aplicabil — de exemplu, aparatele electronice atribuitoare de câștiguri cu risc limitat).

11.7. Într-un joc progresiv, ori de câte ori o plată progresivă este oferită ca parte a plății EGM, suma de bază (cea mai mică valoare posibilă de pornire) și contribuția/incrementul garantat trebuie incluse în procentul câștigului teoretic pentru a satisface cerințele minime PTC.

11.8. Opțiunile „Dublaj” sau „Gamble” trebuie să aibă o întoarcere teoretică la jucător de 100% (PTC pentru acest tip de joc = 100%).

11.9. În cazul în care EGM este prevăzut cu sistem de jackpot propriu, probabilitatea de câștigare a oricărui jackpot publicat nu trebuie să fie mai mică de 1/100.000.000 (o rată de cel puțin 1 din 100 de milioane de jocuri).

12. **Cerințe pentru generatorul de numere aleatorii de tip software** (aplicabil dacă mijlocul de joc funcționează având implementat un RNG de tip software — bazat pe funcții matematice)

12.1. Toate formațiile de câștig sau pierdere aferente unui joc trebuie să fie disponibile pentru selecția aleatorie înainte de inițierea fiecărui joc.

12.2. Software-ul de joc nu trebuie să determine rezultatul acestuia (joc de bază sau joc bonus) până când jucătorul a efectuat configurarea conform opțiunilor disponibile și după comanda de începere a jocului.

12.3. Utilizarea unui RNG trebuie să aibă ca rezultat o selecție a simbolurilor de joc sau a rezultatelor jocului pentru care s-a demonstrat, prin aplicarea testelor statistice recunoscute, că:

- a) sunt independente din punct de vedere statistic;
- b) sunt uniform distribuite pe întreg domeniul de valori posibil;
- c) sunt imprezibile.

12.4. Într-un ciclu de două cicluri de joc RNG trebuie să producă numere aleatorii (pseudoaleatorii) în mod continuu.

12.5. Metoda de generare folosind mărimi de inițializare (seeds) trebuie să asigure că:

- a) același șir de numere aleatorii nu se utilizează niciodată în mai multe EGM în același timp;
- b) rezultatul jocului „următor” nu este previzibil;
- c) inițializarea/reinițializarea trebuie să fie determinată în mod aleatoriu și nu trebuie să fie sub controlul operatorului;
- d) prima inițializare trebuie să se facă utilizând una sau mai multe surse de elemente de inițializare (seeds) alese aleatoriu.

12.6. Gama de valori produse de RNG trebuie să fie adecvată pentru a oferi suficientă precizie și flexibilitate la stabilirea probabilităților de apariție a evenimentelor.

12.7. Dacă un număr aleatoriu cu un rang mai mic decât cel furnizat de RNG este necesar pentru un anumit scop în cadrul EGM, metoda de redimensionare/scalare (adică convertirea numărului la un ordin inferior) trebuie proiectată, astfel încât toate numerele din intervalul de ordin inferior să fie la fel de probabile (să se păstreze caracterul aleatoriu).

12.8. Dacă un anumit număr aleatoriu selectat este în afara intervalului de distribuție egală a valorilor redimensionate este permis să se renunțe la acel număr aleatoriu și să se selecteze următorul număr.

13. Întreruperea programului și reluarea acestuia

13.1. După o întrerupere a programului (de exemplu, întreruperea alimentării), software-ul trebuie să poată reveni la starea în care se afla imediat înainte de întreruperea acestuia.

13.2. La întreruperea programului, trebuie aplicate cel puțin următoarele proceduri:

- a) containerul de monede (hooper-ul) sau alte sisteme de plată cu numerar trebuie oprite;
- b) integritatea datelor critice (datele critice din memoria NVRAM) nu trebuie compromisă de procedurile de întrerupere;
- c) dacă EGM este prevăzut cu o rutină de oprire, aceasta trebuie să se declanșeze și să se execute complet;
- d) dacă un EGM este oprit în timp ce se află într-o stare de eroare, atunci, la repornire, mesajul de eroare trebuie să fie afișat și EGM trebuie să rămână blocat. Acest lucru este valabil numai dacă oprirea/repornirea mașinii și/sau deschiderea/închiderea ușii principale nu este prevăzută ca procedură de resetare a erorii; EGM verifică starea de eroare și detectează că eroarea nu mai există.

13.3. La reluarea programului trebuie efectuate următoarele proceduri:

- a) orice comunicații către un dispozitiv extern trebuie să nu înceapă până când rutina de reluare a programului, inclusiv autotestele nu sunt finalizate cu succes;
- b) procedura de autotestare trebuie ea însăși să fie testată în vederea detectării unor eventuale erori apărute, utilizând un mecanism suficient de robust și eficient. Verificarea acestor caracteristici se verifică cu ocazia evaluării în vederea obținerii aprobării de tip;
- c) integritatea memoriei critice trebuie verificată;

d) procesul de întrerupere a funcționării, dacă este cazul, trebuie testat pentru o finalizare corectă și trebuie afișat un mesaj corespunzător dacă este detectată o finalizare incorectă;

e) software-ul trebuie să fie capabil să detecteze orice modificare neautorizată în programul de joc al EGM de la data la care acesta a fost ultima dată activat sau întrerupt. Dacă se constată o modificare neautorizată, EGM trebuie să se blocheze, să afișeze un mesaj de eroare adecvat până când EGM este readus în starea normală de funcționare de către o persoană autorizată.

13.4. În urma întreruperii accidentale sau voite a alimentării, la repornire trebuie ca valorile înregistrate pe contoarele electromecanice să nu se modifice. De asemenea, toate valorile critice stocate în memoria nevolatilă NVRAM nu trebuie să își modifice valorile.

SECȚIUNEA a 3-a

Condiții, cerințe și managementul erorilor și stărilor de blocare a EGM

14. Istoricul funcționării și desfășurarea jocurilor

14.1. Pentru informațiile despre istoricul jocului deținute de EGM trebuie să fie posibil să se arate jucătorului rezultatele jocului (jocurilor) anterioare (inclusiv jocul de eliminare a creditului rezidual), așa cum le vede inițial jucătorul. Modul în care sunt furnizate informațiile trebuie să permită observatorilor să identifice în mod clar toate secvențele de joc și rezultatul (rezultatele) acestora.

14.2. Următoarele informații trebuie să poată fi obținute din istoricul jocului afișat:

- numărul total de credite la începutul jocului analizat;
- numărul total de credite la sfârșitul jocului analizat;
- numărul total de credite pariate (total miză);
- modul de pariere (creditele pariate în raport cu numărul de linii sau moduri/variante de câștig);
- liniile active la fiecare joc;
- denominarea selectată;
- multiplicatorul selectat;
- numărul total de credite câștigate asociate jocului analizat sau valoarea în lei pentru premii progresive;
- rezultatele jocurilor bonus, ale jocurilor la dublaj sau „Gamble”, dacă este cazul.

14.3. Informațiile despre istoricul jocului trebuie să poată fi recuperate pentru numărul de jocuri definit de fiecare producător în parte, dar nu mai puțin de 10 jocuri, indiferent dacă sunt de bază sau bonus, prin introducerea unei chei, a unui card de acces autorizat sau a altei metode sigure.

15. Bonus și caracteristici de joc extinse

15.1. Un joc bonus sau o funcție de joc extinsă oferit/oferită de un EGM, care necesită ca jucătorul să efectueze o selecție a opțiunilor, într-o perioadă finită de timp rezonabilă, trebuie să ofere un mesaj vizibil și clar, cu afișarea în timp real a „numărării” timpului rămas (în secunde) în prezentarea jocului.

15.2. Un joc bonus sau o funcție de joc extinsă oferit/oferită de un EGM, care necesită acțiunea jucătorului într-o perioadă finită de timp rezonabilă, trebuie să furnizeze un mesaj de avertizare vizuală distinctă timp de cel puțin 120 de secunde, înainte ca EGM să inițieze automat orice joc.

15.3. Jocul nu trebuie să ajusteze probabilitatea ca un bonus să aibă loc, pe baza istoricului premiilor obținute în jocurile anterioare (adică jocurile nu trebuie să își adapteze PTC pe baza plăților anterioare).

16. Condiții pentru contoare

16.1. Toate EGM trebuie să fie dotate cu cel puțin două contoare electromecanice cu funcțiile: „TOTAL INTRĂRI” — pe care se înregistrează totalul sumelor încasate de la jucători și „TOTAL IEȘIRI” — pe care se înregistrează totalul sumelor plătite către jucători.

16.2. Contoarele electromecanice trebuie să respecte următoarele condiții constructive:

- au minimum 6 cifre;
- nu pot fi resetate;
- sunt montate astfel încât nu pot fi decrementate.

16.3. Contoarele electromecanice trebuie să fie etichetate astfel încât să fie clare următoarele informații:

- funcția;
- factorul de multiplicare;
- mărimea pe care o contorizează (credite, lei etc.).

16.4. Prin construcția EGM contoarele electromecanice trebuie să înregistreze cu acuratețe variația mărimilor pentru care au fost asignate.

16.5. Construcția EGM trebuie să asigure facilități pentru aplicarea de sigilii pentru împiedicarea demontării acestora.

16.6. Toate EGM trebuie să fie echipate cu contoare software (de exemplu, contoare electronice de stocare) cu cel puțin 10 (zece) cifre, capabile să înregistreze și să afișeze informațiile cerute în acest document.

16.7. Toate contoarele software trebuie să fie actualizate la apariția evenimentului particular pe care contorul îl monitorizează. Toate contoarele trebuie să fie de tip aditiv. Contoarele să monitorizează totalul intrărilor și cel al ieșirilor trebuie să fie de tip „adaugă la”, adică se preia valoarea curentă din memorie, efectuează operația de adăugare aritmetică cu variația mărimii monitorizate și stochează înapoi în memorie. În plus, trebuie verificat faptul că actualizarea a fost efectuată cu succes și că fiecare copie logică a fost actualizată corect.

16.8. Toate EGM trebuie să furnizeze mijloacele necesare pentru afișarea la cerere a persoanelor autorizate, a informațiilor stocate în memoria NVRAM:

- ultimul eveniment „pornit”;
- ultima închidere a ușii principale;
- ultima inițializare (ultima procedură RAM-clear).

16.9. Toate contoarele soft trebuie să aibă afișată explicit funcția sau o legendă pentru a indica ce informații se acumulează.

16.10. Contoarele, enumerate în această secțiune, trebuie să acumuleze informațiile necesare în moneda locală. EGM configurate pentru mai multe denominări trebuie să afișeze informațiile necesare în moneda locală.

16.11. EGM trebuie să aibă, de asemenea, contoare în unități egale cu valoarea nominală a denominării curente a jocului, care afișează continuu jucătorului următoarele informații, în ceea ce privește jocul curent sau tranzacția monetară, cu excepția cazului în care există o defecțiune sau o blocare a funcționării:

- monedele sau creditele pariate (mizate);
- monedele sau creditele câștigate, dacă este cazul;
- monedele plătite de către hooper pentru o retragere de credit sau pentru o plată directă dintr-un rezultat câștigător;
- creditele disponibile pentru pariuri, dacă este cazul.

16.12. Creditele încasate trebuie să fie imediat scăzute din contorul de credit al jucătorului.

16.13. Sfârșitul jocului este definit ca fiind momentul în care toate contoarele electronice corespunzătoare jocului efectuat au fost actualizate. Actualizarea contorului de credit înainte de terminarea jocului trebuie făcută, cu condiția ca:

a) memoria critică să fie actualizată la actualizarea contorului de credite;

b) doar creditele deținute pe un contor de câștiguri să fie pariate pe un joc de tip „Dublaj” sau „Gamble” (risc) (nu este posibil să se parieze toate creditele transferate la contorul de credit pentru jocurile de tip „Dublaj” sau „Gamble”).

17. Cerințe privind comunicațiile

17.1. Toate porturile de comunicații trebuie să fie etichetate în mod clar și localizate în cadrul EGM pentru a preveni accesul neautorizat la porturile sau conectorii de cablu.

17.2. Protocolul de comunicare trebuie să asigure, de asemenea, că datele sau semnalele eronate nu vor afecta negativ funcționarea EGM.

17.3. Toate comunicările de date externe trebuie să fie bazate pe protocol și/sau să includă o schemă de detectare și corecție a erorilor pentru a se asigura robustețea și adecvarea lor pentru utilizare.

17.4. Protocolul de comunicare externă a datelor trebuie, de asemenea, să asigure că datele sau semnalele eronate nu vor afecta negativ funcționarea EGM prin utilizarea mecanismului de verificare a erorilor de transmisie. Mecanismul de verificare a erorilor utilizat trebuie să folosească cel puțin o verificare de tip Cyclic Redundancy Check (CRC) de 16 biți.

17.5. Cheile de criptare a comunicațiilor, după faza de inițializare, nu trebuie să fie codificate hardware și trebuie schimbate periodic.

17.6. Protocele externe de comunicare a datelor trebuie să fie de tip cerere/răspuns (request/response), implementate de producător, și să ofere minimul de date necesare pentru generarea rapoartelor prevăzute de legislația în vigoare, respectiv contorii pentru intrări (IN), ieșiri (OUT), pariuri (BET), câștiguri (WIN) și numărul de jocuri (GAMES).

17.7. EGM nu va accepta niciun fel de conexiune fără fir, prin care se pot aduce modificări programelor de joc sau parametrilor inițiali ai aparatului.

18. Cerințe de afișare și informare

18.1. Toate instrucțiunile jocului trebuie să fie în concordanță cu modul în care se desfășoară jocul activ și trebuie interpretate cu ușurință, fără ambiguitate și suficient pentru a înțelege toate regulile jocului.

18.2. Trebuie să existe suficiente instrucțiuni de joc pentru a permite jucătorului să determine corectitudinea premiilor acordate.

18.3. Tabelul de câștiguri aplicabil jocului trebuie să conțină suficiente informații pentru a permite unui jucător să stabilească premiile și trebuie să fie clar vizibile sau mijloacele de afișare a acestor informații trebuie să fie accesibile imediat jucătorului în orice moment în care jocul este disponibil pentru fi jucat.

18.4. Dacă instrucțiunile de joc sunt numai pe ecranul video, acestea trebuie să fie accesibile și vizibile fără a fi necesară introducerea sau plasarea de credite. Această cerință nu se aplică în timpul jocului, cu excepția cazului în care trebuie să se solicite instrucțiuni specifice pentru a trece la următoarea etapă a jocului.

18.5. Instrucțiunile de joc prezentate fonetic trebuie de asemenea furnizate prin instrucțiuni vizuale.

18.6. Instrucțiunile jocului trebuie tipărite într-o culoare care contrastează cu culoarea de fundal pentru a se asigura că toate instrucțiunile sunt ușor de citit.

18.7. Mesajul „Defecțiunile anulează orice plată și joc” (Malfunction Voids All Pays and Plays) trebuie să fie afișat în mod clar și permanent pe fiecare EGM, cu excepția modurilor de audit și de testare.

18.8. EGM trebuie să afișeze în mod clar în apropierea locului de introducere a monedelor/jetoanelor și/sau cititorului de bancnote, valorile acceptate.

18.9. Denominarea/Denominările activă(e) trebuie să fie declarată(e) prin afișarea clară pe ecran sau panoul frontal al EGM. Relația dintre unitatea monetară și creditul acordat trebuie afișată sub forma „lei Y = Z credite”.

19. Managementul erorilor și stărilor de blocare a EGM

19.1. EGM trebuie să detecteze și să afișeze următoarele condiții în timpul perioadelor de așteptare sau în timpul jocului. Aceste mesaje de eroare sau de stare trebuie eliminate automat de EGM la finalizarea unei noi secvențe de joc și, de asemenea, vor fi comunicate unui sistem de gestiune, dacă este cazul:

- a) resetarea alimentării;
- b) ușa deschisă (inclusiv acceptor de bancnote);
- c) ușa care tocmai a fost închisă;
- d) monedă sau jeton necorespunzător, dacă moneda/jetonul nu a fost returnat/jucătorului.

19.2. EGM trebuie să fie capabil să detecteze și să afișeze următoarele erori/condiții care trebuie să dezactiveze jocul și trebuie eliminate numai de către un operator și comunicate de asemenea unui sistem de monitorizare:

- a) eroare de monedă/jeton la intrare/creditare (de exemplu, blocaj de monede etc.);
- b) eroare de monedă/jeton la plată (de exemplu, blocaj de monede, extra-monedă plătită etc.);
- c) hopper gol sau blocat (containerul de monede nu a reușit să plătească);
- d) hopper blocat deschis;
- e) bancnotă blocată;
- f) baterie back-up pentru RAM descărcată, pentru baterii externe sau sursă de alimentare cu tensiune redusă;
- g) eroare fatală RAM (memorie RAM defectă sau coruptă);
- h) eroare de imprimare, dacă EGM nu are alte mijloace pentru a efectua o plată, un voucher de înlocuire trebuie tipărit după ce condiția de eroare a fost eliminată, cu sau fără intervenția operatorului;
- i) blocaj hârtie pentru mecanismul de imprimare. O condiție de blocare a hârtiei trebuie monitorizată în orice moment în timpul procesului de imprimare;
- j) lipsă hârtie la imprimantă;
- k) eroare program (medii de stocare de programe defecte);
- l) eroare de rotație a rotorului de orice tip (inclusiv rolele mecanice/electromecanice). Numărul de bobine specifice trebuie să fie identificat ca parte a condiției de eroare și bobinele controlate de microprocesoare, dacă este cazul, trebuie monitorizate pentru a detecta defecțiuni, cum ar fi bobina blocată sau care nu se rotește liber sau orice încercare de a manipula pozițiile lor finale de repaus;
- m) lipsă memorie program de joc;
- n) ușa deschisă.

19.3. O descriere a codurilor de eroare sau blocare și a semnificației acestora trebuie să fie aplicată în interiorul EGM, cu excepția cazului în care codurile afișate sunt explicite.

CAPITOLUL III

Dispoziții tranzitorii și finale

20. Entitățile enumerate la cap. I secțiunea 1 pct. III subpct. 2 au obligația să ducă la îndeplinire prevederile cuprinse în Condițiile minime tehnice de verificare a mijloacelor de jocuri de noroc. Anual sau ori de câte ori este necesar, Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc examinează stadiul măsurilor de îndeplinire a obiectivelor și a tuturor prevederilor înscrise în prezentul document.

21. Prezentul ordin va fi completat ulterior cu condițiile minime tehnice de verificare a mijloacelor de joc pentru toate celelalte mijloace de joc tradiționale prevăzute de legislația incidentă.

22. Organismele de evaluare a conformității, care dețin licență valabilă clasa a II-a emisă de Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc, vor obține acreditarea pentru activitatea specifică desfășurată, în condițiile legii.

23. În vederea autorizării mijloacelor de joc tip slot-machines, organismele de evaluare a conformității licențiate de ONJN vor emite certificate de verificare tehnică inițiale, periodice sau după reparații bazate pe procedurile existente anterior datei emiterii ordinului pentru o perioadă de timp de maximum 12 luni de la emiteria schemei de acreditare de către organismul național de acreditare.