**MODIFICACIÓN ESTÁNDARES TÉCNICOS DE IMPLEMENTOS DE JUEGO**

**SUPERINTENDENCIA DE CASINOS DE JUEGO**

|  |  |
| --- | --- |
| **PROPUESTA DE CAMBIOS: ESTÁNDARES DE MÁQUINAS DE AZAR** | |
|  |  |
| **Estándar original** | **Propuesta de modificación** |
| Incorpora en la introducción definiciones | 1.4 DEFINICIONES[[1]](#footnote-2)  1.4.1 Contadores maestros. El nombre de los contadores deberá ser de tal forma que puedan ser entendidos claramente de acuerdo a su función.  1. Total in.  2. Total out.  3. Billetes entrantes.  4. Ticket in – valor.  5. Ticket in – cantidad.  6. Ticket out – valor.  7. Ticket out – cantidad.  8. Transferencia de Ingreso de la Cuenta Sin Dinero en Efectivo.  9. Transferencia de Egreso de la Cuenta Sin Dinero en Efectivo.  10. Premios grandes pagados manualmente por el personal de juego.  11. Créditos cobrados por el jugador pagados por el personal de juego.  12. Premios grandes progresivos pagados manualmente por el personal de juego.  13. Premios progresivos pagados por la máquina de azar.  14. Ticket in promocional – valor.  15. Ticket in promocional – cantidad.  16. Ticket out promocional – valor.  17. Ticket out promocional – cantidad.  18. Promoción Electrónica Ingresada No Cobrable.  19. Promoción Electrónica Entregada No Cobrable.  20. Apuestas con Créditos Promocionales No Cobrables.  21. Pago de bonificación externa pagado por la máquina de azar.  22. Pago de bonificación externa pagado manualmente por el personal de juego.  23. Juegos jugados.  24. Puertas Externas.  25. Puerta de la caja de almacenamiento o stacker.  26. Ocurrencia Progresiva.  27. Créditos apostados.  28. Contador de ganancias.  29. Créditos pagados.  30. Contador de créditos disponibles para apuestas.  1.4.2Definiciones de progresivos  1. Progresivo o progresivo combinatorio  2. Premio progresivo  3. Progresivo aislado y progresivo interconectado  4. Progresivo local  5. Progresivo de área amplia  6. Controlador progresivo |
| **3.2.18** Se deberá verificar que el método de cambio a una versión diferente del programa, incluyendo una reversión hacia una versión más antigua, se realice de forma tal que no genere perjuicios al jugador en lo que se refiere al balance de créditos ganados y disponibles para apuesta. Asimismo, como resultado del cambio de versión de juego, no será aceptable la pérdida o alteración alguna de la información contable, en tanto ésta se mantenga en la máquina de azar y no haya sido traspasada completamente al Sistema de Monitoreo y Control en Línea. | ~~3.2.18 Se deberá verificar que el método de cambio a una versión diferente del programa, incluyendo una reversión hacia una versión más antigua, se realice de forma tal que no genere perjuicios al jugador en lo que se refiere al balance de créditos ganados y disponibles para apuesta. Asimismo, como resultado del cambio de versión de juego, no será aceptable la pérdida o alteración alguna de la información contable, en tanto ésta se mantenga en la máquina de azar y no haya sido traspasada completamente al Sistema de Monitoreo y Control en Línea.~~ |
| **3.2.30** Todo acceso no autorizado a los contenidos del dispositivo de memoria flash mediante métodos que incluyan, pero que no se limiten a, la supresión y escritura de los contenidos, deberá activar un evento que se deberá almacenar en la memoria no volátil RAM (NVRAM) de la misma manera que se guarda un evento de “apertura de puerta”. No se podrá obtener la limpieza del evento a menos que sea bajo el control del hardware y el software de las máquinas de azar. Los laboratorios certificadores validarán el uso de otras metodologías y las aprobarán, dando cuenta de ello a la SCJ. | **3.2.30** Todo acceso no autorizado a los contenidos del dispositivo de memoria flash mediante métodos que incluyan, pero que no se limiten a, la supresión y escritura de los contenidos, deberá activar un evento que se deberá almacenar ~~en la memoria no volátil RAM (NVRAM)~~ de la misma manera que se guarda un evento de “apertura de puerta”. No se podrá obtener la limpieza del evento a menos que sea bajo el control del hardware y el software de las máquinas de azar. Los laboratorios certificadores validarán el uso de otras metodologías y las aprobarán, dando cuenta de ello a la SCJ. |
| **3.2.35** Se define el premio máximo individual que esté publicado en cada máquina de azar, el cual ocurrirá estadísticamente por lo menos una vez en 50 millones de juegos. Esto no se aplicará a los premios múltiples acumulados y ganados en una misma partida donde el premio acumulado no esté publicado. Esta regulación de probabilidades tampoco se aplicará a juegos que hagan posible que un jugador gane el premio máximo, múltiples veces, a través de una facción de juegos gratis. Esta regulación si se aplicará a cada apuesta que gane el premio máximo. Si el premio máximo publicado puede ocurrir durante un juego de bonificación o facción de juegos gratis, el cálculo de probabilidades incluirá las probabilidades de obtener la ronda de bonificación incluyéndose las probabilidades de lograr el premio máximo. | 3.2.35 Se define el premio máximo individual que esté publicado en cada máquina de azar, el cual ocurrirá estadísticamente por lo menos una vez en 100 millones de juegos. Esto no se aplicará a los premios múltiples acumulados y ganados en una misma partida donde el premio acumulado no esté publicado. Esta regulación de probabilidades tampoco se aplicará a juegos que hagan posible que un jugador gane el premio máximo, múltiples veces, a través de una facción de juegos gratis. Esta regulación si se aplicará a cada apuesta que gane el premio máximo. Si el premio máximo publicado puede ocurrir durante un juego de bonificación o facción de juegos gratis, el cálculo de probabilidades incluirá las probabilidades de obtener la ronda de bonificación incluyéndose las probabilidades de lograr el premio máximo. |
| **3.3.10** Cada máquina de azar debe estar equipada con los siguientes contadores no acumulativos: **4.**       Contador de créditos disponibles para apuestas. La máquina de azar debe poseer un contador, visible desde la parte exterior delantera de la misma y rotulado específicamente como contador de créditos, que le dé a conocer al jugador el número de créditos o valor monetario disponible para apuestas en la máquina de azar. No es necesario que existan dos contadores que separen entre créditos cobrables y no cobrables (provenientes de instrumentos promocionales). Sin perjuicio de lo anterior, se requiere que de alguna forma el jugador distinga si tiene disponibles créditos promocionales o no cobrables, como por ejemplo colocar los valores de este contador en un color cuando existen créditos no cobrables (solos o junto con créditos cobrables) y en otro color solo cuando hay créditos cobrables. | **3.3.10** Cada máquina de azar debe estar equipada con los siguientes contadores no acumulativos: **4.**       Contador de créditos disponibles para apuestas. La máquina de azar debe poseer un contador, visible desde la parte exterior delantera de la misma y rotulado específicamente como contador de créditos, que le dé a conocer al jugador el número de créditos o valor monetario disponible para apuestas en la máquina de azar. Del total de créditos disponibles en cada máquina de azar, los créditos promocionales se deberán utilizar en primer lugar, y luego los créditos canjeables en dinero. ~~No es necesario que existan dos contadores que separen entre créditos cobrables y no cobrables (provenientes de instrumentos promocionales). Sin perjuicio de lo anterior, se requiere que de alguna forma el jugador distinga si tiene disponibles créditos promocionales o no cobrables, como por ejemplo colocar los valores de este contador en un color cuando existen créditos no cobrables (solos o junto con créditos cobrables) y en otro color solo cuando hay créditos cobrables.~~ |
| **3.5.2** Se deberá realizar los siguientes procedimientos para cualquier apertura de puerta: - Se deberá almacenar todo el estado del software antes de abrir la puerta; - El juego cesará de jugarse; - La máquina entrará en una condición de error; - Deberán dejar de girar los rodillos por lo menos al final del juego actual en curso; **-** Se deberá desactivar el ingreso de los créditos (se podrá reactivar durante la duración de una prueba de ingreso de crédito); - La máquina de azar deberá indicar claramente que se ha abierto la puerta y no se puede continuar el juego; - Se deberá desactivar todo ingreso del jugador que pueda afectar una jugada en curso (a menos que se utilice a modo de puerta abierta o modo de prueba) - Se deberá desactivar cualquier tipo de emisión de efectivo al jugador; y  - Sonará una alarma o se encenderá el indicador luminoso superior, o ambos. | **3.5.2** Se deberá realizar los siguientes procedimientos para cualquier apertura de puerta: - Se deberá almacenar todo el estado del software antes de abrir la puerta; - El juego cesará de jugarse; - La máquina entrará en una condición de error;  ~~- Deberán dejar de girar los rodillos por lo menos al final del juego actual en curso;~~ - Se deberá desactivar el ingreso de los créditos (se podrá reactivar durante la duración de una prueba de ingreso de crédito); - La máquina de azar deberá indicar claramente que se ha abierto la puerta y no se puede continuar el juego; - Se deberá desactivar todo ingreso del jugador que pueda afectar una jugada en curso (a menos que se utilice a modo de puerta abierta o modo de prueba) - Se deberá desactivar cualquier tipo de emisión de efectivo al jugador; y  - Sonará una alarma o se encenderá el indicador luminoso superior, o ambos. |
| **3.6.1** Se podrá recolectar los créditos disponibles en las máquinas de azar si el jugador presiona el botón designado de recolección o de cobrar, en cualquier momento, menos: - Cuando haya sido deshabilitada por el sistema SMC, en caso que cuente con esa posibilidad, a pesar de lo dispuesto en 3.4.5 | **3.6.1** Se podrá recolectar los créditos disponibles en las máquinas de azar si el jugador presiona el botón designado de recolección o de cobrar, en cualquier momento, menos: - Cuando haya sido deshabilitada por el sistema SMC, en caso que cuente con esa posibilidad, quedando la máquina desconectada, se debe generar un pago manual y no deberá permitir que la máquina realice pago alguno, a pesar de lo dispuesto en 3.4.5 |
| **3.6.8** Los códigos de barra del ticket u otras formas de marcas legibles por máquinas deberán poseer la suficiente revisión de redundancia y error para asegurarse de que se indique como un error el 99,9% de todas las fallas de lectura. | **3.6.8** Cualquier falla en la lectura de los códigos de barra del ticket u otras formas de marcas legibles por máquinas deberán ser rechazadas. |
| **3.7.3** Se deberán desplegar los contadores relacionados con los derechos del jugador (incluyendo los contadores créditos apostados, contador de ganancias, créditos pagados y contador de créditos disponibles para apuestas) sobre la pantalla de juego en créditos o pesos, en un formato que sea claramente visible y fácilmente distinguible para el jugador. Se aceptará un visualizador o display que alterne entre pesos y créditos siempre y cuando ambos valores sean claramente visibles y fácilmente distinguibles. Este display no deberá alternar durante el juego o durante el incremento del contador de ganancias o de créditos después de un juego. | **3.7.3** Se deberán desplegar los contadores relacionados con los derechos del jugador (incluyendo los contadores créditos apostados, contador de ganancias, créditos pagados y contador de créditos disponibles para apuestas) sobre la pantalla de juego en créditos o pesos, en un formato que sea claramente visible y fácilmente distinguible para el jugador. Se aceptará un visualizador o display que alterne entre pesos y créditos siempre y cuando ambos valores sean claramente visibles y fácilmente distinguibles. ~~Este display no deberá alternar durante el juego o durante el incremento del contador de ganancias o de créditos después de un juego.~~ |
| **3.7.6** Se podrá aumentar o disminuir los valores mostrados al jugador (por ejemplo: ganancias y créditos) hasta el valor del contador en sí para obtener un efecto visual. Sin embargo, se deberá actualizar inmediatamente el almacenamiento interno de estos contadores (sin aumentar o disminuir). | **3.7.6** Se podrá aumentar o disminuir los valores mostrados al jugador (por ejemplo: ganancias y créditos) hasta el valor del contador en sí para obtener un efecto visual. ~~Sin embargo, se deberá actualizar inmediatamente el almacenamiento interno de estos contadores (sin aumentar o disminuir).~~ |
| **3.8.21** Un juego no deberá salir automáticamente de una modalidad antes de que ella se haya completado. | 3.8.21 Un juego no deberá salir automáticamente de una modalidad antes de que ella se haya completado, a menos que exista períodos de inactividad o inserción de créditos. |
| **3.13.19** Los jugadores no podrán acceder en ningún momento a ningún mecanismo o elemento que sea parte del RNG. Se deberán utilizar sensores para determinar si se han modificado las condiciones naturales de operación (por ejemplo, vibraciones externas). | **3.13.19** Los jugadores no podrán acceder en ningún momento a ningún mecanismo o elemento que sea parte del RNG.~~Se deberán utilizar sensores para determinar si se han modificado las condiciones naturales de operación (por ejemplo, vibraciones externas).~~ |
| **3.14 Premios grandes progresivos** Modificación de los parámetros del progresivo  Método de modificación | 3.14 FUNCIONALIDAD DE LOS PROGRESIVOS[[2]](#footnote-3)  3.14.1 Equidad de los progresivos (3.14.1.1. a 3.14.1.9)  3.14.2 Notificación de obtención del premio progresivo (3.14.2.1 a 3.14.2.4)  3.14.3 Actualización y visualización del progresivo (3.14.3.1 a 3.14.3.9)  3.14.4 Verificación de firmas y progresivos (3.14.4.1)  Se mantiene como punto 3.14.5, los estándares premios grandes progresivos que incluía los estándares MDA  3.14.5 Premios grandes progresivos  Modificación de los parámetros del progresivo  Método de modificación |
| **4.2.7** Todo mensaje dirigido al jugador deberá estar escrito, a lo menos, en idioma castellano, en forma correcta, en cuanto a su gramática y sintaxis. Excepcionalmente, en el evento que dicha información esté en idioma diverso al castellano, aquélla deberá constar en idioma castellano, ya sea en etiquetas adheridas a la máquina de azar, o en una libreta, correspondiente a un cuaderno o libro pequeño, el que debe estar unido al gabinete mediante algún mecanismo que asegure que sea visible, de fácil acceso al jugador y de difícil remoción. Para los casos de excepción, el laboratorio deberá certificar la traducción de la citada información, dando cuenta de ello en el respectivo certificado. | **4.2.7** Todo mensaje dirigido al jugador deberá estar escrito, a lo menos, en idioma castellano y no debe presentar información incorrecta o causar confusión. ~~en forma correcta, en cuanto a su gramática y sintaxis.~~ Excepcionalmente, en el evento que dicha información esté en idioma diverso al castellano, aquélla deberá constar en idioma castellano, ya sea en etiquetas adheridas a la máquina de azar, o en una libreta, correspondiente a un cuaderno o libro pequeño, el que debe estar unido al gabinete mediante algún mecanismo que asegure que sea visible, de fácil acceso al jugador y de difícil remoción. Para los casos de excepción, el laboratorio deberá certificar la traducción de la citada información, dando cuenta de ello en el respectivo certificado. |
| **4.6.4** Se deberá desplegar la cantidad de juegos ganados para cada apuesta separada y la cantidad total de juegos ganados. | **4.6.4** Se deberá desplegar la cantidad ganadora para cada apuesta individual y la cantidad ganadora total |
| **5.1.19** Se permite que las máquinas de azar posean una facilidad para poder activar o desactivar la operación de validación de billetes, mediante una acción que no esté disponible para el jugador, por ejemplo, el Método de Auditoría o el acceso al gabinete de la máquina de azar. Si el validador de billetes llegase a estar desactivado, no se podrá jugar en la máquina de azar. | **5.1.19** Se permite que las máquinas de azar posean una facilidad para poder activar o desactivar la operación de validación de billetes, mediante una acción que no esté disponible para el jugador, por ejemplo, el Método de Auditoría o el acceso al gabinete de la máquina de azar. Si el validador de billetes llegase a estar desactivado, no se podrá jugar en la máquina de azar, a menos que la máquina de azar cuente con un método alternativo de pago, tal como, cashless. |
| **5.2.10** El validador de billetes deberá inhibir razonablemente la entrada de materiales encendidos, tales como las cenizas de un cigarrillo. | **5.2.10** El validador de billetes deberá inhibir ~~razonablemente~~ la entrada de materiales encendidos, tales como las cenizas de un cigarrillo. |
| **5.3.7** Si se mantiene los mensajes de ingreso de billetes recibidos desde el validador de billetes dentro de la memoria de las máquinas de azar por un período de tiempo, sin agregarlos al saldo del crédito del jugador, estos mensajes se deberán mantener almacenados y se deberá cumplir con los requerimientos de la memoria crítica. La máquina de azar deberá poder recuperar estos mensajes luego del reinicio, especialmente después de una falla de energía, u observación de corrupción de memoria parcial. | **5.3.7** ~~Si se mantiene los mensajes de ingreso de billetes recibidos desde el validador de billetes dentro de la memoria de las máquinas de azar por un período de tiempo, sin agregarlos~~ Los mensajes de ingreso de billetes recibidos, desde el validador de billetes dentro de la memoria de las máquinas, deben ser registrados y visualizados inmediatamente en el saldo del crédito del jugador, estos mensajes se deberán mantener almacenados y deberán cumplir con los requerimientos de la memoria crítica. La máquina de azar deberá poder recuperar estos mensajes luego del reinicio, especialmente después de una falla de energía, u observación de corrupción parcial de memoria no volátil. |

|  |  |
| --- | --- |
| **PROPUESTA DE CAMBIOS: ESTÁNDARES DE SISTEMAS DE MONITOREO Y CONTROL EN LÍNEA** | |
|  |  |
| **Estándar original** | **Propuesta de modificación** |
| **2.** DEFINICIÓN DE UN SMC: Cada máquina de azar o dispositivo de juego instalado en una sala de juego, en caso que no realice la función de comunicación, deberá contar con un dispositivo o interfaz instalado en un área segura de la misma, que proporcione la comunicación entre la máquina de azar y el SMC. Será permitido que exista un recolector de datos externos o un controlador de progresivos, los que deberán guiarse por el presente estándar o por aquel que lo complemente. | **2.** DEFINICIÓN DE UN SMC: Cada máquina de azar o dispositivo de juego instalado en una sala de juego, en caso que no realice la función de comunicación, deberá contar con un dispositivo o interfaz instalado en un área segura de la misma, que proporcione la comunicación entre la máquina de azar y el SMC. Será permitido que exista un recolector de datos externos ~~o un controlador de progresivos~~, los que deberán guiarse por el presente estándar o por aquel que lo complemente. |
| **3.2.6** El sistema debe almacenar suficiente información de medición en todo momento, es decir, el sistema debe permitir recuperar los últimos medidores o contadores válidos conocidos, mediante chequeos comprensivos de la memoria crítica del elemento de interfaz durante cada reanudación de energía eléctrica (esto incluye el reinicio del elemento de interfaz). b) La memoria crítica del elemento de interfaz debe ser monitoreada automáticamente de manera continua para detectar la corrupción o realizar chequeos comprensivos efectuados al comienzo de un juego. | **3.2.6** El sistema debe almacenar suficiente información de medición en todo momento, es decir, el sistema debe permitir recuperar los últimos medidores o contadores válidos conocidos, mediante chequeos comprensivos de la memoria crítica del elemento de interfaz durante cada reanudación de energía eléctrica (esto incluye el reinicio del elemento de interfaz). b) La memoria crítica del elemento de interfaz debe monitorearse continuamente de manera automática para detectar daño o realizar verificaciones al inicio de cada juego. |
| **3.2.9** El SMC debe informar o registrar todas las instancias en las que no reciba valores de contadores al final del día, o aquellas en las que haya recibido un valor de medición sospechoso de una máquina de azar, de manera que se pueda investigar dichas circunstancias e ingresar o modificar manualmente los valores de los medidores. | **3.2.9** El SMC debe informar o registrar todas las instancias en las que no reciba valores de contadores al final de la jornada del casino ~~del día~~, ~~o aquellas en las que haya recibido un valor de medición sospechoso de una máquina de azar~~, de manera que se pueda investigar dichas circunstancias e ingresar o modificar manualmente los valores de los medidores. |
| **3.2.10** Junto con los procedimientos manuales apropiados, el Sistema de Monitoreo y Control en Línea debe calcular los ingresos diarios correctos cuando hayan ocurrido las siguientes circunstancias excepcionales durante el día: | **3.2.10** ~~Junto con los procedimientos manuales apropiados,~~ El Sistema de Monitoreo y Control en Línea debe ~~calcular~~ permitir la modificación manual de datos en los ingresos diarios ~~correctos~~ cuando hayan ocurrido las siguientes circunstancias excepcionales durante el día: ... |
| **3.4.2** Cada evento significativo debe estar asociado a un número/código único que lo identifique, y debe contener también una descripción breve del evento. | **3.4.2** Cada evento significativo debe estar asociado a un número/código único que lo identifique, y debe contener también una descripción breve del evento en idioma castellano. |
| **3.4.10** Un SMC proporcionará un programa de interrogación que permita una búsqueda comprensiva en línea del registro de los eventos significativos en el presente y para al menos los sesenta (60) días previos. El SMC deberá proporcionar los datos archivados de los últimos 24 meses o la restauración de la copia de respaldo (backup). | **3.4.10** Un SMC proporcionará un programa de interrogación que permita una búsqueda comprensiva en línea del registro de los eventos significativos en el presente. ~~y para al menos los sesenta (60) días previos.~~ El SMC deberá proporcionar los datos archivados ~~de los últimos 24 meses~~ o la restauración de la copia de respaldo (backup). |
| **3.5.1** El SMC debe proveer la capacidad de calcular ingresos basado en lecturas de los medidores o contadores de software recolectados en los diferentes nodos del sistema o basado en las cifras reales de receptáculos/recuentos, tales como aceptador de billetes y de tarjetas. | **3.5.1** El SMC debe proveer la capacidad de calcular ingresos basado en lecturas de los medidores o contadores de software recolectados en los diferentes nodos del sistema. ~~o basado en las cifras reales de receptáculos/recuentos, tales como aceptador de billetes y de tarjetas.~~ |
| **3.5.2** El SMC debe proveer la capacidad de generar todos los informes de conciliación financiera. | ~~3.5.2 El SMC debe proveer la capacidad de generar todos los informes de conciliación financiera.~~ |
| **3.5.10** El sistema debe proveer la capacidad de generar “Resúmenes Informativos de Ingresos” tan pronto como finalice el día. También deberá disponer de la capacidad para generar un “Informe de Ajustes”, el cual entregará detalles sobre los ajustes contables efectuados antes de contabilizar los datos finales, y también de generar informes finales. | **3.5.10** El sistema debe proveer la capacidad de generar “Resúmenes Informativos de Ingresos” tan pronto como finalice ~~el día~~ la jornada. También deberá disponer de la capacidad para generar un “Informe de Ajustes” ~~el cual entregará detalles sobre los ajustes contables efectuados antes de contabilizar los datos finales, y también de generar informes finales~~. Este último reporte deberá contener el dato original, el dato ajustado, la fecha de cambio y la identificación del usuario que realizó el cambio. |
| **3.7.2** El SMC podrá tener la capacidad de ejecutar la verificación de firmas electrónicas en el software que opera en la máquina de azar, usando el proceso de verificación manejado por el protocolo utilizado para la comunicación entre la máquina de azar y la interfaz inmediata de comunicación de la máquina. Donde en todos los cálculos de estas firmas se debe incluir el espacio total de programa, incluyendo las áreas no usadas. | **3.7.2** El SMC podrá tener la capacidad de ejecutar la verificación de firmas electrónicas en el software que opera en la máquina de azar, usando el proceso de verificación manejado por el protocolo utilizado para la comunicación entre la máquina de azar y la interfaz inmediata de comunicación de la máquina.~~Donde en todos los cálculos de estas firmas se debe incluir el espacio total de programa, incluyendo las áreas no usadas.~~ |
| **3.7.5** El SMC deberá tener la capacidad de verificar manualmente la autenticidad de un nodo dado en cualquier momento, usando una semilla seleccionada. | ~~3.7.5 El SMC deberá tener la capacidad de verificar manualmente la autenticidad de un nodo dado en cualquier momento, usando una semilla seleccionada.~~ |
| **3.7.6** Cuando se detecte una falla en el chequeo de una firma del nodo, el SMC debe excluir todas las máquinas de azar y todo otro componente del sistema enlazado con los componentes del SMC que han fallado. Sin embargo, el dispositivo del SMC que ha fallado continuará monitoreando y detectando todos los eventos de seguridad de todos los dispositivos enlazados con él. | 3.7.6 Cuando el SMC no puede autenticar un nodo, debe excluir todas las máquinas de azar y todo otro componente del sistema enlazado con los componentes del SMC que no estén autenticados. Sin embargo, el dispositivo del SMC que ha fallado continuará monitoreando y detectando todos los eventos de seguridad de todos los dispositivos enlazados con él. |
| **3.7.7** El SMC deberá tener la capacidad de autenticar nodos específicos en condiciones específicas. Para lo cual se implementará como mínimo la verificación de firmas de todos los nodos involucrados en cualquier transacción monetaria que exceda de un valor especificado. | ~~3.7.7 El SMC deberá tener la capacidad de autenticar nodos específicos en condiciones específicas. Para lo cual se implementará como mínimo la verificación de firmas de todos los nodos involucrados en cualquier transacción monetaria que exceda de un valor especificado.~~ |
| **3.7.9** El SMC deberá tener la capacidad de detectar y registrar cualquier información de comunicación recibida en la que se hayan perdido datos, debiéndole comunicar a la máquina de azar que le vuelva a enviar dichos datos. | ~~3.7.9 El SMC deberá tener la capacidad de detectar y registrar cualquier información de comunicación recibida en la que se hayan perdido datos, debiéndole comunicar a la máquina de azar que le vuelva a enviar dichos datos.~~ |
| **3.7.10** El SMC deberá tener la capacidad para permitir el cambio de las claves de encriptación asociadas a la comunicación y almacenamiento de datos, en forma manual en cualquier momento, característica esencial para asegurar la integridad de los datos en instancias en que se hayan detectado posibles intrusos. Además, el SMC deberá tener la capacidad de generar y cambiar automáticamente las referidas claves, al menos una vez al día. | ~~3.7.10 El SMC deberá tener la capacidad para permitir el cambio de las claves de encriptación asociadas a la comunicación y almacenamiento de datos, en forma manual en cualquier momento, característica esencial para asegurar la integridad de los datos en instancias en que se hayan detectado posibles intrusos. Además, el SMC deberá tener la capacidad de generar y cambiar automáticamente las referidas claves, al menos una vez al día.~~ |
| No existe (incorporar al final del punto 3.7.11 del estándar de SMC) | NOTA: Se entenderá por nodo a cada máquina de azar, módulo o componente del SMC o enlazado a él, que reciba y/o trasmita información al SMC. |

|  |  |
| --- | --- |
| **PROPUESTA DE CAMBIOS: ESTÁNDARES SISTEMAS PROGRESIVOS (MSP)** | |
|  |  |
| **Estándar original** | **Propuesta de modificación** |
| **3.3.7** Si algún progresivo enlazado o algún progresivo individual no tuviese la capacidad de mostrar o desplegar el progresivo en un casino de juego (esto es, si todos los dispositivos o visualizadores de despliegue del premio progresivo no estuviesen operando) el progresivo deberá bloquearse y/o avisar de esta situación al jugador en el display o visualizador. | **3.3.7** ~~Si algún progresivo enlazado o algún progresivo individual no tuviese la capacidad de mostrar o desplegar el progresivo en un casino de juego (esto es, si todos los dispositivos o visualizadores de despliegue del premio progresivo no estuviesen operando) el progresivo deberá bloquearse y/o avisar de esta situación al jugador en el display o visualizador.~~ |
| **3.10.4** Al reanudarse el controlador de progresivo, los siguientes procedimientos deben ser realizados como requisitos mínimos: b) El fabricante debe identificar la “rutina de reanudación del programa” en la documentación o manual del producto presentada al respectivo laboratorio certificador. | **3.10.4** Al reanudarse el controlador de progresivo, los siguientes procedimientos deben ser realizados como requisitos mínimos: ~~b) El fabricante debe identificar la “rutina de reanudación del programa” en la documentación o manual del producto presentada al respectivo laboratorio certificador.~~ |
| No existe | 3.10.5. El fabricante debe identificar la “rutina de reanudación del programa” en la documentación o manual del producto presentada al respectivo laboratorio certificador. |
| **3.11.5** La siguiente información como mínimo debe ser recuperable en cada pozo progresivo desde el sistema progresivo de área amplia (WAP) o de sus archivos: 14.   Detalles de al menos los últimos cien aciertos de premios progresivos. | **3.11.5** La siguiente información como mínimo debe ser recuperable en cada pozo progresivo desde el sistema progresivo de área amplia (WAP) o de sus archivos: 14.   Detalles de al menos los últimos ~~cien~~ veinticinco aciertos de premios progresivos. |

**ANEXO 1**

**ESTÁNDARES MÁQUINAS DE AZAR**

**1.4 DEFINICIONES**

1.4.1 Contadores maestros. El nombre de los contadores deberá ser de tal forma que puedan ser entendidos claramente de acuerdo a su función.

1. Total in. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de todas las apuestas, ya sea que se originen mediante la inserción de billetes, tickets, créditos descargados, créditos ganados o cualquier otro medio. Este medidor debe:

1. No incluir apuestas subsiguientes de ganancias intermedias acumuladas durante la secuencia de juego, tales como aquellas adquiridas en juegos “doble o nada”.

b. En el caso de máquinas de azar de múltiples juegos y máquinas de azar de múltiples denominaciones/múltiples juegos, este medidor debe monitorear la información necesaria, en base a una tabla por pago, para calcular un porcentaje de pago real ponderado. Para todos los juegos, éste debe proporcionar la información de “total in”, en base a tablas de pago, para calcular un promedio balanceado del porcentaje teórico de retorno.

2. Total out. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de todos los montos pagados directamente por la máquina de azar, como resultado de las apuestas ganadas, ya sea que el pago se efectúe directamente de la impresora emitiendo un ticket, directamente a un contador de créditos del jugador o por cualquier otro medio. Este contador no debe registrar montos pagados como resultado de un sistema de bonificación externo o de pagos progresivos.

1. Billetes entrantes. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de billetes aceptados. La máquina de azar también debe tener un contador específico para cada denominación de billete aceptado, que registre la cantidad de billetes aceptados para cada denominación.

4. Ticket in – valor. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de todos los tickets de juego cobrables (de dinero o que representan un valor en dinero) aceptados por la máquina de azar.

5. Ticket in – cantidad. La máquina de azar debe tener un contador que acumule la cantidad total de tickets de juego cobrables (de dinero o que representan un valor en dinero) aceptados por una máquina de azar. Si este valor no es proporcionado directamente por la máquina, deberá ser entregado por ésta a un sistema de validación o monitoreo.

6. Ticket out – valor. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de todos los tickets de juego cobrables (de dinero o que representan un valor en dinero) emitidos por la máquina de azar.

7. Ticket out – cantidad. La máquina de azar debe tener un contador que acumule la cantidad total de todos los tickets de juego cobrables (de dinero o que representan un valor en dinero) emitidos por una máquina de azar. Si este valor no es proporcionado directamente por la máquina, deberá ser entregado por ésta a un sistema de validación o monitoreo.

8. Transferencia de Ingreso de la Cuenta Sin Dinero en Efectivo. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de los créditos cobrables (de dinero o que representan un valor en dinero) transferidos electrónicamente a la máquina de azar desde una cuenta de apuestas utilizando una conexión externa entre la máquina y un sistema de apuestas sin dinero en efectivo. Para estos efectos, el jugador puede utilizar una tarjeta plástica que almacena o tiene información para acceder a los fondos disponibles.

9. Transferencia de Egreso de la Cuenta Sin Dinero en Efectivo. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de los créditos cobrables (de dinero o que representan un valor en dinero) transferidos electrónicamente desde la máquina de azar a una cuenta de apuestas utilizando una conexión externa entre la máquina y un sistema de apuestas sin dinero en efectivo. Para estos efectos, el jugador puede utilizar una tarjeta plástica que almacena o tiene información para acceder a los fondos disponibles.

10. Premios grandes pagados manualmente por el personal de juego. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de todos los montos pagados manualmente por el personal de juego, debido a una única alineación o combinación ganadora de juego base, cuyo monto no pueda ser pagado por la máquina de azar automáticamente, por configuración de un límite máximo de ganancia. Este contador no debe registrar montos pagados como resultado de un sistema de bonificación externo o de pagos progresivos. Los premios grandes que son ingresados manualmente (keyed) al contador de créditos del jugador NO deben incrementar este contador.

11. Créditos cobrados por el jugador pagados por el personal de juego. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de todos los montos pagados manualmente por el personal de juego, debido al retiro en efectivo iniciado por un jugador, cuyo monto no pueda ser pagado por la máquina de azar, por exceder la capacidad física o configuración de un límite máximo de ganancia.

12. Premios grandes progresivos pagados manualmente por el personal de juego. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de todos los montos pagados por el personal de juego como resultado de pagos de premios grandes progresivos, cuyo monto no pueda ser pagado por la máquina de azar automáticamente, por configuración de un límite máximo de ganancia. Este contador no debe incluir pagos efectuados como resultado de un sistema externo de bonificación.

13. Premios progresivos pagados por la máquina de azar. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de todos los montos pagados como resultado de la obtención de premios progresivos efectuados directamente por las máquinas de azar. Este contador no debe registrar pagos efectuados como resultado de un sistema externo de bonificación.

14. Ticket in promocional – valor. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de todos los tickets de juego promocionales no cobrables aceptados por la máquina de azar.

15. Ticket in promocional – cantidad. La máquina de azar debe tener un contador que acumule la cantidad total de tickets de juego promocionales no cobrables aceptados por una máquina de azar. Si este valor no es proporcionado directamente por la máquina, deberá ser entregado por ésta a un sistema de validación o monitoreo.

16. Ticket out promocional – valor. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de todos los tickets de juego promocionales no cobrables emitidos por la máquina de azar.

17. Ticket out promocional – cantidad. La máquina de azar debe tener un contador que acumule la cantidad total de todos los tickets de juego promocionales no cobrables emitidos por la máquina de azar. Si este valor no es proporcionado directamente por la máquina, deberá ser entregado por ésta a un sistema de validación o monitoreo.

18. Promoción Electrónica Ingresada No Cobrable. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de los créditos promocionales no cobrables transferidos electrónicamente a la máquina de azar desde una cuenta promocional utilizando una conexión externa entre la máquina y un sistema de apuestas sin dinero en efectivo. Para estos efectos, el jugador puede utilizar una tarjeta plástica que almacena o tiene información para acceder a los fondos disponibles.

19. Promoción Electrónica Entregada No Cobrable. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de los créditos promocionales no cobrables transferidos electrónicamente desde la máquina de azar a una cuenta promocional utilizando una conexión externa entre la máquina y un sistema de apuestas sin dinero en efectivo. Para estos efectos, el jugador puede utilizar una tarjeta plástica que almacena o tiene información para acceder a los fondos disponibles.

20. Apuestas con Créditos Promocionales No Cobrables. Si existe la funcionalidad, la máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de créditos promocionales no cobrables que son apostados. Este incluye créditos promocionales que son transferidos electrónicamente a la máquina o a través de la aceptación de tickets promocionales, por lo que en esta definición se incluyen créditos usados mediante tickets y tarjetas plásticas.

21. Pago de bonificación externa pagado por la máquina de azar. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de montos adicionales obtenidos como resultado de un sistema externo de bonificación y pagados por la máquina de azar.

22. Pago de bonificación externa pagado manualmente por el personal de juego. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el valor total de montos adicionales obtenidos como resultado de un sistema externo de bonificación y pagados por el personal de juego de máquinas de azar.

23. Juegos jugados. La máquina debe tener contadores que acumulen el número de juegos jugados:

a. Desde el restablecimiento de energía

b. Desde el cierre de la puerta principal

c. Desde la inicialización del juego (borrado de memoria no volátil)

24. Puertas Externas. La máquina debe tener contadores que acumulen el número de veces que cualquier puerta externa del gabinete que permita acceder al área lógica bloqueada o al compartimiento de dinero en efectivo haya sido abierta, contabilizado desde el último borrado de memoria no volátil.

25. Puerta de la caja de almacenamiento o stacker. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el número de veces que la puerta de la caja de almacenamiento de efectivo haya sido abierta, contabilizado desde el último borrado de memoria no volátil.

26. Ocurrencia Progresiva. La máquina de azar debe tener un contador que acumule el número de veces que se active cada contador progresivo. (Lo anterior debe ser interpretado como requisito para el controlador, ya sea que se encuentre dentro de la misma máquina de azar, o corresponda a un controlador progresivo externo, de tal forma que cuando la

funcionalidad progresiva sea configurada, se deberá entregar el resultado de este contador de ocurrencia para cada nivel progresivo existente).

27. Créditos apostados. La máquina de azar debe poseer un contador, visible desde la parte exterior delantera de la misma, conocido como contador de créditos apostados, que le dé a conocer al jugador el valor total de montos apostados en un juego o ronda específicos de la máquina de azar.

28. Contador de ganancias. La máquina de azar debe poseer un contador, visible desde la parte exterior delantera de la misma, conocido como un contador de ganancias, que le dé a conocer al jugador el valor total de montos ganados en el juego o ronda que acaba de concluir en la máquina de azar. El valor de cada premio al final de un juego deberá agregarse al contador de créditos del jugador, exceptuando los pagos manuales o de bienes. El valor de todos los premios obtenidos debe ser sumados al contador de créditos del jugador excepto para pagos manuales o de bienes.

29. Créditos pagados. La máquina de azar debe poseer un contador, visible desde la parte exterior delantera de la misma, conocido como contador de créditos pagados, que le dé a conocer al jugador el valor total del último canje en efectivo iniciado por aquél, ganancia pagada directamente por la máquina de azar, pago grande pagado manualmente por el personal de juego o créditos cobrados por el jugador pagados por el personal de juego. Esta información deberá ser mostrada al jugador a no ser que exista una condición de error o un mal funcionamiento.

30. Contador de créditos disponibles para apuestas. La máquina de azar debe poseer un contador, visible desde la parte exterior delantera de la misma y rotulado específicamente como contador de créditos, que le dé a conocer al jugador el número de créditos o valor monetario disponible para apuestas en la máquina de azar. Del total de créditos disponibles en cada máquina de azar, los créditos promocionales se deberán utilizar en primer lugar, y luego los créditos canjeables en dinero.

1.4.2 Progresivos

1. Progresivo o progresivo combinatorio es un sistema donde se entrega un premio progresivo combinatorio, que es aquel activado por una combinación específica de símbolos del programa de juego dispuesto en una máquina de azar, el cual se despliega ante los jugadores; ej. Cinco símbolos iguales, donde este tipo de premio es accionado de acuerdo a las reglas del juego (combinación de símbolos ganadores).

2. El premio es progresivo cuando el premio aumenta como consecuencia del porcentaje de incremento que proviene de las apuestas efectuadas por los jugadores, esto es, de las contribuciones de las apuestas efectuadas por los jugadores.

3. Progresivo aislado y progresivo interconectado. Si un progresivo específico sólo se puede ganar en una máquina de azar única, se trata de un progresivo aislado o progresivo individual; todos los demás progresivos se consideran interconectados o también llamados progresivos enlazados.

4. El progresivo local es un progresivo enlazado donde se interconectan dos o más máquinas de azar que se encuentran en un mismo casino de juego.

5. El progresivo de área amplia o sistema progresivo inter casinos (WAP) es un sistema progresivo interconectado que enlaza máquinas de azar que se encuentran en más de un casino de juego. Para efectos de este tipo de sistemas, ha de estarse a lo establecido en la Circular N° 41 de 18 de octubre de 2013 de esta Superintendencia, o a la normativa que la sustituya, adicione, desarrolle y/o complemente.

6. Un controlador de progresivo es todo el soporte físico (hardware) y lógico (software) que controla todas las comunicaciones entre los dispositivos. El controlador calcula los valores de los progresivos y exhibe la información dentro del enlace de los participantes y del contador progresivo asociado (los controladores de progresivo podrían ser internamente controlados por el programa de control del programa de juego y/o por el Sistema de Monitoreo y Control en Línea o SMC). Un controlador de progresivo puede estar constituido por de más de un componente dedicado e incluye, pero no se limita, a computadoras, cableado, tableros de interfaz, nodos de colección, etc.

**ANEXO 2**

**ESTÁNDARES MÁQUINAS DE AZAR**

* 1. **FUNCIONALIDAD DE LOS PROGRESIVOS**

3.14.1 Equidad de los progresivos

Para que un progresivo sea igualmente justo para todos los jugadores, deben aplicarse los siguientes principios:

3.14.1.1 Todos los jugadores que jueguen en máquinas de azar que ofrezcan premios progresivos deben poder obtener el progresivo conforme a las reglas del juego.

3.14.1.2 Para los premios de progresivos interconectados, se debe cumplir con:

1. Si un premio progresivo requiere un valor mínimo de apuesta para participar en dicho premio, la regla respecto de dicho valor debe ser fácilmente aplicable e informada a los jugadores en las reglas de juego y/o ilustraciones artísticas de la respectiva máquina de azar.
2. Las reglas del premio progresivo deben ser claras, completas, fáciles de entender y accesibles por todos los jugadores que quieran optar por jugar al premio progresivo. Asimismo, deben ser informadas en las reglas de juego y/o ilustraciones artísticas de la respectiva máquina de azar.
3. El porcentaje teórico de retorno al jugador (en inglés: theoretical payout percentage o return to player o RTP) del juego base (sin la contribución de la recompensa del progresivo al RTP), debe igualar o exceder al RTP mínimo especificado en el estándar respectivo para máquinas de azar en Chile.

3.14.1.3 Para los progresivos interconectados de denominación múltiple la probabilidad de que el jugador gane el premio progresivo debe ser la misma, ajustando el premio con un factor de proporcionalidad según la denominación jugada.

3.14.1.4 El factor de proporcionalidad ya especificado, no debe variar entre tipos de máquinas de azar o de juegos jugados en la misma interconexión, y no debe existir la posibilidad de modificar el factor de proporcionalidad.

3.14.1.5 Para los programas de juego progresivos enlazados de denominación múltiple que ofrecen premios progresivos con apuestas menores que la apuesta máxima, la probabilidad de ganar no debe depender del monto apostado, por lo que la probabilidad de obtener el premio progresivo no debe variar con respecto a la apuesta realizada. Los programas de juego que no funcionen de esta manera deben advertirlo claramente en las pantallas de ayuda.

3.14.1.6 Todos los premios progresivos ganados deben basarse en un evento aleatorio.

3.14.1.7 Todos los ganadores de premios progresivos deben ser determinados por la máquina de azar como resultado de un evento orientado al juego.

3.14.1.8 Toda máquina de azar que participe de un progresivo interconectado debe tener un aviso de esta condición al público, el que deberá ser mostrado en la pantalla y/o ilustraciones artísticas de la máquina de azar. En caso que esta condición se haya deshabilitado, entonces, una condición de error debe alertar de esto al jugador y al Sistema de Monitoreo y Control en Línea. En casos excepcionales en que no sea posible cumplir con el requisito anterior, el laboratorio deberá evaluar y aprobar un mecanismo alternativo y dar cuenta de ello a la Superintendencia de Casinos de Juego (SCJ).

3.14.1.9 Los programas de juego que se operen en una máquina de azar, antes, durante y después de reiniciar el controlador del progresivo deben manejarse adecuadamente con respecto a la conciliación del progresivo y a la notificación a los jugadores.

3.14.2 Notificación de obtención del premio progresivo

3.14.2.1 La máquina de azar debe entrar en una condición que paralice su normal funcionamiento, ante la obtención de un premio grande progresivo pagado manualmente por el personal de juego, consignado en el numeral 3.3.9 de los Estándares para Máquinas de Azar, que, por su monto, se paga en forma manual con la intervención del personal de juego.

3.14.2.2 El sistema progresivo o la máquina de azar debe proveer las indicaciones siguientes ante la obtención de un premio progresivo:

1. Alarma o sonido audible que indique la obtención del premio progresivo;
2. Indicación visual de la obtención del premio en el display o visualizador principal del progresivo, a menos que toda la información que está en el display esté disponible en todas las máquinas de azar participantes;
3. Señal de premio progresivo ganado, enviada al Sistema de Monitoreo y Control en Línea.
4. Los nuevos valores del progresivo deben ser actualizados y mostrados en la máquina y/o en el display o visualizador principal.

3.14.2.3 La notificación de obtención del premio progresivo debe incluir el monto que se ha ganado.

3.14.2.4 El restablecimiento de las cantidades del progresivo, tanto para premios grandes como para todos los tipos de premios progresivos, se regirá por lo dispuesto en el numeral 3.14.2 sobre restablecimiento de las cantidades del progresivo contenido en los Estándares para Máquinas de Azar.

3.14.3 Actualización y visualización del progresivo

3.14.3.1 El display o visualizador con los contadores progresivos debe exhibir el total actual del pozo progresivo, en valor monetario o créditos (por efectos de retraso el valor monetario puede variar para las exhibiciones progresivas en diferentes casinos de juego cuando se operan sistemas inter casinos o WAP.)

Sin perjuicio de lo anterior, atendido que el ciclo de encuestas (Polling) de los incrementos del pozo progresivo se realiza con retraso respecto de lo que está ocurriendo en tiempo real, el valor desplegado del monto actual del premio progresivo se debe actualizar con precisión y tan a menudo como sea posible, dentro de un tiempo máximo de 30 segundos, de manera de reflejar en forma razonable el tamaño actual del pozo del premio progresivo. Cuando se obtenga un premio progresivo, el display o visualizador debe señalar el valor preciso del premio obtenido.

3.14.3.2 El display o visualizador del progresivo nunca debe mostrar un monto menor que el valor base del pozo progresivo.

3.14.3.3 El display o visualizador del progresivo nunca debe mostrar un monto mayor al valor máximo o valor límite del progresivo, si se establece o anuncia un máximo.

3.14.3.4 El display o visualizador del progresivo nunca debe mostrar un monto mayor al valor actual real del pozo progresivo.

3.14.3.5 Cuando se gane un premio progresivo interconectado, y la máquina de azar ganadora, según lo programado, se trabe o bloquee, el monto del progresivo aparecerá ya sea en el display o visualizador progresivo del juego de la máquina de azar ganadora o en el contador que está en el display o visualizador principal del progresivo, o en ambos. Si sólo se traba la máquina de azar ganadora y sólo estuviese disponible el contador del display o visualizador principal del progresivo, éste último desplegará en forma alternada o simultánea el monto ganado y el monto de restauración disponible.

3.14.3.6 Si ocurriese más de un premio progresivo en una interconexión progresiva a la misma hora aproximada, o si ocurriese un segundo premio progresivo antes que se restaure el primer premio progresivo (siempre que ambos premios progresivos excedan el umbral de pago manual), cada máquina de azar ganadora se debe trabar y desplegar el premio correcto de progresivo en su respectivo display que muestra el contador progresivo del juego. El premio progresivo restaurado aparecerá en el display con el contador progresivo de juego de las otras máquinas de azar de la misma interconexión. Si no se usara visualizadores con contadores progresivos de juego en cada máquina de azar, el display principal de interconexión del progresivo desplegará en forma alternada, simultánea o secuencial los premios progresivos de las máquinas ganadoras y/o los premios progresivos de restauración de las otras máquinas de azar en la misma interconexión.

3.14.3.7 Si algún progresivo enlazado o algún progresivo individual no tuviese la capacidad de mostrar o desplegar el progresivo en un casino de juego (esto es, si todos los dispositivos o visualizadores de despliegue del premio progresivo no estuviesen operando) el progresivo deberá bloquearse y/o avisar de esta situación al jugador en el display o visualizador.

3.14.3.8 El contador del premio progresivo interconectado debe ser visible desde cada máquina de azar, mediante un display o visualizador en el programa de juego o de un display elevado.

3.14.3.9 Si el(los) contador(es) del progresivo progresa(n) hasta su cantidad máxima de exhibición, el contador se deberá paralizar y retendrá el valor máximo hasta que sea ganado por un jugador. Esto puede ser evitado por medio de configurar el límite o techo del premio progresivo (ver numeral 3.7.1 Mediciones del Progresivo) de acuerdo a las limitaciones digitales del display o visualizador.

3.14.4 Verificación de firmas y progresivos

3.14.4.1 Debe ser posible verificar la integridad del software del controlador y cualquier software crítico asociado, utilizado dentro de un sistema progresivo o iniciar la verificación de firmas de un controlador de progresivos por medio de un método externo. Esta verificación de integridad proporcionará un medio para las inspecciones del software / soporte lógico en los casinos de juego con el propósito de identificar y validar el programa. Las firmas electrónicas susceptibles de ser utilizadas para estos efectos deberán dar cumplimiento a lo dispuesto en el numeral 3.1 de los estándares de máquinas de azar.

1. El contenido de cada una de las definiciones se encuentra en el Anexo N° 1, el cual también es parte de esta consulta pública. [↑](#footnote-ref-2)
2. El contenido de la funcionalidad de progresivos que se aplica a los estándares de máquinas se encuentra en el Anexo N° 2, el cual también es parte de esta consulta pública. [↑](#footnote-ref-3)