



## **SERIES DE ESTÁNDARES**

### **GLI-16:**

**Sistemas Sin Dinero en Efectivo en Casinos**

---

**Versión: 2.1**

**Fecha de Publicación: 6 de Septiembre del 2011**



## ACERCA DE ESTE ESTÁNDAR

Este estándar ha sido producido por **Gaming Laboratories International, LLC** para propósitos de proveer certificaciones independientes a fabricantes bajo este Estándar y cumplir con los requisitos indicados en este documento.

Un fabricante debe emitir el equipo con una petición de que sea certificado de acuerdo con este estándar. Luego de la certificación, Gaming Laboratories International, LLC proveerá un certificado de cumplimiento junto la marca apropiada de *Gaming Labs Certified*<sup>®</sup> como evidencia de certificación bajo este estándar.

# Sistemas Sin Dinero en Efectivo en Casinos

## GLI-16 Versión 2.1

Publicación: 6 de Septiembre del 2011 V2.1 Final

Publicación: 20 de Abril del 2007 V2.0 Final

Publicación: 30 de Junio del 2006 V1.3 Borrador para Comentarios

Publicación: 7 de Febrero del 2000 V1.2 Final

Publicación: 7 de Diciembre del 2001 V1.1 Borrador para Comentarios

Producido: 27 de Agosto del 2001 V1.0 Producido y Publicado Internamente para Comentarios Iniciales

### Historial de Revisiones

*Para el historial de revisiones de este estándar, comuníquese con nuestra oficina.*

## Tabla de Contenidos

### CAPITULO 1

#### 1.0 DESCRIPCIÓN GENERAL - ESTÁNDARES PARA SISTEMAS SIN DINERO EN EFECTIVO EN CASINOS

1.1 Introducción.....	5
1.2 Reconocimiento de Otros Estándares Revisados.....	6
1.3 Propósito del Estándar.....	6
1.4 Otros documentos que podrían aplicar.....	7

### CAPITULO 2

#### 2.0 REQUISITOS DE DISPOSITIVOS Y DE SISTEMAS SIN DINERO EN EFECTIVO

2.1 Requisitos de la Maquina de Juego/Lector de Tarjeta.....	8
2.2 Requisitos de Seguridad del Sistema Central.....	10
2.3 Auditoría de Rastreo del Sistema Central.....	11
2.4 Informes Financieros y del Jugador.....	11
2.5 Cuentas del Jugador.....	12
2.6 Verificación del Software.....	12

# CAPITULO 1

## 1.0 DESCRIPCIÓN GENERAL - ESTÁNDARES PARA SISTEMAS SIN DINERO EN EFECTIVO EN CASINOS

### 1.1 Introducción

**1.1.1 Definición de Sistemas Sin Dinero en efectivo.** Los sistemas sin dinero en efectivo permiten a los jugadores jugar en los dispositivos de juego mediante el uso de Tarjetas de jugador con bandas magnéticas, que accede a la cuenta del jugador en el sistema anfitrión (host) en el casino. Los fondos pueden ser añadidos a esta cuenta del jugador de tipo sin dinero en efectivo mediante una estación de caja o cualquier máquina de juego que lo soporte (mediante la inserción de monedas, boletos/vales, billetes, y cupones). El valor de la cuenta puede ser reducido ya sea por transacciones de débito en cantidades pequeñas en el dispositivo de juego o por retiro en una estación de caja. Un sistema sin dinero en efectivo esta caracterizado como un sistema anfitrión mediante el cual un jugador mantiene una cuenta electrónica en la base de datos anfitrión (host) del casino. Usualmente un casino emite al jugador una tarjeta magnética única y un número de identificación personal (PIN) en conjunto con la cuenta sin dinero en efectivo en la base de datos del sistema, a pesar de que cualquier método único de identificar a los jugadores podría ser implementado. Todas las transacciones monetarias entre un dispositivo de juego que lo soporte y el anfitrión (host) deben ser seguras ya sea por la inserción de la tarjeta en un lector de tarjetas magnéticas adjunto al anfitrión e ingreso del PIN o por otros medios protegidos. Luego de que la identidad del jugador a sido confirmada, el dispositivo puede presentar al jugador las opciones de transferencia en el despliegue LCD/VFD del lector de tarjetas que requiere la selección usando un teclado/pantalla digital antes de que esto ocurra. Dichas opciones incluirán la cantidad de créditos que se desea “retirar” y situarlos en la máquina que se está jugando. Algunos sistemas pueden mover una cantidad predefinida o el balance entero del jugador hacia la máquina para jugar. Una vez que el juego se completa el jugador podría tener la opción de mover alguno de los créditos de regreso a la cuenta del jugador o cobrar algunos de los créditos. Otros sistemas podrían requerir que el valor entero de créditos sea trasferido de regreso al sistema.

Se debe notar aquí desde el principio que algunos lectores podrían haber escuchado el término “EFT” el cual representa por “Transferencia de Fondos Electrónicos”. Mientras que este término ha sido usado en la industria de juego como una descripción para juegos sin dinero en efectivo, es importante notar que este documento no contempla ni pide opiniones en transferencias de dinero desde una cuenta de tarjeta de crédito o cuenta de banco (ATM) para uso en el juego. La “cuenta” como se describe aquí, es una cuenta establecida en el casino local para el propósito de jugar en dicho casino. Jugadores, casinos y el sistema aquí descrito no pueden acceder el sistema bancario por cualquier transacción contemplada.

*NOTA: La implementación tecnológica de “Tarjeta Inteligente” será evaluada en bases de caso por caso.*

**1.1.2 Fases de Certificación.** La aprobación de un Sistema Sin Dinero en Efectivo debería ser certificado en dos fases:

- a) Inicialmente en el laboratorio de pruebas donde el laboratorio ensayará la integridad del sistema en conjunto con los dispositivos electrónicos de juego en el ambiente del laboratorio con el equipo ensamblado; y
- b) Con la certificación en-sitio donde las comunicaciones y configuraciones son ensayadas en el piso del casino antes de su implementación.

## 1.2 Reconocimiento de Otros Estándares Revisados

### 1.2.1 RESERVADO

## 1.3 Propósito del Estándar

**1.3.1 Declaración General.** El propósito de de este Estándar Técnico es como sigue:

- a) De eliminar criterios subjetivos analizando y certificando la operación de Sistemas Sin Dinero en Efectivo.
- b) De solamente ensayar aquellos criterios que impactan la credibilidad e integridad del juego desde ambos puntos de vista de recolección de ingresos y de juego del juego.
- c) Crear un estándar que asegure que los Sistemas sin Dinero en Efectivo en los casinos sean justos, seguros, y capaz de ser auditados y operados correctamente.
- d) Distinguir criterios entre políticas públicas locales y de laboratorio. En GLI, nosotros creemos que es responsabilidad de cada jurisdicción crear/establecer políticas públicas con respecto al juego.
- e) Reconocer que ensayos no relacionados al juego (por ejemplo ensayos eléctricos) no deberían ser incorporados dentro de este estándar pero dejados a los laboratorios de prueba que se especializan en este tipo de ensayos. Excepto donde se identifica específicamente en este estándar, los ensayos no están dirigidos a asuntos de salud o seguridad. Estos asuntos son responsabilidad del fabricante, comprador, y operador del equipo.
- f) Construir un estándar que pueda ser fácilmente cambiado o modificado que permita nuevas tecnologías.
- g) Construir un estándar que no especifique cualquier tecnología, método particular o algoritmo. El objeto es de permitir un amplio rango de métodos a ser usados para estar en cumplimiento de los estándares, mientras que al mismo tiempo, estimulen el desarrollo de nuevos métodos.

**1.3.2 No Limitaciones de Tecnología.** Se debe tener cuidado de que este documento no debe ser leído en una forma que limite el uso de tecnología futura. El documento no debe ser interpretado que si la tecnología no es mencionada, entonces esta no es permitida. A lo contrario, como se desarrollen nuevas tecnologías, nosotros revisaremos este estándar, haremos cambios e incorporaremos nuevos estándares mínimos para la nueva tecnología.

**1.3.3 Alcance Del Estándar.** Este estándar solamente gobernará los requerimientos necesarios del Sistema Sin Dinero en Efectivo para cumplir la certificación cuando están interconectados a dispositivos de juego electrónicos, por el propósito de comunicar los eventos mandatorios de seguridad y contadores electrónicos. Esto se entiende todas las transacciones monetarias relevantes manejadas a través del nivel del dispositivo de juego electrónico:

- a) Emisión de Créditos. Transferencias electrónicas a través de un protocolo de comunicación seguro

- b) Redención de Créditos. Transferencias electrónicas a través de un protocolo de comunicación seguro.

**1.3.2 Excepciones al Estándar.** Este estándar no gobierna requerimientos de Sistemas de Bono o Promocionales por cualquier otra forma de transacción electrónica.

*Por favor refiérase a GLI-17 para estándares de Sistemas de Bono y GLI-18 para estándares de Sistemas Promocionales.*

## 1.4 Otros documentos que podrían aplicar

**1.4.1 Declaración General.** Este estándar cubre los requerimientos mínimos para Sistemas Sin Dinero en Efectivo y todos sus componentes asociados. Los siguientes estándares también podrían aplicar:

- a) Dispositivos de Juegos en Casinos (GLI-11);
- b) Sistemas de Monitoreo y Control En-Línea y Sistemas de Validación en Casinos (GLI-13); y
- c) Mínimos Procedimientos de Control Interno Individuales de la Junta/Comisión de Juego.

## CAPITULO 2

### 2.0 REQUISITOS DE DISPOSITIVOS Y DE SISTEMAS SIN DINERO EN EFECTIVO.

#### 2.1 Requisitos de la Maquina de Juego/Lector de Tarjeta

**2.1.1 Declaración General.** Los requisitos en esta sección aplican a los dispositivos de juego en un ambiente de sistema sin dinero en efectivo. Estos requisitos son en adición a los requisitos publicados en GLI-11 “Dispositivos de Juegos en Casinos”, y GLI-13 “Sistemas Monitoreo y de Control En Línea” (MCS) y “Sistemas de Validación de Boletos/Vales”.

**2.1.2 Configurando Transacciones Sin Dinero En Efectivo En Un Dispositivo de Juego.** Puesto que una facción de sin dinero en efectivo afectaría los contadores electrónicos de contabilidad, cualquier dispositivo de juego que permita jugadas sin dinero en efectivo como una facción seleccionable, debe cumplir con las regulaciones detalladas en la sección titulada ‘Ajustes a la Configuración’ del estándar técnico GLI-11 de “Dispositivos de Juegos en Casinos” 2.13.4.

**2.1.3 Rastros de Auditoria Para Transacciones Sin Dinero En Efectivo.** Los dispositivos de juego sin dinero en efectivo deben tener la capacidad de retener la información de las últimas veinticinco (25) transacciones monetarias recibidas desde el sistema anfitrión (host) y las últimas veinticinco (25) transacciones monetarias transmitidas hacia el sistema anfitrión. Sin embargo, si un dispositivo de juego cuenta con facciones promocionales o de bonificación por anfitrión, o ambas, habilitadas simultáneamente con facciones de sin dinero en efectivo, un solo registro de cien (100) transacciones será suficiente. La siguiente información debe ser exhibida:

- a) El tipo de transacción (carga/descarga);
- b) El valor de la transacción;
- c) La hora y fecha; y
- d) El número de la cuenta del jugador o un número de transacción único, cualquiera de los dos podrán ser utilizado para autenticar el origen de los fondos (es decir el origen de donde vinieron/fueron los fondos).

**2.1.4 Requisitos de los Contadores de los Dispositivos de Juegos y Sistemas Sin Dinero en Efectivo.** Los dispositivos de juego y los sistemas anfitriones que funcionan sin dinero en efectivo tendrán que incorporar contadores electrónicos de contabilidad de al menos diez (10) dígitos de largo y cumplir con los siguientes requisitos de contadores electrónicos:

- a) La operación de los contadores electrónicos de contabilidad obligatorios, según lo exigido en el estándar de GLI-11 no podrán ser directamente afectados por transacciones de tipo sin dinero en efectivo;
- b) Contadores electrónicos de contabilidad específicos de tipo sin dinero en efectivo deben existir y deberán incrementarse para indicar:
  - i. Créditos electrónicos recibidos desde el sistema central--descargado al dispositivo de juego desde el anfitrión.
  - ii. Créditos electrónicos transmitidos hacia el sistema central--cargado desde el dispositivo de juego



al anfitrión.

- c) Los contadores serán etiquetados de tal forma que puedan ser entendidos claramente de acuerdo a su función.
- d) La siguiente información de contadores de tipo sin dinero en efectivo deben ser almacenados en unidades iguales a la denominación del dispositivo o en dólares y centavos:
  - i. Ingreso de Transferencia de fondos Electrónicos (Electronic Funds Transfer In (EFT In)). La máquina debe tener un contador “EFT In” que acumule el valor total de los créditos cobrables transferidos electrónicamente desde una institución financiera al dispositivo de juego mediante un sistema de apuestas sin dinero en efectivo.
  - ii. Ingreso de Transferencia de Cuenta Sin Dinero en Efectivo (Cashless Account Transfer In (también conocido como WAT In-Wagering Account Transfer In)) La máquina debe tener un contador que acumule el valor total de los créditos cobrables transferidos electrónicamente a la máquina desde una cuenta de apuestas utilizando una conexión externa entre la máquina y un sistema de apuestas sin dinero en efectivo;
  - iii. Transferencia de Salida de Cuenta Sin Dinero en Efectivo (Cashless Account Transfer Out (A.K.A. WAT Out-Wagering Account Transfer Out)) La máquina debe tener un contador que acumule el valor total de los créditos cobrables transferidos electrónicamente desde la máquina a una cuenta de apuestas utilizando una conexión externa entre la máquina y un sistema de apuestas sin dinero en efectivo;

**2.1.5 Confirmación de Transacción.** El dispositivo de juego o el despliegue del lector de tarjetas del sistema anfitrión debe ser capaz de proporcionar la confirmación/rechazo de cada transacción de tipo sin dinero en efectivo iniciada. Esta confirmación/rechazo debe incluir:

- a) El tipo de transacción (carga/descarga);
- b) El valor de la transacción;
- c) La hora y fecha (si es confirmación impresa);
- d) El número de la cuenta del jugador o un número de transacción único, donde cualquiera de los dos podrán ser utilizado para autenticar el origen de los fondos (es decir el origen de donde vinieron o a donde fueron los fondos) [si es confirmación impresa]; y
- e) Un mensaje descriptivo de por qué la transacción no se completó según fue iniciada. Esto aplica solamente a las transacciones rechazadas.

**2.1.6 Condiciones de Error.** Las secciones siguientes delimitan las condiciones de error que apliquen al:

- a) Sistema Anfitrión. Las siguientes condiciones deben ser monitoreadas, y un mensaje deberá ser exhibido al jugador en el lector de tarjetas del sistema anfitrión cuando ocurra lo siguiente:
  - i. Número de Identificación Personal (PIN) o identificación del jugador inválido (puede preguntar por el re-ingreso hasta el máximo permitido); y
  - ii. Cuenta Desconocida.
- b) Dispositivo de Juego. Cualquiera de los créditos en el dispositivo de juego que se intenten ser transferidos al sistema anfitrión que resulten en una falla de comunicación, donde éste sea el único medio disponible de pago (el jugador no puede cobrar a través de una tolva, o una impresora de boleto/vale), tendrá que resultar en una condición que inicie un pago manual o la paralización del dispositivo de juego.

**2.1.7 Transferencia de Transacciones.** Si un jugador inicia una transacción de tipo sin dinero en efectivo y esa transacción excedería algún límite configurado del juego (es decir el límite de créditos, etc.) entonces esta

transacción solamente podrá ser procesada a condición de que el jugador sea claramente notificado que ha recibido o depositado menos de lo solicitado para evitar disputas con el jugador.

**2.1.8 Identificando un Dispositivo Sin Dinero en Efectivo.** Un jugador debe poder identificar cada máquina sin dinero en efectivo compatible, por un medio determinado a la discreción de la jurisdicción individual (Por ejemplo remover los menús de despliegue que pertenecen a la operación de tipo sin dinero en efectivo de las máquinas de juego que no estén participando; proporcionar un mensaje desde el sistema anfitrión indicando la compatibilidad sin dinero en efectivo; o una etiqueta específica en las máquinas de juego indicando la participación o no participación).

## **2.2 Requisitos de Seguridad del Sistema Central.**

**2.2.1 Declaración General.** Las regulaciones contenidas en esta sección serán implementadas por el sistema anfitrión para permitir cambios de cualquiera de los parámetros asociados o del acceso a cualquier cuenta del jugador. En adición, el proceso de comunicación utilizado por el dispositivo de juego y el sistema anfitrión debe ser lo suficiente robusto y estable para asegurar que cada transacción tipo sin dinero en efectivo tales como los eventos de fallos se puedan identificar y registrar para la auditoría y reconciliación subsecuente.

**2.2.2 Modificación de Información del Jugador.** Solamente un empleado autorizado, y registrado podrá cambiar toda la información del jugador. La seguridad de esta información (incluyendo códigos de identificación personal (PIN) del jugador o identificación del jugador equivalentes) debe ser garantizada a todo momento.

**2.2.3 Ajustes del Balance.** Cualquier ajuste al balance de una cuenta fuera de una metodología normal tendrá que requerir la aprobación de un supervisor siendo todos los cambios registrados y/o reportados indicando quién, que, cuando, y el valor de la unidad antes y después del cambio, con la razón.

**2.2.4 Niveles de Seguridad.** El número de usuarios que tengan los niveles/nombres de usuarios (Login) con los permisos requeridos para poder ajustar parámetros críticos serán limitados.

**2.2.5 Prevención de Transacciones No-autorizadas.** Los siguientes controles mínimos deben ser implementados por el sistema anfitrión para asegurar que los juegos estén impedidos de responder a comandos de obtención de créditos fuera de las transacciones apropiadamente autorizadas del sistema sin dinero en efectivo (piratería informática, Hacking):

- a) Los nodos (hubs) de la red estarán asegurados (ya sea en un área o cuarto cerrado/monitoreado) y no permitirán acceso de ningún nodo sin un nombre de usuario (login) y contraseña válida;
- b) El número de estaciones que podrán ganar acceso a las aplicaciones críticas de tipo sin dinero en efectivo o las bases de datos asociadas serán limitadas; y
- c) Procedimientos estarán implementados en el sistema para identificar y señalar (flag) jugadores y cuentas de empleados sospechosas para evitar su uso desautorizado incluyendo:
  - i. Contar con un número máximo de entradas incorrectas del número de identificación personal (PIN) antes de bloquear la cuenta;
  - ii. Señales de cuentas “calientes” donde tarjetas han sido robadas;
  - iii. Invalidando cuentas y transfiriendo balances a una cuenta nueva, y
  - iv. Estableciendo límites máximos para las actividades de sistemas sin dinero en efectivo, de depósitos y retiros en cuentas como variable global o individual para impedir el lavado de dinero.

**2.2.6 Pruebas de Diagnóstico en el Dispositivo de Juego Sin Dinero en Efectivo.** Controles estarán implementados para cualquier funcionalidad de diagnóstico disponible en el dispositivo, tal como reportarle al sistema toda la actividad que reflejaría la cuenta o cuentas específicas y persona(s) encargada de realizar estos diagnósticos. Esto permitirá que toda actividad diagnóstica de tipo sin dinero en efectivo que afecte los contadores electrónicos asociados al dispositivo de juego sean auditados por la entidad regulatoria local.

**2.2.7 Tecnología de Tarjeta Inteligente (Smart Card).** Es permisible que los sistemas permitan que los jugadores tengan acceso a sus cuentas usando la tecnología de “Tarjeta Inteligente” donde la información de la cuenta, incluyendo el balance actual, es mantenida en la base de datos del sistema anfitrión. Algunas “Tarjetas Inteligentes” tienen la capacidad de mantener el balance de la cuenta del jugador. Este método de tecnología solamente será permisible cuando el sistema anfitrión autentique que la cantidad en la tarjeta está de acuerdo con la cantidad almacenada dentro de la base de datos del sistema

*NOTA: La implementación de la tecnología de “Tarjeta Inteligente” será evaluada caso por caso.*

**2.2.8 Pérdida de Comunicación.** Si la comunicación entre el sistema de contabilidad sin dinero en efectivo y la máquina de juego se pierde, el juego o elemento interfaz debe exhibir un mensaje al jugador que las transferencias tipo sin dinero en efectivo no podrán ser procesadas durante el momento presente.

**2.2.9 Encriptación.** Todos los datos transmitidos a y desde la máquina de juego deben emplear cierta forma de encriptación. Esto no es aplicable a comunicaciones entre la máquina de juego y el elemento de interfaz.

## **2.3 Auditoria de Rastreo del Sistema Central**

**2.3.1 Declaración General.** El sistema central tendrá la capacidad de producir registros para todas las transacciones pendientes y completadas tipo sin dinero en efectivo. Estos registros deben:

- a) RESERVADO
- b) Ser capaz de ser filtrado por:
  - i. Número de la máquina
  - ii. Cuenta del jugador; y
  - iii. Hora/fecha.

## **2.4 Informes Financieros y del Jugador**

**2.4.1 Declaración General.** El sistema tendrá la capacidad de producir los siguientes reportes financieros y de jugadores:

- a) Sumario y reportes detallados de la cuenta del jugador. Estos reportes serán disponibles inmediatamente al jugador por petición. Estos reportes deben incluir el balance inicial y final de la cuenta, información de transacciones que representen el número de máquina de juego, cantidad, y fecha/hora.
- b) RESERVADO;
- c) Reporte de Obligación Financiera. Este reporte deberá incluir el valor final del día anterior (que sería el valor inicial de hoy) de la obligación financiera del efectivo sin dinero pendiente a pagar, el total ingresado y el total entregado sin dinero en efectivo y valor final del presente día de la obligación

financiera.

- d) Sumario y un reportes detallados de reconciliación de contadores sin dinero en efectivo. Estos reportes reconciliarán los contadores sin dinero en efectivo de cada máquina de juego participante contra la actividad del sistema anfitrión sin dinero en efectivo.
- e) Sumario y un reportes detallados de Cajero. Los cuales incluyan compras-ingresadas y efectivo-entregado, cantidad de la transacción y la fecha y hora de la transacción de la cuenta del jugador.

## 2.5 Cuentas del Jugador

**2.5.1 Declaración General** Todas las transacciones monetarias entre una máquina de juego que lo apoye y el anfitrión, deberán estar aseguradas ya sea por la inserción de una tarjeta en un lector de tarjeta magnética conectado al anfitrión y por medio de ingresar el número de identificación personal (PIN) o por otros medios protegidos (por ejemplo, reconocimiento de huella dactilar). Después de que la identidad del jugador se haya confirmado, la maquina podrá presentar opciones de transferencias al jugador en la pantalla LCD/VFD del lector de tarjetas, cual requerirá la selección usando un teclado/pantalla táctil antes que ocurra alguna transferencia. Tales opciones incluirían cuántos créditos se desean “retirar” y colocarlos/depositarlos en la máquina que estén jugando. Algunos sistemas pueden mover el balance completo del jugador a la máquina para jugar. Una vez que las jugadas se completen, el jugador puede tener la opción de mover algunos créditos de regreso a la cuenta del jugador o cobrar los créditos. Otros sistemas pueden requerir que el valor de créditos completo sea transferido de regreso al sistema.

**2.5.2 Agregando Dinero a la Cuenta del Jugador.** Se podrá agregar dinero a esta cuenta por medio de una caseta de cajero o cualquier quiosco siendo controlado por sistema, asumiendo que dicho quiosco ha sido aprobado. También se podrá agregar dinero por medio de cualquier máquina de juego que lo apoye (a través de créditos ganados, ingresos de monedas, boleto/vales, billetes, cupones, etc.).

**2.5.3 Retirando Dinero de la Cuenta del Jugador.** Se podrá retirar dinero de esta cuenta ya sea a través de descargas de créditos (basado en efectivo) a la máquina de juego o por cobros realizados en una caseta de cajera.

**2.5.4 Movimiento de Dinero.** Los jugadores también podrán ser ofrecidos la opción de mover parte de sus créditos del sistema a la máquina de juego que están jugando, a través de “retiro” de la cuenta del jugador, que es mantenida por el sistema. Cuando ellos terminen de jugar, ellos pueden “depositar” su balance desde la máquina dentro de su cuenta de jugador. Las transacciones de juego sin dinero en efectivo son completamente electrónicas.

**2.5.5 Número de Identificación Personal.** Usualmente una sala de juego le emite al jugador una tarjeta magnética y un número de identificación personal (PIN) únicos en conjunción con una cuenta en la base de datos del sistema, aunque cualquier método de identificar jugadores exclusivamente podría ser implementado.

**2.5.6 Balance de Cuenta.** La información actual del balance de la cuenta debe estar disponible a pedido de cualquier máquina de juego participante por medio del lector de tarjetas asociado (o equivalente) después de la confirmación de la identidad del jugador, debe ser presentada al jugador, en términos de dinero en efectivo.

## 2.6 Verificación del Software

**2.6.1 Declaración General.** Cada componente dentro del Sistema, que pudiera afectar la integridad del sistema deberá tener la capacidad de permitir una verificación independiente de integridad del software de los

---

componentes que sean críticos para su operación por un método externo. Esto deberá ser logrado siendo autenticado por un dispositivo de un tercer partido, el cual podrá estar incrustado dentro del software del componente (vea NOTA dentro de esta sección a continuación) o teniendo un puerto de interfaz para un dispositivo de un tercer partido que autentique el medio. Esta verificación de integridad proporcionará un medio para las verificaciones de software en el campo con el propósito de identificar y validar el programa. Previo a la aprobación del sistema y/o componentes, el laboratorio de ensayos aprobará el método de verificación de integridad.

*NOTA: Si el programa de autenticación está contenido dentro del software, el fabricante debe de recibir una aprobación por escrito del laboratorio de pruebas previo a la sumisión.*