

PODATKI O VRSTI, ŠTEVILU IN IDENTIFIKACIJI IGRALNIH AVTOMATOV V IGRALNICI/SALONU:

Datum:

Podatke pripravil:

Obr. MF IGR NAP-IA

Navodilo za izpolnjevanje obrazca MF IGR NAP-IA

Podatke o igralnem avtomatu se vnaša v eno ali več vrst. Več vrst se uporabi za igralni avtomat, ki ima nameščenih več iger. Tedaj se v prvi vrsti vpišejo podatki, za sam igralni avtomat, medtem ko se v naslednje vrste vpisujejo podatki specifični za vsako posamezno igro na igralnem avtomatu.

Podatke se čitljivo vpisuje v izpisani formular, ali pa se jih vpisuje v elektronsko obliko formularja. V slednjem primeru se podatke vpisuje le v nezaščiten polja. Če je igralnih avtomatov več, kot jih pride na eno stran, se naredi toliko kopij formularja kolikor se jih potrebuje za vnos vseh igralnih avtomatov.

Izpolnjene obrazce v elektronski obliki se lahko posreduje na elektronski naslov nadzornega organa z oznako:

Subject(zadeva): Seznam igralnih avtomatov MF IGR NAP-IA

V posamezne kolone se vpisujejo naslednji podatki:

1	Zap. št.	V to kolono se vpiše zaporedna številka igralnega avtomata v popisu. Številka se nadaljuje s predhodnega lista. Kadar gre za podatke o posamezni igri, ki se nanaša na igralnem avtomatu z več igrami, je kolona prazna ali pa je v njej ponovljena zaporedna številka igralnega avtomata.
2	Št. PIT	V to kolono se opiše številka ali oznaka PIT-a, če so igralni avtomati v igralnem prostoru razporejeni v posamezne posebej označene PIT-e. Če se igralni avtomati ne označujejo po PIT-ih, potem se kolona lahko pusti prazna.
3	Št. IA	V to kolono se vpiše pozicijska številka oziroma pozicijska oznaka igralnega avtomata, ki je zabeležena na samem igralnem avtomatu in pod katero vodi IA tudi on-line nadzorni sistem.
4	Evid. številka	V to kolono se vpiše enolična identifikacijska številka IA, ki jo podeli nadzorni organ in ki je zabeležena tudi v on-line nadzornemu sistemu v registru igralnih naprav. Do podelitve te identifikacijske številke se v kolono vpisuje evidenčno številko Annnn z nalepke, ki se nahaja na IA in ki jo je izdal USM.
5	Id. IA v on-line	V to kolono se vpiše enolična interna identifikacijska oznaka IA v on-line sistemu, v kolikor se ta razlikuje od evidenčne številke v koloni 4, in ki se pri premestitvi IA (spremembi pozicije - kolona 3) ne spremeni.
6	Tip IA	Črkovna oznaka tipa igralnega avtomata: R reel V video P poker M multigame E elektronska ruleta K keno D drugo uporabi se lahko kombinacija črk npr. video-reel = VR
7	Št. IM	Število igralnih mest za IA z več igralnimi mesti, sicer prazno
8	Proizvajalec	Kratek naziv proizvajalca, za znane proizvajalce lahko kratica, ali okrajšano ime. IGT Bally

		Aristocrat Atronic Počkaj GoldClub Novomatic Amatic ...
9	Ime igre	V koloni se navede proizvajalčev naziv igre oziroma igralnega avtomata, ki je praviloma razviden tudi iz poslikave IA. Pri IA, ki imajo več iger se v naslednjih vrsticah v tej koloni navedejo nazivi posameznih iger.
10	% vračanja	V kolono se navede % vračanja IA oziroma posamezne igre na IA, ki imajo več iger. Odstotek vračanja se prepiše iz specifikacije proizvajalca za posamezno igro in se navaja na 2 decimalni mesti.
11	št. žetonov	V kolono se navede maksimalno število žetonov, ki jih lahko igralec vloži v posamezno igro. V primeru, ko gre za igralni avtomat s tokenizacijo, potem se v to kolono vpiše maksimalno število kreditov, ki jih lahko vloži igralec v posamezno igro.
12	Vrednost žetona	V to kolono se vpiše vrednost žetona, ki ga sprejema IA, pri avtomatih s tokenizacijo pa tudi vrednost kredita. Vrednost žetona oziroma kredita se izraža v igralni valuti. Primer: žeton po 0.25€ s tokenizacijo 5, ki da vrednost kredita 0.05€ se v polje vpiše: 0.25€/0.05€ Polje "IVAL" v glavi kolone se zamenja z oznako igralne valute (SIT, €, ipd.)
13	Tok	Na IA s tokenizacijo se vpiše koliko kreditov dobi igralec za žeton.
14	BA (D/N/L)	Prisotnost sprejemalnika bankovcev (D=da, N=ne, pri čemer se doda L, če sprejemnik bankovcev sprejema tudi lističe)
15	leto proizvodnje	Vpiše se letnica proizvodnje IA
16	Serijska številka IA	Vpiše se serijska številka, ki se nahaja na ohišju (tablici proizvajalca) IA
17	Serijska št. Program. plošče	Vpiše se serijska številka programske plošče. Če ta ni oštevilčena se vpiše številka, ki se podeli s strani nadzornega organa oziroma institucije za izdajo poročil o testiranju igralne naprave
18	Oznaka program.EPROM-a	Vpiše se proizvajalčeva oznaka programskega EPROM-a. ki določa karakteristike igre
19	Progresiva - TIP	L = lastna S# = skupinska, kjer je # zaporedna številka skupinske progresive, npr. S1, za 1. Skupino H = vrstica s parametri skrite progresive
20	Začetna v.*	Vpiše se začetna vrednost progresive (v igralni valuti ali v žetonih)
21	%*	Vpiše se odstotek s katerim narašča progresiva * v primeru, da gre za model progresive s skrito vrednostjo s parametri le-te vpišejo v dodatni vrstici, pri čemer se v koloni 19 označi kot tip H

Kolone 19,20 in 21 se izpolnjujejo samo za IA z lastno progresivo oziroma vključene v skupinsko progresivo