

Historial de Revisiones GLI-11

Resumen de Historial de Revisiones

Fecha de Publicación: Septiembre 21, 2016 V3.0 *Final*

Revisión 3.0

Notas Generales de la Revisión

GLI-11 V3.0 debe ser visto como una revisión mayor a este estándar técnico para máquinas de juego.

Información General de la Revisión

- El documento se ha reorganizado y reestructurado en más capítulos consumibles y secciones, proporcionando una distinción mejor entre áreas técnicas principales de Requerimientos de Máquinas (Capítulo 2), Requerimientos de Generador de Números Aleatorios (Capítulo 3), Requerimientos de Juego (Capítulo 4), Requerimientos de Contabilidad/Contadores (Capítulo 5), y se ha añadido un Glosario de Términos Claves.
- Se ha re-titulado el documento.
- Se han re-titulado varias sub-secciones y contenido en varios capítulos.
- Se han añadido cambios y clarificaciones acumulados desde la publicación de GLI-11 V2.1, reforzando ensayos actuales y evaluaciones de problemas donde sea posible.
- Se han incorporado varios requerimientos basados en las mejores prácticas de la industria.
- Se han alineado áreas superpuestas de GLI-11 vs GLI-19 y GLI-23 para asegurar consistencia a través del estándar, donde sea posible.
- Se ha alineado GLI-11 con ciertos requerimientos jurisdiccionales e internacionales de dispositivos de juego.
- Se han añadido varias notas para mejorar la claridad de los requerimientos y para documentar condiciones o restricciones reconocidas.
- Se han hecho varios cambios tipográficos y gramaticales por todo el documento.

Capítulo 1 – Introducción a Dispositivos de Juego

- Cambios menores de gramática y formato por todo el capítulo además de actualización de contenido para S 1.2.1 para reconocimiento de otros estándares.
- Se ha revisado la definición de “Dispositivo de Juego” para acomodar elementos de destreza. (S 1.5.1)

Capítulo 2 – Dispositivo de Juego / Requerimientos de la Máquina

- **Seguridad del Jugador y la Máquina (S 2.2) y Efectos Ambientales en la Máquina y la Integridad del Dispositivo de Juego (S 2.3).**
 - Se ha clarificado que el laboratorio independiente de pruebas solamente realiza pruebas limitadas en áreas como seguridad del jugador y Descargas Electroestáticas (ESD), mientras que pruebas en áreas como Compatibilidad

Electromagnética (EMC) o Interferencia de Frecuencia de Radio (RFI) no se evalúan. Las últimas dos áreas mencionadas son abordadas más apropiadamente por laboratorios como Underwriters Laboratory que se especializan en ensayos eléctricos y ambientales.

- Se han mantenido requerimientos de ESD para asegurar integridad del dispositivo de juego (S 2.3.1 – 2.3.2).
- Se han hecho cambios de redacción menores por todo el documento.
- **Requerimientos de Identificación de la Placa de Circuito Impreso (PCB) (S 2.5.2).**
 - Se ha removido la referencia al “nivel de revisión del ensamblaje superior” ya que esto se refiere más a un diagrama esquemático que a una PCB.
 - Se ha eliminado el requerimiento de documentación relacionada así como la recomendación
- **Mecanismos de Carga (S 2.5.5).**
 - Se ha añadido una nueva sección y contenido para abordar la llegada de varios mecanismos de carga para dispositivos de juego que permiten acceso exterior para la carga de dispositivos electrónicos portátiles en la máquina. Estos mecanismos están cada vez más generalizados en la industria.
 - GLI-11 ha establecido requerimientos básicos para asegurar que los mecanismos de carga están provistos correctamente con fusible y para asegurar que los mecanismos no afecten la integridad del dispositivo de juego, efectivamente aislándolos de cualesquiera funciones críticas del programa de control.
- **Pantallas y Monitores (S 2.5.6).**
 - Se ha añadido una nueva sección para requerimientos básicos para pantallas y monitores para asegurar ajuste adecuado en el gabinete (como relacionado a seguridad física de la máquina) y resolución de la pantalla compatible para la visualización correcta de las jugadas y las pantallas de información del jugador.
- **Puertos de Comunicación Conectados (S 2.5.7).**
 - Se ha añadido una nueva sección para requerimientos básicos para asegurar que los puertos de comunicación conectados están etiquetados con claridad y bien ubicados.
- **Protección de Circuito (S 2.6.2).**
 - Se ha añadido una nueva sección para abordar la protección del circuito y el etiquetado del mismo, consistente con otros estándares aceptados en la industria.
- **Se ha Revisado la Composición de las Condiciones de Error y se ha Mejorado la Consistencia de Estos Requisitos a través del Estándar (varias secciones).**
 - Las condiciones de error se han incorporado dentro de sus secciones respectivas para mejorar el contexto y la aplicabilidad.
 - Vea varias referencias como sigue: (S 2.7.4 (Interrupciones de Puerta Abrir/Cerrar); 2.9.3 (d) (Error de Verificación de Programa PSD); 2.11.3

(Corrupción No Recuperable de Memoria Crítica No Volátil); 2.13.2 (h) (Error de Validador de Billetes); 2.14.1 (g) (Error de Aceptador de Monedas); 2.15.5 (c) (Error de Componente Integrado de Identificación del Jugador); 2.17.5 (Error de Tolva); 2.17.7 (Error de Impresora); 2.22.1 (b) (Error de Dispositivo Mecánico de Muestra).

- **Componentes Electrónicos de Area de Lógica (S 2.8.2).**
 - Listado ampliado de potenciales dispositivos y/o componentes para ser alojados en el area lógica del dispositivo de juego, basado en las normas y mejores prácticas de la industria.
- **Dispositivos de Almacenamiento de Programa de la Máquina (S 2.9).**
 - Cambios en la composición, formato y lenguaje en todo el documento.
- **Identificación de PSD (S 2.9.2).**
 - Se han clarificado los requerimientos para Identificación de PSD y se ha provisto para la visualización alternativa de esta información vía un menú de asistente.
- **Contenido de Memoria Crítica (S 2.10.1 h).**
 - Se han añadido referencias a registros soportados para dispositivos de juego, si es aplicable.
- **Registro de Evento Significativo de Máquina (S 2.10.2).**
 - Se ha añadido una sección nueva para delinear “eventos significativos”, correspondiente a hacer el archivo del evento significativo un requerimiento sólido. El listado de los eventos significativos está basado en otros estándares aceptados en la industria así como normas del dispositivo de juego.
- **Registro de Máquina de Compra sin Apuesta (S 2.10.3).**
 - Se ha añadido una sección nueva para capturar datos de registro para compras sin apuesta.
- **Registro de Identificador (S 2.10.4).**
 - Se ha añadido una sección nueva para capturar datos de registro para el uso de Identificadores.
- **Requerimientos de Memoria No-Volatil (S 2.10.5).**
 - Cambios de redacción menores para mayor claridad.
- **Mantenimiento de Dispositivos de Interacción del Jugador (S 2.12.2).**
 - Se ha añadido una sección nueva y contenido para abordar la proliferación de la tecnología más nueva de interacción del jugador así como palancas de control (joysticks), controladores, sistemas de cámara, etc.
 - Los requerimientos exigen el monitoreo de cualquier dispositivo inteligente que soporta comunicación bidireccional con el dispositivo de juego así como diagnóstico manual soportado por el operador para asegurar que esta tecnología funcione correctamente. Estos chequeos se ven como especialmente críticos para juegos con destreza donde alguna porción del porcentaje de retorno está basada en destreza y depende de la operación correcta de estos dispositivos de interacción.

- **Dispositivos Inalámbricos de Interacción del Jugador (S 2.12.3).**
 - Se ha añadido contenido nuevo para dispositivos de interacción del jugador sin hilos y/o cables para asegurar que la comunicación por el aire es fiable y precisa, y que solamente dispositivos de interacción del jugador autorizados son permitidos/soportados para el uso con el dispositivo de juego.
- **Validadores de Billete y Apiladores (S 2.13).**
 - Se ha revisado y reorganizado el contenido para mejorar la claridad y legibilidad.
- **Ajustes del Validador de Billetes (S 2.13.5).**
 - Se ha revisado la redacción para más claridad y para reflejar mejor la intención de los requerimientos.
 - Se han removido referencias a validadores de billetes “ajustados de fábrica”.
- **Aceptadores de Moneda, Desviadores, y Cajas de Depósito de Ganancias (S 2.14).**
 - Se ha revisado y reorganizado el contenido para mejorar la claridad y legibilidad.
- **Caja de Depósito de Ganancias (S 2.14.3 c).**
 - Se ha clarificado que la caja de depósito de ganancias, si está equipada, debe estar monitoreada por el sistema de detección de acceso de puerta del dispositivo de juego, así mismo como otras puertas y compartimientos “sensitivos”.
- **Componentes Integrados de Identificación del Jugador (S 2.15).**
 - Se ha añadido una sección nueva y contenido para abordar los componentes periféricos controlados por el dispositivo de juego que son usados para establecer la identificación del jugador, inclusivo de lectores de tarjeta, lectores de código de barras, y escáners biométricos.
 - Previamente, GLI-11 no consideraba directamente estos tipos de componentes integrados.
 - Componentes integrados no deben ser confundidos con componentes no integrados basados en el SMIB.
- **Pago por Máquina y Dispositivos de Pago (S 2.17).**
 - Se ha reorganizado el contenido actual en una sección combinada para agrupar lógicamente los dispositivos de pago.
 - Se han hecho revisiones menores en toda esta sección.
- **Vales de máquina (S 2.18).**
 - Se ha reorganizado el contenido en general y se ha revisado la sección para acomodar vales “virtuales” o “sin papel”, al mismo tiempo manteniendo los requerimientos para vales basados en papel.
- **Protocolo de Comunicación de la Máquina (S 2.19 / S 2.19.1).**
 - Se ha añadido contenido nuevo limitado para abordar los requerimientos básicos para comunicaciones de protocolo del dispositivo de juego, sin dictar el tipo actual de protocolo para ser implementado por el dispositivo de juego, ya que esto se deja a la discreción del órgano regulador.
- **Conexiones de Máquina a la Internet (S 2.20).**

- Se ha añadido una sección nueva para abordar los requerimientos básicos para conectividad del dispositivo de juego con la Internet.
- Los requerimientos aseguran que las conexiones cumplen con las prácticas aceptadas en la industria para seguridad de la red (por ejemplo, cortafuegos y segregación de tráfico) y soportan métodos de seguridad bajo mandato del regulador.
- **Máquina de Multi-Jugadores (S 2.21).**
 - Se ha revisado esta sección y la terminología relacionada incluida para clarificar los atributos y operación de máquinas para multi-jugadores y para mejor acomodar nuevos géneros de máquinas que utilizan destreza, al mismo tiempo manteniendo estos requerimientos para las máquinas existentes dentro de esta categoría.

Capítulo 3 – Requerimientos del GNA

- Los cambios reflejan los procedimientos de evaluación de ITL e introducen requerimientos criptográficos opcionales del Generador de Números Aleatorios (GNA).
- Se ha obtenido un enfoque nuevo al contenido del GNA en GLI-11 V3.0 para reflejar prácticas actuales de prueba y tendencias técnicas para aleatoriedad en dispositivos de juego.
- Algún contenido existente ha sido trasladado al Capítulo 4 para Requerimientos de Juego incluyendo “Proceso de Selección de Juego”, “Correlación a Juego de Sala”, “Juegos de Naipes”, y “Juegos de Sorteo de Bolas”.
- Pruebas de estadística todavía están listadas pero son abreviadas ya que estas están determinadas caso por caso por el laboratorio de pruebas independiente, reflejando la sumisión única del GNA.
- El enfoque del capítulo sigue siendo análisis estadístico, independencia, imprevisibilidad, y distribución de resultados, todo lo característico de los GNAs y sus pruebas relacionadas.
- Se ha hecho un esfuerzo para clarificar los requerimientos específicos para cada tipo de GNA dado y para diferenciar claramente entre los varios tipos.
- El contenido criptográfico del GNA se introduce en V3.0 como requerimientos opcionales en este momento. Requerimientos similares están en lugar para mercados de iGaming.
- El GNA criptográfico provee alguna garantía que la aleatoriedad del dispositivo de juego es impervia a tipos de ataque típicos que de otra manera puedan comprometer la imprevisibilidad para aplicaciones del dispositivo de juego a causa de intentos de piratería informática cada vez más sofisticados.

Capítulo 4 – Requerimientos del Juego

- **Interfaz del Jugador (S 4.2).**
 - Se ha añadido contenido nuevo para definir requerimientos básicos para la interfaz del jugador, para asegurar la imparcialidad del jugador y el funcionamiento correcto de ese interfaz.
 - Algunos de los requerimientos son bien conocidos en GLI-11 V2.1, suplementados por las mejores prácticas de la industria, y también reflejando el alineamiento con otros estándares técnicos aceptados.
- **Requerimientos Generales de Juego (S 4.3).**
 - Se ha revisado y reorganizado el contenido dentro de los Requerimientos Generales de Juego (S 4.3) basado en el alineamiento con otros Estándares de GLI y las mejores prácticas actuales.
 - Se ha mantenido el concepto tradicional de ciclo del juego.
- **Información a ser Mostrada (S 4.3.3).**
 - Se han revisado y clarificado los requerimientos.
- **Visualización para Juegos de Multi-Apuesta (S 4.3.4).**
 - Se ha revisado un poco el contenido de la sección y se ha modificado alguna de la terminología incluida.
- **Visualización para Juegos de Línea (S 4.3.5).**
 - Se ha revisado un poco el contenido de la sección.
- **Se han añadido varios contenidos para la Información del Juego y Reglas de Juego y se ha Separado en una Sección Única para Facilidad de Referencia basada en el Alineamiento con otros Estándares de GLI y Mejores Prácticas Actuales. (S 4.4).**
 - En Información del Juego y Reglas de Juego (S 4.4.1), requerimientos más detallados y específicos han sido añadidos para soportar la información del juego, ilustraciones, tabla de pagos e información de la pantalla de ayuda.
 - Los requerimientos fueron extraídos de las mejores prácticas de la industria que son actualmente aplicadas a los dispositivos de juego y que también alinean con otros Estándares de GLI como GLI-19. Estos son en gran parte requerimientos que laboratorios de pruebas independientes actualmente aplican a sumisiones y pruebas.
 - Una suposición fundamental es que un juego debería funcionar igualmente, cumplir con las mismas reglas de juego, y ofrecer aproximadamente equivalente información del jugador e ilustraciones independientemente de si está funcionando en un gabinete vertical de máquina o vía un dispositivo electrónico portátil.
 - El contenido añadido provee un conjunto de requerimientos razonable para mejor habilitar los fabricantes de dispositivos de juego para diseñar productos que cumplan con el estándar técnico y permitan consistencia en la evaluación de requerimientos aplicables por el laboratorio de pruebas independiente en estas áreas.
- **Imparcialidad del Juego (S 4.5).**

- Se han añadido requerimientos para abordar aspectos básicos de imparcialidad del jugador que reflejen atributos clave así como probabilidades, la ilusión de destreza (en contraste a habilidad actual que impacte el retorno), código de fuente oculto que puede eludir las reglas del juego, y determinación y visualización del resultado final del juego.
- **Simulación de Objetos Físicos (S 4.5.2).**
 - Se ha añadido una sección nueva para abordar el género de juegos que simulan objetos físicos comunes usados en la ejecución del juego así como dados o ruedas de ruleta y que son usados para determinar el resultado.
 - Los requerimientos ayudan para asegurar la imprevisibilidad de los resultados de simulaciones de video al mismo tiempo manteniendo el funcionamiento consistente de los juegos representados por las simulaciones presentadas al jugador.
- **Motores Físicos (S 4.5.3).**
 - Se ha añadido contenido nuevo para acomodar motores físicos que se ven cada vez más frecuentemente en el diseño de dispositivos de juego, y para asegurar que este software provee un entorno de juego consistente e igualdad de condiciones. Esto es considerado como especialmente importante para el nuevo género de juegos con destreza.
- **Tipos de Juego (S 4.6).**
 - Se ha añadido contenido básico para abordar tipos de juego que previamente no eran considerados explícitamente por GLI-11 incluyendo juegos de ruleta, juegos de dados, y juegos de carreras.
 - El contenido refleja las mejores prácticas de la industria y otros estándares técnicos reconocidos ampliamente.
- **Proceso de Selección de Juego (S 4.7.2).**
 - Se ha trasladado el contenido del capítulo anterior del GNA.
 - Se ha revisado la redacción y se han consolidado los requerimientos aplicables en esta sección de otra manera.
- **Porcentajes de Pago del Juego, Probabilidades, y Premios No Monetarios (S 4.8).**
 - En S 4.8.1, se ha mantenido el mínimo porcentaje de pago esperado de 75%, lo cual continúa a aplicar para juegos con destreza basado en una asunción de estrategia óptima, aunque otras estrategias alternativas no están excluidas.
 - Se han hecho cambios de redacción menores en los requerimientos del RTP para mejorar la claridad de la intención.
 - Probabilidades (S 4.8.2) – Se ha revisado el requerimiento de las probabilidades específico a cualquier elemento del juego basado en posibilidad para alinear más estrechamente con Nevada y para reflejar 1:100 millón para cualquier premio anunciado. Este cambio refleja mejor las tendencias y normas de la industria. La revisión también acomoda la distinción de probabilidades que se requiere entre los elementos de posibilidad y destreza de un juego.

- **Juegos de Bonificación (S 4.9).**
 - Revisiones de formato menores y otras revisiones para mayor claridad.
- **Juegos de Bonificación de Dispositivo Externo (S 4.10).**
 - Se ha añadido contenido nuevo para definir más claramente los requerimientos para juegos de bonificación que derivan sus resultados desde un dispositivo externo conteniendo un GNA independiente.
- **Facción de Doblar/Arriesgar (S 4.11).**
 - Se ha añadido contenido nuevo para el alineamiento con otros estándares aceptados en la industria.
 - Se ha añadido una sección dedicada para Doblar (Double-Up) dado su carácter generalizado en dispositivos de juego.
 - GLI-11 V2.1 contenía menciones de Doblar, incluyendo porcentaje de retorno y contadores. Esta información es retenida en GLI-11 V3.0, pero ahora está consolidada en una sección dedicada.
 - Los requerimientos típicos de ilustraciones para Doblar (Double Up) han sido añadidos en V3.0
- **Tokenización del Juego y Créditos Residuales (S 4.14).**
 - Se han refinado y consolidado los requerimientos interrelacionados para tokenización y créditos residuales, dada su interrelación lógica.
 - Se ha revisado la redacción dentro de esta sección.
- **Modos de Juego Alternativos (S 4.17).**
 - Se han ampliado los tipos de modos de juego que pueden ser soportados por un dispositivo de juego para también incluir modo de atracción, modo de juego gratis, y modo de auto-juego.
 - Se han asegurado las mejores prácticas de la industria y otros estándares técnicos aceptados.
- **Historial del Juego (S 4.18).**
 - Se han refinado y clarificado los requerimientos del historial del juego para mejor reflejar la intención basada en normas y tendencias de la industria.
 - Se ha revisado y simplificado el Historial del Juego de Bonificación (S 4.18.3) para centrar la intención en los “últimos 50 eventos” para juegos que soportan un número infinito o variable de eventos en una bonificación determinada.
- **Juegos de Torneo (S 4.19).**
 - Se ha revisado el contenido de la sección para reflejar mejor las prácticas y diseños actuales para software de juego de torneo.
 - Se han definido los requerimientos de visualización del torneo (S 4.19.4) e incluido cobertura para torneos sin ingresos (S 4.19.5) (en gran parte, contenido existente en GLI-11 V2.1 llevado adelante), torneos de ingreso (S 4.19.6), y torneos remotos (S 4.19.7).
- **Juegos con Destreza (S 4.20).**

- Se ha añadido contenido opcional y requerimientos específicos a un nuevo género de “juegos con destreza” con la intención de proveer a la industria especificaciones técnicas iniciales para este tipo de juegos, al mismo tiempo acomodando por completo la base insertada de juegos incluyendo juegos tragaperras o de azar tradicionales así como juegos de naipes.
- En la Declaración para Juegos con Destreza (S 4.20.3) se ha añadido un requerimiento nuevo de que cualquier juego que potencialmente no puede satisfacer el porcentaje de retorno mínimo de 75% basado en cualquier estilo o método de juego debe revelar visiblemente que es un juego con destreza. Esto tiene la intención de abordar la imparcialidad del jugador y la percepción del jugador, cuales pueden ser especialmente críticos durante la introducción de juegos con destreza. La regla no aplica a juegos de naipes de casino tradicionales que también pasan a emplear elementos de destreza, como son efectivamente aceptados en este contexto.
- Se ha añadido contenido nuevo para Jugador Contra Jugador y Oponentes Virtuales (S 4.20.4 and 4.20.5) para asegurar la imparcialidad del jugador y declaraciones adecuadas en eso.
- En Resultado para Juegos con Destreza (S 4.20.6) se ha definido la expectativa básica que el resultado del juego no puede ser cambiado sin una notificación adecuada al jugador. Esto es un importante aspecto de imparcialidad del jugador en luz de consideraciones únicas para juegos con destreza, ya que se espera que muchos diseños permitan estos cambios más o menos en marcha, por lo tanto necesitando una forma adecuada de notificación al jugador.
- El Porcentaje de Retorno (S 4.20.7) para juegos con destreza mantiene un RTP mínimo de 75% mientras se adopta una estrategia óptima. Sin embargo, desde que un rango amplio de retorno seguramente está en práctica basado en varios factores alrededor de la destreza, GLI-11 además considera la necesidad de realizar la colección activa de datos y análisis del porcentaje de retorno actual, una vez que el juego con destreza está operando en el campo.
- Para Probabilidades de Premio Basadas en Destreza (S 4.20.8), GLI-11 adoptó un enfoque algo más moderado para premios que implican destreza, asegurando solamente que esos pueden ser logrados por un jugador aunque no se indica un valor específico de probabilidades numéricas. Esto es en contraste a cualquier premio basado en destreza que incorpora un elemento de posibilidad, lo cual refleja los requerimientos encontrados en otras partes en el estándar y que conforma a probabilidades de 1:100 millón.
- Se ha añadido contenido para Facciones de Consejo de Jugador (S 4.20.9), ya que esto espera ser bastante común para juegos con destreza. Tal consejo al jugador podría implicar una apuesta adicional, dependiendo del diseño del juego.

- Se ha reforzado la importancia del uso y efecto en relación con dispositivos periféricos para juegos con destreza (S 4.20.10). Esta información es crítica para el entendimiento del jugador de como un dispositivo periférico puede ser usado para apoyar destreza y de ese modo afectar el porcentaje de retorno para el juego.
- Se ha definido un Historial para Juegos con Destreza único (S 4.20.11) el cual requiere los mismos tipos de información como definido en otras partes de GLI-11, pero que difiere en la expectativa para reconstrucción adecuada, para incluir solamente las últimas 10 “sesiones de juego” (frente a los últimos 10 juegos / 50 eventos). Esta diferencia se ve como necesaria dada las características de juegos con destreza y que puede potencialmente constituir un juego.
- Se han añadido requerimientos únicos para Interrupción y Reanudación para Juegos con Destreza (S 4.20.12) para permitir algún grado de flexibilidad al reanudar un juego con destreza interrumpido.
- **Juegos de Persistencia (S 4.21).**
 - Se ha añadido contenido nuevo para capturar requerimientos básicos para juegos de persistencia y ‘play-from-save’ (jugar-lo-guardado) basado en las mejores prácticas de la industria y las normas de diseño del dispositivo de juego vistas hasta la fecha.
- **Juegos de Bonificación de Comunidad (S 4.22).**
 - Se ha añadido contenido nuevo para capturar los requerimientos básicos para juegos de bonificación de comunidad basados en las mejores prácticas de la industria y las normas de diseño donde jugadores compiten por premios comunales.
- **Apuestas de Evento Virtual (S 4.23).**
 - Se ha añadido contenido nuevo para apuestas de evento virtual, desde la perspectiva de un dispositivo de juego, para acomodar el género creciente de esos juegos y para asegurar un conjunto básico de requerimientos técnicos para esos dispositivos de juego. El contenido fue obtenido de jurisdicciones internacionales donde estos dispositivos son bastante comunes.
 - Se ha clarificado el papel de aleatorización y posibilidad en resultados de eventos virtuales.
 - Se han definido varios requerimientos de visualización, declaración, e ilustración que son únicos a eventos virtuales.

Capítulo 5 – Requerimientos de Contabilidad y Contadores

- **Unidades del Contador de Crédito y Visualización (S 5.2.1).**
 - Se han refinado los requerimientos para la visualización del contador de crédito para mejorar la claridad y aplicabilidad al mismo tiempo permitiendo algún nivel de flexibilidad.
- **Contador de Cobrar (S 5.3.1).**

- Se han refinado los requerimientos para la visualización del contador de cobrar para mejorar la claridad y aplicabilidad al mismo tiempo permitiendo algún nivel de flexibilidad.
- **Contadores de Ocurrencia y Contabilidad Electrónica (S 5.4).**
 - Se ha reorganizado el contenido para más claridad, separando contadores de contabilidad electrónicos de contadores de ocurrencia.
 - Se ha revisado la regla del cuatro por ciento para contadores de moneda ingresada para alinear con regulaciones de Nevada. (S 5.4.1 (a) ii) y para hacer esto un requerimiento contra una recomendación.
 - Se ha añadido un contador de contabilidad nuevo para “Non-Wager Purchase”(Compra No de Apuesta) (S 5.4.1 y) para acomodar débitos del contador de crédito para compras de entretenimiento solamente que no afectan el resultado del juego. Esto es una potencial tendencia que puede ser más común para juegos con destreza y/o juegos donde jugadores pueden optar a personalizar su experiencia de juego.
 - Otros cambios de menores de redacción y contenido para mejorar la claridad de los requerimientos de contadores.

Glosario de Términos Clave

- Se ha añadido contenido nuevo para asistir el lector con términos clave y acrónimos usados dentro del estándar técnico.