

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ УНИТАРНОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ
ВСЕРОССИЙСКИЙ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ИНСТИТУТ
МЕТРОЛОГИЧЕСКОЙ СЛУЖБЫ
(ФГУП ВНИИМС)
ГОССТАНДАРТА РОССИИ**

РЕКОМЕНДАЦИЯ

**ГОСУДАРСТВЕННАЯ СИСТЕМА
ОБЕСПЕЧЕНИЯ ЕДИНСТВА ИЗМЕРЕНИЙ**

**ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ С ДЕНЕЖНЫМ ВЫИГРЫШЕМ.
МЕТОДИКА ОБРАБОТКИ СТАТИСТИЧЕСКОЙ ИНФОРМАЦИИ
ПРИ ИСПЫТАНИЯХ С ЦЕЛЮ УТВЕРЖДЕНИЯ ТИПА**

МИ 2562 - 2001

Москва

2001

ПРЕДИСЛОВИЕ

РАЗРАБОТАНА ФГУП ВНИИМС Госстандарта России

ИСПОЛНИТЕЛИ Ю.В. Стефанов (руководитель темы); Ю.А. Кудеяров, д.ф.-м.н.;
А.Г. Спроге

УТВЕРЖДЕНА ФГУП ВНИИМС Госстандарта России 24 декабря 2001 г.

ЗАРЕГИСТРИРОВАНА ФГУП ВНИИМС Госстандарта России 25 декабря 2001 г.

ВВЕДЕНА ВЗАМЕН МИ 2562-99

Настоящая рекомендация не может быть полностью или частично воспроизведена, тиражирована и (или) распространена без разрешения ФГУП ВНИИМС Госстандарта России

РЕКОМЕНДАЦИЯ

ГОСУДАРСТВЕННАЯ СИСТЕМА ОБЕСПЕЧЕНИЯ ЕДИНСТВА ИЗМЕРЕНИЙ. ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ С ДЕНЕЖНЫМ ВЫИГРЫШЕМ. МЕТОДИКА ОБРАБОТКИ СТАТИСТИЧЕСКОЙ ИНФОРМАЦИИ ПРИ ИСПЫТАНИЯХ С ЦЕЛЬЮ УТВЕРЖДЕНИЯ ТИПА	МИ 2562 - 2001
--	-----------------------

Настоящая рекомендация распространяется на игровые автоматы с денежным выигрышем (далее – игровые автоматы) и содержит описание методики обработки статистической информации при испытаниях с целью утверждения типа в соответствии с ПР 50.2.023.

При разработке настоящей рекомендации использованы следующие нормативные и законодательные документы:

1. Закон РФ от 27.04.1993 г. № 4871-1 "Об обеспечении единства измерений".
2. ПР 50.2.023–2000 «ГСИ. Правила проведения испытаний игровых автоматов с денежным выигрышем с целью утверждения типа и контроля за их соответствием утвержденному типу»
3. Правила испытаний РТВ (ФРГ).

1 ОПРЕДЕЛЕНИЯ

1.1 Игровой автомат с денежным выигрышем - специальное устройство, которое после внесения в него денежной ставки предоставляет пользователю (игроку) право на проведение игры с возможностью получения денежного выигрыша.

1.2 Тип игрового автомата - совокупность игровых автоматов, основанных на одном и том же принципе, имеющих одинаковые центральные блоки управления, одни и те же игровые программы, одну и ту же конструкцию, и выполненные по одной и той же технической документации и технологии.

1.3 Игровая программа - средство, обеспечивающее совокупность ответных действий игрового автомата, обусловленных действиями игрока.

1.4 Начало игры - момент времени, в который игрок приводит в действие игровую программу.

1.5 Окончание игры - момент времени, в который игровая программа заканчивает свои действия.

1.6 Игра - последовательность происходящих между началом и окончанием игры событий, включающих в себя действия игрока в рамках правил игры и ответные действия игрового автомата, обусловленные игровой программой.

1.7 Основная игра - игра, право на проведение которой дает ставка, вносимая в автомат в виде денежной суммы или ее эквивалента.

1.8 Дополнительная игра - игра, в которой в качестве ставки используется выигрыш в основной игре в виде права на проведение игры, предоставляющей возможность игроку либо увеличить выигрыш, либо его потерять.

1.9 Ставка - вносимая в игровой автомат сумма, выраженная в рублях или средствах их заменяющих (например, в жетонах) и позволяющая провести игру. Ставкой может быть и выигрыш в основной игре, который может быть использован для проведения дополнительной игры.

1.10 Результат игры - результат взаимодействия в процессе игры игрока и игрового автомата, возникающий после окончания игры, выраженный либо в рублях, либо в средствах, их заменяющих. Результат каждой игры может быть как положительным, так и нулевым.

1.11 Выигрыш - положительный результат игры; при этом игрок имеет возможность либо перевести выигрыш в выплату, либо использовать его полностью или частично в качестве ставки.

1.12 Проигрыш - результат игры, при котором выигрыш равен нулю, т.е. отсутствует.

1.13 Выплата - денежная сумма, выплачиваемая игроку по окончании игры в случае выигрыша.

1.14 Процент выигрыша – отношение выигрыша к значению ставки, выраженное в процентах.