7　ルーレットホイール　次に掲げる基準に適合すること。
一　直径は、800ミリメートル以上であること。
二　重心は、シリンダーの回転軸上にあること。
三　シリンダーは、円滑に回転すること。
四　各ボールポケットは、大きさが等しく、かつ、ルーレットボールが収まるものであること。
五　数字を記載した各区画は、大きさが等しく、かつ、各ボールポケットに対応するものであること。
六　ボールポケットの数並びに各区画に記載された数字及び色の配置は、別表第一第七１一のロ又は２一のロの規定に従ったものであること。
七　材質は、非磁性材料であること。
8　ルーレットボール　次に掲げる基準に適合すること。
一　直径は、18ミリメートル以上22.5ミリメートル以下であること。
二　材質は、非磁性材料であること。
9　マネーホイール用ホイール　次に掲げる基準に適合すること。
一　回転する円盤の直径は、1,500ミリメートル以上であること。
二　回転する円盤の重心は、回転軸上にあること。
三　回転する円盤は、円滑に回転すること。
四　シンボルを記載した各区画は、大きさが等しいこと。
五　区画の数及びシンボルの配置は、別表第一第八１の二の規定に従ったものであること。
六　材質は、非磁性材料であること。
10　パイゴウタイル　次に掲げる基準に適合すること。
一　長辺及び短辺の長さがそれぞれ63ミリメートル以上及び25ミリメートル以上であり、かつ、高さが９ミリメートル以上であること。
二　点がある面以外の面からみて、点の数を推測されないものであること。
三　点の数、色及び配置は、別表第一第九１の二の規定に従ったものであること。
四　点の部分を除き、色は黒色であること。
五　点がある面を除いた各面は、平滑に仕上げられ、かつ、傷つけにくいものであること。
六　点がある面と平行な面にカジノ事業者の名称又はカジノ事業者を示す標章が表示されたものであること。

別表第三　電磁的カジノ関連機器等に係る技術上の規格（第百七十六条関係）

第一　電子ゲームシステム
1　キャビネット及び外部扉等（外部扉、スタッカー（７に規定するビルバリデーターの構成要素の一つであり、受け入れた紙幣及びバウチャー（以下「紙幣等」という。）を鍵がかかる容器に保管するものをいう。７及び26の二並びに第九の９の一において同じ。）の扉及びロジックエリアの扉をいう。以下同じ。）に関する規格は、次のとおりとする。
一　堅固なものであること。
二　キャビネットと外部扉との間に物が入り込む隙間がないこと。
三　外部扉等は、不正な侵入が試みられた場合は、その証拠が残るものであること。
四　外部扉等は、鍵がかかるものとし、開閉を扉アクセス検知システムが感知していること。
五　外部扉等のいずれかが開いている場合は、ティルト状態（機器等のエラーその他の理由により、カジノ行為を行うための機能が停止され、顧客による操作ができなくなる状態をいう。第六、第七及び第九を除き、以下同じ。）になること。
2　次に掲げる電子装置等を設置する場合は、ロジックエリア内に格納すること。
一　中央演算処理装置又はマイクロプロセッサ（電子ゲームシステムの機能に影響を及ぼすものに限る。）
二　プログラム記憶装置（電子ゲームシステムの機能に影響を及ぼすものに限る。４及び５の七のイにおいて同じ。）
三　重要メモリー（電子ゲームシステムの機能に影響を及ぼすものに限る。５、26及び28の一のロにおいて同じ。）及びそのバックアップ電源
四　プリント回路基板（一から三までに掲げる電子装置等のいずれかを含むものに限る。）
五　１の四の扉アクセス検知システム
六　４の三及び七のイによる検証並びに４の五に規定する外部検証に関する電子装置等
七　５の四による確認に関する電子装置等
八　カジノ行為の結果に影響を及ぼすデータの暗号化及び復号の管理に関する電子装置等
九　通信の制御に関する電子装置等
3　ロジックエリア内に格納するプリント回路基板は、各プリント回路基板を特定するための数字、記号その他の符号が電子ゲームシステムから取り外すことなく視認できる位置に容易に識別できる方法で表示されているものであること。
4　プログラム記憶装置に関する規格は、次のとおりとする。
一　重要制御プログラム（電子ゲームシステムの機能に影響を及ぼすプログラムをいう。以下この４において同じ。）を保存すること。
二　重要制御プログラムの製造業者の識別情報及び重要制御プログラムの識別情報が、容易に識別する方法で表示されているものであること。
三　電源投入時に重要制御プログラムの完全性を検証する機能を有すること。
四　三による検証の結果エラーが発生した場合は、ティルト状態になること。
五　外部検証（電子ゲームシステムからプログラム記憶装置を取り外し、又は電子ゲームシステムに機器等を接続して外部から重要制御プログラムの完全性を検証することをいう。）を行えるものであること。
六　未使用部分を０に設定すること。
七　プログラムの書換えが可能なものについては、一から六までに掲げるもののほか、次に掲げる機能を有するものであること。
イ　プログラムの書換えが可能なプログラム記憶装置の未使用部分を検証する機能
ロ　イによる検証の結果エラーが発生した場合は、ティルト状態になる機能
ハ　直近10件の書換えの記録を日時を付して保存する機能
5　重要メモリーに関する規格は、次のとおりとする。
一　次に掲げる事項を含む電子ゲームシステムの作動に必要なデータを保存すること。
イ　電子会計メーター及び電子発生メーターのデータ
ロ　クレジットメーター（顧客がカジノ行為に利用可能なクレジットの価額を計測し、記録し、及び表示するメーターをいう。以下同じ。）に蓄積されたクレジットのデータ
ハ　電子ゲームシステム及びカジノ行為の設定のデータ
ニ　カジノ行為の結果の履歴及び再現のデータ
ホ　電子ゲームシステム及びカジノ行為の状態
ヘ　七並びに４の七のハ及び７の五の記録
二　クリア方法によるリセット機能を有すること。
三　電子会計メーター及び配当表等（配当表その他の勝金額の算出方法をいう。以下同じ。）の設定変更は、リセット機能を使用しない限り変更できないこと。
四　電源投入時、ロジックエリアの扉を閉じたときその他の必要なときに重要メモリーのエラーを確認する機能を有すること。
五　四に掲げる機能を用いた確認の結果エラーが発生した場合は、ティルト状態になること。

第明治三十二種郵便物認可　三十五年三月三十一日