二　一のプログレッシブコントローラーにエラーが発生した場合は、接続する全ての電子ゲームシステム等をティルト状態とする機能を有すること。
三　一のプログレッシブコントローラーと他のプログレッシブコントローラーとの間で通信障害が発生した場合は、当該他のプログレッシブコントローラーに接続する電子ゲームシステム等をティルト状態とする機能を有すること。
6　ＣＵＲＲＥＮＴ　ＶＡＬＵＥを顧客に表示するディスプレイを設定する場合は、次に掲げる要件を満たすものとする。
一　日本円で表示すること。
二　ＣＵＲＲＥＮＴ　ＶＡＬＵＥを正確に表示すること。
三　プログレッシブにおいて顧客が勝った場合は、30秒以内に勝金額を表示すること。
四　当該ディスプレイが表示可能な最大の金額に達した場合は、次の勝ちが発生するまでの間、当該金額を表示すること。
7　１において準用する第十の４に規定するもののほか、プログレッシブコントローラーは、プログレッシブの勝ちが発生した場合に、電子ゲームシステム等に勝金額を送信する機能を有すること。
8　次に掲げるエラーが確認された場合には、プログレッシブと接続する電子ゲームシステム等をティルト状態とする機能を有すること。
一　電子ゲームシステム等とプログレッシブシステム間又はプログレッシブシステム内での通信障害
二　複数の通信障害の発生
三　プログレッシブコントローラーのチェックサム又はシグネチャ確認の失敗
四　１において準用する第一の４の三による検証及び10の一の自己検証の結果のエラー
五　１において準用する第一の５の四による確認及び10の二による確認の結果のエラー
六　２に掲げるデータの不存在
七　電子ゲームシステム等の数、賭けの数又は賭金額のプログレッシブシステムの設定限度の超過
八　プログレッシブコントローラー及び電子ゲームシステム等のメーター情報の検証の失敗
9　８に掲げるエラーの発生後、その直前の状態に復旧する機能を有すること。
10　ティルト状態からカジノ行為を再開する場合は、次に掲げる要件を満たすものとする。
一　プログラム記憶装置に保存する重要制御プログラムの自己検証を行うこと。
二　重要メモリーのエラーを確認する機能を有すること。
三　一の自己検証及び二による確認の結果エラーが確認された場合は、外部機器等との通信を開始しないこと。
11　静電気放電干渉、電磁気干渉、電波干渉及び液体干渉による故障を防止するための必要な措置が講じられていること。
12　プログレッシブにおいて顧客が勝った場合は、次に掲げる要件を満たすものとする。
一　ディスプレイに勝金額を表示すること。この場合において、複数のプログレッシブを有するときは、顧客が勝ったものを明確にすること。
二　ＣＵＲＲＥＮＴ　ＶＡＬＵＥをＲＥＳＥＴ　ＶＡＬＵＥの値に更新すること。
13　各電子ゲームシステム等において、顧客が勝つ確率は同じものであること。
14　プログレッシブコントローラーは、ＣＵＲＲＥＮＴ　ＶＡＬＵＥその他の必要なデータを他のプログレッシブシステムに移す方法を有すること。
15　別表第一の第三の４から６までのカジノ行為に使用されるプログレッシブシステムに係る１から14までの規定の適用については、８中「プログレッシブと接続する電子ゲームシステム等をティルト状態とする機能を有すること。」とあるのは、「エラーを通知する機能を有すること。」とし、２（十一に係る部分に限る。）、３（電子ゲームシステム等の識別情報に係る部分に限る。）、５（二及び三に係る部分に限る。）、６（三に係る部分に限る。）、７、10（三に係る部分に限る。）、12及び13の規定は適用しない。

第六　トランプシャッフラー
1　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トランプシャッフラーの作動に必要なデータを保存すること。
イ　トランプシャッフラーの設定データ
ロ　カジノ行為の設定データ
二　電源投入時に重要メモリーのエラーを確認する機能を有すること。
三　二の機能を用いた確認の結果エラーが発生した場合には、ティルト状態（機器のエラー状態をいう。この場合において、当該機器は作動を停止し、適切な方法により当該状態を通知するものとする。以下この第六及び第七において同じ。）になること。
2　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　外部から容易に触れることができないようにトランプシャッフラーの内部に設置すること。
二　制御プログラム（トランプシャッフラーの作動に必要なプログラムをいう。以下この２において同じ。）を保存すること。
三　容易に識別することができる方法で制御プログラムの製造業者の識別情報及び制御プログラムの識別情報が表示されているものであること。
四　電源投入時に制御プログラムの完全性を検証する機能を有すること。
五　四の機能を用いた検証の結果エラーが発生した場合には、ティルト状態になること。
六　外部検証（機器等を接続して外部からプログラム記憶装置に保存された制御プログラムの完全性を検証することをいう。第七２の六において同じ。）が可能な次のいずれかのものであること。
イ　外部から機器等を接続するための接続口を有するものであること。
ロ　トランプシャッフラーから取り外すことができるものであること。
3　他の機器と通信する場合には、安全な通信プロトコルに基づき行われること。
4　アクセス検知システムに関する規格は、次のとおりとする。
一　次に掲げる事項を検知すること。
イ　外装が取り外されたこと。
ロ　プログラム記憶装置が設置された区画に物理的にアクセスされたこと。
ハ　シャッフル（第三条第二項第二号に規定するシャッフルをいう。以下この第六において同じ。）されたトランプが収納された場所に物理的にアクセスされたこと。
二　一に掲げる事項を検知した場合には、ティルト状態になること。
5　静電気放電干渉、電磁気干渉及び電波干渉による故障を防止するために必要な措置が講じられていること。
6　第一の20の規定は、トランプシャッフラーの乱数発生装置について準用する。この場合において、同20の一中「カジノ行為の結果の無作為性」とあるのは「シャッフル又はハンド構成（一度に決められた枚数のトランプを数えて排出することをいう。以下同じ。）の無作為性」と、「カジノ行為の結果の変更又は」とあるのは「シャッフルされたトランプの並び順又はハンド構成されたトランプの並び順の」と、同20の十のイ中「カジノ行為」とあるのは「シャッフル又はハンド構成」と、同20の十三中「ヘルプ画面等（ヘルプ画面又はキャビネットの表面をいう。以下同じ。）で顧客に表示する場合を除き、生成されるカジノ行為の結果に関して顧客又はカジノ事業者が」とあるのは「シャッフル又はハンド構成に関して外部から」と読み替えるものとする。