

Inhaltsverzeichnis Anhang

Anhang 1: Referenzalgorithmus für die Zwangspausenrealisierung	- 26 -
Anhang 2: Messschnittstelle für Geldspielgeräte	- 31 -
Anwendungsbereich und Zweck	- 31 -
1 Physikalisch-Technische Eigenschaften	- 32 -
1.1 Allgemeines	- 32 -
1.2 Physikalische Eigenschaften der Schnittstelle.....	- 32 -
1.2.1 Schnittstellenleitungen.....	- 32 -
1.2.2 Elektrische Eigenschaften und Signalzustände.....	- 32 -
1.2.3 Steckverbinder	- 36 -
1.2.4 Signalverzerrung an der Schnittstelle	- 36 -
1.2.5 Sonstige Bestimmungen.....	- 36 -
1.3 Elemente der Start-Stop-Übertragung	- 37 -
1.3.1 Übertragungsgeschwindigkeit.....	- 37 -
1.3.2 Zeichenformat.....	- 37 -
2 Übertragungs-, Steuerzeichen und -Abläufe.....	- 38 -
2.1 Verwendete Übertragungs-Steuerzeichen	- 38 -
2.2 Beschreibung der Datenübertragung	- 39 -
2.2.1 Empfangszustände des Geldspielgerätes.....	- 40 -
2.2.2 Zustandswechsel und Datenübertragung.....	- 43 -
2.3 Ablaufsteuerung	- 45 -
2.4 Behandlung bei fehlerhafter Datenübertragung	- 50 -
3 Datenstrukturen (Inhalt und Codierung).....	- 50 -
3.1 Gerätekenndaten	- 50 -
3.1.1 Kontrolleinrichtung als integraler Bestandteil des Steuerungsprogramms.....	- 50 -
3.1.2 Kontrolleinrichtung als separate Hardware.....	- 50 -
3.2 Datensatz für Geldeinsätze	- 52 -
3.3 Datensatz für Gewinne	- 53 -
3.4 Datensatz für Steuersignale der Kontrolleinrichtung	- 54 -
3.5 Datensatz für den Stand des Geldverfügungsspeichers.....	- 56 -
Anhang 3 Gerätekennzeichnungen.....	- 58 -

Bilder

Bild 1:	Ersatzschaltbild für Sender und Empfänger	- 35 -
Bild 2:	Kontaktnummern des Kabelsteckers, Ansicht der Stiftseite.....	- 36 -
Bild 3:	Zeichenformat der Start-Stop-Übertragung	- 37 -
Bild 4:	Gemeinsamer Teil des Ablaufdiagramms für alle Prüfkonfigurationen	- 46 -
Bild 5:	Spezieller Teil des Ablaufdiagramms für die Prüfkonfiguration A „externe Ansteuerung der internen KE“ (Symbolerklärungen siehe Abschnitt „Datenstrukturen“).....	- 47 -
Bild 6:	Spezieller Teil des Ablaufdiagramms für die Prüfkonfiguration B „KE-Anschluss“ (Symbolerklärungen siehe Abschnitt „Datenstrukturen“)	- 48 -
Bild 7:	Spezieller Teil des Ablaufdiagramms für die Prüfkonfiguration C “Monitoring“ (Symbolerklärungen siehe Abschnitt „Datenstrukturen“)	- 49 -
Bild 8:	Ursachen für die Änderung des Geldverfügungsspeichers.....	- 56 -

Tabellen

Tabelle 1:	Schnittstellenleitungen	- 32 -
Tabelle 2:	Sendesignalzuordnung	- 33 -
Tabelle 3:	Empfangssignalzuordnung	- 34 -
Tabelle 4:	Kontaktbelegung des Steckverbinders	- 36 -
Tabelle 5:	Übertragungs-Steuerzeichen	- 38 -
Tabelle 6:	Übertragungs-Steuersequenzen	- 39 -
Tabelle 7:	Codierung der Prüfkonfigurationen.....	- 39 -
Tabelle 8:	Datensatz für die Kenndaten des Gerätes	- 51 -
Tabelle 9:	Datensatz für Geldeinsätze	- 52 -
Tabelle 10:	Datensatz für Gewinne.....	- 53 -
Tabelle 11:	Datensatz für Steuersignale der Kontrolleinrichtung (genehmigter Einsatz)	- 54 -
Tabelle 12:	Datensatz für Steuersignale der Kontrolleinrichtung (genehmigter Gewinn).....	- 55 -

**Tabelle 13: Datensatz für Steuersignale der Kontrolleinrichtung
(Ablehnung einer Buchungsanfrage) - 55 -**

Tabelle 14: Datensatz mit aktuellem Geldverfügungsspeicher-Stand.. - 57 -

Anhang 1: Referenzalgorithmus für die Zwangspausenrealisierung

Die nachfolgende Darstellung erfolgt in einer symbolischen Form. Falls der Algorithmus in der dargestellten Form verwendet werden soll, muss eine Umschreibung in die verwendete Programmiersprache erfolgen.

Verwendete Symbole und Bezeichnungen

u_0	–	Zeitpunkt der aktuellen Einsatzbuchungsanfrage
u_1	–	Zeitpunkt der ersten zurückliegenden Einsatzbuchung
$u_{2,\dots}$	–	Zeitpunkte der weiter zurückliegenden Einsatzbuchungen
v_0	–	Zeitpunkt der aktuellen Gewinnbuchungsanfrage
v_1	–	Zeitpunkt der ersten zurückliegenden Gewinnbuchung
$v_{2,\dots}$	–	Zeitpunkte der weiter zurückliegenden Gewinnbuchungen
zustand	–	Spielzustände bezüglich der Zwangspause
	–	„play“ – Einleitung einer Zwangspause nicht erforderlich (weniger als 60 Minuten seit der letzten Pause),
	–	„tolerance“ – System hat die Toleranz von einer Minute bzw. von fünf Einsatzbuchungen noch nicht ausgeschöpft,
	–	„delay“ – Verzögerung der Zwangspause durch deutliche Gewinnsituation,
	–	„break“ – System befindet sich im Zustand der Zwangspause
flag	–	Anzeige eines im Ausnahmefall erlaubten, letzten Gewinns im delay-Zustand, wenn die Buchung davor eine Einsatzbuchung war und die delay-Bedingung nicht erfüllt ist (flag = 1, sonst ist flag = 0)
z_{tol}	–	Zähler für Einsatzbuchungen im Toleranzzustand
t_a	–	Beginn der Zwangspause
t_e	–	Ende der Zwangspause
z_e	–	Zwischensumme für Einsätze
z_g	–	Zwischensumme für Gewinne
Esum	–	Funktion zur Ermittlung der Einsatzzwischensumme
Gsum	–	Funktion zur Ermittlung der Gewinnzwischensumme
Fehler	–	Kurzbezeichnung für die Ablehnung einer Buchungsanfrage

Initialisierung

$t_e :=$ erste Eintragung in den Buchungsspeicher, z. B. $t_e := t_{\text{aktuell}}$
 zustand := „play“;
 flag := 0;

Symbolischer Algorithmus im Fall einer Einsatzbuchung u_0

Durchführung aller sonstigen Tests in der Kontrolleinrichtung, falls alle Tests positiv ausgehen, d.h. die Buchungsanfrage positiv beantwortet werden könnte hinsichtlich der Anforderungen aus § 13 Abs. 1 Nr. 1 bis 4, dann weiter wie unten beschrieben, sonst Beendigung der Tests mit Ablehnung der Buchungsanfrage (Fehler).

```
if ( $u_0 - u_1 \geq 5$  Minuten) AND ( $u_0 - v_1 \geq 5$  Minuten)
```

```
   $t_e := u_0$ ;
```

```
  zustand := „play“;
```

```
end_if;
```

```
if ( $u_0 - t_e < 60$  Minuten
```

```
  Buchung;
```

```
end_if
```

```
else
```

```
  if (zustand = „play“)
```

```
    zustand := „tolerance“;
```

```
     $t_a := \max(u_1, v_1)$ ;
```

```
     $z_{tol} := 0$ ;
```

```
  end_if;
```

```
  if (zustand = „tolerance“)
```

```
    if ( $u_0 - t_e < 61$  Minute) AND ( $z_{tol} < 5$ )
```

```
       $z_{tol} := z_{tol} + 1$ ;
```

```
       $t_a := u_0$ ;
```

```
      Buchung;
```

```
    end_if else
```

```
      zustand := „delay“;
```

```
    end_else;
```

```
  end_if;
```

```
  if (zustand = „delay“)
```

```
     $z_e := Esum(u_0, u_4)$ ;
```

```
     $z_g := Gsum(u_0, u_4)$ ;
```

```
if ( $z_g \geq 2 * z_e$ )
    ta := u0;
    Buchung;
end_if else
    zustand := "break";
end_else;
end_if;

if (zustand = "break")
    Fehler;
end_if;

end_else
```

Symbolischer Algorithmus im Fall einer Gewinnbuchung v_0

Durchführung aller sonstigen Tests in der Kontrolleinrichtung, falls alle Test positiv ausgehen, d.h. die Buchungsanfrage positiv beantwortet werden könnte hinsichtlich der Anforderungen aus § 13 Abs. 1 Nr. 1 bis 4, dann weiter wie unten beschrieben, sonst Beendigung der Tests mit Ablehnung der Buchungsanfrage (Fehler).

```
if ( $v_0 - v_1 \geq 5$  Minuten) AND ( $v_0 - u_1 \geq 5$  Minuten)
```

```
     $t_e := v_0$ ;
```

```
    zustand := „play“;
```

```
end_if;
```

```
if ( $v_0 - t_e < 60$  Minuten
```

```
    Buchung;
```

```
end_if
```

```
else
```

```
if (zustand = „play“)
```

```
    zustand := „tolerance“;
```

```
     $t_a := \max(u_1, v_1)$ ;
```

```
end_if;
```

```
if (zustand = „tolerance“)
```

```
    if ( $v_0 - t_e < 61$  Minute)
```

```
         $t_a := v_0$ ;
```

```
        Buchung;
```

```
    end_if else
```

```
        zustand := „delay“;
```

```
    end_else;
```

```
end_if;
```

```
if (zustand = „delay“)
```

```
     $z_e := \text{Esum}(u_1, u_5)$ ;
```

```
     $z_g := \text{Gsum}(v_0, u_5)$ ;
```

```
    if ( $z_g \geq 2 * z_e$ )
```

```
         $t_a := v_0$ ;
```

```
    Buchung;
end_if else
     $t_a := v_0$ ;
    Buchung;
    zustand = "break";
    flag := 1;
end_else;
end_if
if (zustand = "break")
    if (flag = 0)
        Fehler;
    end_if else
        flag := 0;
    end_else;
end_if;

end_else;
```


Anhang 2: Messschnittstelle für Geldspielgeräte

Anwendungsbereich und Zweck

Die in diesem Anhang zur Technischen Richtlinie „Geldspielgeräte im Sinne von § 33c Gewerbeordnung mit Kontrolleinrichtung“ beschriebene Messschnittstelle ist in programmierten Geldspielgeräten zur Ein- und Ausgabe bestimmter Daten für die Bauartprüfung von Geldspielgeräten anzuwenden. Sie enthält Festlegungen zur Kommunikation dieser Geldspielgeräte mit einer Mess- und Prüfeinrichtung. Die Schnittstelle dient der sicheren Steuerung der Ein- und Ausgabe (Messung) aller für eine gesetzliche Prüfung erforderlichen Daten von programmierten Geldspielgeräten mit zufällig entschiedenem Spielergebnis für einen möglichen Gewinn von Geldbeträgen.

Über die Schnittstelle werden die für eine Auswertung erforderlichen Daten jedes einzelnen Einsatzes, Geldverfügungsspeicherstandes, Gewinns, etc. für Spielsteuerung und Kontrolleinrichtung nach entsprechender Initialisierung und Steuerung des Messablaufes an einen Messrechner übertragen.

Die Messschnittstelle wird in drei Abschnitten beschrieben:

Abschnitt 1 enthält die Festlegungen für die physikalisch-technische Schicht der Schnittstelle zwischen spielgeräteseitigem Signalkonverter für RS-232, im Geldspielgerät eingebaut oder mit kurzer Kabelverbindung zum Anschluss im Geldspielgerät, und dem Anschluss am Messrechner über eine genügend lange Kabelverbindung.

Abschnitt 2 besteht aus der Beschreibung der Steuersignale und Übertragungsabläufe sowie ihrer Steuerung und der Behandlung im Fehlerfall.

Im **Abschnitt 3** werden Inhalt, Codierung und Zeichenvorrat aller übertragenen Daten sowie die Reihenfolge der zusammengestellten Datensätze beschrieben.

Die Messschnittstelle berücksichtigt die technischen Eigenschaften der derzeit in Geldspielgeräten vorhandenen Druckerschnittstelle mit TTL-Signalen und eingebauter Buchse für ein Anschlusskabel. Zur Übertragung der Datensätze an einen Messrechner enthält sie die oben aufgeführten Erweiterungen.

Die Anzahl der übertragenen Datensätze ist variabel .

1 Physikalisch-Technische Eigenschaften

1.1 Allgemeines

Diese Vorschrift verwendet Teile von DIN 66 348 Teil 1, ergänzt um weitere Festlegungen. Die Hardware der Schnittstelle ist als asymmetrische Spannungsschnittstelle nach DIN 66 259 Teil 1 ausgeführt.

Der beschriebene Steckverbinder und seine realisierten physikalischen Eigenschaften können wahlweise im Geldspielgerät eingebaut oder in einem Signal-konverter mit höchstens 0,50 m Verbindungskabel zum Geldspielgeräte angebracht sein.

1.2 Physikalische Eigenschaften der Schnittstelle

Die Schnittstelle ist durch die folgenden physikalischen Eigenschaften gekennzeichnet:

- Asymmetrische Spannungsschnittstelle nach DIN 66 259 Teil 1
- Start-Stop-Übertragung
- Gegen- oder Wechselbetrieb mit 9600 Bit/s oder 19,2 kBit/s

1.2.1 Schnittstellenleitungen

Die funktionellen Anforderungen an die Schnittstelle sind in DIN 66 020 Teil 2 beschrieben. Tabelle 1 gibt die vorzusehenden Schnittstellenleitungen an.

Tabelle 1: Schnittstellenleitungen

Kurzzeichen	Leitungsfunktion
G	Betriebserde
T	Sendedaten
R	Empfangsdaten

1.2.2 Elektrische Eigenschaften und Signalzustände

Für die elektrischen Eigenschaften der Schnittstelle gilt DIN 66 259 Teil 1 (CCITT V.28). Für die Datenleitungen sind die in Tabelle 2 und Tabelle 3 angegebenen logischen Pegel festgelegt.

Zeitlicher Verlauf der Signale:

Die folgenden Festlegungen für den zeitlichen Verlauf der Signale an der Übergabestelle gelten, wenn die Schnittstellenleitungen mit der Schaltung für die Signalauswertung (Empfänger, siehe dort) angeschlossen sind.

- Alle Signale haben annähernd rechteckförmigen Verlauf.
- Beim Wechsel des Signalzustandes durchläuft die Signalspannung den Übergangsbereich zwischen +3 V und -3 V monoton ansteigend oder monoton abfallend. Sie erreicht den anderen Signalzustand, ohne in diesen Übergangsbereich zurückzukehren, bevor der nächste Wechsel des Signalzustandes stattfindet. Die Flankensteilheit ist auf einen Höchstwert von 30 V/ μ s begrenzt.
- Beim Wechsel des Signalzustandes ist die Zeit, während der die Signalspannung den Übergangsbereich zwischen +3 V und -3 V durchläuft, auf einen Höchstwert von 1 ms oder 3 % der nominellen Schrittdauer begrenzt; hierbei gilt der jeweils geringere Zeitwert.

Tabelle 2: Sendesignalzuordnung

Signalspannung	$-25 \text{ V} \leq U \leq -3 \text{ V}$	$+3 \text{ V} \leq U \leq +25 \text{ V}$
Signalzustand Datenleitung	Eins/1/Mark	Null/0/Space

Eigenschaften des Senders :

Der Betrag der Leerlaufspannung U_0 jeder Schnittstellenleitung gegenüber der zugehörigen Betriebserde übersteigt nicht 25 V.

- Der Kurzschlussstrom, der bei der Berührung zweier beliebiger Schnittstellenleitungen fließt, übersteigt nicht 0,5 A.
- Jede Schaltung für die Signalerzeugung wird so ausgelegt, dass sie weder bei Kurzschluss mit Betriebserde oder einer anderen Schnittstellenleitung noch im Leerlauf beschädigt wird.
- Der Quellenwiderstand R_0 der Schaltung ist nur insofern festgelegt, als
 - a) der Betrag der Spannung an der Übergabestelle im Bereich von 5 V bis 15 V liegen muss, sofern bei der Messung ein ohmscher Widerstand von 3000 Ω bis 7000 Ω angeschlossen ist und die Leerlaufspannung des Empfängers gleich 0 V ist.
 - b) bei einer zusätzlichen Belastung des Empfängers mit 2500 pF die Flankensteilheit der Signale den oben angeführten Anforderungen genügt.

- Die Quellenkapazität C_0 der Schaltung ist nur insoweit festgelegt, als bei der im folgenden beschriebenen Empfänger-Belastung mit dem Lastwiderstand R_L und der Lastkapazität $C_L = 2500$ pF die Flankensteilheit der Signale dem oben aufgeführten Signalverlauf genügt.

Tabelle 3: Empfangssignalzuordnung

Signalspannung	$-25 \text{ V} \leq U \leq -3 \text{ V}$	$+3 \text{ V} \leq U \leq +25 \text{ V}$
Signalzustand Datenleitung	Eins/1/Mark	Null/0/Space

Eigenschaften des Empfängers:

- Jede Schaltung für die Signalauswertung erfüllt ihre Funktion mit Signalspannungen im Betrag bis 15 V. Signalspannungen, deren Betrag 3 V übersteigen, führen zur einwandfreien Erkennung des Signals.
- Bei einem Betrag der Messspannung $U_{\text{Meß}}$ zwischen 3 V und 15 V muss der Eingangsstrom I zwischen folgenden Grenzen liegen:

$$I_{\text{min,max}} = \left| \frac{U_{\text{Meß}} \pm U_{L\text{max}}}{R_{L\text{max,min}}} \right|$$

Hierbei betragen:

die Leerlaufspannung $U_{L\text{max}} = 2 \text{ V}$

der maximale Lastwiderstand $R_{L\text{max}} = 7000 \Omega$

der minimale Lastwiderstand $R_{L\text{min}} = 3000 \Omega$

- Der Betrag der Leerlaufspannung im stromlosen Zustand überschreitet nicht 2 V.
- Die Lastkapazität C_L der Schaltung überschreitet nicht 2500 pF.
- Der Eingangswiderstand der Schaltung wird nicht durch induktive Bauelemente (wie z.B. Relaiswicklungen) gebildet.

Bei der Schnittstelle für die Datenübertragung wird das Schnittstellenkabel der Dateneneinrichtung (*DEE oder DTE, hier dem Messrechner*) fest zugeordnet. Es ergibt sich damit eine Übergabestelle, die als Steckverbinder ausgebildet sein muss.

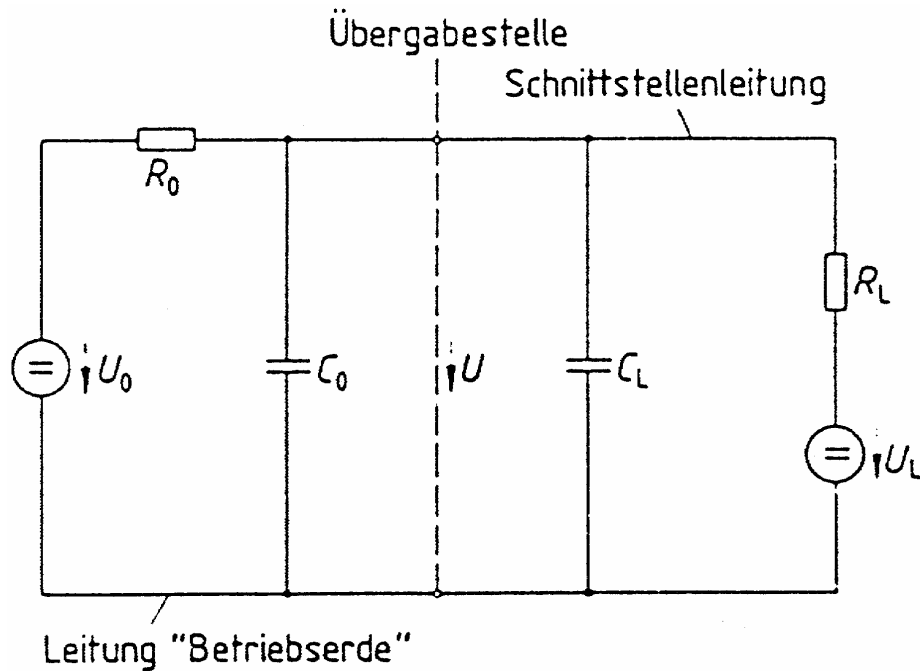


Bild 1: Ersatzschaltbild für Sender und Empfänger

Es bedeuten:

U_0 Leerlaufspannung der Quelle $-25 \text{ V} \leq U_0 \leq +25 \text{ V}$

U Betriebsspannung an der Übergabestelle

bei $R_L = 3000 \text{ } \Omega$ bis $7000 \text{ } \Omega$ und $U_L = 0 \text{ V}$:

$+5 \text{ V} \leq U \leq +15 \text{ V}$ bzw. $-5 \text{ V} \geq U_0 \geq -15 \text{ V}$

U_L Leerlaufspannung der Last $-2 \text{ V} \leq U_L \leq +2 \text{ V}$

R_0 Quellenwiderstand R_0 ist nur definiert, wenn die Schnittstellenleitung auf Signalausfall überwacht wird (*hier nicht*)

R_L Gleichstromlastwiderstand $3000 \text{ } \Omega \leq R_L \leq 7000 \text{ } \Omega$

C_0 Quellenkapazität so, dass die Flankensteilheit der Signale gewährleistet ist

C_L Lastkapazität $C_L \leq 2500 \text{ pF}$

1.2.3 Steckverbinder

Auf der Anschlussseite des am Geldspielgerät angebrachten Signalkonverters ist ein 9poliger Trapezsteckverbinder (sub-D) mit Buchsen vorzusehen. Das Geldspielgerät mit dem angebrachten Signalkonverter ist wie eine Datenübertragungseinheit (DÜE, auch Data Communication Equipment DCE) zu beschalten, so dass eine Verbindung zum Messgerät mittels eines einfachen RS-232 Kabels (Sende- und Empfangsleitung nicht gekreuzt) hergestellt werden kann. Die Belegung der Stifte des Kabelsteckers für die Buchse des am Geldspielgerät angebrachten Signalkonverters ist in Tabelle 4 und Bild 2 wiedergegeben.

Tabelle 4: Kontaktbelegung des Steckverbinders

Kontakt-Nr.	Leitungsfunktion
1	-
2	RxD Empfangsdaten
3	TxD Sendedaten
4	-
5	SG Betriebserde
6	-
7	-
8	-
9	-
am Ausgang des Signalkonverters	

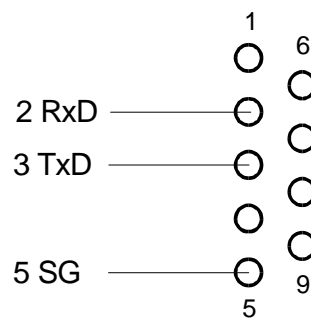


Bild 2: Kontaktnummern des Kabelsteckers, Ansicht der Stiftseite

1.2.4 Signalverzerrung an der Schnittstelle

Für die Signalverzerrung für Start-Stop-Übertragung und die Messung der Parameter der Signalverzerrung gilt ISO 7480-1984.

1.2.5 Sonstige Bestimmungen

Die elektrische Trennung zwischen Starkstromkreis und den Schnittstellenleitungen muss den einschlägigen Sicherheitsbestimmungen, insbesondere DIN VDE 0160, DIN VDE 0800 Teil 1, DIN VDE 0804, DIN IEC 435/VDE 0805 und DIN IEC 435 A1/VDE 0805 A1 entsprechen. Für Funkstörspannungen gilt die Grenzwertklasse B nach DIN VDE 0871.

1.3 Elemente der Start-Stop-Übertragung

1.3.1 Übertragungsgeschwindigkeit

Es sind die Übertragungsgeschwindigkeiten 9600 Bit/s und 19 200 Bit/s zugelassen.

1.3.2 Zeichenformat

Für das Zeichenformat wird festgelegt, dass nach dem Startbit das Bit mit der niedrigsten Wertigkeit folgt.

Das Zeichenformat für Textzeichen und Übertragungssteuerzeichen enthält die folgenden Elemente:

- a) Startbit
- b) 7 Informationsbit (Bit 1 bis Bit 7) für Schrift- und Steuerzeichen des 7-Bit-Code nach DIN 66 003
- c) **gerade** Parität (Bit 8) nach DIN 66 022 Teil 1
- d) ein Stopbit

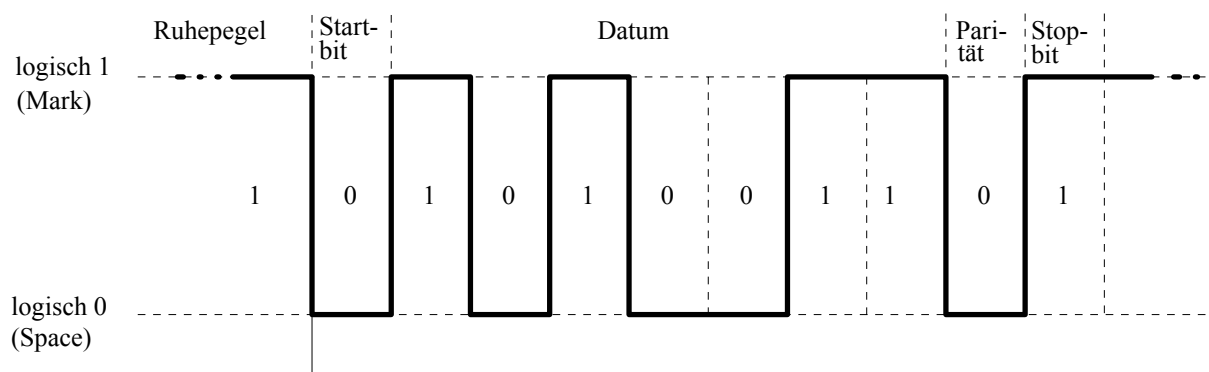


Bild 3: Zeichenformat der Start-Stop-Übertragung

2 Übertragungs-, Steuerzeichen und -Abläufe

2.1 Verwendete Übertragungs-Steuerzeichen

Die Bedeutungen der zur Kommunikation verwendeten Steuerzeichen einschließlich der zugehörigen Parameter sind in den Tabellen 5 bis 7 aufgeführt.

Tabelle 5: Übertragungs-Steuerzeichen

(SPG: vom Geldspielgerät gesendet, MR: vom Messrechner gesendet)

Sender	ASCII-Steuerzeichen	hex.-Code	Bedeutung
MR SPG	ESC	1Bh	Erstes Zeichen einer Steuersequenz. Es folgt ein Steuersequenzzeichen und ggf. Informationsdaten
MR SPG	LF	0Ah	Letztes Zeichen einer Steuersequenz
MR	ENQ *)	05h	Messstart, Aufforderung zum Senden der Gerätekenndaten
MR	XON *)	11h	Aufforderung zum Senden der Spieldatensätze
MR	EOT *)	04h	Messabbruch
SPG	ETX	03h	Ende eines Datensatzes ggf. mit variabler Länge

*) Die Steuerzeichen **ENQ**, **XON** und **EOT** werden mit einem abschließenden **LF** gesendet.

Tabelle 6: Übertragungs-Steuersequenzen

Sender	Steuersequen z	Bedeutung
SPG	ESC 'P' p LF	Leitet unmittelbar nach P das Senden der Gerätekenndaten <i>p</i> ein. LF schließt die Sequenz ab. (Bedeutung und Codierung von <i>p</i> siehe Tabelle 8)
MR SPG	ESC 'M' s LF ESC 'M' s LF	<u>Aufforderung</u> zur Einstellung der Prüfkonfiguration <i>s</i> <u>Bestätigung</u> der Einstellung der Prüfkonfiguration <i>s</i> (Bedeutung und Codierung von <i>s</i> siehe Tabelle 7)
SPG	ESC 'D' LF	Leitet (in Prüfkonfiguration B und C) das unmittelbar folgende Senden des Geldverfügungsspeicher-Stands ein.
SPG	ESC 'E' LF	Teilt (in Prüfkonfiguration A) die Empfangsbereitschaft der KE mit. Es können nacheinander vom MR Buchungsanfragen empfangen werden solange bis ein Abbruchsignal eintrifft.
SPG	ESC 'F' LF	Meldung, dass ein fehlerhaftes Signal empfangen wurde.

Tabelle 7: Codierung der Prüfkonfigurationen

Para- meter s	ASCII-Code hexadezimal	Bedeutung
1	31 h	Prüfkonfiguration A ohne Löschen des Speicherinhalts der KE
2	32 h	Prüfkonfiguration A mit Löschen des Speicheinhalts der KE beim Einstieg in die Prüfkonfiguration A und beim Verlassen
3	33 h	Prüfkonfiguration B
4	34 h	Prüfkonfiguration C

2.2 Beschreibung der Datenübertragung

Im Folgenden werden die Zustände der Empfangsbereitschaft des Geldspielgerätes (SPG) bestehend aus Kontrolleinrichtung (KE) und Spielsteuerung sowie die Ereignisse und Abläufe bei jedem Zustandswechsel

beschrieben. Die aufgeführten Ziffern für Empfangszustände für Signale vom Messrechner (MR) und die Zustandswechsel des Geldspielgerätes einschließlich gesendeter Signale und durchgeführter Aktionen beziehen sich auf die in den Bildern 4 bis 7 dargestellten Ablaufdiagramme.

2.2.1 Empfangszustände des Geldspielgerätes

Gemeinsamer Teil für alle Prüfkfigurationen (siehe Bild 4)

1 Kommunikationsbereit (Mess-Grundzustand)

Das SPG wartet auf den Empfang eines vom MR gesendeten Messstart- Signals.
--

Bedingungen:	ohne time-out.
--------------	----------------

Reaktionen:	
-------------	--

ENQ LF:	Weiter Ablauf 12.
----------------	-------------------

anderes Signal:	keine Reaktion.
------------------------	-----------------

2 Einstellbereit (siehe Bild 4)

Das SPG wartet auf den Empfang einer vom MR gesendeten Steuersequenz.

Bedingungen:	ohne time-out. s muss eine definierte Prüfkfiguration sein.
--------------	---

Reaktionen:	
-------------	--

ESC M s LF:	Einstellung der Prüfkfiguration mit Kennziffer s. Weiter Ablauf entsprechend Kennziffer s (23a, 23b bzw. 23c)
--------------------	--

	Bei undefinierter Kennziffer s: Weiter Ablauf 22.
--	---

EOT LF:	Messabbruch. Weiter Ablauf 21.
----------------	--------------------------------

anderes Signal:	keine Reaktion.
------------------------	-----------------

Prüfkonfiguration A (siehe Bild 5)

3a Prüfbereit Modus A

Die KE wartet auf den Empfang einer vom MR gesendeten Steuersequenz.

Bedingungen: ohne time-out.

Reaktionen:

XON LF: Start Datenübertragung. Weiter Ablauf 3a4a.

EOT LF: Messabbruch. Weiter Ablauf 3a1.

anderes Signal: keine Reaktion.

4a Empfangsbereit Modus A

Die KE wartet auf den Empfang der vom MR gesendeten Buchungsanfragen.

Bedingungen: ohne time-out. Buchungsanfragen müssen der Definition entsprechen.

Reaktionen:

Buchungs-

anfrage: Weiter Ablauf 4a4a.

EOT LF: Messabbruch. Weiter Ablauf 4a1.

anderes Signal: keine Reaktion.

Prüfkonfiguration B (siehe Bild 6)

3b Prüfbereit Modus B

Die Spielsteuerung wartet auf den Empfang einer vom MR gesendeten Steuersequenz.

Bedingungen: ohne time-out.

Reaktionen:

XON LF: Start Datenübertragung. Weiter Ablauf 3b4b.

EOT LF: Messabbruch. Weiter Ablauf 3b1.

anderes Signal: keine Reaktion.

4b Unterbrechungsbereit Modus B

Die Spielsteuerung sendet Buchungsanfragen. Sie reagiert auf ein definiertes Steuersignal.

Reaktionen:

- ohne Signal:** Weiter Ablauf 4b4b *).
- EOT LF:** Messabbruch. Weiter Ablauf 4a1.
- anderes Signal:** keine Reaktion.

*) jede Buchungsanfrage muss beantwortet werden

5b Externe KE-Antwort abwarten Modus B

Die Spielsteuerung wartet auf den Empfang einer vom MR gesendeten KE-Antwort.

Reaktionen:

- 'N' zeit*) ETX:** Keine Buchung ausführen
- 'Y' zeit/geld**) ETX:** Einsatzleistung und Gewinnauszahlung ausführen.
- anderes Signal:** keine Reaktion.

*) zeit (siehe Tabelle 13)

**) zeit/geld (siehe Tabelle 11 und Tabelle 12)

Prüfkonfiguration C (siehe Bild 7)

3c Prüfbereit Modus C

Das SPG wartet auf den Empfang einer vom MR gesendeten Steuersequenz.

Bedingungen: ohne time-out.

Reaktionen:

- XON LF:** Start Datenübertragung. Weiter Ablauf 3c4c.
- EOT LF:** Messabbruch. Weiter Ablauf 3c1.
- anderes Signal:** keine Reaktion.

4c Unterbrechungsbereit Modus C

Das SPG sendet Datensätze. Es reagiert auf ein definiertes Steuersignal.

Reaktionen:

- ohne Signal:** Weiter Ablauf 4c4c. *)
- EOT LF:** Messabbruch. Weiter Ablauf 4c1.
- anderes Signal:** keine Reaktion.

*) jede Buchungsanfrage muss beantwortet werden

2.2.2 Zustandswechsel und Datenübertragung

Gemeinsamer Teil für alle Prüfkfigurationen (siehe Bild 4)

01	Das SPG wird nach einem vom Hersteller angegebenen Verfahren in den Zustand 1: Kommunikationsbereit gesetzt.
10	Das SPG wird nach einem vom Hersteller angegebenen Verfahren in einen allgemeinen Grundzustand zurückgesetzt (ggf. durch Netz-Abschaltung).
12	Das SPG setzt die spielrelevanten Speicherzustände in einen Grundzustand. Danach sendet es die individuellen Gerätekenndaten für Spielsteuerung und KE. Übergang in den Zustand 2: Einstellbereit.
21	Das SPG wechselt nach Empfang des EOT-Signales in den Zustand 1: Kommunikationsbereit .
22	Das SPG hat eine undefinierte Kennziffer (s) für den Prüfmodus empfangen. Es sendet ein ESC 'F' LF und verbleibt im Zustand 2.
23a 23b 23c	Das SPG stellt die jeweilige Prüfkfiguration gemäß empfangener Kennziffer ein, sendet als Bestätigung die Sequenz ESC 'M' s LF mit der entsprechenden Strategie-Kennziffer s und wechselt in den Zustand 3a, 3b bzw. 3c: Prüfbereit.

Prüfkonfiguration A (siehe Bild 5)

3a1	Das SPG wechselt nach Empfang des EOT- Signals in den Zustand 1.
3a4a	Die KE des Geldspielgerätes sendet zur Bestätigung ESC 'E' LF und wechselt in den Zustand 4a: Empfangsbereit
4a1	Das SPG wechselt nach Empfang des EOT- Signals in den Zustand 1.
4a4a	Ist kein Unterbrechungssignal EOT eingetroffen, so empfängt die KE Buchungsanfragen und gibt das Antwortsignal als Datensatz an die Schnittstelle.

Prüfkonfiguration B (siehe Bild 6)

3b1	Das SPG wechselt nach Empfang des EOT- Signals in den Zustand 1.
3b4b	Die Spielsteuerung des Geldspielgerätes sendet zur Bestätigung ESC 'D' LF und setzt den Speicherstand des Geldverfügungsspeichers auf einen zum Spielbetrieb ausreichenden Betrag. Danach sendet sie den Stand des Geldverfügungsspeichers und wechselt in den Zustand 4b: Unterbrechungsbereit
4b1	Das SPG wechselt nach Empfang des EOT- Signals in den Zustand 1.
4b5b	Die Spielsteuerung des Geldspielgerätes sendet die Buchungsanfrage.
5b4b	Ist ein Steuersignal eingetroffen, so sendet die Spielsteuerung den Stand des Geldverfügungsspeichers einschließlich der Tageszeit und wechselt in den Zustand 4b.

Prüfkonfiguration C (siehe Bild 7)

3c1	Das SPG wechselt nach Empfang des EOT- Signals in den Zustand 1.
3c4c	Die Spielsteuerung des Geldspielgerätes sendet zur Bestätigung ESC 'D' LF. Danach sendet sie den Stand des Geldverfügungsspeichers einschließlich der Tageszeit und wechselt in den Zustand 4c: Unterbrechungsbereit
4c1	Das SPG wechselt nach Empfang des EOT- Signals in den Zustand 1.
4c4c	Ist ein Unterbrechungssignal, ausgelöst durch eine externe Buchung, eingetroffen, so sendet die Spielsteuerung des Geldspielgerätes den Stand des Geldverfügungsspeichers einschließlich der Tageszeit. Im anderen Fall sendet die Spielsteuerung des Geldspielgerätes die Buchungsanfrage. Danach sendet die KE des Geldspielgerätes das Antwortsignal. Anschließend sendet die Spielsteuerung des Geldspielgerätes den Stand des Geldverfügungsspeichers und wechselt in den Zustand 4c

2.3 Ablaufsteuerung

Für die Steuerung der Datenübertragung werden entsprechend den unter Prüfverfahren beschriebenen Prüfkonfigurationen die folgenden Abläufe festgelegt. Bild 4 zeigt dabei den einleitenden Teil des Ablaufdiagramms, der für alle drei Prüfkonfigurationen gleich ist, und die Bilder 5 bis 7 den jeweils folgenden Teil des Ablaufdiagramms für die Prüfkonfigurationen (Modi) A, B und C.

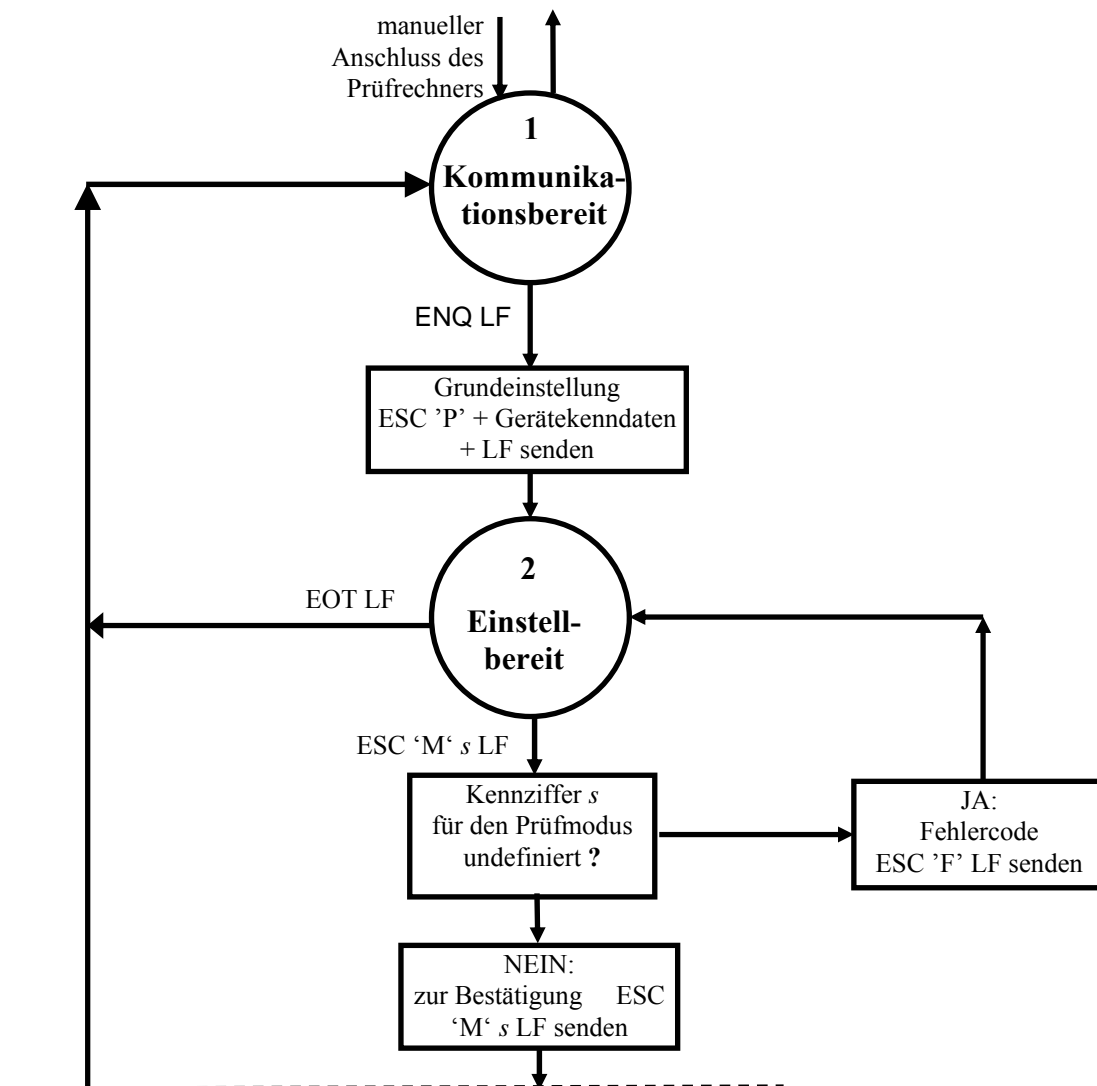


Bild 4: Gemeinsamer Teil des Ablaufdiagramms für alle Prüfkonfigurationen

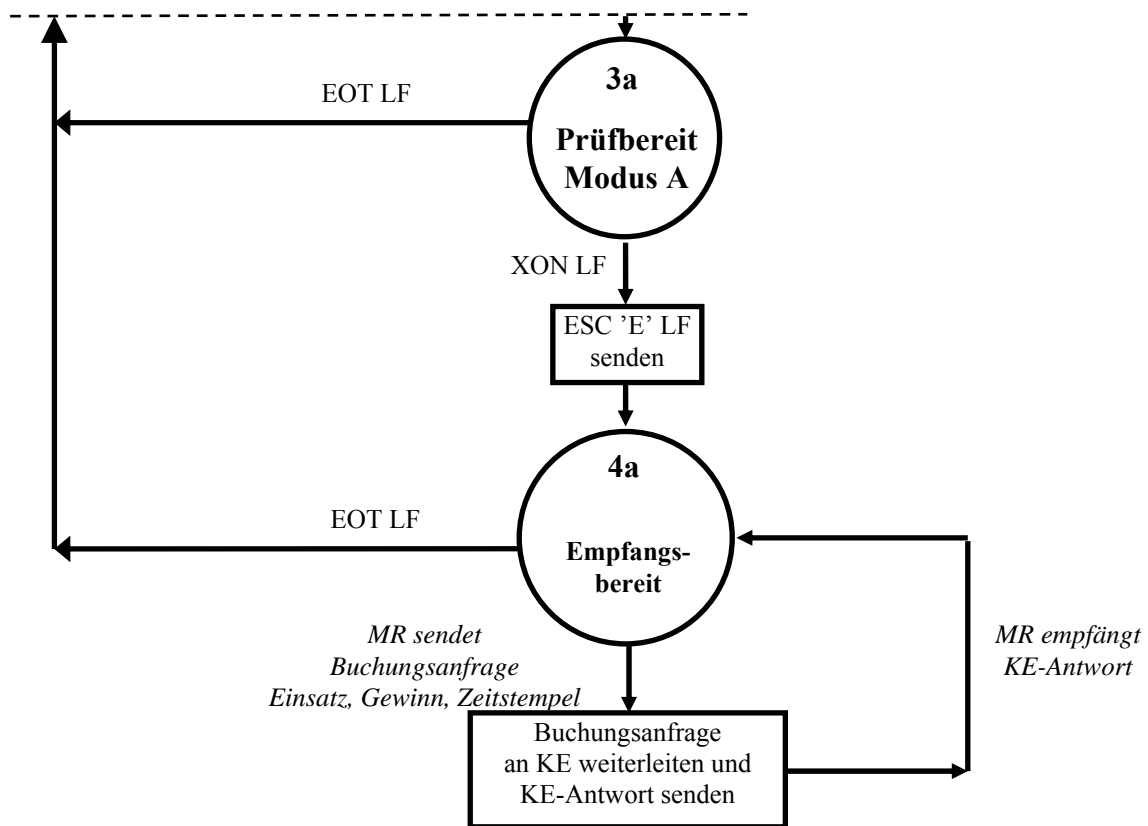


Bild 5: Spezieller Teil des Ablaufdiagramms für die **Prüfkonfiguration A** „externe Ansteuerung der internen KE“ (Symbolerklärungen siehe Abschnitt „Datenstrukturen“)

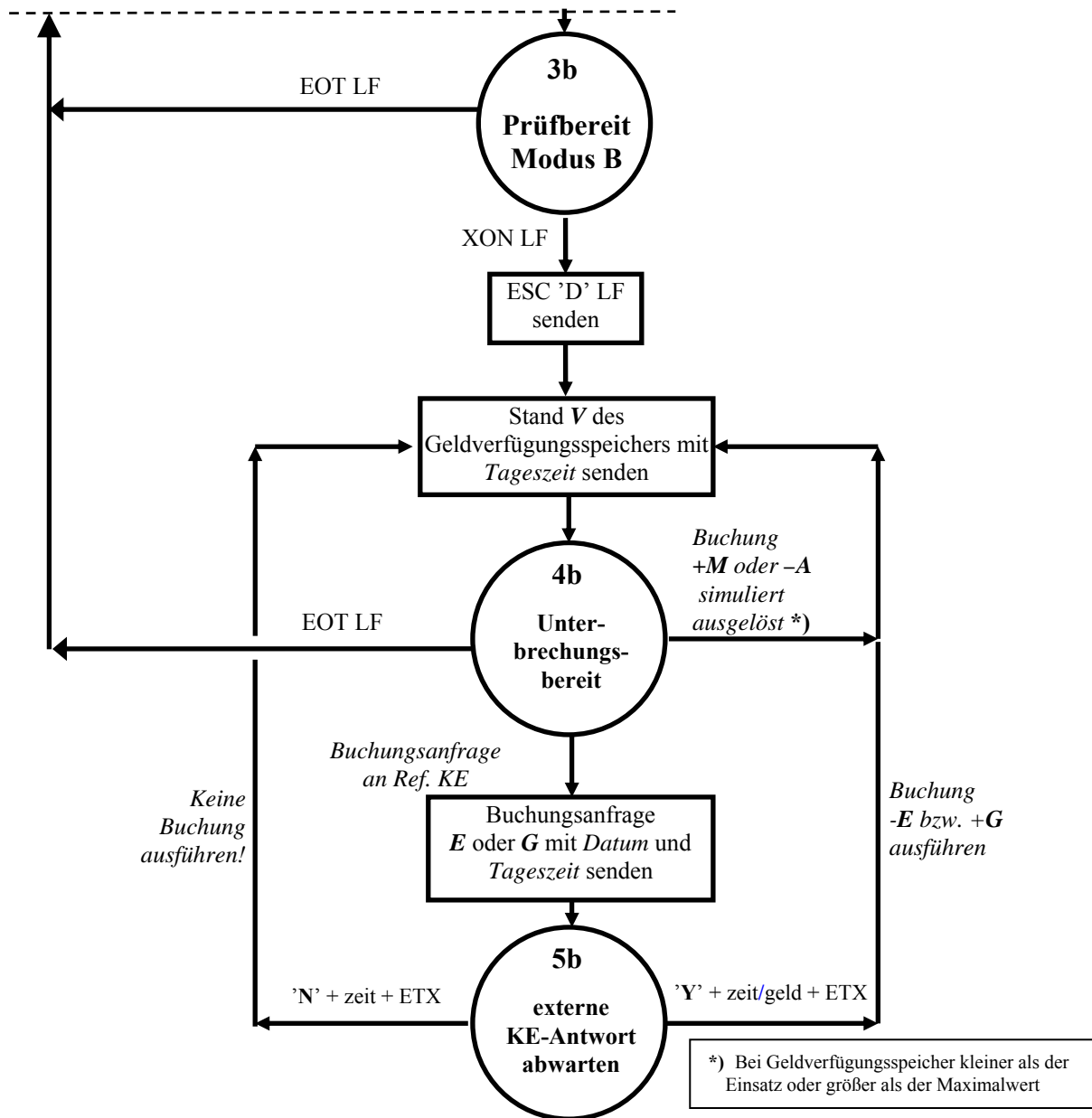


Bild 6: Spezieller Teil des Ablaufdiagramms für die **Prüfkonfiguration B** „KE-Anschluss“ (Symbolerklärungen siehe Abschnitt „Datenstrukturen“)

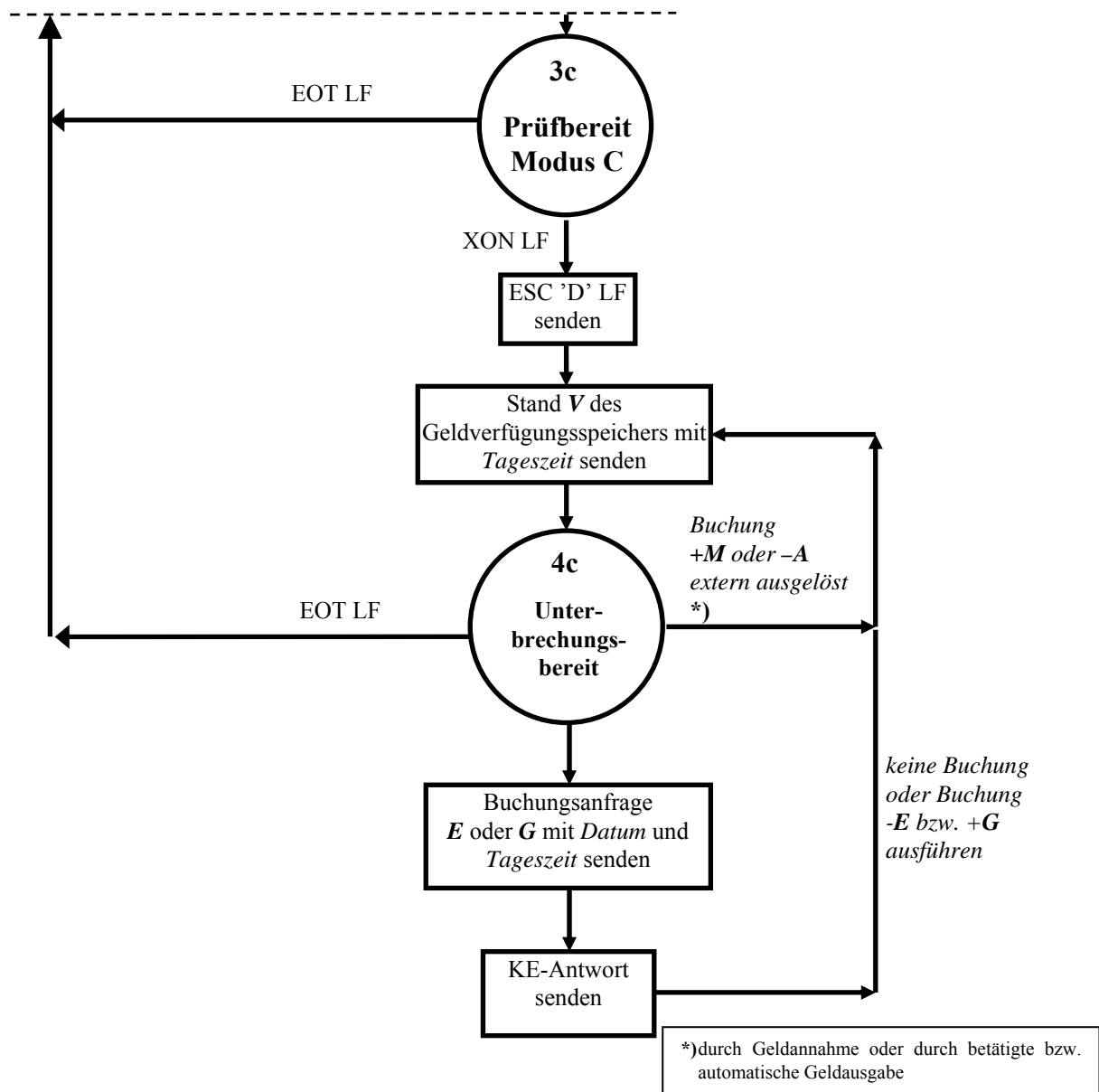


Bild 7: Spezieller Teil des Ablaufdiagramms für die **Prüfkonfiguration C** „Monitoring“ (Symbolerklärungen siehe Abschnitt „Datenstrukturen“)

2.4 Behandlung bei fehlerhafter Datenübertragung

Die Behandlung bei Fehlern in den übertragenen Daten erfolgt in folgender Weise.

Jedes übertragene 7-Bit-Datum wird auf **Parity**-Übereinstimmung geprüft. Bei aufgetretenen Parity-Fehlern der vom Geldspielgerät gesendeten Daten bestimmt der Messrechner den weiteren Programmablauf durch ein Signal, das im nächsten Empfangszustand des Geldspielgerätes ausgewertet wird (i.a. Messabbruch und Neubeginn).

Bei Fehlern in den vom Messrechner empfangenen Steuerdaten zur Einstellung der Prüfkfiguration sendet das Geldspielgerät das **Fehlersignal** 'F' und wechselt in den Zustand 2 (siehe Bild 4), so dass vom Messrechner das entsprechende Steuersignal wiederholt gesendet oder die Messung abgebrochen und neu gestartet werden kann.

3 Datenstrukturen (Inhalt und Codierung)

3.1 Gerätekenndaten

Sie dienen der Identifikation des Geldspielgerätes und der Softwareversionen von Spielsteuerung und Kontrolleinrichtung. Diese Daten müssen auch im betriebsbereiten Zustand des Gerätes mit einfachen Mitteln (z.B. Tastenkombinationen) zur Anzeige gebracht werden können.

3.1.1 Kontrolleinrichtung als integraler Bestandteil des Steuerungsprogramms

Die Gerätekenndaten werden identisch in der Spielsteuerung und in der Kontrolleinrichtung abgelegt und können vom Prüfrechner vor jeder Messung abgefragt werden.

3.1.2 Kontrolleinrichtung als separate Hardware

Die Gerätekenndaten werden in der Spielsteuerung und in der Kontrolleinrichtung entsprechend ihres Versionsstandes abgelegt und können vom Prüfrechner vor jeder Messung abgefragt werden. In Prüfkfiguration C werden sie in der Reihenfolge

- Gerätekenndaten der Spielsteuerung
 - Gerätekenndaten der KE
- nacheinander gesendet.

Tabelle 8: Datensatz für die Kenndaten des Gerätes

Byte-Nr.	ASCII-Zeichenvorrat	ASCII-Code hexadezimal	Bedeutung der Zeichen	Bemerkung
1 bis 3	3 Zeichen: alle außer Steuerzeichen		<u>Herstellerkennung</u>	Decodierung nach individueller Angabe
4	Slash '/'	2Fh	Abschlusszeichen	
5 bis 34	30 Zeichen: Großbuchstabe, Ziffern 0 bis 9, Bindestrich Leerzeichen	Auswahl aus: 41h bis 5Ah, 30h bis 39h	<u>Geräteerkennung</u> 1. Zeichen= Buchstabe; Rest-Auffüllung mit (20h) Zwischen- raum-Zeichen	String: Bauartname mit Bindestrich (2Dh) als Wort-Trennzeichen
35	Slash '/'	2Fh	Abschlusszeichen	
36 bis 41	6 Zeichen: alle außer Steuerzeichen	20h bis 7A	<u>Programmerkennung</u> <u>Spielsteuerung</u> mit Version	String
42 bis 47	6 Ziffern: je 0 bis 9	30h bis 39h	Versions-Datum Spielsteuerung J ₁ ,J ₀ ,M ₁ ,M ₀ ,T ₁ ,T ₀ ,	JJMMTT: Jahr, Monat, Tag
48 bis 53	6 Zeichen: alle außer Steuerzeichen	20h bis 7A	<u>Programmerkennung</u> <u>Kontrolleinrichtung</u> mit Version	String
54 bis 59	6 Ziffern: je 0 bis 9	30h bis 39h	Versions-Datum Kontrolleinrichtung J ₁ ,J ₀ ,M ₁ ,M ₀ ,T ₁ ,T ₀ ,	JJMMTT: Jahr, Monat, Tag
60	1 Ziffer: 1, 2, 3, 4	31h bis 34h	Wartezeit (WZ) vor oder nach Einsatz oder Gewinn	1: WZ vor Einsatz und vor Gewinn 2: WZ nach Einsatz und nach Gewinn 3: WZ nach Einsatz ¹ und vor Gewinn 4: WZ vor Einsatz und nach Gewinn
61	1 Ziffer: 0 bis 9	30h bis 39h	codierte Länge der Signatur in Bit	0: ohne Signatur 1: 128 Bit 2: 1024 Bit
62 bis 65	4 Ziffern: d ₃ d ₂ d ₁ d ₀ je 0 bis 9	30h bis 39h	Anzahl L der folgenden Tabellen- Datensätze	d ₃ d ₂ d ₁ d ₀ : dezimale Zahl

¹ Zur Zeit empfohlene Variante

Byte-Nr.	ASCII-Zeichenvorrat	ASCII-Code hexadezimal	Bedeutung der Zeichen	Bemerkung
66	1 Steuerzeichen: ETX	03h	Trennzeichen; letztes Zeichen bei L=0	trennt Anzahl und Tabellen-Datensätze
67 bis 74 + 8(L-1)	8 Zeichen pro Datensatz (7-Bit-ASCII ohne Steuerzeichen) + ETX	20h bis 7Ah ETX (03h)	Jeder der L Datensätze beschreibt Daten, die bei Bedarf noch festgelegt werden	ETX-Zeichen beendet jeden Datensatz der Tabelle

3.2 Datensatz für Geldeinsätze

Die Daten werden im Realbetrieb und in der Prüfkonfiguration C (Monitorbetrieb) als Buchungsanfrage von der Spielsteuerung an die Kontrolleinrichtung des Geldspielgerätes und im Monitorbetrieb auch an den Prüfrechner gesendet. In der Prüfkonfiguration B werden sie von der Spielsteuerung an den Prüfrechner und in der Prüfkonfiguration A vom Prüfrechner an die Kontrolleinrichtung des Geldspielgerätes gesendet.

Tabelle 9: Datensatz für Geldeinsätze

Byte-Nr.	ASCII-Zeichenvorrat	ASCII-Code hexadezimal	Bedeutung der Zeichen	Bemerkung
1	0...2	30h ... 32h	e1 (x 1 €) 0 bis 2 Euro	Einsatzwert einer beabsichtigten Einsatzleistung <i>E</i> <i>E</i> = e1+0,1 e2+0,01 e3 Euro
2	0...9	30h ... 39h	e2 (x 10 Ct) 10 bis 90 Euro-Cent	
3	0...9	30h ... 39h	e3 (x 1 Ct) 0 bis 9 Euro-Cent	
4 bis 9	6 Ziffern: je 0 bis 9	30h bis 39h	Verkürztes Kalenderdatum im Basisformat YYMMDD	YY-MM-DD nach ISO 8601
10 bis 16	7 Ziffern: je 0 bis 9	30h ... 39h	Vollständige Tageszeit im Basisformat mit Dezimalbruch für 1/10 s : hhmmss	hh:mm:ss,s nach ISO 8601
17 bis 18	2 Ziffern: 0	30h	ohne Auswertung	reservierte Stellen
19	ETX	03h	Trennzeichen	Datensatz-Ende

3.3 Datensatz für Gewinne

Die Daten werden im Realbetrieb und in der Prüfkonfiguration C (Monitorbetrieb) als Buchungsanfrage von der Spielsteuerung an die Kontrolleinrichtung des Geldspielgerätes und im Monitorbetrieb auch an den Prüfrechner gesendet. In der Prüfkonfiguration B werden sie von der Spielsteuerung an den Prüfrechner und in der Prüfkonfiguration A vom Prüfrechner an die Kontrolleinrichtung des Geldspielgerätes gesendet.

Tabelle 10: Datensatz für Gewinne

Byte-Nr.	ASCII-Zeichenvorrat	ASCII-Code hexadezimal	Bedeutung der Zeichen	Bemerkung
1	A...C	41h ... 43h	g1 (x 10 €) 0 bis 20 Euro	Gewinnwert einer beabsichtigten Gewinnauszahlung G $G =$ $10 g_1 + g_2 + 0,1 g_3 + 0,01 g_4$ Euro
2	A...J	41h ... 4Ah	g2 (x 1 €) 0 bis 9 Euro	
3	A...J	41h ... 4Ah	g3 (x 10 Cent) 0 bis 90 Euro-Cent	
4	A...J	41h ... 4Ah	g4 (x 1 Cent) 0 bis 9 Euro-Cent	
5 bis 10	6 Ziffern: je 0 bis 9	30h bis 39h	Verkürztes Kalenderdatum im Basisformat YYMMDD	YY-MM-DD nach ISO 8601
11 bis 17	7 Ziffern: je 0 bis 9	30h ... 39h	Vollständige Tageszeit im Basisformat mit Dezimalbruch für 1/10 s : hhhmmss	hh:mm:ss,s nach ISO 8601
18 bis 19	2 Ziffern: 0	30h	ohne Auswertung	reservierte Stellen
20	ETX	03h	Trennzeichen	Datensatz-Ende

3.4 Datensatz für Steuersignale der Kontrolleinrichtung

Die Daten werden im Realbetrieb und in der Prüfkonfiguration C als Steuersignale von der Kontrolleinrichtung des Geldspielgerätes an die Spielsteuerung gesendet. In der Prüfkonfiguration B werden sie vom Prüfrechner an die Spielsteuerung und in der Prüfkonfiguration A von der Kontrolleinrichtung des Geldspielgerätes an den Prüfrechner gesendet.

Tabelle 11: Datensatz für Steuersignale der Kontrolleinrichtung (genehmigter Einsatz)

Byte-Nr.	ASCII-Zeichenvorrat	ASCII-Code hexadezimal	Bedeutung der Zeichen	Bemerkung
1	Y	59h	OK	Buchungserlaubnis
2	0...2	30h ... 32h	e1 (x 1 €) 0 bis 2 Euro	Einsatzwert einer genehmigten Einsatzleistung <i>E</i>
3	0...9	30h ... 39h	e2 (x 10 Ct) 10 bis 90 Euro-Cent	<i>E</i> =
4	0...9	30h ... 39h	e3 (x 1 Ct) 0 bis 9 Euro-Cent	e1+0,1 e2+0,01 e3 Euro
5 bis 10	6 Ziffern: je 0 bis 9	30h bis 39h	Verkürztes Kalenderdatum im Basisformat YYMMDD	YY-MM-DD nach ISO 8601
11 bis 16	6 Ziffern: je 0 bis 9	30h ... 39h	Vollständige Tageszeit der letzten Buchungsanfrage im Basisformat hhmmss	hh:mm:ss nach ISO 8601
17	ETX	03h	Trennzeichen	Datensatz-Ende

Tabelle 12: Datensatz für Steuersignale der Kontrolleinrichtung (genehmigter Gewinn)

Byte-Nr.	ASCII-Zeichenvorrat	ASCII-Code hexadezimal	Bedeutung der Zeichen	Bemerkung
1	Y	59h	OK	Buchungserlaubnis
2	A...C	41h ... 43h	g1 (x 10 €) 0 bis 20 Euro	Gewinnwert einer genehmigten Gewinnauszahlung G
3	A...J	41h ... 4Ah	g2 (x 1 €) 0 bis 9 Euro	G =
4	A...J	41h ... 4Ah	g3 (x 10 Cent) 0 bis 90 Euro-Cent	10 g1+g2+ 0,1 g3+0,01 g4 Euro
5	A...J	41h ... 4Ah	g4 (x 1 Cent) 0 bis 9 Euro-Cent	
6 bis 11	6 Ziffern: je 0 bis 9	30h bis 39h	Verkürztes Kalenderdatum im Basisformat YYMMDD	YY-MM-DD nach ISO 8601
12 bis 17	6 Ziffern: je 0 bis 9	30h ... 39h	Vollständige Tageszeit der letzten Buchungsanfrage im Basisformat: hhmmss	hh:mm:ss nach ISO 8601
18	ETX	03h	Trennzeichen	Datensatz-Ende

Tabelle 13: Datensatz für Steuersignale der Kontrolleinrichtung (Ablehnung einer Buchungsanfrage)

Byte-Nr.	ASCII-Zeichenvorrat	ASCII-Code hexadezimal	Bedeutung der Zeichen	Bemerkung
1	N	4Eh	NOK	Ablehnung der Buchungsanfrage
2 bis 7	6 Ziffern: je 0 bis 9	30h ... 39h	Vollständige Tageszeit der letzten Buchungsanfrage im Basisformat: hhmmss	hh:mm:ss nach ISO 8601
8	ETX	03h	Trennzeichen	Datensatz-Ende

3.5 Datensatz für den Stand des Geldverfügungsspeichers

Neben den oben beschriebenen Datensätzen wird ein Datensatz zur Übertragung des jeweils aktuellen Standes des Geldverfügungsspeichers an den Prüfrechner benötigt.

Der Stand des Geldverfügungsspeichers wird durch Geldannahme (M), Gewinnauszahlung (G), Einsatzleistung (E) und Geldausgabe (A) beeinflusst (siehe Bild 8). Unmittelbar nach jeder Veränderung des Standes des Geldverfügungsspeichers (aber auch dann, wenn der Stand des Geldverfügungsspeichers nach einem NOK-Signal der Kontrolleinrichtung sich nicht verändert) sendet die Spielsteuerung in den Prüfkfigurationen **B** und **C** einen Datensatz, aus dem die Ursache der Meldung (Auf- oder Abbuchungen oder Zwischenabfragen), der aktuelle Stand und die Uhrzeit hervor geht, an den Prüfrechner.

Die Daten des Geldverfügungsspeicher-Standes werden nur in den Prüfkfigurationen **B** und **C** an den Prüfrechner gesendet.

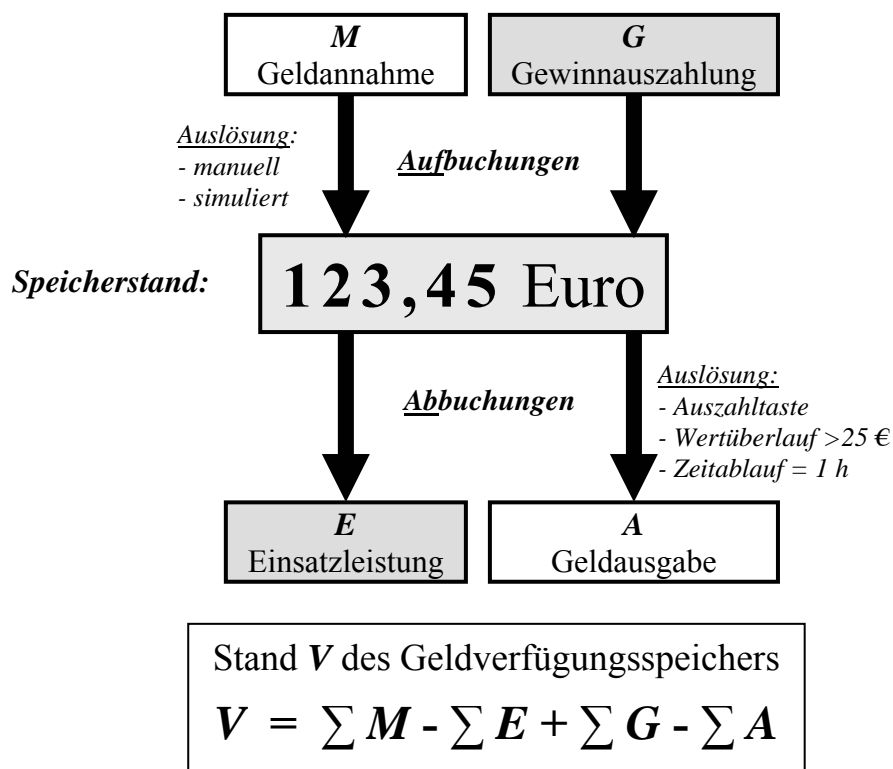


Bild 8: Ursachen für die Änderung des Geldverfügungsspeichers

Tabelle 14: Datensatz mit aktuellem Geldverfügungsspeicher-Stand

Byte-Nr.	ASCII-Zeichenvorrat	ASCII-Code hexadezimal	Bedeutung der Zeichen	Bemerkung
1	P	50h	Geldannahme (M)	Art der erfolgten Buchung
	Q	51h	Gewinnauszahlung (G)	
	R	52h	Einsatzleistung (E)	
	S	53h	Geldausgabe (A)	
	T	54h	Anfangs- oder Zwischenabfragen	
2 bis 6	5 Ziffern je 0 bis 9	30h bis 39h	Geldverfügungsspeicher Euro-Cent	aktueller Stand
7 bis 13	7 Ziffern je 0 bis 9	30h ... 39h	Vollständige Tageszeit im Basisformat mit Dezimalbruch für 1/10 s : hhmmss	hh:mm:ss,s nach ISO 8601
14	ETX	03h	Trennzeichen	Datensatz-Ende

Anhang 3 Gerätekennezeichnungen

Auf dem Geldspielgerät müssen folgende Kennezeichnungen und Angaben vollständig und deutlich erkennbar vorhanden bzw. vorgesehen sein:

- Ein zweckdienliches **Fach mit Sichtfenster** zur gesicherten Anbringung des **Zulassungszeichens**
- **Ein Platz für die Prüfplakette** (45mm x 45 mm) gemäß §7 Abs. 2 angrenzend an das Zulassungszeichen (**geschützter Ort zur sicheren Anbringung der Prüfplakette**)
- Ein **Gerätekennezeichnungsfeld** mit Angaben zur Bauart (gesetzliche Spielgeräteart, Bauartname) und zum Zulassungsinhaber (bzw. eine eindeutige Kurzbezeichnung) und dem gekennzeichneten Ort für die gesicherte Anbringung der **Nummer** des Zulassungszeichens.

Diese Kennezeichnungen müssen so angebracht sein, dass sie auch bei der Aufstellung mehrerer Geldspielgerätes nebeneinander jederzeit ungehindert kontrollierbar, sowie gegen Außeneinwirkungen hinreichend geschützt und gesichert sind. Die Zulassungsnummer muss fest mit dem Gerät verbunden sein und darf auch vom Aufsteller nicht mit einfachen Mitteln entfernt werden können.

Die Ausführung des Gerätekennezeichnungsfeldes ist zur einheitlichen Kontrollmöglichkeit nach folgendem Muster mit Einrahmung der beiden nebeneinander oder übereinander angebrachten Felder vorzusehen:

Geldspielgerät (§ 33c GewO) <BAUARTNAME>	Zulassungs-Nr. (<Zulassungsinhaber>): <0000.00000>
--	---

Enthält eine Bauart zwei Spielstellen, so lautet die entsprechende Kennezeichnung: „Geldspielgerät (§ 33c GewO) mit zwei Spielstellen“.

An der Stelle zur Bezeichnung des Inhabers einer zugelassenen Bauart kann eine eindeutige Kurzform angegeben sein.

Der Bauartname ist in großen Buchstaben anzugeben und enthält höchstens 30 Zeichen (einschl. Leerzeichen). Zur Vermeidung von Irrtümern darf der Name einer bereits zugelassenen Bauart nicht verwendet werden.

Die Ausführung der Prüfplakette (Form und Inhalt) ist derzeit noch nicht festgelegt.