

## Bauart-Zulassung für Geldspielgeräte

Nr.: 2369

Name: „ADP 1383“

### Das Dokument besteht aus:

- Zulassungsschein einschließlich eventueller Nachträge
- Freiwillige Zusatzinformationen mit vergrößerter Frontansicht ggf. weitere Frontansicht/en

### Dokumenthistorie:

<b>Bezeichnung</b>	<b>Datum</b>	<b>Charakter</b>	<b>Bemerkungen</b>
Zulassungsschein	18.06.2010	Erstausgabe	einschließlich vergrößerter Frontansichten

# Physikalisch-Technische Bundesanstalt

Braunschweig und Berlin



## Innerstaatliche Bauartzulassung

Bauart: **Geldspielgerät nach § 33c GewO mit 4 Spielstellen**

Bezeichnung: **ADP 1383**

Bauartzulassungsnummer: **2369**

Zulassungsinhaber: **Spiel Tech 21 GmbH  
65549 Limburg  
Deutschland**

Gültig bis: **1. Januar 2012**

Grundlage der  
Zulassungsprüfung: **Technische Richtlinie der PTB für Geldspielgeräte,  
Version 4.1 vom 21. April 2009**

Rechtsbezug: **Gewerbeordnung (GewO) in der Neufassung vom  
22. Februar 1999 in Verbindung mit der Spielverordnung  
(SpielV) in der Neufassung vom 27. Januar 2006**

Geschäftszeichen: **PTB-8.54-4042089**

Anzahl der Seiten: **10**

Im Auftrag Berlin, 18. Juni 2010

Für die Prüfung:

Thiele

Für die Zulassung:

Siegel

Kuschfeldt



### Frontansicht Spielstelle



### **Funktionselemente:**

- |   |   |
|---|---|
| 1. Gerätekennzeichnungsfeld                 | 7. Geldverfügungsspeicher   |
| 2. Zulassungszeichen-Fach                   | 8. Umschalttaste für Spiele mit automatischer bzw. Einzel- Einsatzabbuchung und Auslösetaste für Einzel- Einsatzabbuchung |
| 3. Vorgesehener Platz für Nachprüf-Plakette | 9. Auszahlungstaste für Geldverfügungsspeicher  |
| 4. Münzeinwurf                              | 10. Münzausgabe-Fach  |
| 5. Auswurf-taste bei Versagen               |   |
| 6. Banknotenannahme/ -ausgabe               |   |

### Aufschriften

Folgende Aufschriften sind mindestens auf der Frontscheibe vorhanden:

#### **Geldspeicher**

Eingeworfene und gewonnene Geldbeträge werden auf dem Geldspeicher gespeichert. Durch Betätigung der Auszahlungstaste werden gespeicherte Beträge ausgezahlt; durch Betätigung der Start-Taste wird die Auszahlung beendet. Eingeworfenes Geld wird bis maximal 25 € auf dem Geldspeicher verbucht. Nach Stromunterbrechung werden Gewinne für das laufende Spiel nicht gegeben.

#### **Einsatzabbuchung**

Langes Drücken der Spielstart-Automatik-Taste schaltet das automatische Abbuchen von Einsätzen vom Geldspeicher aus bzw. ein („aus“ bzw. „ein“ leuchtet). Bei ausgeschalteter Automatik wird durch kurzes Drücken ein weiterer Einsatz vom Geldspeicher gebucht.

# Physikalisch-Technische Bundesanstalt

## Anlage

zur Bauartzulassung, Nummer 2369 vom 18. Juni 2010

Seite 4 von 10 Seiten

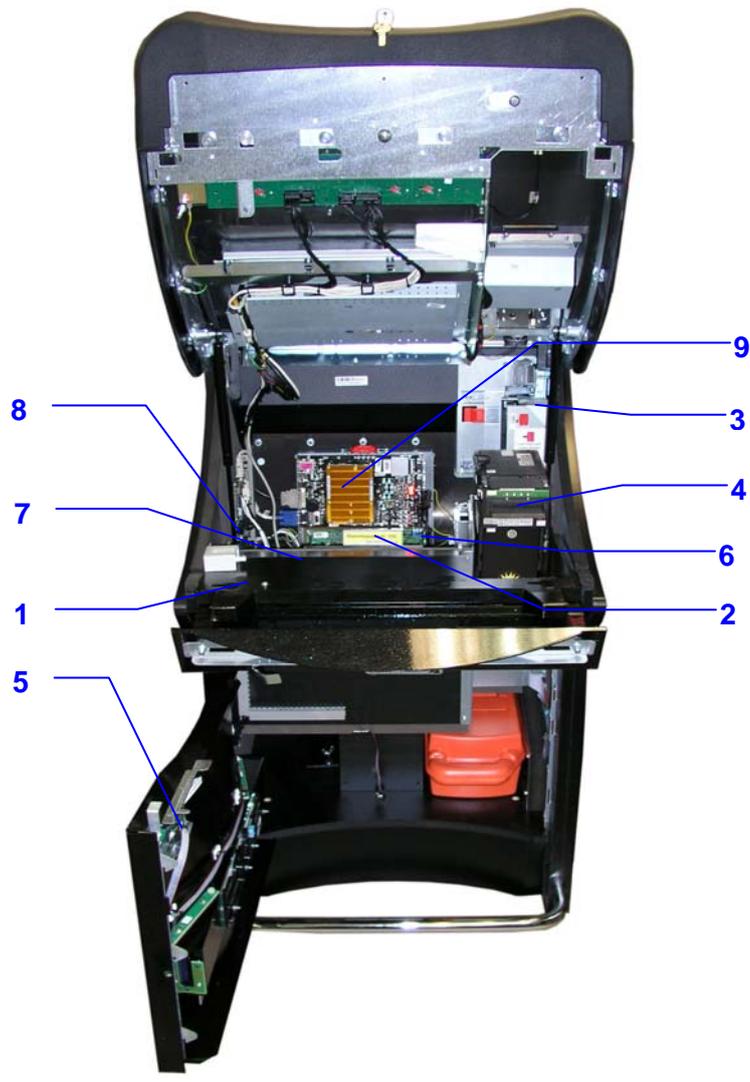
{GeräteKennzeichnungsfeld an der Monitoreinheit: }

<b>Geldspielgerät (§33c GewO) mit vier Spielstellen ADP 1383</b>	<b>Zulassungs-Nr.: ( Spiel Tech 21 )  &lt; Nr. des Zulassungszeichens &gt;</b>
--	--

{GeräteKennzeichnungsfeld an jeder Spielstelle:}

<b>Spielstelle des Geldspielgerätes (§33c GewO) mit vier Spielstellen ADP 1383</b>	<b>Zulassungs-Nr.: ( Spiel Tech 21 )  &lt; Nr. des Zulassungszeichens &gt;</b>
--	--

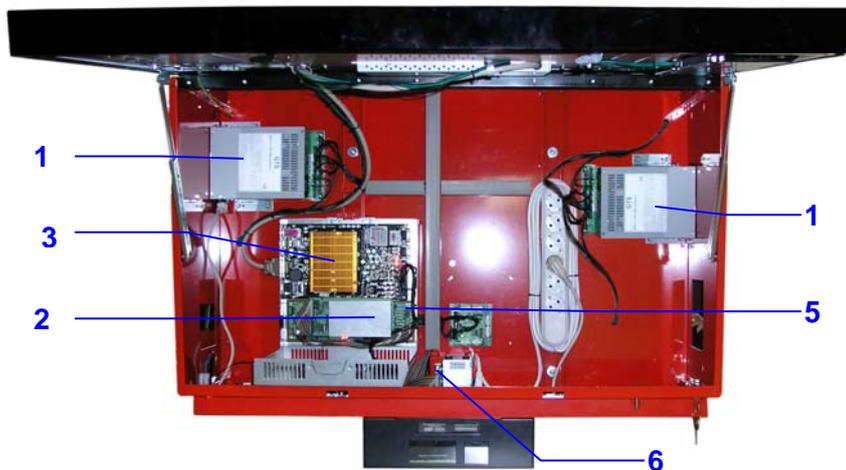
### Innenansicht Spielstelle



### **Bauteile / -gruppen:**

1. Netzteil (verdeckt)
2. Steuerungsprogramm- Einheit mit Kontrolleinrichtung
3. Münzeinheit
4. Banknotenannahme /-ausgabe
5. Schnittstelle (a), (b) und (c)
6. Schnittstelle (d)
7. Schnittstelle (e) und (f)(verdeckt)
8. Verbindung zur Monitoreinheit
9. Grafik- Steuereinheit

### Innenansicht Monitoreinheit



Gehäusedeckel

Steuerungsprogramm- Einheit und Grafik- Steuereinheit geschlossen:



### Bauteile / -gruppen:

- |    |                                 |    |                                |
|----|---------------------------------|----|--------------------------------|
| 1. | Netzteil (2. Netzteil optional) | 5. | Schnittstelle (h)              |
| 2. | Steuerungsprogramm- Einheit     | 6. | Verbindung zu den Spielstellen |
| 3. | Grafik- Steuereinheit           |    |                                |
| 4. | Schnittstelle (g)               |    |                                |

## 2. Steuerungs- Hardware/ Elektronik

### Basisarchitektur

(identisch für jede Spielstelle und die Monitoreinheit):

**Prozessor(en):** MC 68331 ATmega 48V im Sicherheitsmodul (SIM, SAP Nr. 60079123)

**Speicher:** 2048kB batteriegestützter statischer RAM im SIM

(identisch für jede Spielstelle):

MD5- Checksumme Spielsteuerung (.bin-File binär):

D199 583D A453 F4FB EE8A FBCF C4D2 9450 hexadezimal

MD5- Checksumme Geldspeichergrafik (tmp.dat binär):

769B 1A86 2617 3E32 A7E4 FFAD 8FC5 BC3B hexadezimal

**(Monitoreinheit)**

MD5- Checksumme (.bin-File binär):

DC6C 8CCD EBB3 683D B189 D557 FDF3 B7D9 hexadezimal

# Physikalisch-Technische Bundesanstalt

## Anlage

zur Bauartzulassung, Nummer **2369** vom **18. Juni 2010**

Seite 6 von 10 Seiten

### **Grafik- Steuereinheit der Spielstellen:**

**Typ:** MSC CXB-CD945-CPU1860-065000 **oder**  
Conga-B945-socket/440  
**Speicher:** Compact Flash-Karte mind. 2 GByte

### **Grafik- Steuereinheit der Monitoreinheit:**

**Typ:** MSC CXB-GM45-P8400-1101 **oder**  
Conga-BM45/P8400  
**Speicher:** Compact Flash-Karte mind. 2 GByte

## 3. Software

### **(identisch für jede Spielstelle )**

**Spielsteuerung:** Identifikator: ADP 1383, Version: CC1 vom: 6. Mai 2010  
Checksumme Spielsteuerung: 0A AA F0 C3 hexadezimal  
Checksumme Geldspeichergrafik: 1C D2 66 53 hexadezimal

**Kontrolleinrichtung:** modular integriert in die Software für die Spielsteuerung  
Identifikator: ADP 1383, Version: CU8 vom: 26. März 2010  
Checksumme: 00 03 12 2F hexadezimal

### **(Monitoreinheit)**

**Spielsteuerung:** Identifikator: ADP 1383, Version: JC1 vom: 6. Mai 2010  
Checksumme Spielsteuerung: 0F 61 67 31 hexadezimal

Die Identifikatoren der Spielsteuerung der Spielstellen und der Monitoreinheit, sowie der Kontrolleinrichtung und Geldspeichergrafik jeder Spielstelle sind bei geschlossener Tür in unbespieltem Zustand aller vier Spielstellen von außen durch (mehrmaliges) gleichzeitiges Betätigen der beiden äußeren Tasten (Menü, Start) abruf- und anzeigbar.

#### Anzeige (unterer Bildschirm Spielstelle):

**CC1**  
**0AAAF0C3**  
**CU8**  
**0003122F**  
**GRA**  
**1CD26653**

#### Anzeige (Bildschirm Monitoreinheit):

**JC1**  
**0F616731**

## 4. Geldtechnik (ausschließlich für EURO- Münzen und -Banknoten) (gültig für jede Spielstelle)

### **Münzprüfer:**

NRI-G-40.FT20/1-00xx **oder** NRI-G-40.FT30/1-00xx **oder**  
wh EMP 921.13 v5

# Physikalisch-Technische Bundesanstalt

## Anlage

zur Bauartzulassung, Nummer **2369** vom **18. Juni 2010**

Seite 7 von 10 Seiten

### **Banknotenprüfer (optional):**

EBA-2X EUR **oder** EBA-3X EUR **oder**  
JCM TAICO PUB7 Typ EUR 1020 X4  
für Einzel- und Doppel- Betrieb

### **Münzausgabeeinheit:**

EL 3875/xxxx/xxx  
Fassungsvermögen: ca. 409,00 € bzw. 585,00 € (bei zwei 2,00-€-Münzröhren);  
Nach Betätigung der Ausahltaste bleiben im Falle leerer Münzausgaben die  
Geldspeicher-Anzeigen solange erhalten, bis entweder eine Nachfüllung der  
Münzausgaben oder ein Abbruch des Auszahlvorganges durch erneute Betätigung  
erfolgt ist. Während dieses Vorganges werden keine Einsätze abgebucht.

### **Banknotenausgabeeinheit (optional):**

Merkur-Dispenser 100

### **Geldverfügungsspeicher:**

Anzahl: 1  
Obergrenze bei Einzahlungen: 25,- EURO  
Geldausgabetaaste: Auszahlung der im Geldverfügungsspeicher gebuchten  
Beträge, die größer oder gleich 0,20 EURO sind.  
Automatische (Teil-) Auszahlung bei Überschreitung der Obergrenzen.  
Nach Stromunterbrechung bleiben die vom Geldverfügungsspeicher angezeigten  
Beträge erhalten.

## **5. Zusatzgeräte und Schnittstellen**

Die folgenden Zusatzgeräte können optional betrieben werden:

### **Drucker / Speicher / Interface für die Ausgabe / Speicherung / Übertragung steuerlicher und anderer statistischer Daten:**

an Schnittstelle (b) der Spielstellen; zugänglich für alle autorisierten Stellen.

### **Drucker / Speicher / Interface für die Ausgabe / Speicherung / Übertragung von Geräteeigenschaften:**

an Schnittstelle (g) der Monitoreinheit; zugänglich für alle autorisierten Stellen.

### **Datenauslese- und Einstellgeräte mit Servicetastatur:**

Typ: Merkur-Service-Testgerät "Profitech-3000-EU"  
- für die Prüfung von Gerätefunktionen,  
- für die Einstellung von Geräteeigenschaften  
einschließlich der Einstellung von Spielsystemen  
an Schnittstelle (d) der Spielstellen; zugänglich für alle autorisierten Stellen.

### **Datenauslese- und Einstellgeräte mit Servicetastatur:**

Typ: Merkur-Service-Testgerät "Profitech-3000-EU"  
- für die Prüfung von Gerätefunktionen,  
- für die Einstellung von Geräteeigenschaften  
an Schnittstelle (h) der Monitoreinheit; zugänglich für alle autorisierten Stellen.

### **Tresorständer:**

Typ: Duplex der Fa. GeWeTe für **Slant- Top- Gehäuse**  
an Schnittstelle (e) der Spielstellen; zugänglich für alle autorisierten Stellen.

### **Geldscheinannahme für Doppelbetrieb:**

Typ: Twin Accept  
an Schnittstelle (f) der Spielstellen; zugänglich für alle autorisierten Stellen.

### **Fernauslesung und -einstellung via Netzanbindung:**

einschließlich der Einstellung von Spielsystemen  
an Schnittstelle (c) der Spielstellen; zugänglich für alle autorisierten Stellen.

Die folgende Schnittstelle ist obligatorisch:

#### **(Prüf-)Schnittstelle (a):** (nur zugänglich durch die PTB)

Anschluss eines Rechners zur Durchführung der Bauartprüfung gemäß  
Technischer Richtlinie für Geldspielgeräte.

## **6. Besondere Funktionen**

Diese Funktionen sind teilweise nicht für den Spieler zugänglich, sondern den jeweils autorisierten Stellen vorbehalten.

### **interne Servicetastatur / Bildschirm-Servicemenü der Spielstellen**

- für die Prüfung von Gerätefunktionen,
- für die Einstellung von Geräteeigenschaften

Eine nähere Beschreibung erfolgt in der Bedienungsanleitung.

**Speicherung und Anzeige von Betriebsdaten**, wie z.B. Beginn der Aufstellung, Termin der nächsten Nachprüfung. Diese Anzeige ist freiwillig und unterliegt nicht der Bauartprüfung. Sie ersetzt daher nicht die Anbringung des PTB-Zulassungszeichens und der Nachprüf- Plakette.

### **Chipkarten: 5 Arten**

- für Ein- und Ausschaltung der Spielbereitschaft;
- für die Aktivierung von Service- Funktionen;
- für die Speicherung nachgefüllter Geldbeträge, für Test- und Anzeigefunktionen;
- für die Abfrage von Kasseneinhalten und andere Betreiberfunktionen;
- für die Einhaltung des Jugendschutzgesetzes;

### **Prüfhilfsmittel:**

Software Sim-ausl.exe Version 2.6

zum Auslesen der Spielsteuerung der Spielstellen und der Monitorsäule

MD5-Checksumme:

9CBF 9737 CDA6 6F01 5966 95E5 7712 586C hexadezimal

**und**

Software GSpeicher2PC.exe Version 1.6 zum Auslesen der Geldspeichergrafik

MD5-Checksumme:

EDBF D847 8D00 A416 6BBF 554D 6D66 1F1E hexadezimal

### 7. Ausführungsvarianten

Die Nachbaugeräte zu dieser Bauart dürfen sich in den folgenden Eigenschaften vom geprüften Baumuster unterscheiden:

- Mechanik: Mechanische Bauteile können durch funktionsgleiche ersetzt werden.
- Elektronik: Im Abschnitt 2 genannte elektronische Bauteile können durch funktionsgleiche ersetzt werden, wenn ihr Typ dort nicht näher spezifiziert ist.
- Zusatzgeräte: Zusatzgeräte können durch funktionsgleiche, in Abschnitt 5 genannte, ersetzt werden, wenn ihr Typ dort nicht näher spezifiziert ist.
- Überwachungsvorrichtungen: Zusätzliche Überwachungsvorrichtungen, Schlösser oder Alarmanlage sind erlaubt, sofern Rückwirkungen auf die Spielsteuerung, Kontrolleinrichtung und Geldbewegungen offenkundig ausgeschlossen werden können.
- Spielregeln und Gewinnplan: Die Darstellung von Spielregeln und Gewinnplan sowie andere grafische Darstellungen können variieren, solange die Funktionen des Spielgerätes unverändert bleiben.

Änderungen, die über den hier beschriebenen Umfang hinaus gehen, sind nicht erlaubt, insbesondere dürfen sich die Nachbaugeräte zu dieser Bauart in den folgenden Eigenschaften vom geprüften Baumuster **nicht** unterscheiden:

- Software: Die Software mit Ausnahme von gesondert identifizierten, laufzeitveränderlichen Teilen muss bitweise identisch zur Software des Baumusters sein.
- Ausgestaltung des Spielfeldes: Darstellungen und Betätigungsvorrichtungen zu den in der Spielverordnung geregelten Funktionen müssen identisch zum Baumuster sein.

### 8. Auflagen

#### (A) Anbringung der Nummer des Zulassungszeichens

Gemäß § 16 Abs. 1 Nr. 8 SpielV ist an jedem Nachbaugerät die Nummer des Zulassungszeichens im Gerätekenzeichnungsfeld dauerhaft unveränderbar und deutlich lesbar so anzubringen, dass eine Verfälschung bemerkt werden kann.

#### (B) Unveränderbarkeit der Nachbaugeräte

Die Nachbaugeräte dürfen an den in dem Zulassungsschein bezeichneten Merkmalen nicht verändert werden; Ausnahmen regelt Ziffer 7.

#### (C) Beifügung einer Bedienungsanleitung

Jedem Nachbaugerät ist eine Bedienungsanleitung beizufügen, die mindestens folgende Informationen enthält:

- die zur Bedienung und Betrieb erforderlichen allgemeinen Anleitungen,
- Benennung und Beschreibung der zum Anschluss erlaubten Zusatzgeräte gemäß Abschnitt 5 dieser Anlage zum Zulassungsschein,
- Beschreibung der besonderen Funktionen gemäß Abschnitt 6 dieser Anlage zum Zulassungsschein.

### (D) Spiel- und Gewinnplan

Falls der vollständige Spiel- und Gewinnplan nicht direkt auf dem Spielgerät angebracht ist, ist dieser zu jedem Nachbaugerät für den Spieler leicht zugänglich bereitzustellen und ein entsprechender Hinweis auf dem Spielgerät anzubringen.

### (E) Anordnung der Komponenten der Bauart

Der Hersteller der Bauart hat das Gerät so auszuliefern, dass eine Aufstellung entsprechend Abschnitt 1 (Gesamtansicht) erfolgen kann.

---

### Hinweise

Die unter Abschnitt 1.) abgebildete Gesamtansicht stellt eine gemäß Begründung zur fünften Verordnung der Spielverordnung, BR- Drucksache 655/ 05, S. 16 und der Verwaltungsvorschrift zum Vollzug der §§ 33c, 33d, 33i und 60a Abs. 2 und 3 der Gewerbeordnung sowie der Spielverordnung (SpielVwV) vom 31.05.2006, Ziff. 3.1.2, zulässige Aufstellvariante dar; danach sind Sichtblenden dann nicht mehr erforderlich, wenn die Spielgeräte bzw. Zweiergruppen in einem Abstand von mindestens 3 Metern nebeneinander stehen. Im Übrigen sind die Aufstellbedingungen (Sichtblenden) nach § 3 Abs. 2 der Spielverordnung zu beachten.

Die Art der Aufstellung darf nicht die Wahrnehmung der Zusammengehörigkeit von Monitoreinheit und den vier Spielstellen beeinträchtigen.

Gerätezeichnungsfeld, Zulassungszeichen und Prüfplakette müssen jederzeit sichtbar und kontrollierbar sein. Der Maximalabstand von 2,25 m zwischen Boden und Monitoreinheit ist einzuhalten.

---

### Hinweise

Innerstaatliche Bauartzulassungen ohne Unterschrift und Siegel haben keine Gültigkeit. Diese Innerstaatliche Bauartzulassung darf nur unverändert weiterverbreitet werden. Auszüge bedürfen der Genehmigung der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt.

Die Zulassung beruht ausschließlich auf den Vorschriften der §§ 33 c und folgende der Gewerbeordnung und den hierzu erlassenen Vorschriften der Spielverordnung. Vorschriften des Arbeitsschutzes, der Sicherheitstechnik oder des Gesundheitswesens sowie Schutzrechte irgendwelcher Art werden durch die Zulassung nicht berührt.

### Rücknahme und Widerruf

Gemäß § 33 e Abs. 2 der GewO ist die Zulassung zurückzunehmen oder zu widerrufen, wenn Tatsachen bekannt werden, die ihre Versagung rechtfertigen würden, oder wenn der Antragsteller zugelassene Spielgeräte an den in dem Zulassungsschein bezeichneten Merkmalen verändert.

---

### Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen diesen Bescheid können Sie innerhalb eines Monats nach Bekanntgabe schriftlich oder zur Niederschrift Widerspruch bei der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt unter einer der folgenden Anschriften einlegen:

---

Physikalisch-Technische Bundesanstalt

Bundesallee 100

38116 Braunschweig

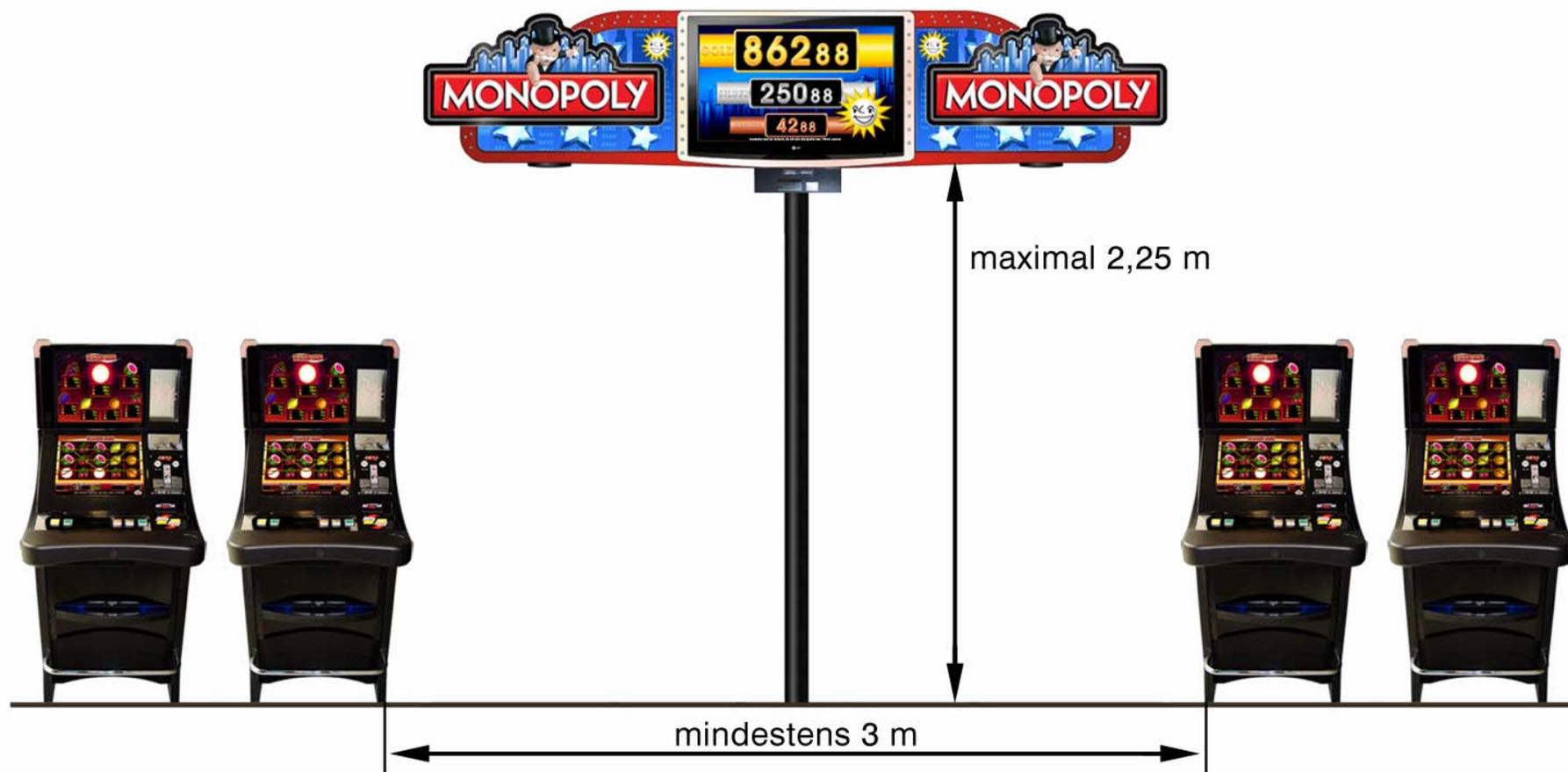
Abbestraße 2-12

10587 Berlin

**Frontseitenansicht 1** zur Bauart Nr.: 2369 „ADP 1383“

Aufstellbeispiel

Gesamtaußenansicht mit Monitoreinheit V2



**Frontseitenansicht 2** zur Bauart Nr.: 2369 „ADP 1383“

Monitoreinheit Außenansicht V1

Breite x Höhe x Tiefe:

Monitoreinheit mit Monitor 32'': 814 mm x 675 mm 363 mm oder

Monitoreinheit mit Monitor 42'': 1040 mm x 791 mm 374 mm



**Frontseitenansicht 3** zur Bauart Nr.: 2369 „ADP 1383“

Monitoreinheit Außenansicht V2



**Frontseitenansicht 4** zur Bauart Nr.: 2369 „ADP 1383“

Monitoreinheit Außenansicht V3



**Frontseitenansicht 5** zur Bauart Nr.: 2369 „ADP 1383“

Spielstelle Außenansicht

Breite x Höhe x Tiefe: 690 mm x 1550 mm x 840 mm

