



SLOT MACHINE: sistema di gioco elettronico (automa a stati finiti) che in base ad una serie di input genera un numero finito di combinazioni alcune delle quali danno diritto a vincita, altre invece non danno diritto a nessuna vincita.

"Briciole" di storia del gioco d'azzardo

Nella storia e nella cultura di ogni popolo il gioco d'azzardo poggia le sue profonde radici sin nell'antichità, la stessa parola "azzardo" deriva dal termine francese "hasard" che a sua volta deriva dall'arabo e significa "dado", troviamo infatti notizie a proposito del gioco d'azzardo già a partire dal 4000 a.c. Nell'antico Egitto, ma anche in India, Cina e Giappone, i più antichi manoscritti portano testimonianze riguardanti forti scommesse al gioco dei dadi ed alle corse con carri. Dall'antica Roma ci sono giunte insegne di locali recanti la scritta "Scommesse e Cibo"; nello stesso periodo, presso le popolazioni germaniche, i giocatori arrivavano addirittura a giocare la moglie, i figli, e non ultima, la stessa libertà.

Attorno al XII e XIII secolo fanno la loro comparsa le corse dei cavalli con relative scommesse annesse, mentre nel XVI secolo in Italia ed in Inghilterra nascono le prime lotterie.

Gli atteggiamenti delle diverse società nei confronti del gioco d'azzardo sono ovviamente mutati nel corso delle varie epoche alternando fasi di permissivismo con fasi di totale proibizionismo; associato alla bestemmia il gioco fu ripetutamente vietato, durante il medioevo, in città quali Venezia e Firenze ~u invece il filosofo Blaise Pascal nel XVII secolo ad inventare la roulette mentre nel 1895 l'americano Charles Fey sviluppa le prime slot machine.

Le Slot Machine

Charles Fey inventò la prima slot-machine nel 1895 (altre fonti indicano il 1885), più tardi, nel 1907 collaborò con la Compagnia Mills Novelty e nacque così la macchina con il nome "Mills Liberty Bell"



Slot Machine anni'60

Questa primitiva slot machine fu costruita in ferro e ciò la rese pesante ingombrante e molto costosa da produrre, essa fu modificata diverse volte prima di arrivare al modello che oggi conosciamo con i suoi differenti suoni e stili. La macchina che fu poi soprannominata "il bandito ad un braccio" si diffuse rapidamente nelle sale da gioco bar, taverne, ecc., divenne rapidamente popolare tanto che negli Stati Uniti, durante il periodo del proibizionismo, gli stabilimenti balneari offrivano delle cabine private perché i giocatori potessero giocare con tutta tranquillità. Ai nostri giorni i Casinò moderni si sono dotati di una notevole varietà di slot machine di ogni genere dai modelli standard ai modelli progressivi e "multifunzioni".

Ogni slot machine ha una specifica denominazione la quale esprime il valore attribuito ad ogni singolo credito, ora le slot comunque vengono anche suddivise in base al valore attribuibile ad ogni singola giocata "credit":

BASSA 0,01€ - 0,02€

MEDIA 0,05€ - 0,10€ , 0,25€

ALTA 0,50€ - 1,00€ - 2,00€ - 5,00€ e 10,00€

La denominazione è evidenziata a video o con apposita etichetta su tutte le slot presenti al Casino di Venezia.

Ogni tipologia di Slot citata ha una puntata minima (MIN BET) ed una massima (MAX BET) e il giocatore all'interno di questo range può decidere quanti crediti scommettere BET.

In alcune Slot, è possibile attribuire il valore dei "Crediti" giocato; ed in alcune di queste, è possibile giocare anche molte linee (combinazioni) per creare più possibilità di vincita.

A questo punto il giocatore è pronto ad effettuare la giocata premendo il tasto apposito (PLAY)

Qualora il giocatore decidesse di abbandonare la slot può ritirare dalla slot il ticket con i crediti residui (CASHOUT – COLLECT)

Le diverse §Tipologie di Slot Machine

• VIDEO



• RULLI



- VIDEO/RULLI



- MULTISTATION



Affrontiamo ora il problema della generazione vera e propria della singola giocata!

R.N.G. RANDOM NUMBER GENERATOR

Consideriamo questi 2 ASSIOMI:

- 1) il risultato di ogni giocata è determinato dall'uscita di numeri casuali
- 2) ogni giocata è completamente indipendente dalla giocata precedente.

Il R.N.G. non è nient'altro che un algoritmo/processo che nelle slot dei Casinò viene svolto via software dalla scheda (main board, PCB, ecc) all'interno di ogni singola macchina

Nelle legislazioni più selettive viene richiesta la certificazione dell'algoritmo RNG ad esempio GLI.

Questo processo è sempre attivo e ciò significa che i numeri casuali sono prodotti costantemente e continuamente al ritmo di migliaia al secondo indipendentemente dallo stato della slot; sia che qualcuno ci giochi o meno.

Uno dei motivi dell'elevata frequenza di generazione dei numeri casuali è che in questo modo nessuno può risalire ad eventuali sequenze e perciò predire una combinazione vincente. In aggiunta al fatto che i numeri prodotti in un ciclo sono astronomici, rimane il fatto che i numeri casuali vengono prodotti anche quando alla slot non c'è nessuno e questo elimina anche la più remota possibilità di predire qualsivoglia risultato.

Esempio: se state giocando ad una slot e appena la lasciate colui il quale vi subentra vince il JP, tranquilli voi non l'avreste vinto se avreste continuato a giocare perché avreste "tirato la leva" in un momento diverso! Perciò ogni millisecondo di ritardo nel "tirare la leva" da un risultato diverso nelle combinazioni uscite.

Diamo un po' di termini per entrare nel mondo Slot:

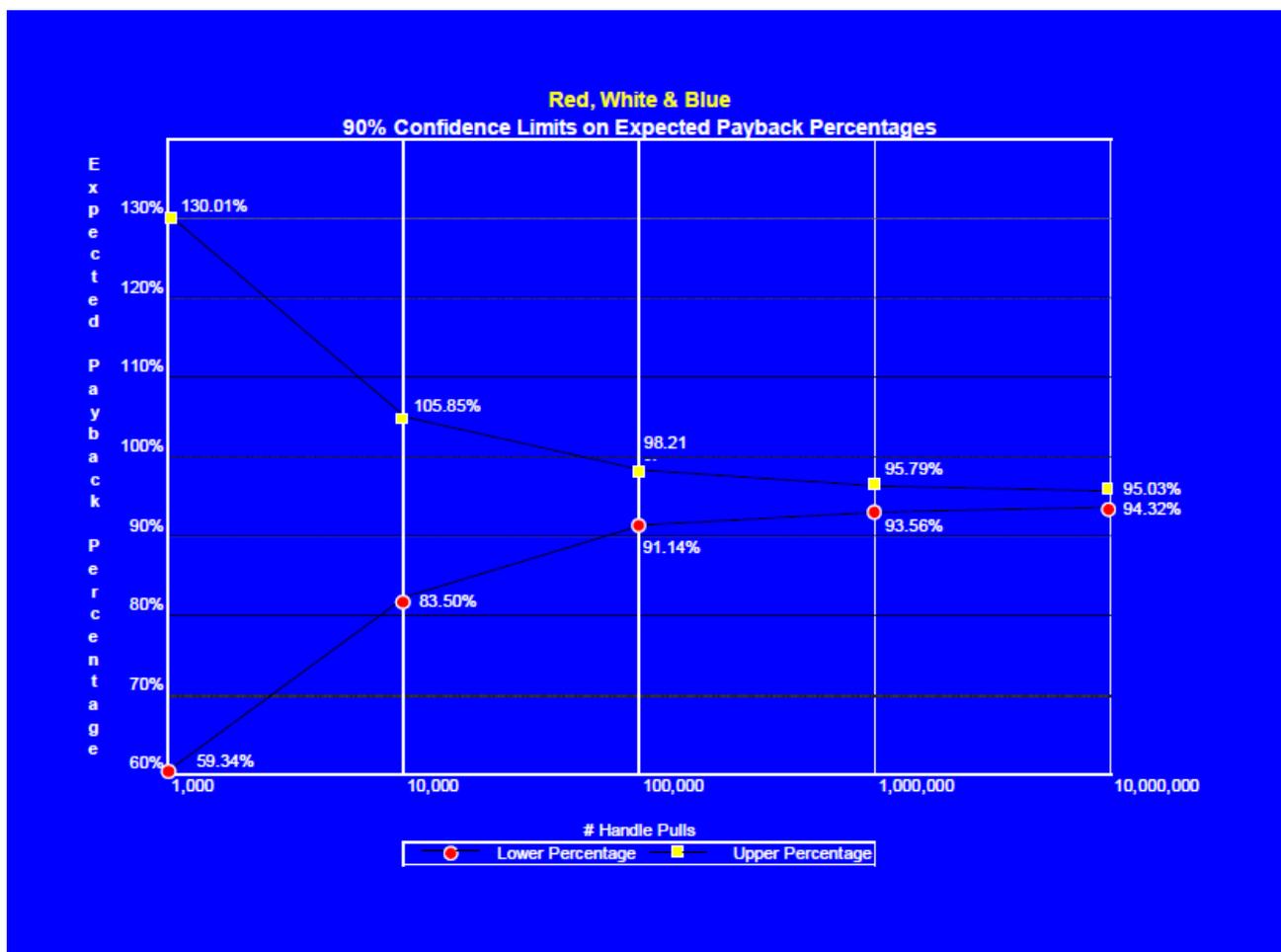
- *Coin In* (o Turnover o Credit Wagered) = numero di crediti giocati
- *Coin Out* = Numero di crediti vinti con combinazione e inferiori al Jackpot Limit
- *Jackpot* = combinazione vincente superiore a un limite settato dalla Direzione (Jackpot Limit). La slot deve essere resettata manualmente da un Attendant e la transazione processata in Cassa Slot.
- *Cancel Credit* = quando un Cliente richiede un cash out e i crediti sono superiori a un limite settato dalla Direzione (Hopper Limit) la slot si blocca e va in Cancel Credit. La slot deve essere resettata manualmente da un Attendant e la transazione processata in Cassa Slot.
- *Handpays* = ogni pagamento effettuato manualmente dopo reset slot (quindi Jackpot e Cancel Credit)
- *Games Played* = numero di colpi effettuati, indipendentemente da quanto viene giocato ad ogni colpo
- *Bill In* = crediti derivati dall'inserimento di banconote
- *Ticket In* = crediti derivati dall'introduzione di ticket
- *Total Drop* = Somma dei crediti derivati da: Ticket In, Coin Drop, Bill In
- *Total Coin In o True Coin In* = gettoni fisicamente inseriti nella slot (indipendentemente dal fatto che siano giocati)

- *Total Coin Out* o *True Coin Out* = gettoni fisicamente erogati dall'hopper (indipendentemente dal fatto che siano frutto di vincite)
- *RTP%* = *Return To Player* = Percentuale di quanto viene restituito al Cliente sul volume di gioco. E' un dato meramente matematico, dato dal calcolo delle probabilità (vedi sopra)..
- Sempre per il calcolo delle probabilità occorre tener conto della volatilità, ovvero quanto "velocemente" si discosta la percentuale reale da quella teorica
- Per avere un dato abbastanza stabile (cioè un intervallo di discostamento abbastanza stretto) occorre considerare almeno 1.000.000 di giocate
- *Net Win* = Incasso netto della slot. Si può calcolare in due maniere che convergono nel lungo periodo.
 - 1 $Net\ Win = Total\ Drop - Fills - Handpays - Ticket\ Out$
 - 2 $Net\ Win = Coin\ In - Coin\ Out - Jackpot$

HOLD = percentuale di resa della macchina sul totale giocato a favore della casa da gioco

- *Hold% teorico* = $100\% - RTP\%$ = parametro impostato alla macchina
- *Hold% attuale* = $Net\ Win / Coin\ In * 100$ = valore dipendente dal gioco

Questi 2 valori nel lungo periodo tendono a sovrapporsi :



Il Servizio Ispettivo Comunale nel Casinò di Venezia

I Servizio Ispettivo Comunale espleta la propria attività di controllo presso il Settore Slot (sedi di Venezia Ca' Vendramin Calergi e di Mestre Ca' Noghera) su molte delle operazioni effettuate dal personale della Casa da Gioco sia in condizioni di sala aperta che di sala chiusa

Lo scopo di queste pagine è quello di "fissare" alcuni concetti, ritenuti importanti, da tener presente in fase di controllo e/o verifica fornendo altresì alcuni elementi conoscitivi di base sulle tipologie e sul funzionamento delle Slot Machine.

Per semplicità di percorso si è preferito suddividere l'argomento Slot machines in cinque paragrafi principali e più specificatamente

- 1) Slot machines - tipologie e principali caratteristiche
- 2) Tilts
- 3) Operazioni di controllo a sala aperta,
- 4) Operazioni di controllo a sala chiusa,
- 5) On-line

Si è voluto riservare alla fine, denominandolo "curiosità", un sesto punto per far chiarezza su alcune affermazioni, effettuate da giocatori di slot machine, che spesso l'Ispettore Comunale potrà sentire durante il proprio servizio in sala slot

1) Slot Machine - tipologie e principali caratteristiche

Abbiamo visto le tipologie delle slot machines presenti presso il Casinò di Venezia, che si possono suddividere in tre principali tipologie

- a rulli
- a video (video poker, video slot, altri giochi video)
- : macchine complesse (combinare quali corse cavalli e roulette)

Le macchine complesse, quali le combinate corse cavalli e roulette, sono caratterizzate da un'unità centrale che stabilisce le combinazioni vincenti e "visualizza" la situazione del gioco in corso; ad esempio, i cavalli gareggiano e da un numero di postazioni di gioco, i giocatori possono fare le loro scommesse: eose, ogni ogni postazione è autonoma e gioca per se stessa.

Alcune slot, infine, sono soggette a bonus e progressivi: i primi dipendono dal tipo di macchina, possono essere dei jackpot ad incremento oppure premi casuali ma legati esclusivamente alla macchina e solo con essa interagiscono; per quanto riguarda invece progressivi, questi sono denominati anche "superjackpot" e sono incrementati da un gruppo di macchine opportunamente collegate.

Ogni macchina contribuisce ad incrementare il premio, ma le slot non sono "legate" fra di loro, il destino di una non influenza le altre. In caso di caduta del jackpot il sistema bloccherà solamente la slot che ha effettuato la combinazione vincente fino all'intervento del personale di sala mentre le altre slot continueranno a giocare incrementando un nuovo jackpot.

Il reset alla macchina vincente, permetterà a quest'ultima di rimettersi in corsa

La slot è generalmente composta da una scheda madre (main board) che gestisce tutte le funzioni della macchina: gioco, percentuale, tilts, ecc.. La main board dialoga, attraverso una scheda di I/O (input/output board), con tutte le periferiche quali:

- pulsanti/leve
- bill acceptor
- sistema di visualizzazione delle combinazioni
- smib
- Pulsanti/leve.

- *pulsanti/leve*

Mediante dei pulsanti/leve posti nella parte frontale della slot e/o una leva posta in genere sul fianco destro della macchina il giocatore può effettuare le sue scelte di gioco (tipo gioco, numero gettoni, scarico gettoni, chiamata per vincita, ecc.) e "tirare" per attivare il gioco

- *Bill acceptor:*

Il bill acceptor è un meccanismo della slot che permette la convalida e l'accettazione delle banconote. È composto dall'accettatore vero e proprio che confronta la banconota inserita con la "mappatura" in memoria e ne decide l'accettazione o il rifiuto. La banconota accettata viene incamerata nello Stacker (contenitore di banconote presente all'interno delle macchine). Il bill acceptor comunica alla main board il valore incamerato e la logica della scheda lo converte nel numero di crediti corrispondenti

- *Sistema di visualizzazione delle combinazioni:*

Il sistema di visualizzazione delle combinazioni è suddiviso in due categorie

- Sistema a rulli
- Sistema a Monitor Video

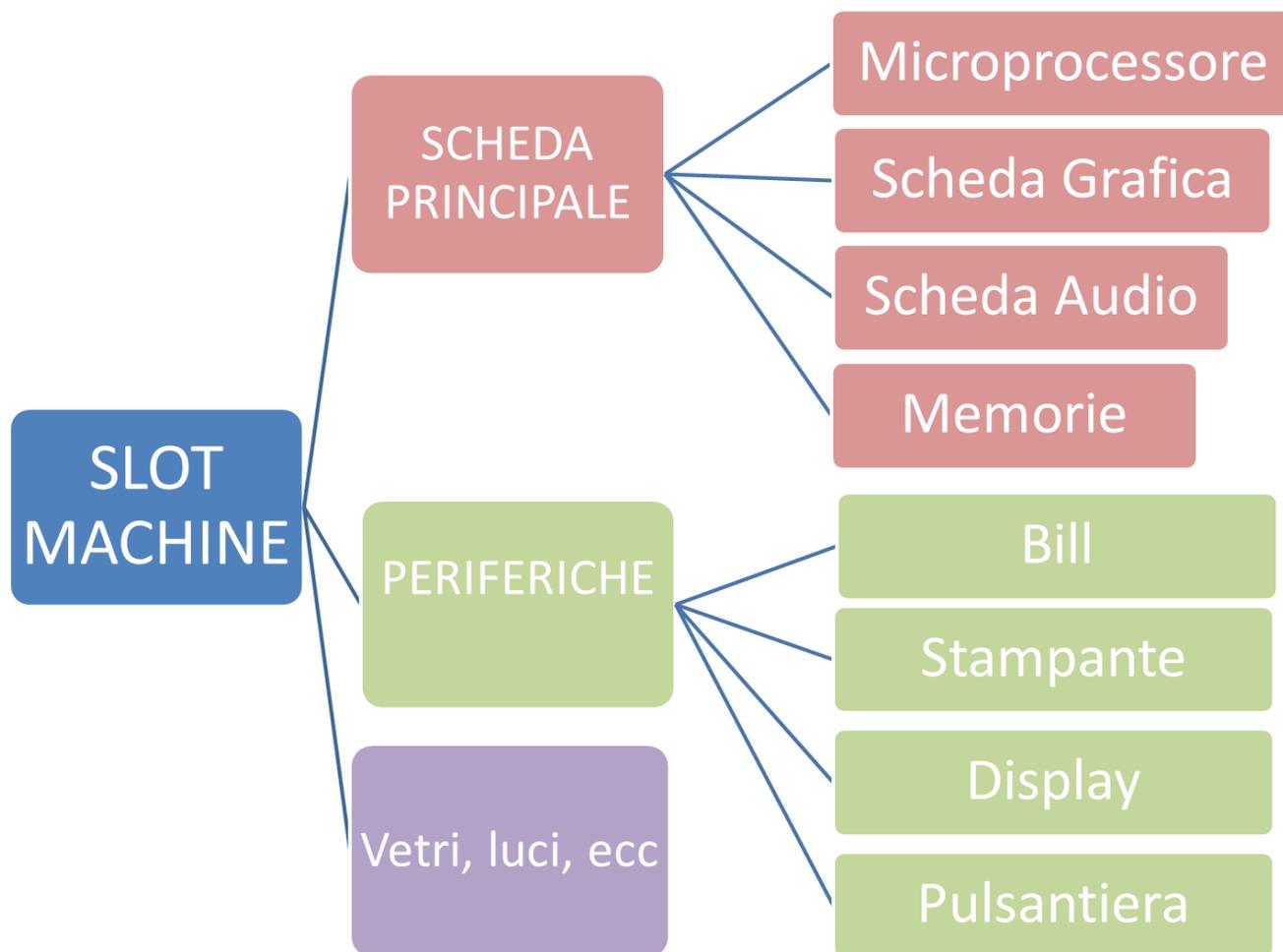
-Il sistema a rulli è composto di un motore passo-passo che provvede a farli ruotare con precisione.

Il simbolo che verrà visualizzato sulla linea della finestra viene determinato da un lettore ottico che, posto sul bordo del rullo stesso, ne legge la posizione angolare rispetto ad un punto stabilito. Il numero delle posizioni (steep) fa capire quante combinazioni possono uscire es: generalmente 64 posizioni per tre rulli = $64 \times 64 \times 64 = 264.000$ combinazioni circa.

-Il sistema a monitor-video è semplicemente costituito da un monitor tipo personal computer a volte accessoriato con schermo touch screen; la grafica viene gestita dalla main board.

- *Smib (Slot Machines Interface Board).*

La smib è una scheda di comunicazione installata all'interno di ogni slot e fissata su una speciale piastra cablata. La smib identifica i contatori delle slot, i commutatori d'ingresso e le condizioni speciali come, ad esempio, gli Hopper vuoti, i jackpot, i tilt ecc. La scheda permette quindi il dialogo fra la macchina ed il computer centrale del sistema on-line, raccoglie i dati dalla main board e li trasmette via linea all'ufficio on-line che, dopo averli interpretati, li distribuisce ai vari destinatari (attendenti, casse, ufficio contabilità, ecc.).



3) Tilts

Per Tilt si intendono tutte le condizioni che conducono ad un blocco della slot; questi generalmente sono facilmente risolvibili a sala aperta mediante lo "sblocco della slot" effettuato dall'attendente. Vi sono comunque alcune condizioni di tilt che non possono essere rimediabili a sala aperta comportando conseguentemente lo spegnimento della slot interessata al malfunzionamento

Tra le condizioni di tilt più comuni si segnalano di seguito

- Ai rulli – nelle slot dotate di motore passo-passo necessari alla rotazione dei rulli, gli stessi alle volte si bloccano originando due tipologie di tilt:
 - codici tilt 41,42,43,44,45 indicano un problema allo STOP di uno o più rulli (la seconda cifra indica la posizione del rullo , il primo, il secondo.. ecc)
 - codice tilt 49 i rulli sono disconnessi
- alle memorie : in presenza di tilt riguardanti le memorie vi è poco margine di operatività. Le uniche procedure possibili a sala aperta sono l'apertura e chiusura delle porte, un tentativo di spegnimento e di riaccensione, ma se non si risolve il problema rimane unica soluzione lo spegnimento della slot e segnalazione ai tecnici.

E' buona norma, come previsto dagli ordini di servizio in vigore, che prima di qualsiasi intervento ad una slot che ne comporti l'apertura od il suo resettaggio l'attendente dichiari ad alta voce crediti residui e/o eventuali vincite in corso in modo da poter risolvere immediatamente qualsiasi controversia con cliente.

3) Operazioni di controllo sala aperta

Ogni giorno all'apertura delle sale slot al pubblico, dovrà esservi la presenza di un Ispettore del Servizio Ispettivo Comunale il quale dovrà vigilare sull'ottemperanza, da parte degli addetti della Casa da Gioco, ai vari ordini di servizio che regolano la normale attività del Settore Slot. La presenza dell'Ispettore Comunale è necessaria per tutte quelle operazioni che prevedono l'apertura di una qualsiasi slot, per risolvere un "til", -per effettuare_ n riempimento di_ gaettoni_ (fil), per assistere all'apertura, in caso d'inceppamento, dell'accettatore di banconote (bill acceptor), per assistere alle operazioni di pagamento (reset di jackpot) di quelle slots che per problemi di collegamento al sistema centrale (sistema on-line) non comunicano il proprio stato in cassa

L'ispettore Comunale esercita attività di controllo sulle procedure messe in atto dalla Casa da Gioco nei casi in cui alcuni clienti effettuino contestazioni I Controllore di Sala della Casa da Gioco assieme all'Ispettore Comunale, dopo aver effettuato le prime verifiche, redige un verbale con il quale si apre una "controversia" con il cliente che, successivamente a sala chiusa, sarà verificata dai tecnici o dal reparto amministrativo determinandone così la reale consistenza

Alla fine della giornata di gioco l'Ispettore Comunale presenza alle operazioni di "invito all'uscita" dei clienti effettuate dal Controllore di Sala e dagli attendenti, verifica che sulle slot machines siano rimaste vincite non richieste e/o gettoni abbandonati (orfanelli) al successivo svuotamento, delle sale, assieme al Controllore di Sala, egli assiste a conteggio dei gettoni rinvenuti redigendo apposita pezza giustificativa

Durante l'apertura delle sale, inoltre, l'Ispettore Comunale, qualora ne ravvisi la necessità, può effettuare controlli di cassa a campione, previa comunicazione al proprio esponente presente in sala (capo turno) che ne darà autorizzazione ed analogo comunicazione alla Direzione Slot Casa da Gioco, effettuata dal Controllore di Sala Altro compito dell'Ispettore Comunale è di osservare la clientela presente in sala in modo da essere in grado di segnalare alla propria Direzione qualsiasi problema che possa dar origine a presunte attività di disturbo al normale svolgersi dei giochi Importante, infine, è la segnalazione di clienti ritenuti "fragili", cioè facilmente influenzabili da persone dedite ad attività illecite (usura, riciclaggio, ecc.)

L'attività dell'Ispettore Comunale presente in sala deve essere svolta in modo, discreto ma fermo e deciso. La Casa da Gioco si è dotata nel tempo, in accordo con la Direzione del Servizio Ispettivo Comunale, di regole precise per il Settore Slot; regolamenti questi che l'Ispettore Comunale deve conoscere per verificarne la reale applicazione.

4) Operazioni di controllo a sala chiusa

L'attività di controllo dell'Ispettore Comunale in servizio a sala chiusa di mattina si svolge in due luoghi ben distinti:

- a) Ufficio e sala;
- b) Sala conta;

a) Ufficio e sala

Le operazioni che si svolgono ogni mattina iniziano con l'acquisizione, da parte dell'Ispettore Comunale, di tutti i dati resi disponibili dalla rete on-line che saranno utilizzati per il successivo controllo contabile dell'attività di gioco del giorno precedente. Di seguito,

si elencano le varie fasi d'intervento:

1. procede, in ufficio, alla verifica completa dei report relativi ai mandati di pagamento e aggiunte di cassa –effettuati nella giornata di gioco precedente.
2. verifica la presenza sugli stampati (report) d'eventuali fill di cassa e/o mandati annullati il procede alla loro cancellazione (indicandoli sui fogli) giorno precedente intervenendo quindi sul totale sottraendo i relativi importi , stila un rapporto trascrivendo i numeri progressivi degli stessi indicando il nuovo totale presunto,

b) Sala conta:

L'Ispettore Comunale incaricato ad assistere alla conta dei bill, dovrà essere presente per:

1. verificare l'esatta corrispondenza in danaro delle giacenze di cassa con quanto dichiarato nei bordeaux di chiusura dei cassieri slot firmando i fogli cassa congiuntamente all'ispettore amministrativo presente alla conta;
2. verificare l'esatta corrispondenza delle pezzature dall' on-line per quanto riguarda le banconote presenti all'interno delle slot singole o nel totale delle sale;
3. annotare tutte le variazioni di pezzatura confrontandole anche con le segnalazioni di eventuali controversie clienti rilevate da altri colleghi il giorno di gioco precedente; sulle segnalazioni s'indicherà se sono state rinvenute banconote in più;
4. segnalare con rapporto scritto qualsiasi variazione di rilievo rispetto a quanta riportato dalle stampe;
5. calcolare in modo "disgiunto" l'utile slot (sono elaborati dei programmi appositi da copilare in varie parti che portano alla determinazione del computo finale) in modo da poter confrontare alla fine i dati con quelli calcolati dall'ispettore amministrativo della Casa da Gioco e dagli addetti della cash-meter.
6. Tramite apposito programma, verificare la differenza tra dati "sporchi" e "puliti" dei Bill di ogni singola Slot, e risolvere eventuali discrepanze se presenti, Salvare il risultato.

L'Ispettore Comunale incaricato ad assistere alla conta dei bill non dovrà per nessuna ragione abbandonare la sala conta se non dopo la verifica finale di tutte le operazioni che determineranno l'esatto calcolo dell'utile slot.

Esempio di un Bordeaux di chiusura, di una cassa Slot:
 notare le Additions, le aggiunte di cassa,
 ticket emessi , conteggio banconote e monete, POS, assegni , Diff to init :Plus/Minus,
 Arrotondamenti.

UNCONFIRMED - Full

01 Casino di Venezia

Date: 04/04/2023 09:48

Site: 01 Casino di Venezia

Cash Desk: Cassa 1

Currency: EUR

Casino in Ca'Noghera	
Cash	200.000,00
Additions	75.000,00
Total cheques emitted	10.000,00
Total purchased	121.689,61
Cashless deposit	0,00
Opening balance	406.689,61

Money notes	
Sealed coins	0,00
Sealed bills	0,00
500 €	0
200 €	0
100 €	0
50 €	690
20 €	292
10 €	342
5 €	331
Sum bills	45.415,00
2 €	75
1 €	170
0.5 €	145
0.2 €	0
0.1 €	241
0.05 €	168
0.02 €	0
0.01 €	0
Sum coins	425,00
Sum cash	45.840,00
POS	17.350,00
French roulette	0,00
American roulette	0,00
Bank cheque received	0,00
Casino cheque received	10.000,00
Found money	0,00
Total	73.190,00

Shifts summary			
	1° Turno	2° Turno	3° Turno
Cashier	tdeste	pcanziani	
Jackpot	0,00	0,00	
Handpay	161.553,36	102.559,64	
Cashless deposit	0,00	0,00	
Cashless withdrawal	0,00	0,00	
Ticket redeemed	33.391,84	35.996,73	
Short Pay	0,00	0,00	
Ticket purchased	60.855,30	60.834,31	
Cheques emitted	10.000,00	0,00	
Cheques received	0,00	10.000,00	
Found money	0,00	0,00	
Correction	0,50	1,35	
Roundings	0,00	0,11	

General summary	
Total	73.190,00
Jackpot	0,00
Handpay	264.113,00
Cashless withdrawal	0,00
Ticket redeemed	69.388,57
Short Pay	0,00
Total closing	406.691,57
Diff to init	1,96
Correction	1,85
Roundings	0,11

Transfers						
Time	Type	Kind	Value	User	Note	
04.04.2023 16:47:44	cash	IN	50.000,00			
04.04.2023 18:47:50	cash	IN	50.000,00			
05.04.2023 02:08:13	cash	OUT	-25.000,00			

Found money					
Add time	Return time	Value	Action	Note	

Corrections					
Time	Value	Money type	User	Note	
04.04.2023 19:56:15	0,50	Cash			
05.04.2023 02:19:49	1,35	Cash			

Cashier note			
Shift no	Username	Note shift start	Note shift end
1° Turno			
2° Turno			
3° Turno			

.....
 Resp. Amministrativo

.....
 S.I.C.

.....
 Cassiere di Chiusura

5) On-line

I sistema on-line slot operante nelle sedi del Casinò Municipale di Venezia (Ca' Vendramin Calergi e Ca' Noghera) utilizza una particolare rete di comunicazione mediante 'applicazione di un software denominato NOVOMATIC

Questo programma raccoglie tutte le informazioni provenienti dalle slot-machines, le archivia in un "data base" ed, attraverso terminali remoti (work station), fornisce a videoe/o a stampa informazioni, elaborazioni, rapporti (storici ed in tempo reale) I Servizio Ispettivo Comunale, nell'uso quotidiano, utilizza la rete di comunicazione per visionare e salvare tutti i rapporti sulle movimentazioni avvenute a sala aperta i giorno precedente: mandati di pagamento (Jackpots Report), aggiunte di cassa (Fills-Credit) e banconote introitate dalle varie slot. -l'utilizzo di questi tabulati permette, ogni mattina, il controllo delle chiusure di cassa effettuate dai cassieri slot la sera precedente, di individuare mandati di pagamento aggiunte e credit, pagamenti manuale ed annullati, ma erroneamente inseriti in contabilità, ed attestare la reale consistenza di eventuali minus e/o plus dichiarati dai cassieri.

Ad altri livelli il Servizio Ispettivo Comunale effettua controlli su:

- percentuali di vincita e/o perdita
- contatori delle slot
- movimentazione dei gettoni
- reali introiti slot per slot
- mandati di pagamento e fills annullati a sala aperta e chiusa
- archiviazioni "primarie" e "rielaborate" (riconciliate)
- risultati

La complessità dell'argomento rende necessaria la trattazione dello stesso in una dispensa a parte, che tratta sostanzialmente le operazioni che effettua l'ufficio OnLine del reparto Slot, via via aggiornatosi, con utilizzo ed implementazione di diversi software per gestione e controllo delle Slot anche "da remoto".

6) Curiosità

Asserzione: le slot machines presentano combinazioni con le probabilità perfettamente uguali;

- obiezione: falso, certe combinazioni sono più favorite che altre.

Asserzione: le macchine sono programmate per far apparire dei cicli di combinazioni Vincenti; anche se il ciclo è programmato per apparire solo alcune volte, una volta che il ciclo è completato, i risultati si ripeteranno nello stesso ordine del ciclo precedente,

- obiezione : falso, ogni giro è aleatorio ed indipendente dalle prove fatte in precedenza

Asserzione: le macchine sono programmate per pagare una percentuale predeterminata di mano; quindi, dopo che una forte somma sia stata vinta con una slot questa sarà più avara per compensare la perdita; al contrario, quando una macchina non paga da molto tempo, ci sono più possibilità di prossime vincite

- obiezione: falso, la sola cosa vera in questa affermazione è che la macchina è concepita per avere una percentuale di ritorno sulle giocate; d'altra parte, considerando a legge della probabilità, ogni giro sarà aleatorio ed indipendente al precedente. In conclusione, una grande vincita si può verificare in ogni momento anche se la macchina ha pagato poco tempo prima .