

ESCÁNER DE CÓDIGO DE BARRAS

Los jugadores deben escanear una identificación aprobada para verificar que tienen 18 años o más para comprar boletos. Si su identificación no se escanea ni verifica su edad de 18 años, deberán contactar al agente para realizar la compra. Pueden usar la aplicación de la Lotería de Texas® para crear jugadas y escanear el código QR para comprar boletos. También pueden verificar el estado ganador de cualquier boleto de raspar o de sorteo.



COMPRA DE BOLETOS

- 1. Coloque su Identificación debajo de la mira del lector de códigos de barras, para que la terminal GT20 pueda verificar que el jugador tiene 18 años o mas.
- 2. Si la edad (18+) es verificada, inserte dinero y realice la selección de boleto(s).

CHECK-A-TICKET

- 1. Coloque el código de barras del boleto debajo de la mira del lector de códigos de barras.
- 2. Aparecerá un mensaje de ticket en la pantalla encima del escáner de código de barras.
- 3. Los premios no se pueden canjear en la terminal GT20. El jugador debe presentar el boleto al agente para su validación en una terminal de Altura, en un centro de reclamos de la Lotería de Texas o en la aplicación de la Lotería de Texas si el premio es de \$600 a \$5,000.

APLICACIÓN DE LA LOTERÍA DE TEXAS®

GT20 - Cómo imprimir boletos de sorteo sin boleto o usando los botones de Quic Pick (Selección Rápida).

- 1. El jugador deberá colocar su dispositivo móvil debajo de la mira del lector de códigos de barras enfocado hacia el código QR.
- 2. Aparecerá una pantalla para confirmar la o las jugadas y el costo del o los boletos con el jugador.
- 3. Si hay suficiente dinero en la terminal GT20 para cubrir el costo del o los boletos, el o los boletos se imprimirán. De lo contrario, la pantalla mostrará **"Créditos insuficientes. Inserte más dinero o haga otra selección. NO HAY CAMBIO"**.

NOTA: Si la selección del jugador incluye un juego en el receso del sorteo, esos boletos no se imprimirán y el costo final para el jugador será menor que la cantidad que se muestra en su dispositivo móvil. Confirmar costo en pantalla de la terminal GT20. GT20 no da cambio. Si queda crédito, el jugador debe seleccionar sorteos adicionales o boletos de raspar.



REPORTES

El menú de Reportes brinda acceso a los siguientes reportes de la máquina: Ventas, Inventario, Turno, Prueba de la impresora, Estado del dispositivo, Pista de auditoría, Configuración, Estado del contenedor, Juego de sorteo, Inventario de juegos de raspar y Estadísticas.



- 1. Toque **REPORTS** (Reportes) y el menú de Reportes aparecerá.
- 2. Toque el tipo de informe deseado para continuar. Para cada informe escriba, seleccione o ingrese la información solicitada.
- 3. Utilice las flechas hacia arriba y hacia abajo para desplazarse por el texto.
- 4. Toque **Print** (Imprimir)para imprimir el informe. Toque **Current Page Print** (Imprimir Página Actual)para imprimir la información que se muestra en la pantalla, o toque **Full Page Print** (Imprimir Página Completa) para imprimir el informe completo.
- 5. Toque la flecha hacia atrás para volver al menú Informes.

Reporte de inventario: proporciona el inventario de boletos de raspar actual para cada contenedor.

Reporte de turno: detalla la actividad de ventas del turno actual y debe usarse para equilibrar el dinero en la caja diariamente.

Prueba de impresora: verifica que la impresora esté funcionando correctamente.

Reporte de estado del dispositivo: muestra el estado de cada periférico.

Reporte de seguimiento de auditoría: proporciona información sobre transacciones, facturas, ventas y totales de reembolso.

Reporte de configuración: detalla la información del terminal, como: Número de serie de IGT, día o hora de inicio de contabilidad e instalación Fecha.

Reporte de estado de contenedores: proporciona el estado de cada contenedor en un solo terminal (Atorado, Vacío, Bajo).

Reporte de juegos de sorteo: proporciona acceso a los informes de ventas diarias y facturas.

Reporte de inventario de juegos de raspar: muestra el estado del paquete, el resumen de ventas de inventario, el inventario disponible, el paquete activado y el paquete liquidado.

Estadísticas: muestra el porcentaje de boletos agotados para cada contenedor.

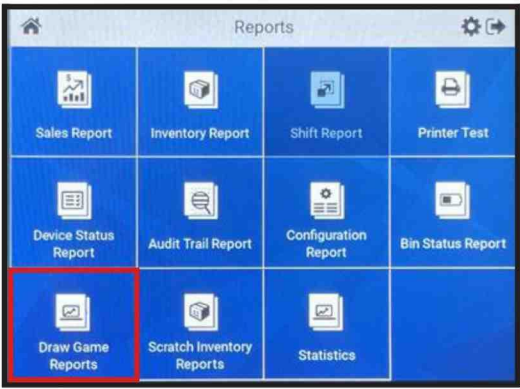
REIMPRESIÓN

Puede volver a imprimir la Última transacción y la Última jugada. Simplemente toque la opción deseada y la reimpresión se imprimirá automáticamente.

- 1. Desde el MAIN MENU (Menú Principal), toque **REPRINT** (Reimprimir).
- 2. Toque **Last Transaction** (Última Transacción) o **Last Play** (Última Jugada).



REPORTES DE VENTAS DIARIAS Y FACTURA



- 1. En el menú **REPORTS** (Reportes), toca **Draw Game Reports** (Reportes de Juegos de Sorteo).
- 2. Toque **Daily Sales** (Ventas Diarias) o **Invoice** (Factura). 12 semanas de datos de Factura están disponibles.
- 3. Seleccione el día o la fecha, según se le indique
- 4. El reporte se muestra automáticamente.
- 5. Toque el icono de la impresora.
- 6. Toque **Full Page Print** (Imprimir Página Completa).
- 7. Toque **PRINT** (Imprimir) para obtener una copia del reporte.

VENTAS DIARIAS

Los informes diarios incluyen ventas de boletos de raspar y sorteos, cobros, créditos y comisiones para el día o el período de tiempo seleccionado por la Terminal o el Agente.

FACTURA

Los reportes de facturas para la fecha de factura de fin de semana seleccionada incluyen datos para: monto de barrido de EFT, ventas, cobros, créditos, comisiones y ajustes.

Si tiene preguntas sobre aspectos contables o licencia de lotería, comuníquese con:

Servicios para Agentes de la Lotería de Texas®
800-375-6886
retailerwebhelp@lottery.state.tx.us



SUPPORTING
TEXAS EDUCATION
AND VETERANS



Game Touch® (GT20)

Tarjeta de referencia rápida

efectivo 04.13.2025

SERVICIOS PARA AGENTES DE LA LOTERÍA DE TEXAS®

LUN - VIE 7:00AM – 5:30PM, HORA CENTRAL
800-375-6886

LÍNEA DIRECTA A IGT™

24 HORAS / 7 DÍAS A LA SEMANA
800-458-0884

INGRESO DEL SISTEMA Y AGENTE

La terminal GT20 inicia sesión automáticamente en el sistema todos los días a las 12:30 a.m. CT y cierra la sesión a la medianoche CT. Si la terminal GT20 no inicia sesión automáticamente desde el servidor, aparecerá una pantalla roja. Los jugadores aún pueden introducir dinero y comprar boletos de raspar, pero no pueden comprar boletos de sorteo, ver informes ni consultar boletos con el escáner. Siga estos pasos para iniciar sesión en el sistema y en la terminal GT20. El agente puede conectarse dentro de la máquina después de que la terminal GT20 se conecte al servidor del sistema.



- 1. Abra la terminal GT20 insertando la llave en la cerradura de la puerta principal.
- 2. Gire la llave hacia la derecha y la manija de la cerradura saldrá.
- 3. Levante la palanca del lado derecho de la puerta y luego jale para abrir.
- 4. La pantalla le pedirá que inicie sesión.
- 5. Ingrese su ID de usuario y número de pase.
- 6. Toque **SUBMIT** (Enviar).
- 7. Después de un inicio de sesión exitoso, se muestra el **MAIN MENU** (Menú Principal).

NOTA: Un fondo de pantalla rojo indica un error o un problema con el terminal, como que no se inicia sesión automáticamente en el host. Los jugadores aún pueden insertar dinero y comprar boletos de raspar, pero no pueden comprar boletos de juegos de sorteo, ver reportes o verificar boletos con el escáner. Siga los pasos 1 al 6 o llame al 800-458-0884 para obtener ayuda.

PUERTA DE ACCESO

ABRIENDO EL GT20

1. Inserte la llave **MD** en la cerradura de la puerta principal.
2. Gire la llave hacia la derecha y la manija de la cerradura saldrá.
3. Levante la manija del lado derecho de la puerta y jale hacia adelante para abrir.
4. Silencie la alarma ingresando su ID de usuario y número de pase luego toque **SUBMIT** (Enviar).

ASEGURANDO EL GT20

1. Empuje la puerta principal para cerrarla.
2. Gire la llave hacia la izquierda.
3. Retire la llave.



REGISTROS Y SEGURIDAD

Úselo para ver e imprimir el Registro de caja, el Registro de seguridad y el Registro de eventos del sistema.

1. Desde el **MAIN MENU** (Menú Principal), toque **MANAGEMENT FUNCTIONS** (Funciones de Gestión).



MANAGEMENT FUNCTIONS

2. Toque **Journal** (Registros) y toque una de las siguientes selecciones: Registro de caja, Registro de seguridad o Registro de eventos del sistema.

PRUEBAS DE DISPOSITIVOS

Prueba de Aceptador de billetes

Verifica que el aceptador de billetes funcione correctamente al insertar una denominación estadounidense aceptable



Test Bill Acceptor

Lector de código de barras

Verifica que el escáner de código de barras esté funcionando correctamente.



Barcode Reader

Prueba de impresora

Verifica que la impresora esté cargada y funcionando correctamente mediante la impresión de un reporte de prueba.



Printer Test

Rompedores

Activa los rodillos rompedores para verificar que funcionan correctamente.



Burster

CAMBIAR PAPEL DE IMPRESORA

El GT20 tendrá una de las dos impresoras que se muestran a continuación. Aparecerá un mensaje de alerta cuando la cantidad papel esté bajo o agotado. Cuando se activa un mensaje de PAPER LOW (Bajo en Papel), el GT20 se asegurará de que las ventas de juegos de sorteo estén desactivadas hasta que se instale un nuevo rollo de papel.

Modelo Personalizado VPK80111

1. Abra la puerta principal.
2. Extraiga la impresora.
3. Inserte el eje en el nuevo rollo de papel y colóquelo en la ranura.
4. Alimente el papel desde la parte inferior del rollo hacia el eje enrollable de la impresora.
5. El papel avanzará y se recortará automáticamente.

NOTA: La impresora no puede funcionar sin el eje. No lo descartes.



DESCARGA DE LA CAJA DE EFECTIVO

Para retirar dinero de la caja de efectivo del aceptador de billetes:

1. Inserte la llave **BA**, gire a la izquierda y jale hacia adelante.
2. Presione el botón de liberación azul en la parte trasera con una mano, deslice la caja de efectivo hacia atrás y levántela suavemente hacia arriba y hacia afuera.
3. Para retirar dinero de la caja de efectivo, ubique la apertura redonda en la parte frontal de la caja, presione hacia abajo para extraer y deslizar el dinero hacia afuera.
4. Para reinsertar la caja de efectivo, asegúrese de que las perillas en la parte inferior de la caja estén apuntando hacia afuera. Baje la caja hasta que encaje y luego jale hacia adelante hasta que se asegure en su lugar.
5. Para cerrar el compartimiento del aceptador de billetes, deslícelo nuevamente a su lugar, gire la llave hacia la derecha y retírela.

NOTA: para retirar un billete atorado, siga los pasos 1 al 5 anteriores.

Para ayudar con la reconciliación cuando se retira el dinero:

1. Borrar informe de turno.
2. Imprima el informe de ventas de por vida.
3. Informe de estado de la bandeja de impresión

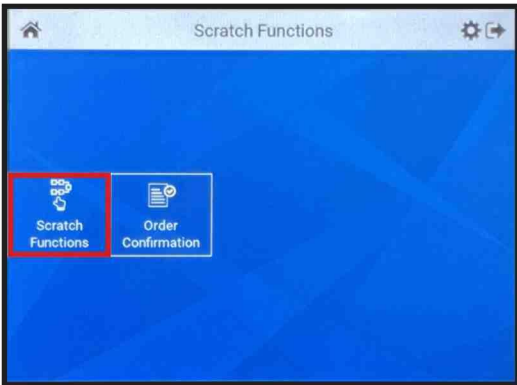
FUNCIONES DE JUEGOS DE RASPAR

1. Desde la pantalla de inicio, toque **SCRATCH FUNCTIONS** (Funciones De Juegos De Raspar).



SCRATCH FUNCTIONS

2. Toque el submenú Funciones de Juegos de Raspar.



Activar Paquete

1. Escanee el código de barras de un boleto en el paquete o ingrese manualmente el Número de Juego y el Número de Paquete.
2. Aparece un mensaje de confirmación y se imprime el recibo.

Pagar Paquete

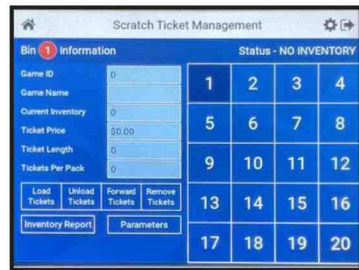
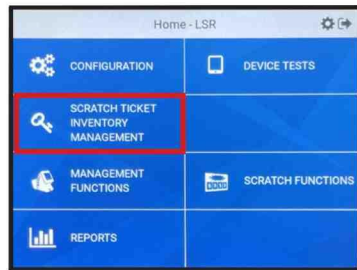
1. Escanee el código de barras de un boleto en el paquete o ingrese manualmente el Número de Juego y el Número de Paquete.
2. Aparece un mensaje de confirmación y se imprime el recibo.

GESTIÓN DE INVENTARIO DE BOLETOS DE RASPAR

AGREGAR INVENTARIO (MÉTODO DE ESCÁNER)

1. Escanee el código de barras **LOAD** (Cargar) del contenedor deseado.
2. Escanea el código de barras del primer y último boleto del paquete.
3. Escanee el código de barras **ENTER** (Enviar).
4. Cargue boletos en el cajón de boletos.

AGREGAR INVENTARIO (MÉTODO MANUAL)



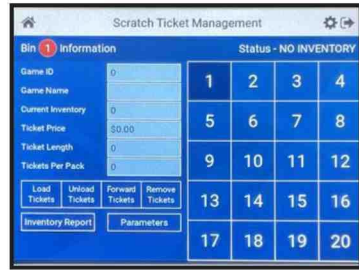
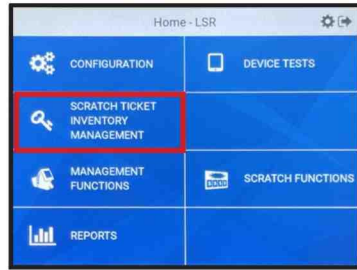
1. En la pantalla de inicio, toque **SCRATCH TICKET INVENTORY MANAGEMENT** (Gestión de Inventario de Boleto de Raspar).
2. Toque el número de contenedor deseado.
3. Toque **Load Tickets** (Cargar Boleto).
4. Ingrese los números de Juego, Paquete y Boleto del primer boleto.
5. Toque **SUBMIT** (Enviar).
6. Ingrese los números de Juego, Paquete y Boleto del último boleto.
7. Toque **SUBMIT** (Enviar).
8. Cargue los boletos en el cajón de boletos con el área de juego hacia abajo.
9. Toque **OK**.

ELIMINAR INVENTARIO (MÉTODO DE ESCÁNER)

1. Escanee el código de barras **UNLOAD** (Descargar) del contenedor deseado.
2. Confirme la descarga usando la pantalla táctil presionando **OK**.
3. Los boletos se descargarán automáticamente de la papelera y la pantalla mostrará la pantalla **Scratch Ticket Management** (Gestión de Boleto de Raspar).
4. Toque **OK** y la pantalla Gestión de Boleto de Raspar muestra que el recuento de inventario se borró a cero.

ELIMINAR INVENTARIO (MÉTODO MANUAL)

1. En la pantalla de inicio, toque **Scratch Ticket Management** (Gestión de Boleto de Raspar).



2. Toque el número de contenedor deseado.
3. Toque **Remove Tickets** (Eliminar Boleto).
4. Toque **OK**.