

CITE: AJ/DE/DNJ/RR/07/2016

**REGLAMENTO DE ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE SISTEMAS DE  
LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN**

**RESOLUCIÓN REGULATORIA N° 01-00007-16**  
R-0008

La Paz, 3 de mayo de 2016

**CONSIDERANDO:**

Que, la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, de Juegos de Lotería y de Azar, crea la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego como la única entidad facultada para otorgar licencias y autorizaciones, fiscalizar, controlar y sancionar las operaciones de las actividades de Juegos de Lotería y de Azar, al presente y en virtud a la Disposición Adicional Única de la Ley N° 717 de 13 de julio de 2015, ahora denominada Autoridad de Fiscalización del Juego-AJ.

Que, conforme al Principio de Transparencia establecido en el inciso a) del Artículo 3 de la Ley N° 060, los actos relacionados con todo proceso de concesión, licitación y autorización así como las actuaciones que deriven de la actividad de juegos de lotería y de azar serán transparentes y de conocimiento público.

Que, el Artículo 11 de la Ley N° 060, establece que los juegos de lotería podrán ser organizados únicamente por las entidades públicas del nivel central, departamental o municipal, dentro su jurisdicción.

Que, el Artículo 12 de la Ley N° 060, establece que los recursos generados por la actividad de lotería a través de entidades públicas, deducidos los gastos de funcionamiento, serán destinados a fines de beneficencia y salubridad.

Que, el parágrafo II del Artículo 13 de la Ley N° 060, establece son operadores de los juegos de lotería las entidades públicas del nivel central, departamental y municipal.

Que, el inciso b) del Artículo 14 de la Ley N° 060, constituye una de las obligaciones de los operadores, permitir y facilitar las actividades de fiscalización e inspección que realice la Autoridad de Juegos de sus establecimientos, tipos de máquinas de juego o medios de juego y su funcionamiento, instrumentos, documentos contables, registros informáticos y cualquier otra información.

Que, el inciso h) del Artículo 14 de la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, establece como obligación de los operadores, cumplir las normas técnicas previstas para cada juego.

Que, el numeral 9 del Artículo 15 de la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, establece la prohibición de que las máquinas de juego u otros medios de juego se activen u operen con dinero de curso legal nacional o extranjero.



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes N° 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolivar N° 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



Que, el inciso a) del Artículo 26 de la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, establece que es atribución de la AJ emitir disposiciones administrativas y regulatorias generales y particulares, para la aplicación de la citada Ley.

Que, el inciso f) del Artículo 26 de la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, determina que es atribución de la AJ establecer las características de las máquinas de juego o medios de juego, instrumentos, software, accesorios y todo otro medio de juego importado o fabricado para su instalación y mantenimiento.

Que, el inciso g) del Artículo 26 de la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, determina que es atribución de la AJ ejercer la fiscalización, inspección y control a los operadores de juego de lotería. Que, el Artículo 27 de la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, dispone que la Autoridad de Fiscalización del Juego-AJ, previo cumplimiento de los requisitos establecidos al efecto, otorgará la licencia de operadores de juegos de lotería.

Que, el Artículo 34 de la Ley N° 2341 de 23 de abril de 2002, establece que los actos administrativos serán objeto de publicación cuando así lo establezcan las normas de cada procedimiento especial o cuando lo aconsejen razones de interés público. La publicación se realizará por una sola vez en un órgano de prensa de amplia circulación nacional o en su defecto cuando corresponda, en un medio de difusión local de la sede del órgano administrativo.

Que, el párrafo II del Artículo 6 del Anexo del Decreto Supremo N° 0781, determina que la AJ reglamentará los juegos permitidos, de acuerdo a criterios de transparencia, desarrollo tecnológico, juego justo y control de auditoría, con sujeción a controles, certificaciones y/o acreditaciones ya sea mediante sistemas informáticos sobre las operaciones y funcionamiento de los mecanismos de juegos.

Que, el párrafo III del Artículo 6 del Anexo del Decreto Supremo N° 0781, establece que el reglamento especificará los instrumentos o medios de juego, sus elementos, formas de acceso, mecanismos y modalidades, características, requisitos y reglas aplicables.

Que, los numerales 1, 2, 3, 4 y 5 del párrafo I del Artículo 27 del Anexo del Decreto Supremo N° 0781, determinan que la AJ establecerá procedimientos para el control y fiscalización pudiendo realizar inspecciones a los establecimientos de juegos, verificar el desarrollo de los juegos autorizados, los medios de juego y los medios de acceso, requerir información contable, legal, financiera e informática de la administración de la empresa y de los juegos, así como requerir la presentación de información, certificación y/o acreditación relativa a los sistemas de juego de lotería de resolución instantánea en redes privadas-VPN, terminales y máquinas de juego de lotería.

**CONSIDERANDO:**

Que, el párrafo I del Artículo 23 de la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, establece que el Director Ejecutivo es la Máxima Autoridad Ejecutiva de la entidad y ejercerá la representación institucional.



Que, el párrafo II del Artículo 23 de la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, establece que el Director Ejecutivo será designado mediante Resolución Suprema de una terna propuesta por el Ministro de Economía y Finanzas Públicas.

Que, en virtud a las disposiciones precitadas, mediante Resolución Suprema N° 05145 de 23 de febrero de 2011, el señor Presidente del Estado Plurinacional de Bolivia, designó al Lic. Veimar Mario Cazón Morales como Director Ejecutivo de la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego, ahora denominada Autoridad de Fiscalización del Juego-AJ.

### CONSIDERANDO:

Que, el Reglamento de Desarrollo Parcial de la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, de Juegos de Lotería y Azar relativo al Título III, aprobado mediante Decreto Supremo N° 0781 de 2 de febrero de 2011, establece los requisitos y aspectos generales para la otorgación de la licencia de operaciones de Juegos de Lotería y de Azar.

Que, el inciso b) del Artículo 14 de la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, dispone que son obligaciones de los operadores de juego permitir y facilitar las actividades de fiscalización e inspección que realice la autoridad designada por Ley, de sus establecimientos, tipos de máquinas y su funcionamiento, instrumentos, documentos contables, registros informáticos y cualquier otra información.

Que, para una mejor aplicación de la Ley N° 060, Decreto Supremo N° 0781, así como permitir a la Autoridad de Fiscalización del Juego-AJ cumplir con efectividad e control y fiscalización, que en resguardo del interés público, la integridad y transparencia que debe existir en los juegos de lotería de resolución instantánea en redes privadas-VPN, se hace necesario emitir una Resolución Regulatoria que establezca los requisitos técnicos de sistemas de lotería de resolución instantánea en redes privadas-VPN que deben cumplir los operadores de lotería del nivel central, departamental o municipal que cuenten con la licencia de operaciones otorgada por la AJ.

Que, de acuerdo al fundamento jurídico establecido en el Informe Cite: AJ/DNJ/DNC/INF/101/2016 de 3 de mayo de 2016, emitido por la Dirección Nacional Jurídica, que en la parte conclusiva determina la necesidad de aprobar la Resolución Regulatoria de Reglamento de Especificaciones Técnicas de Sistemas de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, al no vulnerar ninguna normativa vigente.

### POR TANTO:

El Director Ejecutivo de la Autoridad de Fiscalización del Juego-AJ, en uso de las facultades conferidas por el inciso a) del Artículo 26 de la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, de Juegos de Lotería y de Azar y su Reglamento.

### RESUELVE:



## TÍTULO I DISPOSICIONES GENERALES

### CAPÍTULO I OBJETO, FINALIDAD, ALCANCE, OPERADORES DE LOTERÍA Y COMPETENCIA DE LA AJ

**Artículo 1°.- (OBJETO).**- El presente reglamento tiene por objeto normar y regular los sistemas de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Artículo 2°.- (FINALIDAD).**- El presente reglamento tiene por finalidad detallar los requisitos técnicos y administrativos de los sistemas de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN que fabricantes, operadores de lotería con licencia de operaciones y empresas certificadoras deben cumplir para la implementación de este tipo de juegos.

**Artículo 3°.- (ALCANCE).**- La presente Resolución Regulatoria es de cumplimiento obligatorio de los operadores de lotería de Sistemas de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN con licencia de operaciones, fabricantes y empresas certificadoras autorizadas por la Autoridad de Fiscalización del Juego - AJ.

**Artículo 4°.- (OPERADOR DE SISTEMAS DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTANEA EN REDES PRIVADAS-VPN).**- Son operadores de Sistemas de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN únicamente las entidades públicas del nivel central, departamental y municipal con licencia de operaciones otorgada por la AJ.

**Artículo 5°.- (AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN DEL JUEGO - AJ).**- Es la única entidad facultada por ley para otorgar licencias y autorizaciones, fiscalizar, inspeccionar, controlar y sancionar las operaciones de los sistemas de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

## TÍTULO II SISTEMAS DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTANEA EN REDES PRIVADAS

### CAPÍTULO I DEFINICIONES

**Artículo 6°.- (DEFINICIONES).**- Para efectos de la presente resolución se establecen las siguientes definiciones:

**Agente de Venta:** Es toda persona natural o jurídica autorizada por el operador de lotería para administrar los juegos de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Juegos de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN:** Todo los juegos de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN donde el jugador interactúa con el juego ocurre por medio de una Red Privada (Cual para el propósito de estas regulaciones, incluirán terminales tontas, ya sea enlazada electrónicamente, inalámbrica, por medio de tecnología de RED



óptica u otro medio), y en la que el ganador es determinado al azar por medio de un método electrónico.

**CDAJ:** Centro de Cómputo, ubicado físicamente en la AJ, que captura, procesa, almacena y explota los datos provenientes del sistema instalado en la oficina del operador Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Empresa Certificadora Autorizada:** Entidad acreditada y autorizada por la AJ para emitir Certificados de Cumplimiento en la Fase 1 y Reportes de Inspección en la Fase 2 de los sistemas de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Fabricante:** Es aquella empresa que fabrica los juegos y sistemas Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y otros componentes relacionados, cumpliendo los requisitos establecidos en la presente Resolución Regulatoria.

**Sitio web (Página Web):** Es una localización virtual en el internet que almacena un conjunto de páginas web que son accesibles desde un mismo dominio o subdominio del Internet (www.).

**Ilustraciones gráficas:** Las ilustraciones son datos gráficos y auditivos enviados al dispositivo de jugador para presentación al jugador.

**Ciclado de segundo plano/Actividad de segundo plano:** Un proceso o conjunto de procesos que pide valores al generador de números aleatorios únicamente con el fin de descartar esos valores. Los valores descartados no son utilizados por la aplicación para ningún propósito. Si el generador de números aleatorios (RNG) basado en software se está ciclando internamente, quiere decir que hay una cadena constante de números aleatorios generados, aún si no son necesarios para el juego en ese momento. Sin el ciclado/actividad de segundo plano, uno puede predecir el resultado de la siguiente iteración de la función utilizada para producir los números aleatorios si se conocieran los valores actuales y el algoritmo.

**Software de cliente:** El software instalado en un dispositivo de jugador que facilita la comunicación entre la interfaz al jugador y la plataforma de lotería.

**Aportes:** El método financiero por el cual se financian los fondos de los pozos progresivo mayor (jackpot).

**Componente crítico:** Cualquier subsistema cuya falla o compromiso pueda acarrear la pérdida de derechos de los jugadores, ingresos para el gobierno o el acceso no autorizado a los datos usados para generar los reportes para la jurisdicción.

**Certificado digital:** Es un conjunto de datos que pueden ser utilizados para verificar la identidad de una entidad refiriéndose a un tercero de confianza (la autoridad certificadora). Los certificados digitales a menudo son utilizados para autenticar mensajes con propósitos de no repudio. Uno de los atributos de un certificado digital es que no puede ser modificado sin comprometer su consistencia interna. Los certificados X.509 son un ejemplo de certificado digital.



**Sistema del nombre de dominio:** Es la base de datos de Internet globalmente distribuida que (entre otras cosas) mapea y transforma los nombres de las máquinas en números IP y viceversa.

**Plataforma de Lotería:** Los sistemas de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN son el hardware y software que manejan las características comunes de todos los juegos ofrecidos, y forma la interfaz primaria de los sistemas de lotería, tanto para el jugador como para el operador. La plataforma de lotería le proporciona al jugador los medios para registrar una cuenta, iniciar sesión/salir de su cuenta, modificar la información de su cuenta, depositar y retirar fondos hacia/desde su cuenta, solicitar informes de las actividades de su cuenta y cerrar su cuenta. La plataforma de loterías le proporciona al operador los medios para revisar las cuentas de jugadores, habilitar/deshabilitar juegos, generar diversos informes de juego /de transacciones financieras y de la cuenta, habilitar/deshabilitar cuentas de jugadores y establecer parámetros configurables.

**Programa de Control:** Es el software que opera las funciones de la máquina de juego, incluyendo las tablas de pago para el juego. El programa de control puede funcionar independientemente en el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN o en la máquina de juego.

**Memoria Crítica:** La memoria crítica es usada para guardar/almacenar todos los datos que son considerados vitales para la operación continua de la terminal de cliente.

**Contenidos del Juego:** Es la descarga de cualquier dato, por ejemplo tablas de pagos, sonidos, graficas, etc., con excepción del programa de juego o valores aleatorios.

**Datos del Juego:** Son los datos almacenados dentro de una memoria no volátil que refleja la contabilidad y eventos de seguridad que son específicos de la máquina de juego individual, que incluye:

- ✓ Reportes de errores.
- ✓ Todos los contadores.
- ✓ La historia del último juego (esto debe ser mantenido dentro de la historia de juego en caso que haya una disputa de jugador donde el supuesto problema tomo lugar antes y no fue reportado hasta después de actualizar el nuevo juego, una representación textual una alternativa aceptable).
- ✓ Reportes de las transacciones sin dinero en efectivo.
- ✓ Reportes de auditoría para las transacciones del programa de juego de la máquina de juego.
- ✓ Historial de Tickets.

**Programa de Juego:** El programa de control que reside en el servidor del Sistema de Lotería Instantánea por Internet en Redes Privadas-VPN.

**Datos de Librería:** Una librería controlada por la AJ que reside en el servidor del Sistema de Lotería Instantánea por Internet en Redes Privadas-VPN que contiene el programa de juego completo y/o la parte del servidor con componentes críticos del programa de juego.

**Sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN:** Es el hardware, software, firmware, tecnologías de comunicaciones y otros equipos que le permiten a un jugador



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

apostar remotamente a través de un ambiente de red similarmente distribuido, y el equipo correspondiente relacionado con la determinación del resultado del juego, la visualización del juego y los resultados del juego, así como otra información similar y necesaria para facilitar el jugador del juego. El término no incluye los equipos computarizados o las tecnologías de la comunicación utilizadas por el jugador para acceder el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Utilización de enlaces:** Es el porcentaje de tiempo que un enlace de comunicaciones se encuentra comprometido transmitiendo datos.

**Mapeo:** Es el proceso por el cual a un número escalado se le asigna a un símbolo o valor que es utilizable y aplicable al juego actual (por ejemplo; el número escalado 51 puede ser mapeado como un As de Espadas).

**Porcentaje de retorno al jugador (% RTP):** Es el porcentaje esperado de apuestas que un juego específico devuelve al jugador en el largo plazo. El porcentaje teórico de retorno al jugador (% RTP) puede calcularse a través de un enfoque teórico o de uno simulado. El método utilizado para su cálculo depende del tipo de juego.

**Periodo:** El número mínimo de valores requerido para que exista una secuencia de valores que se repite por siempre. Por ejemplo, si un generador de números aleatorios produjera la siguiente secuencia de valores de manera infinita, {1,3,1,3,1,3,...}, el periodo de esta secuencia de valores será considerado ser dos, porque cada vez que se produce un 1, es seguido por un 3, que es seguido por un 1, que es seguido por un 3, etc.

**Máquina de Juego:** Es un elemento dentro de un Sistema de Lotería Instantánea por Internet en Redes Privadas-VPN que es una terminal de cliente o dispositivo de cliente. La máquina de juego en una configuración basada en un servidor no puede funcionar independientemente del servidor del Sistema de Lotería Instantánea por Internet en Redes Privadas-VPN y requiere el contenido de juego cual es producido por el servidor para poder funcionar en este ambiente.

**Pozo:** Un depósito acumulado de contribuciones monetarias al premio mayor (Jackpot).

**Premio mayor progresivo (Jackpot):** Es un premio que va creciendo, en función a los créditos que son apostados o ganados. Esto incluye los premios que son otorgados basados en criterios que no tienen que ver con obtener resultados ganadores en el juego, como en el caso de los premios mayores misteriosos. Sin embargo, esto no incluye premios que se van incrementando ni tampoco los que no son configurables que resulten de las rondas de bonificación, los cuales son parte de la tabla de pagos del juego de porcentaje teórico de retorno al jugador (% RTP).

**Protocolo:** Utilizado para referirse a la interfaz del hardware, la disciplina de la línea y los formatos de mensaje de comunicaciones.

**Generador de números aleatorios (GNA):** Un generador de números aleatorios se define como uno o la combinación de los siguientes procesos que produce una secuencia aleatoria de valores (o símbolos que se pueden ser mapeados a valores): basados en software, hardware o mecánico.



Un generador de números aleatorios criptográficamente fuerte es un generador de números aleatorios el cual genera números de tal manera que para una secuencia de n-bits, el bit (n+1) no se puede predecir (estadísticamente) con una probabilidad de éxito mayor a 0.5. Además, si el estado del generador de números aleatorios criptográficamente fuerte llega a ser comprometido, total o parcialmente, la secuencia de bits producida hasta el compromiso no debe ser reproducible.

**Rango:** El conjunto de valores que pueden ser producidos por el generador de números aleatorios. Por ejemplo, un generador de números aleatorios de 32-bits puede tener un rango de 232 compuesto de los números enteros del intervalo cerrado de [0, 232-1]. Este rango puede ser mapeado a un rango diferente por medio del algoritmo o método de escalación.

**Servidor de Lotería de Resolución Instantánea en Red Privada:** El hardware y software del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN separados del hardware y software que compone la plataforma de Lotería, los cuales pueden manejar las funciones comunes a las ofertas de juego, configuraciones de juego, generadores de números aleatorios, etc. El jugador autorizado inicialmente se comunica directamente con la plataforma de lotería que puede ser integrado con uno o más servidores de Lotería Instantánea por Internet en Redes Privadas-VPN.

**Escalamiento:** El resultado bruto de un generador de números aleatorios (RNG) normalmente tiene un rango mucho más alto que el requerido para su uso destinado. (Por ejemplo; un generador de números aleatorios (RNG) de 32-bit tiene más de dos billones de resultados posibles, pero por ejemplo, solo se debe determinar cuál de los 52 naipes se repartieran). El escalamiento es requerido para dividir el resultado bruto en números más pequeños y utilizables. Estos números 'escalados' pueden ser mapeados a números particulares de naipes, números de registros, símbolos, etc. Consecuentemente, el resultado bruto de un generador de números aleatorios (RNG) algunas veces tiene un rango mucho más pequeño del requerido para el uso que se le pretende dar (por ejemplo;  $0 < \text{resultado bruto} < 1$ ). En estos casos, el escalamiento es requerido para expandir el resultado bruto en números más grandes y utilizables.

**Semilla:** La semilla de un generador de números aleatorios se entiende como un conjunto de valores necesarios para inicializar el generador de números aleatorios. Típicamente, se requiere una semilla para los generadores de números aleatorios basados en software.

**Datos sensibles:** Son datos que, de ser obtenidos por un tercero, pueden ser utilizados para afectar el/los resultado(s) del juego o la/las cuenta(s) de jugador(es).

**Valor de inicio:** Es el valor inicial del premio mayor (jackpot) el cual no incluye los valores de contadores desbordados).

**Sello de tiempo:** Es un registro del valor actual de la plataforma de lotería con la fecha y hora que se añade al mensaje en el momento de creación del mensaje.

**Control de versión:** Es el método por el cual una plataforma de lotería aprobada y en evolución es verificada para ser operada en un estado aprobado.





**TÍTULO III**  
**ASPECTOS DEL JUEGO, ALEATORIEDAD Y OTRAS**  
**CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN**  
**INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN**

**CAPÍTULO I**  
**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO DE LOTERÍA**  
**DE RESOLUCIÓN INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN**

**Artículo 7°.- (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO).**- El juego de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, consiste en utilizar una máquina de juego para simular el sector autorizado de la cubierta del cupón o cartón para descubrir si el mismo es el ganador de alguno de los premios del juego.

**Artículo 8°.- (TIPOS DE JUEGOS).**- Los siguientes tipos de juegos son permitidos y no están limitados únicamente a éstos:

**Emparejo de Número/Símbolo.**- El jugador raspa el área de juego que indica "Sus símbolos de Juego". El jugador entonces empareja esos símbolos con los símbolos en un área de símbolos para ser emparejados que no están ocultos. El premio es determinado por el número de símbolos emparejados o una configuración de símbolos ganadores indicados en una leyenda o en las reglas del juego.

Variación: Tanto el área que indica "Sus símbolos de Juego" y el área de símbolos para ser emparejados están ocultos. El jugador raspa las dos áreas. El premio es determinado por el número de símbolos o números emparejados que estén indicados en una leyenda o en las reglas del juego.

**Emparejo de Tres de 4, 6, 9 o más.**- El jugador raspa uno o más áreas de juego para encontrar valores de premios. Si el jugador empareja tres valores de premio idénticos, gana ese premio. Los números de valores de premios disponibles para emparejar pueden variar.

**Emparejo a una Leyenda.**- El jugador raspa uno o más áreas de juegos para encontrar símbolos de juego. El jugador empareja los símbolos revelados a una leyenda impresa en el cartón para determinar si ha ganado y el valor de la ganancia.

**Emparejo de Letras en una Cuadrícula (Crucigrama).**- El jugador raspa todas las letras en el área de juego que indica "Letras". El jugador entonces empareja cualquiera de estas mismas letras que son visibles en un "Crucigrama". Si el jugador encuentra tres o más palabras completas en el crucigrama, ganara el premio indicado en la leyenda de premios. Las reglas de juego determinan lo que constituye una palabra completa.

**Emparejo de Números en una Cuadro (Bingo).**- El jugador raspa todos los números en el área de juego del "Cantador". El jugador entonces raspa las otras áreas de los otros cuadros que se asemejan a cartones de bingo. Cada cuadro tendrá una leyenda de premios. Si en cualquier cuadro el jugador empareja todos los números para completar un patrón identificado para ese



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajés Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajés Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Ilianes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

cuadro (línea horizontal, vertical o diagonal, las 4 esquinas, una X o cualquier otro patrón identificado) el jugador gana el premio indicado en la leyenda de ese cuadro.

**Emparejo Coordinados.-** El jugador raspa un área de juego revelando controles para el movimiento alrededor de una cuadrícula. Cada parada de movimiento alrededor de la cuadrícula requiere que el jugador rasque la posición de la cuadrícula donde está posado. Los jugadores que revelan un símbolo ganador o una combinación de símbolos ganadores como indicados en la leyenda de premios, ganarían el premio.

**Emparejo de 3 "X's" o 3 "O's".-** El jugador raspa el área de juego para revelar cualquier X's o O's. Si se revela una línea completa horizontal, vertical o diagonal, ganan el premio correspondiente indicado para esa línea.

**Laberinto.-** El jugador empieza en un cuadrado marcado "Empezar" y raspa para revelar una flecha direccional (arriba, abajo, derecha o izquierda). El jugador continúa raspando en la dirección indicada por las flechas de acuerdo a como se revelan. Si la ruta revelada del jugador termina en un valor de premio, el jugador gana ese premio.

**Revelar Premio Único (Bono).-** El jugador raspa uno a más áreas de jugar para revelar un valor de premio ganador o un mensaje de no ganador.

**Multiplicador de Bono.-** El jugador raspa al área de jugar para revelar un símbolo en particular que aumenta el valor de premio ya ganado en otra parte del cartón.

**Revelación de Eliminación.-** El jugador raspa un área de jugar revelando un valor de premio o un mensaje de no ganador. El jugador entonces raspa el valor de premio correspondiente o el mensaje en el tablero del juego. La casilla final en el tablero de premios que no fue raspada (valor de premio o mensaje de no ganador) es lo que el jugador gana.

**Naípe/Dado.-** El juego simula un juego actual de baraja, juego de dados o una variación pequeña del juego. Para los juegos de naípe, el jugador raspa los áreas marcados "Sus Naipes" (o mano) y "Naipes del Crupier" o mano. Para los juegos de dados el jugador raspa las áreas marcados "Su Tirada" y "Tirada de Ellos". El resultado ganador es determinado por el tipo de juego que se está representando y las reglas de juegos estipuladas. El premio es indicado al lado de la tirada ganadora, naípe o mano. En algunos casos el jugador necesitara sumar el total de varios dados o naipes para determinar una combinación ganadora.

**Derrotar el Puntaje.-** El jugador raspa las áreas de juego identificadas como el "puntaje del jugador" y el "puntaje del juego" basado en el tema del juego. El jugador gana el valor indicado en la leyenda de premios basado en las reglas del juego y si el puntaje del jugador derrota el del juego.

Los Operadores de Lotería deberán tener documentados e implantados en su sistema de juego los procedimientos necesarios para cumplir los requisitos establecidos en el Reglamento de juegos de lotería de resolución instantánea operados por Internet. El Operador de Lotería conservará un registro de los juegos activos en cada momento, en el que se indicará el juego, la modalidad o variante y en su caso, el nombre comercial.



INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes N° 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar N° 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

www.aj.gob.bo

**Artículo 9°.- (INTERFAZ DE JUGADOR).**- La interfaz de jugador se define como la interfaz de la máquina de juego en el que el jugador interactúa. La interfaz de jugador debe cumplir lo siguiente:

- a) Todo cambio de tamaño o superposición de la interfaz de jugador debe ser mapeado para reflejar exactamente la pantalla modificada y sus puntos de toque/clic.
- b) Las funciones de todos los puntos de toque/clic representados en la interfaz de jugador deben ser indicadas claramente en el área del punto de toque/clic y/o en las reglas del juego. No se puede quedar ningún punto de toque/clic o entrada de teclado oculto no documentado en ninguna parte de la interfaz de jugador.

**Artículo 10°.- (CICLO DE JUEGO).**- Un ciclo de juego está compuesto por todas las actividades y comunicaciones durante un juego.

- a) Inicio del ciclo de juego:
  - 1) Cuando el balance de la cuenta del jugador tiene los fondos suficientes;
  - 2) Cuando el jugador ha designado el número de créditos a apostar; y
  - 3) Cuando el jugador pulsa el botón "jugar" (o entrada similar).
- b) Un ciclo de juego se considera completo al hacer la transferencia final al contador de créditos del jugador o cuando se pierden todos los créditos apostados.

**Artículo 11°.- (INFORMACIÓN DE JUEGO).**- Los siguientes requisitos aplican para la información, ilustraciones gráficas, tablas de pago y pantallas de ayuda del juego, e incluyen toda la información escrita, gráfica y auditiva proporcionada al jugador directamente desde la interfaz de juego en un lugar visible.

- a) El juego y las instrucciones de uso del dispositivo deben ser inequívocos y no deben ser engañosos ni inducir a errores para el jugador.
- b) Todas las declaraciones y gráficos incluidos en la información del juego, ilustraciones, tablas de pago y pantallas de ayuda deben ser precisos y no engañosos.
- c) Todas las reglas del juego y la información de la tabla de pagos deben estar disponibles para el jugador, directamente en la interfaz del jugador o accesibles desde la interfaz a través de una opción sin la necesidad de depósitos ni apuestas de fondos.
- d) Todas las reglas del juego y la información de la tabla de pagos debe ser suficiente para explicar toda la normativa aplicable y la forma de participar en todas las fases del juego.
- e) La información de tabla de pagos debe incluir todos los posibles resultados, ganadores, modelos, clasificaciones y combinaciones y sus correspondientes pagos con una denominación/moneda asignada. Todos los pagos mostrados deben ser teóricamente posibles.
- f) Debe haber suficiente información relativa a cualquier ajuste en el pago de premios, tales como honorarios, comisiones, etc. cobrados por el operador de juegos de Lotería.
- g) Si las ilustraciones contienen instrucciones de juego que especifican una ganancia máxima, debe ser posible ganar este monto en un sólo juego (incluyendo las funciones de bonos u otras opciones de juego).



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

- h) Si se ofrecen premios aleatorios/misteriosos, se debe indicar el valor máximo que se puede obtener del premio aleatorio/misterioso. También se debe indicar si el valor del premio aleatorio/misterioso depende del número de créditos apostados u otros factores.
- i) Próximas ganancias. El juego no debe anunciar "próximas ganancias", por ejemplo "muy pronto un pago triple", a menos que el anuncio sea preciso y se pueda demostrar matemáticamente o si el jugador tiene anuncios directos de su progreso actual para esa ganancia (por ejemplo; ha conseguido 2 de las 4 fichas que necesita).
- j) Símbolos/Objetos. Los símbolos/objetos del juego se deben mostrar claramente al jugador y no deben inducir a error en modo alguno. Los símbolos /objetos del juego deben conservar su forma en todas las ilustraciones, excepto mientras que la animación está en curso.
- k) Premios múltiples. Las ilustraciones deben indicar claramente las reglas para el pago de premios si hay premios múltiples.
- l) Multiplicadores. Cuando se muestran las instrucciones de multiplicadores en las ilustraciones, no debe haber ninguna confusión posible respecto si aplica o no el multiplicador.
- m) Sustitutos/Comodines. Las ilustraciones deben indicar claramente qué símbolos/objetos pueden remplazar o servir de comodín y en qué combinaciones ganadoras se pueden aplicar el sustituto/comodín.

**Artículo 12°.- (INFORMACIÓN A MOSTRAR).**- La siguiente información del juego debe ser visible o de fácil acceso por parte del jugador en todo momento durante una sesión de jugador:

- a) El nombre del juego que se está jugando;
- b) Las restricciones sobre el juego o las apuestas, tales como límites de duración de juego, valores máximo de ganancia, etc.;
- c) El saldo actual de la sesión del jugador;
- d) El monto actual de la apuesta y su colocación; Esto es sólo durante la fase del juego donde el jugador puede agregar o colocar apuestas adicionales para esa fase;
- e) La denominación de la apuesta;
- f) La cantidad ganada del último juego completado (hasta que inicie el próximo juego o se modifiquen las opciones de apuestas);
- g) Las opciones seleccionadas por el jugador (por ejemplo, monto de la apuesta, patrones apostados) para el último juego completado (hasta que inicie el próximo juego o se haga una nueva selección);
- h) La pantalla debe mostrar el monto ganado para cada apuesta por separado y el monto total ganado.

**Artículo 13°.- (JUGADA OBLIGADA).**

- a) No se debe obligar al participante a jugar un juego simplemente seleccionando ese juego.
- b) No debe ser posible iniciar un juego nuevo en la misma instancia de la interfaz de jugador hasta que se actualicen todos los contadores relevantes en el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y se actualicen todas las demás conexiones pertinentes junto con el saldo del jugador para la sesión, o si corresponde, el saldo total del jugador.



**Artículo 14°.- (PRE-IMPRESIÓN DE RESULTADOS DEL JUEGO).**- Para ciertas modalidades de juego y máquinas de juego (terminal tonta), es aceptable que el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN impriman los resultados del juego antes de que el jugador realice su jugada.

**Artículo 15°.- (IMPARCIALIDAD EN EL JUEGO).**- Los juegos no son diseñados para dar al jugador una falsa esperanza de mejores probabilidades con base en la distorsión de sucesos o acontecimientos.

- a) Los juegos diseñados para dar al jugador la percepción que tiene el control sobre el juego debido a su habilidad, cuando realmente no es así (es decir, el resultado de juego es completamente aleatorio) deben resaltar plenamente este comportamiento en las pantallas de ayuda del juego.
- b) El resultado final de cada juego debe ser mostrado por un tiempo suficiente que permita al jugador verificar el resultado del mismo.

**Artículo 16°.- (RETORNO AL JUGADOR).**- Los juegos de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN por Internet presentarán un retorno teórico mínimo al jugador a partir del 50% de los ingresos brutos del juego (50% del valor total de la cantidad de juegos jugados para un juego autorizado).

Cualquier modificación al porcentaje de retorno teórico al jugador superior al 50% de los ingresos brutos del juego (50% del valor total de la cantidad de juegos jugados para un juego autorizado), deberá ser solicitado por el Operador de Lotería, a la AJ para su aprobación; ésta modificación también modifica el porcentaje que corresponda al inciso b) del Artículo 17, Artículo 18 y otros artículos relacionados en la presente Resolución Regulatoria.

**Artículo 17°.- (DISTRIBUCIÓN DE LOS INGRESOS).**- Los ingresos serán distribuidos de la siguiente forma:

- a) Cincuenta por ciento (50%) del valor total de la cantidad de juegos jugados para un juego autorizado, destinado al pago de premios en el juego de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.
- b) Cincuenta por ciento (50%) del valor total de la cantidad de juegos jugados para un juego autorizado, destinado a fines de beneficencia y salubridad, deducidos los gastos de funcionamiento.

**Artículo 18°.- (DISTRIBUCIÓN DE LOS PREMIOS).**- La distribución o estructura de premios, correspondiente al cincuenta por ciento (50%) citado en el inciso a) del artículo anterior, será establecida por el operador de lotería; y será aprobado por la AJ en cada solicitud de aprobación para los juegos de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Artículo 19°.- (RESULTADO DEL JUEGO).**- Todas las funciones críticas, inclusive la generación del resultado de cualquier juego (y el retorno al jugador) debe ser generado por la plataforma de lotería y ser independiente a la máquina de juegos.





- El resultado del juego no debe ser afectado por ancho de banda efectivo, uso de enlaces, tasa de error de bits u otra característica del canal de comunicaciones entre la plataforma de lotería y la máquina de juego;
- La determinación de eventos de azar que resulten en premios monetarios no debe ser influida, afectada ni controlada sino por los valores numéricos derivados de una manera aprobada del generador de números aleatorios (RNG) certificado donde sea aplicable y en conjunto con las reglas del juego;
- Cada permutación o combinación posible de elementos de juego que produzca resultados ganadores o perdedores deben estar disponibles para la selección al azar al inicio de cada juego, a menos que el juego indique lo contrario;
- A medida que se seleccionen los símbolos del juego o se determinen los resultados del juego, éstos se deben utilizar inmediatamente de la manera indicada en las reglas del juego (es decir, no se deben desechar debido a un comportamiento adaptativo por parte del juego);
- Si el juego requiere establecer con antelación una secuencia o el mapeo de símbolos (por ejemplo; la posición de objetos ocultos dentro de un laberinto), los símbolos o resultados no se deben reordenar ni re-mapear, salvo lo dispuesto en las reglas del juego;
- Después de la selección del resultado de juego, éste no debe tomar una decisión secundaria variable que afecte el resultado mostrado al jugador. Por ejemplo, cuando el generador de números aleatorios elige el resultado que el juego pierde. El juego no debe sustituir con un modelo particular de pérdida para mostrar al jugador. Esto elimina la posibilidad de simular un escenario de "casi fallo", donde las probabilidades de que el símbolo del premio mayor caiga en la línea de pago están limitadas, pero a menudo aparece por encima o por debajo de la línea de pago;
- Los acontecimientos de azar en los juegos deben ser independientes y no correlacionados con otros eventos dentro del juego ni eventos de juegos anteriores, salvo lo dispuesto en las reglas del juego.

**Artículo 20°.- (HISTORIAL MOSTRADO AL JUGADOR).**- Se debe proporcionar la facilidad de "reproducir el último juego", ya sea como una reconstrucción o una descripción del mismo. La repetición debe indicar claramente que es una repetición de todo el ciclo de juego anterior, y debe proporcionar la siguiente información (como mínimo):

- La fecha y hora en que el juego inició y/o terminó;
- La pantalla asociada con el resultado final del juego, ya sea gráficamente o a través de un mensaje claro de texto;
- El total de dinero / créditos del jugador al inicio y/o final del juego;
- Monto total de la apuesta;
- El total de dinero / créditos ganados en premios (incluyendo los premios mayores progresivos (jackpot));
- Los resultados de cualquier elección del jugador implicada en el resultado de juego;
- Un código único de validación de control asignado a cada juego.



## CAPÍTULO II

### REQUISITOS PARA LOS PREMIOS MAYORES PROGRESIVOS (JACKPOT)

**Artículo 21°.- (DISEÑO Y OPERACIÓN DEL PREMIO MAYOR PROGRESIVO).**- Un premio mayor progresivo es un premio que va creciendo, normalmente en función a los créditos que son apostados o ganados. Esto incluye los premios que son entregados con base en criterios que no tienen que ver con obtener resultados ganadores en el juego, como en el caso de los premios mayores misteriosos. Sin embargo, esto no incluye premios que se van incrementando ni tampoco los que no son configurables que resulten de las rondas de bonificación, los cuales son parte de la tabla de pagos del juego de porcentaje teórico de retorno al jugador (% RTP).

**Artículo 22°.- (IMPARCIALIDAD DEL PREMIO MAYOR).**- Con el fin de tener un premio mayor que sea justo para los jugadores deben aplicarse los siguientes principios:

- Todos los jugadores que participan en juegos con premio mayor progresivo deben ser conscientes de las condiciones o reglas, que los pueden hacer elegibles para ganar un premio mayor progresivo.
- Si los aportes al premio mayor son parte del cálculo del porcentaje teórico de retorno al jugador (% RTP), dichos aportes no pueden ser asimilados en los ingresos. Si se establece un tope para cualquier premio mayor progresivo, todo aporte adicional una vez que se alcance este tope, debe ser abonado a un fondo de desviación. El retorno mínimo para el jugador debe alcanzarse sin tomar en cuenta el número de unidades de apuesta calculado.
- Las reglas del juego deben incluir la manera en que se financia y se determina el premio mayor progresivo.
- Si existe un monto mínimo de apuesta para que un jugador gane un premio mayor progresivo, entonces el juego base (excluyendo el premio mayor progresivo) debe cumplir con el retorno mínimo para el jugador.
- El monto actual del premio mayor progresivo debe ser mostrado en todos los Dispositivos de jugador que participan en el premio mayor progresivo. Esta pantalla se debe actualizar en todos los dispositivos de jugador al menos una vez cada 30 segundos. Se acepta que, dependiendo del medio, las demoras en la comunicación son variables y se escapan del conocimiento o control del operador. Las demoras de servidor a cliente varían de un jugador a otro y de un mensaje a otro.
- Las reglas del juego deben informar a los jugadores las imperfecciones del medio de comunicaciones para el juego, y cómo los puede afectar.
- Las reglas del juego deben informar a los jugadores los límites máximos de los premios y/o de tiempo que pueden existir para cada premio mayor progresivo.
- Para los premios mayores progresivos (jackpot) que ofrecen múltiples niveles de premios, se debe pagar siempre la combinación ganadora más alta. Esto puede ocurrir cuando una combinación ganadora puede ser considerada como más de una de las combinaciones disponibles de la tabla de pagos. Por lo tanto, puede haber situaciones donde los niveles del premio mayor progresivo se deben cambiar para asegurar el más alto valor posible al jugador, con base en todas las posibles combinaciones del resultado.
- Si ocurren múltiples premios mayores en aproximadamente el mismo momento y no hay manera definitiva de saber cuál premio mayor ocurrió primero, el operador deberá implementar procedimientos para su resolución. Las reglas del juego deben incluir



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lp2@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

información que aborde la resolución de esta posibilidad que será aprobado por la Autoridad de Juegos.

**Artículo 23°.- (NOTIFICACIÓN DE GANANCIA DEL PREMIO MAYOR PROGRESIVO).-** Se deben cumplir los siguientes requisitos cuando se gana un premio mayor:

- Un jugador ganador debe ser notificado de haber ganado un premio mayor al final del juego;
- La notificación de que se ganó el premio mayor progresivo debe ser mostrada en la máquina de juego después del momento en que se ganó; y
- El monto del premio mayor progresivo debe ser incluido en la notificación de que se ganó.

**Artículo 24°.- (CONTROLADORES ESCLAVOS DEL PREMIO MAYOR PROGRESIVO).-** Cuando un "controlador maestro" emplee "controladores esclavos" para controlar un premio mayor progresivo, se aplican los siguientes requisitos:

- Todos los controladores esclavos deben estar sincronizados en sus tiempos con el Controlador maestro.
- El controlador maestro debe estar sincronizado en sus tiempos con el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.
- Los eventos en los que se gane un premio mayor progresivo deben tener un sello de tiempo y el controlador del premio mayor debe asegurar que los aciertos registrados en un incremento de tiempo mínimo sean considerados ganancias simultáneas. El pago del premio por ganancias simultáneas debe hacerse de acuerdo con las Reglas del juego.
- La ventana de tiempo mínimo (periodo de reinicio del premio mayor) no debe ser menor que el tiempo que toma:
  - Registrar que se ha ganado un premio mayor progresivo,
  - Anunciar al ganador en las pantallas de la máquina de juego, y
  - Reiniciar los contadores del premio mayor progresivo.
- Si se mantiene un premio mayor progresivo determinado por los incrementos de las apuestas de los jugadores individuales, el procesamiento de recepción de los incrementos desde todas las máquinas de juego, ya sea que estén adjuntos a los Controladores maestro o esclavos, debe ser imparcial.

**Artículo 25°.- (CAMBIOS EN LOS PARÁMETROS DEL PREMIO MAYOR PROGRESIVO).-** Los siguientes requisitos aplican para la configuración de los premios mayores:

- Una vez que un premio mayor progresivo ha comenzado, los cambios en sus parámetros no deben tener efecto inmediatamente, en lugar de ello, deben ser guardados para aplicarlos luego que se gane el premio mayor actual. Estos son parámetros "pendientes".
- Un premio mayor misterioso que usa un monto oculto para determinar la ganancia del premio mayor no debe cambiar el monto oculto cuando se cambien los parámetros si el premio mayor progresivo está activo (es decir, si ha recibido aportes del premio mayor progresivo).
- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe proporcionar un medio para visualizar los parámetros actuales y pendientes del premio mayor progresivo.



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes N° 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar N° 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



- d) El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe registrar los valores de todos los contadores de premio mayor progresivo, así como todos los de los parámetros "actuales" y "pendientes" del premio mayor.

**Artículo 26°.- (REDIRECCIÓN PARCIAL DEL PREMIO MAYOR PROGRESIVO).**- Son aceptables los esquemas de fondos de desviación, donde una porción de los aportes al premio mayor progresivo son redirigidos a otro fondo de modo que cuando se gana el premio mayor, el fondo de desviación se añade a la semilla del siguiente premio mayor.

**Artículo 27°.- (INDISPONIBILIDAD DEL PREMIO MAYOR PROGRESIVO).**- En instancias en las que el premio mayor se interrumpa (por ejemplo; mal funcionamiento, pérdida de conectividad, terminación inesperada), los siguientes requisitos deben aplicar:

- Debe darse indicaciones claras a los jugadores de que el premio mayor no está funcionando (por ejemplo; mostrando un aviso de "premio mayor no disponible" en las máquinas de juego involucradas en el premio progresivo).
- No debe ser posible que un premio mayor sea ganado mientras está en estado no disponible.
- Si el premio mayor funciona conjuntamente con otro juego (por ejemplo; el juego base) y los requisitos de retorno del jugador solo se cumplen cuando los aportes al premio mayor son incluidos, entonces ese otro juego solo puede ofrecerse cuando el premio mayor vuelva a estar disponible.
- La activación del premio mayor desde su estado de no disponibilidad debe regresar a los mismos parámetros anteriores a la interrupción, incluyendo el valor del premio y el monto oculto para los premios mayores misteriosos.

**Artículo 28°.- (RECUPERACIÓN DEL PREMIO MAYOR PROGRESIVO).**- Para lograr la recuperación del valor actual de monto(s) del premio mayor progresivo en el caso de una falla del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN o del controlador del premio mayor, hay dos posibilidades:

- El valor actual del monto del premio mayor progresivo debe ser almacenado en al menos dos dispositivos físicamente separados, o
- Debe ser posible calcular el valor actual del monto progresivo con precisión a partir de otros contadores de información disponibles, que no estén almacenados en el mismo sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN que el monto del premio mayor progresivo.

En cualquier caso, todos los ganadores elegibles del premio mayor progresivo deben recibir su pago tan pronto como el valor sea recuperado.

### CAPÍTULO III REQUISITOS DEL GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS

**Artículo 29°.- (DECLARACIÓN GENERAL).**- El generador de números aleatorios debe ser criptográficamente seguro en el momento de su presentación. Si se está utilizando más de una instancia de un generador de números aleatorios en sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, cada instancia debe ser evaluada y certificada por separado. Si cada



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

instancia es idéntica, pero implica una implementación diferente dentro de los juegos/aplicaciones, cada implementación también debe ser evaluada y certificada por separado. Se debe demostrar a través del análisis de datos y una lectura del código fuente que los resultados del generador de números aleatorios utilizado para determinar resultados de selección de símbolos/juegos:

- a) Son estadísticamente independientes;
- b) Están distribuidos equitativamente (dentro de los límites estadísticamente esperados) en su intervalo;
- c) Pasan varias pruebas estadísticas reconocidas; y
- d) Son criptográficamente fuertes.

**Artículo 30°.- (PRUEBAS APLICADAS).**- El laboratorio de pruebas puede implementar varias pruebas reconocidas para determinar si los valores aleatorios producidos por el generador de números aleatorios pasan el nivel de confianza del 99 %. Estas pruebas pueden incluir, entre otros:

- a) La prueba del xi-cuadrada;
- b) La prueba de distribución equitativa (frecuencia);
- c) La prueba de intervalos;
- d) La prueba de traslape;
- e) La prueba del póquer;
- f) La prueba de cobro de cupones;
- g) La prueba de permutación;
- h) La prueba de Kolmogorov-Smirnov;
- i) La prueba de criterios adyacentes;
- j) La prueba de orden estadístico;
- k) La prueba de corridas (los patrones de ocurrencias no deben ser recurrentes);
- l) La prueba de correlación entre jugadas;
- m) La prueba de potencia de correlación serial y el grado de correlación serial (los resultados deben ser independientes al juego anterior);
- n) Las pruebas de consecuencias; y
- o) La distribución de Poisson.

El laboratorio de pruebas independiente escoge las pruebas apropiadas según el caso dependiendo del generador de números aleatorios (RNG) bajo revisión.

**Artículo 31°.- (ESCALAMIENTO).**- El método de escalamiento no debe afectar la fuerza criptográfica del generador de números aleatorios. Adicionalmente, el método de escalamiento debe preservar la distribución de los valores escalados. Por ejemplo; si un generador de números aleatorios de 32 bits con un intervalo del conjunto de enteros en el intervalo cerrado  $[0.23^2 - 1]$  se escala al intervalo del conjunto de enteros en el intervalo  $[1.6]$  para poder utilizar los valores escalados para simular el lanzamiento de un dado estándar de seis lados, entonces teóricamente cada entero en el intervalo escalado debe aparecer con la misma frecuencia. En el ejemplo de arriba, si la frecuencia teórica no es igual para cada valor, se entiende que el método de escalamiento tiene un sesgo. Así, para que un método de escalamiento cumpla con el requisito, su sesgo debe ser igual a cero.



**Artículo 32°.- (PERIODO).**- El periodo del espacio de tiempo del Generador de Números Aleatorios (RNG) electrónico, en conjunción con los métodos de aplicación de los resultados del RNG, debe ser lo suficientemente grande para asegurar que todos los números estén disponibles para la selección aleatoria.

**Artículo 33°.- (SEMBRADO/RE-SEMBRADO).**- Los métodos de sembrado del generador de números aleatorios deben asegurar que todos los valores de semilla sean determinados de manera que no comprometan la seguridad criptográfica del generador de números aleatorios.

**Artículo 34°.- (RANGO).**- El rango de valores producidos por el RNG debe ser suficientemente grande para proporcionar una adecuada precisión y flexibilidad cuando se escale y se mapee.

**Artículo 35°.- (CICLADO / ACTIVIDAD DE SEGUNDO PLANO).**- A fin de garantizar que los resultados del generador de números aleatorios no se puedan predecir, un ciclado/actividad interna adecuada debe ser implementada a una velocidad que no se pueda cronometrar. La velocidad del ciclado/actividad interna debe ser suficientemente al azar y por sí misma para impedir la predicción. El laboratorio de pruebas podrá reconocer que en algún momento durante el juego, que el RNG no pueda ser ciclado cuando las interrupciones sean suspendidas. El laboratorio de pruebas podrá reconocer esto, pero determinará que esta excepción se mantenga al mínimo.

## TÍTULO IV ASPECTOS DE CONTADORES A SER REMITIDOS AL CENTRO DE DATOS DE LA AJ

### CAPÍTULO I DEL ENVÍO DE INFORMACIÓN AL CDAJ

**Artículo 36°.- (ENVIÓ DE INFORMACIÓN).**- El operador de juegos de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, deberá remitir al CDAJ, la información establecida en el Anexo A de la presente resolución regulatoria.

**Artículo 37°.- (INFORMACIÓN DE LA CUENTA DEL JUGADOR).**- Para cada cuenta de jugador, la información a mantenerse, respaldarse y ponerse a disposición para su inclusión en los reportes de la plataforma de lotería debe incluir:

- a) Detalles de la identidad del jugador (incluyendo un método de verificación):
  1. Nombres y Apellidos
  2. Código de Identificación Personal del Jugador (Cédula de identidad)
  3. Ciudad de expedición
  4. Fecha de nacimiento
  5. Dirección Actual
  6. Teléfonos de Contacto
  7. Lugar de Residencia;
- b) El acuerdo del jugador con los términos y condiciones y con la política de privacidad del operador;
- c) Detalles de la cuenta y balance actual;
- d) Niveles de depósitos máximos, y estado de exclusión;



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



e) La información actual de la sesión.

**Artículo 38°.- (INFORMACIÓN DE LA SESIÓN).**- Para cada sesión de jugador (es decir: desde el tiempo de inicio de sesión o login del cliente hasta el tiempo de cierre de sesión o logout), la información a mantenerse, respaldarse y ponerse a disposición para su inclusión en los reportes de la plataforma de lotería debe incluir:

- La ID única del jugador;
- Hora de inicio y final de la sesión;
- Detalles relevantes de la máquina de juego jugador como la dirección IP, versión del cliente;
- Total de dinero apostado por sesión;
- Total de dinero ganado por sesión;
- Fondos añadidos a la cuenta por sesión (con sello de tiempo);
- Fondos retirados de la cuenta por sesión (con sello de tiempo);
- Donde se implementen sondeos, hora del último sondeo exitoso por sesión;
- Razón para la finalización de la sesión;
- El balance de la cuenta del jugador al inicio de la sesión;
- Sesiones activas actuales (por ejemplo: en progreso, completadas, etc.); y
- Hora y fecha de interrupción.

**Artículo 39°.- (INFORMACIÓN DEL JUEGO CELEBRADO).**- Para cada juego individual jugado, la información a mantenerse, respaldarse y ponerse a disposición para su inclusión en los reportes de la plataforma de lotería debe incluir:

- La ID única del jugador;
- Hora de inicio del juego de acuerdo a la plataforma de lotería;
- El balance de la cuenta al inicio del juego;
- Apuesta por juego;
- Aportes a los pozos del premio mayor (si aplica);
- Estado del juego (en progreso, completado, etc.);
- Resultados del juego;
- Premio mayor ganado (si aplica);
- Hora de finalización del juego de acuerdo a la plataforma de lotería;
- Monto ganado;
- El balance de la cuenta al final del juego;
- El identificador y la versión del juego;
- Un código único de validación de control asignado a cada juego;
- Detalles relevantes de la máquina de juego jugador como la dirección IP, versión del cliente.

**Artículo 40°.- (INFORMACIÓN DEL PREMIO MAYOR).**- Como mínimo deben mantenerse, respaldarse y ponerse a disposición para su inclusión en los reportes de la plataforma de lotería los siguientes contadores del software del premio mayor:

- Monto total jugado para los premios mayores;
- Monto total de premios mayores ganados;



- c) Total de aportes realizados al premio mayor, (incluye cualquier monto desviado);
- d) Total de contribuciones al premio mayor ganadas;
- e) Inicio del premio mayor u otras semillas que no sean financiadas con el aporte;
- f) Monto actual de cada premio mayor; y
- g) Valor actual de los aportes desviados hacia el premio mayor.

**Artículo 41°.- (INFORMACIÓN DE EVENTOS SIGNIFICATIVOS).**- La información de acontecimientos significativos a mantenerse, respaldarse y ponerse a disposición para su inclusión en los reportes de la plataforma de lotería debe incluir:

- a) Grandes ganancias excediendo el valor especificado por el operador en su proyecto de implementación de juego, aprobado por la AJ;
- b) Grandes transferencias de fondos (únicas y añadidas a lo largo de un periodo definido de tiempo) excediendo el valor especificado por el operador en su proyecto de implementación de juego, aprobado por la AJ;
- c) Cambios hechos por el operador a los parámetros del juego;
- d) Cambios hechos por el operador a los parámetros del premio mayor;
- e) Nuevos premios mayores creados;
- f) Veces que se ganó el premio mayor;
- g) Premios mayores retirados;
- h) Exclusiones de jugadores (incluyendo razones para la exclusión, solicitudes para el levantamiento de la exclusión y levantamiento actual de la exclusión);
- i) Eventos que suceden en plataformas de lotería externas que afectan el resultado del juego y los montos ganados (por ejemplo: premios mayores ofrecidos externamente);
- j) Pérdidas irrecuperables de datos relativos al cliente; y
- k) Periodos significativos de indisponibilidad de la plataforma de lotería.

## TÍTULO V ASPECTOS Y CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN

### CAPÍTULO I REQUISITOS PARA LA PLATAFORMA DE LOTERÍA

**Artículo 42°.- (FUNCIONALIDAD DEL SISTEMA DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN).**- Si el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN está compuesto de varios sistemas informáticos en diversos lugares, el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN como un todo y toda la comunicación entre sus componentes debe ajustarse a estos requisitos.

- a) El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN deberá tener una disponibilidad asegurada de servicio y operaciones durante las veinticuatro (24) horas de los trescientos sesenta y cinco (365) días del año.
- b) El acceso al sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y registro de los juegos ganadores deberá poseer aspectos de seguridad, integridad y consistencia de información. Asimismo debe tener niveles de acceso en base a credenciales (usuario y



INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

contraseña) y todo lo relacionado a registros de auditoría del sistema (accesos, modificaciones, bloqueos y otros).

**Artículo 43°.- (VERIFICACIÓN DE PROGRAMAS DE CONTROL).**- Los sistemas de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN deben tener la capacidad de verificar todos los programas de control almacenados en el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN que sean copias auténticas de los componentes aprobados del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, al momento de instalación y por lo menos cada 24 horas, y por demanda utilizando un método aprobado por la AJ.

- El mecanismo de autenticación debe emplear un algoritmo de hash que genere resumen de mensaje de por lo menos 128 bits.
- Se debe conservar un registro o informe de sistema y éste debe ser accesible durante un periodo de 90 días, en el que se detallen los resultados de verificación de cada autenticación de los componentes de control.
- La autenticación del programa de control debe incluir todos los componentes del software que puedan afectar el resultado del juego o las operaciones necesarias de los sistemas. Los componentes del programa de control incluyen, entre otros, los ejecutables, las bibliotecas, las configuraciones de juego o de sistema, los archivos de los sistemas operativos, los componentes que controlan los informes de los sistemas, y los elementos de base de datos que afectan el resultado del juego o las operaciones necesarias de los sistemas.
- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN también proporcionará un mecanismo de tal manera que si cualquier componente de programa de control se determina ser inválido, una notificación de falla de autenticación será comunicada al operador y a la AJ.
- Cada uno de los componentes del programa de control del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN deben tener un método de verificación mediante un procedimiento independiente por parte de terceros. El proceso de verificación de tercera parte no debe incluir ningún proceso o software de seguridad adicional dentro del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN. El laboratorio de pruebas debe aprobar el método de verificación de integridad antes de aprobar el sistema.

**Artículo 44°.- (MODIFICACIÓN DE DATOS).**- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN no permitirá la modificación de datos de contabilidad, informes o datos significativos de eventos. En el caso de modificación de algún otro dato, se debe documentar o registrar la siguiente información:

- Elemento de datos modificado;
- Valor del elemento de datos antes de la modificación;
- Valor del elemento de datos después de la modificación;
- Fecha y hora de modificación; y
- El personal que realizó la modificación (inicio de sesión de usuario).

**Artículo 45°.- (RELOJ DE LOS SISTEMAS).**- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN deben mantener un reloj interno que refleje la fecha y la hora (en formato de 24 horas que se comprende como una forma de la fecha/hora local DD/MM/AAAA hh:mm:ss) actual que se utiliza para proporcionar lo siguiente:



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

- Sello de tiempo de los eventos significativos;
- Reloj de referencia para la presentación de informes;
- Estampa de tiempo de los cambios de configuración; y
- Debe haber un reloj disponible para uso por parte del jugador en todo momento.

El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe estar sincronizado automáticamente con la hora oficial de Bolivia. Si hay varios relojes apoyados, los sistemas deben contar con una función para sincronizar los relojes de todos los componentes de los sistemas.

**Artículo 46°.- (SOFTWARE CLIENTE).**- El software cliente es cualquier software descargado o instalado en un dispositivo de jugador. El software cliente y la máquina de juego:

- No deben contener la lógica utilizada para generar el resultado de ningún juego;
- No deben tener la capacidad de llevar a cabo la actividad del juego si se desconectan del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN ; y
- No se deben utilizar para almacenar datos confidenciales o información requerida del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Artículo 47°.- (INTERACCIONES CLIENTE – SERVIDOR).**- Los siguientes requisitos aplican para el software cliente y las interacciones cliente-servidor durante los juegos:

- El software cliente no debe modificar automáticamente ninguna de las reglas del cortafuego especificadas por el cliente para abrir los puertos que están bloqueados por un cortafuego de hardware o software.
- El software cliente no debe acceder a los puertos (ya sea de forma automática o solicitando al usuario que acceda de forma manual) que no sean necesarios para comunicación entre el cliente y el servidor.
- Los jugadores no deben tener la capacidad de utilizar el software cliente para transferir datos entre ellos.
- Si el software cliente incluye alguna función adicional que no esté relacionada con el juego, dicha función adicional no debe alterar la integridad del juego en modo alguno.

**Artículo 48°.- (VERIFICACIÓN DEL SOFTWARE).**- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe emplear un mecanismo que garantice la verificación de los componentes críticos contenidos en el software cliente presente en el dispositivo de jugador que se utilice en conjunto con el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN al inicio de sesión de cualquier jugador. Lo anterior deberá ser certificado por el laboratorio. Los componentes críticos del software cliente pueden incluir, entre otros, reglas de juego, información de la tabla de pagos, elementos que controlan comunicaciones con el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, u otros componentes necesarios para asegurar el correcto funcionamiento del software cliente. El sistema debe tener la posibilidad de desactivar el software cliente al realizar una verificación sin éxito.

**Artículo 49°.- (VERIFICACIÓN DE COMPATIBILIDAD).**- Durante la instalación o inicialización y antes de establecer una sesión de jugador, el software cliente que se utiliza en conjunto con el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe detectar posibles



incompatibilidades o limitaciones de recursos con el sistema del jugador que pudiera impedir el correcto funcionamiento del software cliente. Si se detecta alguna incompatibilidad o limitación de recursos, el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe:

- a) Notificar al jugador de la incompatibilidad y/o limitación de recursos que impida el funcionamiento; e
- b) Impedir actividad de juego mientras exista cualquier incompatibilidad y/o limitación de recursos.

**Artículo 50°.- (CONTENIDO).**- El software cliente que se utiliza en conjunto con el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN no debe contener ninguna función que se considere de carácter malicioso por la Empresa Certificadora. Esto incluye, entre otros, la extracción y transferencia de archivos no autorizados, modificaciones no autorizadas de los sistemas del jugador y programas malignos.

**Artículo 51°.- (COMUNICACIONES).**- Las comunicaciones entre los componentes del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, los sistemas de jugadores y el software cliente que se realizan en redes privadas deben ser seguras y certificadas por la empresa certificadora. La información personalmente identificable, datos sensibles de cuentas, apuestas, resultados, información financiera e información de la sesión del jugador deberán estar siempre protegidas.

**Artículo 52°.- (DESACTIVACIÓN/ACTIVACIÓN DE JUEGO).**- Los siguientes requisitos aplican para la desactivación y re-activación de juego en el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

- a) El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe tener la posibilidad de desactivar o activar todos los juegos al dar la orden;
- b) El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe tener la posibilidad de desactivar o activar los juegos individuales al dar la orden;
- c) Las siguientes condiciones deben aplicar cuando se desactive un juego:
  1. El juego no debe ser accesible a un jugador hasta que la partida haya concluido.
  2. Se debe permitir que el jugador concluya la partida actual (por ejemplo, las rondas de bonificación, doblar apuestas y otras funciones de juego relacionadas con la apuesta inicial debe ser concluida) actualmente o la próxima vez que ese juego sea disponible al jugador.
- d) Cuando se active o desactive el juego en el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, se debe realizar una entrada en el registro de auditoría que indique el motivo para la activación o desactivación.

**Artículo 53°.- (JUEGOS INCOMPLETOS).**- Un juego está incompleto cuando el resultado del mismo sigue sin resolverse o el resultado no puede ser visto correctamente por el jugador.

- a) Los juegos incompletos pueden ser resultado de:
  1. Pérdida de comunicación entre la plataforma de lotería y la máquina de juego;







2. El reinicio de la plataforma de lotería ;
  3. El reinicio o mal funcionamiento de la máquina de juego;
  4. Una finalización anormal del software cliente; o
  5. El comando de desactivar el juego emitido por la plataforma de lotería durante el juego.
- b) El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN puede proporcionar un mecanismo para que el jugador termine un juego incompleto. Un juego incompleto debe resolverse antes de permitir que el jugador participe en otra instancia del mismo juego.
1. Si el jugador tiene un juego incompleto, el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe presentar el juego incompleto para terminarlo al reconectarse o cuando el jugador establezca una nueva sesión.
  2. Las apuestas asociadas con juegos incompletos que pueden continuar deben ser retenidas por el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN hasta que se termine la partida. Las cuentas de jugadores deben reflejar los fondos retenidos en los juegos incompletos.

**Artículo 54°.- (APAGADO Y RECUPERACIÓN).**- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe tener las siguientes capacidades de apagado y recuperación:

- a) La plataforma de lotería debe tener la posibilidad de realizar un apagado ordenado, y permitir un reinicio automático luego del encendido únicamente después de realizar los siguientes procedimientos como mínimo:
  1. Rutina(s) de reanudación del programa, incluyendo auto-diagnósticos, completadas con éxito;
  2. Todos los componentes críticos del programa de control de la plataforma de lotería han sido autenticados utilizando un método aprobado (por ejemplo; CRC, MD5, SHA-1, etc.); y
  3. Se ha establecido y autenticado la comunicación con todos los componentes necesarios para la operación de la plataforma de lotería.
- b) El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe tener la posibilidad de identificar y manejar adecuadamente la situación en la que han ocurrido reinicios generales de la configuración de fábrica de otros componentes remotos que afecten el resultado de juego, el monto ganado o la presentación de informes.
- c) El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe tener la capacidad de restaurar los sistemas a partir de la última copia de seguridad.
- d) El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe tener la posibilidad de recuperar toda la información crítica desde la última copia de seguridad hasta el momento en el que falló el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN u ocurrió una re inicialización.

**Artículo 55°.- (MAL FUNCIONAMIENTO).**- La plataforma de lotería:





- No debe verse afectada por el mal funcionamiento de los dispositivos de jugadores más allá de instituir los procedimientos para juegos incompletos de acuerdo con estos requisitos; y
- Debe incluir un mecanismo para anular todas las apuestas y pagos en el evento de un mal funcionamiento de la plataforma de lotería por sí misma, si no es posible lograr una recuperación total.

**Artículo 56°.- (PÉRDIDA DE COMUNICACIÓN).**- La máquina de juego debe ser considerada como no disponible si las comunicaciones del servidor o parte del sistema se han interrumpido. Si un juego está en progreso, un mecanismo debe ser provisto para que el juego vuelva al punto donde se encontraba cuando la comunicación se perdió.

En el caso de que las máquinas de juego hayan perdido la comunicación con el servidor, el Sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe proveer un mecanismo, para que los jugadores puedan cobrar los créditos indicados en la máquina de juego en el momento en que la comunicación fue interrumpida.

**Artículo 57°.- (PROHIBICIONES).**- Las máquinas de juego (terminal tonta) tienen las siguientes prohibiciones:

- El uso de billetes, monedas, y/o fichas para obtener créditos;
- Los aceptadores de tickets no tendrán la capacidad de ser configurados para la aceptación de dinero en efectivo. Solo permitirán el ingreso de tickets;
- Los únicos medios de acceso aceptados son tickets, tarjetas y/o NIP único a condición que estén enlazadas y sean apoyados en un sistema sin dinero en efectivo;
- Se prohíben los aceptadores de monedas o fichas;
- Igualmente se prohíbe el uso de tolvos utilizadas para pagos con monedas, fichas o cualquier método de pago en dinero en efectivo por medio de la máquina de juego;
- Tampoco se permitirá premios de mercancía y especies en vez de premios en efectivo;
- Se prohíben el uso de tarjetas de créditos o bancarias para obtener créditos en la máquina de juego.

## CAPÍTULO II SISTEMAS DE VALIDACIÓN E IMPRESIÓN DE TICKETS

**Artículo 58°.- (SISTEMAS DE VALIDACIÓN DE TICKETS).**- Un sistema de validación de TICKETS puede ser completamente integrado en un Sistema de Lotería Instantánea en Redes Privadas-VPN o puede existir como una entidad completamente separada. Los Sistemas de Validación de TICKETS son generalmente clasificados dentro de (2) dos tipos:

- Sistemas de TICKETS Bi-direccionales que permiten las máquinas de juego imprimir y redimir TICKETS (TITO) y
- Sistemas de solo emisión de TICKETS (TOO) que permiten las máquinas de juego imprimir TICKETS pero no permiten la redención de tickets.

El presente Reglamento primariamente atiende sistemas bidireccionales de TICKETS.





**Artículo 59°.- (EMISIÓN DE TICKETS).-** Deberá considerar y cumplir lo siguiente:

- 1. INFORMACIÓN UTILIZADA POR LA MÁQUINA DE JUEGO DE UN TICKET. MIENTRAS SE ESTÁ COMUNICANDO CON UN SISTEMA DE LOTERÍA INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN:** El sistema de validación de TICKETS deberá ser capaz de comunicar los siguientes datos a la máquina de juego para imprimirlos en el TICKET:
  - a. El nombre completo del Jugador;
  - b. El código relacionado a la identificación personal presentada inicialmente por el jugador;
  - c. Nombre del Operador de Lotería e Identificador del lugar de la máquina de juego-terminal tonta (es permisible que esta información este contenida como pre-impresa en el mismo Ticket);
  - d. Número de la máquina de juego o número de localización de la estación de Caja, cuando la creación de Tickets fue en la estación de caja;
  - e. Fecha y Hora (en formato de veinticuatro (24) horas lo cual es entendido como el formato de fecha/hora local). La fecha donde se indique el año, mes, día, hora, minuto y segundo en formato "AAAAMMDD HHmmSS";
  - f. El monto del Ticket en moneda local en numeral y literal (se permitirá solamente dos (2) decimales cuando corresponda);
  - g. El número de secuencia del Ticket;
  - h. El número único de validación (incluyendo una copia del número de validación en el borde guía del Ticket);
  - i. El código de barra o cualquier código legible por máquina de juego representando el número de validación;
  - j. La indicación que "El Ticket no tiene Expiración";
  - k. Para casos donde un identificador de autenticación adecuado no es impreso en el Ticket, la máquina de juego debe imprimir un nuevo ticket de apuesta luego de que la máquina de juego ha perdido comunicación con el sistema.

Alguna de esta información también puede ser parte del número de validación o código de barra. Se permiten múltiples códigos de barra y pueden representar más que solo el número de validación.

- 2. VALIDACIÓN EN EL SISTEMA:** El algoritmo o método utilizado por el Sistema de Lotería Instantánea en Redes Privadas-VPN para generar el número de validación de un TICKET debe garantizar un porcentaje insignificante de números de validación repetidos.

- 3. NÚMERO DE VALIDACIÓN GENERADO POR LA MÁQUINA (SEMILLA DEL SISTEMA):** El sistema de validación deberá enviar una semilla exclusiva a la máquina de juego cuando matricule la máquina de juego como capaz de imprimir TICKETS.

El sistema con posterioridad podrá enviar una semilla nueva a la máquina de juego después que el TICKET haya sido impreso. El algoritmo o métodos utilizados para determinar la semilla, deberá garantizar un porcentaje insignificante de números de validación repetidos.

- 4. REGISTROS DEL SISTEMA DE TICKETS:** El sistema de validación deberá recoger la información de TICKETS correctamente basada en el protocolo de comunicación asegurado



INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



Sistema de Gestión  
de la Calidad  
Certificado N°EC-266/14



2015/68071.1



FR-2015/68071.1

implementado, y almacenar la información de TICKETS dentro de una base de datos.

El registro de TICKETS en el sistema anfitrión deberá contener por lo menos la siguiente información:

- a. Número de Validación;
- b. Nombre Completo del Jugador;
- c. Código de Identificación Personal del Jugador (cédula de identidad);
- d. Lugar de Expedición (Departamento/País);
- e. Dirección del Jugador;
- f. Fecha de Nacimiento;
- g. Hora/fecha de transacción;
- h. Tipo de Transacción;
- i. Identificador de Operador de Juegos;
- j. Identificador de Salón de Juegos o Casino;
- k. La fecha y hora que la máquina de juego imprimió el TICKET (en formato de veinticuatro (24) horas la cual es entendida como el formato de fecha/hora local "AAAAMMDD HHmmSS");
- l. El valor numérico en bolivianos y centavos en numeral y literal (se permitirá solamente dos (2) decimales);
- m. El estado del Ticket (valido, sin redimir, pendiente, anulado, invalido, redención en progreso, redimido, etc.);
- n. Número de la máquina de juego (o número de Estación de caja si la emisión de tickets fuera de la máquina de juego) que identifique de donde fue emitido el ticket.

**Artículo 60°.- (IMPRESIÓN DE TICKETS DURANTE UNA PÉRDIDA DE COMUNICACIÓN CON EL SISTEMA DE VALIDACIÓN).**- Para los sistemas de validación que se comunican con la máquina de juego, al perder comunicación deberá:

- a. No responderle a la petición de validación de la máquina de juego y suspender la impresión de TICKETS.
- b. Impedir que la máquina de juego continúe emitiendo más TICKETS, o
- c. No leer o almacenar más ninguna información de TICKETS generada por la máquina de juego.

Un máximo de dos (2) TICKETS serán aceptables inmediatamente después de una pérdida de comunicación, en casos donde el elemento de interfaz ya haya recibido la semilla por el sistema, a condición que la información de emisión del TICKET sea enviada inmediatamente cuando la comunicación se restablezca.

**Artículo 61°.- (PAGO POR IMPRESORA DE TICKET).**-El pago por impresora de tickets como método de redención de créditos en una máquina de juego es solamente permitido cuando la máquina de juego este enlazada a un Sistema de Lotería Instantánea en Redes Privadas-VPN que permita la validación del TICKET impreso.

**Artículo 62°.- (REDENCIÓN DE TICKETS EN LÍNEA).**- Los TICKETS solamente podrán ser redimibles en máquinas de juego por créditos para apostar o estaciones de caja aprobadas por



dinero en efectivo, a condición que estén matriculadas para la validación de TICKETS con un Sistema de Lotería Instantánea en Redes Privadas-VPN.

El sistema de validación tendrá que procesar la redención de TICKETS correctamente de acuerdo al protocolo de comunicación seguro implementado.

El sistema de validación tendrá que actualizar el estado del TICKET en la base de datos durante cada etapa del proceso de validación en conformidad. En otras palabras, en cualquier momento que cambie el estado del TICKET, el sistema tendrá que actualizar la base de datos, bajo cada cambio de estado, la base de datos deberá indicar la siguiente información:

- La fecha y hora del cambio de estado;
- El estado del ticket;
- El valor del ticket;
- Número de la máquina de juego o la identificación de origen (estación de caja) que identifique de donde vino la información del TICKET.

**Artículo 63°.- (REDENCIÓN DE TICKETS DURANTE PÉRDIDA DE COMUNICACIÓN).**- En caso que el sistema de validación falle temporalmente y la información de validación no pueda ser enviada al Sistema de Lotería Instantánea en Redes Privadas-VPN, un método alternativo de pago deberá ser proveído ya sea por el sistema de validación posesionando facciones únicas (es decir, verificación de la validez de la información del ticket en conjunción con un almacenamiento de base de datos local), para identificar TICKETS duplicados e impedir el fraude mediante la reimpresión y la redención de un TICKET que haya sido previamente emitido por la máquina de juego o la utilización de un método alternativo, que pueda lograr lo mismo, elaborado por el Operador de Lotería autorizado por la AJ.

Un máximo de dos (2) TICKETS serán aceptables inmediatamente después de una pérdida de comunicación, en casos donde el elemento de interfaz ya haya recibido la semilla por el sistema, a condición que la información de emisión del TICKET sea enviada inmediatamente cuando la comunicación se restablezca.

**Artículo 64°.- (OPERACIÓN DE LA ESTACIÓN DE CAJA).**- Todas las terminales de validación deberán ser controladas por nombres de usuarios y contraseñas. Cuando se presente un TICKET para redención, el cajero deberá:

- Escanear el código de barra a través de un lector óptico o su equivalente; o
- Manualmente ingresar el dato del número de validación del TICKET; o
- Podrá imprimir un recibo de validación, después de que el TICKET sea electrónicamente validado, cuando sea aplicable.

**Artículo 65°.- (NOTIFICACIÓN DE TICKET INVÁLIDO).**- El Sistema de Lotería Instantánea en Redes Privadas-VPN deberá tener la capacidad de identificar estas ocurrencias y notificar al cajero



que una de las siguientes condiciones existe:

- El TICKET no se encuentra en el archivo (fecha pasada, falsificado, etc.); o
- El TICKET ya ha sido pagado; o
- El monto del TICKET es diferente que el monto archivado (este requisito se podrá cumplir exhibiendo el monto del TICKET para su confirmación por cajero durante el proceso de redención).

**Artículo 66°.- (INFORMES/REPORTES).**- Los siguientes informes deberán generarse como mínimo y conciliarse con todos los TICKETS validados/redimidos:

- Reporte de emisión de TICKETS;
- Reporte de redención de TICKETS;
- El Reporte detallado de transacción deberá estar disponible en el sistema de validación que muestre todos los TICKETS generados por una máquina de juego y todos los TICKETS redimidos por la estación de caja u otra máquina de juego; y
- El Reporte de Cajero, cual deberá individualmente detallar los TICKETS, la suma de los TICKETS, pagados por la Estación de Caja.

## TÍTULO VI ASPECTOS REFERIDOS A LA CUENTA DEL JUGADOR

### CAPÍTULO I JUGADORES EN LOS JUEGOS DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN APOYADOS POR SISTEMAS SIN DINERO EN EFECTIVO

**Artículo 67°.- (JUGADORES).**- Sólo podrán participar en el juego de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN las personas mayores de 18 años.

**Artículo 68°.- (OBLIGACIONES DEL JUGADOR).**- Son obligaciones del jugador, las siguientes:

- Pagar el precio establecido para participar.
- Verificar que el visualizador del resultado del juego es correcto.
- Conocer las reglas del juego y las instrucciones del juego, quedando sometida su jugada a las condiciones establecidas, siendo inaceptable cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento de los mismos.

**Artículo 69°.- (SISTEMA SIN DINERO EN EFECTIVO - SSDE).**- Es un sistema desarrollado para reemplazar transacciones con moneda de curso legal por transacciones con tarjetas magnéticas y/o tarjetas inteligentes y/o NIP único; implementado también para identificar a los jugadores y formará parte del Sistema de Lotería Instantánea en Redes Privadas-VPN.

Los sistemas sin dinero en efectivo permiten a los jugadores jugar en las máquinas de juego mediante el uso de Tarjetas de jugador y/o NIP único que identifique al jugador, que accede a la cuenta del jugador en el sistema anfitrión (host).



Los fondos pueden ser añadidos a esta cuenta del jugador tipo sin dinero en efectivo mediante una estación de caja.

El valor de la cuenta puede ser reducido ya sea por transacciones de débito en cantidades pequeñas en la máquina de juego o por cobro en una estación de caja.

Usualmente un Operador de Lotería emite al jugador una tarjeta única y un Número de Identificación Personal (NIP opcional) en conjunto con la cuenta sin dinero en efectivo en la base de datos del sistema, o un NIP único.

Si ocurre una falta de corriente eléctrica durante la aceptación de una tarjeta, o NIP único, el juego actualizará los créditos apropiados en la máquina de juego, o no redimirá o rebajará los créditos del medio utilizado para obtener créditos en la máquina de juego, sin embargo puede haber un pequeño periodo de tiempo donde el suministro de corriente eléctrica quizás falle y los créditos no podrán ser actualizados. En este caso, el periodo de tiempo será menos de un (1) segundo.

**Artículo 70°.- (ACCESO A LAS MÁQUINAS DE JUEGO).**- El Sistema de Lotería Instantánea en Redes Privadas-VPN permite a los jugadores acceder y usar las máquinas de juego mediante el uso de tarjetas magnéticas y/o tarjetas inteligentes y/o NIP único.

Un sistema sin dinero en efectivo está caracterizado como un sistema mediante el cual un jugador interactúa con la máquina de juego relacionado a una cuenta electrónica en la base de datos del sistema de Lotería Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Artículo 71°.- (REGISTRO DE LA CUENTA DE JUGADOR).**- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe permitir crear la cuenta del jugador considerando lo siguiente:

a) La siguiente información del jugador debe ser obtenida como mínimo:

- ✓ Nombres y Apellidos
- ✓ Código de Identificación personal del jugador (cédula de identidad).
- ✓ Ciudad/País de expedición
- ✓ Fecha de nacimiento
- ✓ Dirección Actual
- ✓ Teléfonos de Contacto
- ✓ Lugar de Residencia

- b) El jugador debe estar debidamente registrado y su cuenta de jugador debe estar activada antes de que los sistemas le permitan jugar utilizando los fondos depositados.
- c) El Operador de Lotería deberá validar al momento del registro en la cuenta de usuario su vinculación a alguna de las listas de exclusión indicadas en los Artículos 77 y 104 de la presente Resolución Regulatoria, así como soportar un proceso periódico de validación de estas listas sobre las cuentas de usuario.
- d) Cada cuenta de jugador activa debe tener un identificador único para permitir la identificación del jugador y de los detalles de la cuenta.
- e) El jugador sólo puede tener una cuenta activa en la base de datos de un Operador.



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2.  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



Todas las transacciones monetarias entre una máquina de juego y el sistema de Lotería Instantánea en Redes Privadas-VPN, deberán estar aseguradas ya sea por la inserción de una tarjeta en un lector de tarjeta conectado al sistema de validación y por medio del ingreso de un Número de Identificación Personal (NIP opcional) y/o NIP único (ingreso de un código exclusivo que esté completamente relacionado a la cuenta del jugador).

Después de que la identidad del jugador se haya confirmado, la máquina de juego podrá presentar opciones de transferencias al jugador en la pantalla del lector de tarjetas, la misma que requerirá la selección usando un teclado/pantalla táctil antes que ocurra alguna transferencia.

Tales opciones incluirían cuántos créditos se desean "retirar" de la cuenta y colocarlos/depositarlos en la máquina de juego que estén jugando. Algunos sistemas pueden retirar el balance completo del jugador a la máquina de juego para jugar.

Una vez que las jugadas se completen, el jugador puede tener la opción de mover sus créditos de regreso a la cuenta del jugador y cobrar los fondos restantes por dinero en efectivo en una estación de caja.

El sistema de Lotería Instantánea en Redes Privadas-VPN debe tener en cuenta los siguientes puntos:

- Agregando crédito a la Cuenta del Jugador:** Se podrá cargar créditos a esta cuenta por medio de una estación de caja siendo ésta controlada por el sistema. También se podrá cargar créditos por medio de cualquier máquina de juego que lo apoye (a través de créditos ganados). Cabe recalcar que en el momento de carga de créditos vía estación de caja, el operador de lotería o agente de venta, deberá emitir la factura de venta correspondiente.
- Retirando crédito de la Cuenta del Jugador:** Se podrá retirar créditos de esta cuenta ya sea a través de descargas de créditos desde la máquina de juego o por cobros realizados en una estación de caja.
- Movimiento de Dinero:** Los jugadores también podrán mover parte de sus créditos del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN a la máquina de juego en la que estén jugando, a través de "retiro" de la cuenta del jugador, que es mantenida por el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN. Cuando terminen de jugar, podrán "depositar" su balance desde la máquina de juego a su cuenta de jugador. Las transacciones de juego sin dinero en efectivo son completamente electrónicas.
- Balance de Cuenta:** La información actual del balance de la cuenta debe estar disponible desde cualquier máquina de juego participante por medio del lector de tarjetas asociado (o equivalente) después de la confirmación de la identidad del jugador, debe ser presentada al jugador, en términos de dinero en efectivo.
- Cobro de Dinero:** El jugador podrá cobrar el dinero en efectivo existente en su cuenta, cuando así lo requiera en las estaciones de caja únicamente.
- Número de Identificación Personal (NIP).** El Operador de Lotería le emitirá al jugador una tarjeta y un número de identificación personal (NIP opcional) o NIP único en conjunción con una cuenta en la base de datos del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.



INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



Sistema de Gestión  
de la Calidad  
Certificado N°EC-266/14



2015/68071.1



FR - 2015 / 68071.1

**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



**Artículo 72°.- (EMISIÓN DE TARJETA O NIP ÚNICO).**- El Operador de Lotería debe emitir al jugador una tarjeta y un número de identificación personal (NIP opcional) o NIP único relacionada a la cuenta de jugador.

**Artículo 73°.- (SEGURIDAD EN LAS TRANSACCIONES MONETARIAS).**- Todas las transacciones monetarias entre una máquina de juego que lo soporte y el servidor del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN deben ser seguras.

**Artículo 74°.- (SESIÓN DE JUGADOR).**- Una sesión de jugador consta de todas las actividades y de las comunicaciones realizadas entre un jugador autorizado y el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN en el momento en que el jugador autorizado ingresa al sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y hasta el momento en que el jugador autorizado sale o se desconecta del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN. Un juego que requiera de un pago monetario sólo puede ocurrir durante una sesión de juego. Cuando un sistema proporciona acceso a varios juegos desde una aplicación cliente, los jugadores pueden jugar más de un juego durante la sesión.

- a) Inicio de sesión de jugador. Una sesión de jugador inicia cuando se utiliza la tarjeta magnética y/o tarjetas inteligentes y/o NIP único en la máquina de juego y es autenticado por el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.
1. El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe permitir que los jugadores cambien sus contraseñas, y debe recordarles periódicamente.
  2. En caso de que un jugador haya olvidado su contraseña o Número de Identificación persona (NIP), la plataforma de lotería debe proporcionar un proceso seguro para volver a autenticar al jugador y recuperar o restablecer la contraseña o Número de Identificación Personal NIP. Cualquier proceso para manejar la pérdida de ID o contraseña de jugador debe ser claramente descrito para el jugador y ser lo suficientemente seguro.
  3. Cada sesión de jugador debe tener un identificador único asignado por el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN que distinga la sesión actual de sesiones anteriores o futuras.
- b) El tiempo transcurrido desde el último ingreso del jugador (login), expresado en horas: minutos: y segundos, debe estar disponible una vez el jugador haya entrado en la plataforma de juego.
- c) Detección Automática de Inactividad de la Sesión del Jugador. El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe emplear un mecanismo para detectar la inactividad de sesión y poner fin a las sesiones de jugador cuando corresponda.
1. Si la plataforma de lotería no recibe una respuesta de la máquina de juego (terminal tonta) dentro de un plazo de 30 minutos debe desactivar el usuario por inactividad y terminar la sesión.
  2. No se permite seguir jugando hasta que la plataforma de lotería y la máquina de juego (terminal tonta) establecen una nueva sesión.



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

- d) Fin de la sesión de jugador. Una sesión de jugador finaliza cuando:
1. El jugador notifica a la plataforma de lotería que la sesión ha finalizado (por ejemplo; "se desconecta").
  2. Se llega a una desconexión por tiempo de inactividad de sesión. Si se interrumpe una sesión debido a la inactividad del usuario, la máquina de juego debe mostrar la finalización de la sesión en el servidor (es decir: la desactivación por inactividad del usuario) en el siguiente intento de acción sobre la plataforma de lotería.
  3. La plataforma de lotería finaliza la sesión. La plataforma de lotería debe intentar enviar un mensaje de finalización de sesión a la máquina de juego cada vez que una sesión sea finalizada por la plataforma de lotería.

**Artículo 75°.- (JUEGO RESPONSABLE).**- Debe poder accederse fácilmente a una página de juego responsable desde cualquier pantalla donde ocurra un juego. La página de juego responsable debe contener como mínimo:

- a) Información acerca de los posibles riesgos asociados con el juego de azar, y dónde obtener ayuda para problemas de juego;
- b) Una lista de medidas de juego responsable que puedan ser solicitadas por el jugador, tales como tiempos límite de sesión y límites de apuesta, y una opción para permitir que el jugador solicite dichas medidas;
- c) Los mecanismos establecidos que detectan el uso no autorizado de su cuenta, como por ejemplo: observar el visualizador de la hora del último inicio de sesión y el repaso del sumario de transacciones de tarjetas magnéticas y/o tarjetas inteligentes y/o NIP único contra los depósitos conocidos;
- d) Un enlace a los términos y condiciones aceptados por el jugador al entrar y jugar en la máquina de juego.

**Artículo 76°.- (LÍMITES IMPUESTOS POR LOS SISTEMAS).**- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe ser capaz de aplicar límites a los jugadores según lo exija la AJ. Los jugadores deben ser notificados con antelación de cualquier límite impuesto por los sistemas y las fechas de entrada en vigor. Una vez actualizado, los límites impuestos por los sistemas deben ser consistentes a lo informado a los jugadores.

- a) Al recibir las órdenes de limitación impuesta por el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe garantizar que todos límites especificados se implementen correctamente o en el momento que se le fue indicado al jugador (es decir, al siguiente inicio de sesión, el día siguiente, etc.).
- b) En los casos en que los valores de las limitaciones impuestas por los sistemas (por ejemplo depósito, apuesta, pérdida, duración de sesión del jugador) sean mayores que los valores de los límites impuestos por el jugador, las limitaciones auto-impuestas deben prevalecer.
- c) Las limitaciones impuestas por los sistemas no deben verse comprometidas por eventos internos, tales como la auto-exclusión y las revocaciones de auto-exclusión.

**Artículo 77°.- (EXCLUSIÓN IMPUESTO POR LOS SISTEMAS).**- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe proporcionar un mecanismo para excluir a un



jugador del juego de acuerdo con los términos y las condiciones acordadas por el jugador al registrarse. Este mecanismo debe:

- Entregar al jugador una notificación del estado de exclusión e instrucciones generales para su resolución;
- Asegurar que inmediatamente después de activar la exclusión, no se acepten nuevas apuestas o depósitos (recarga de créditos) de ese jugador hasta que la exclusión se haya revocado;
- Durante el período de exclusión, al jugador no se le debe impedir retirar todo o parte del saldo de su cuenta, siempre que el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN reconozca que los fondos se han aprobado, y que la razón o razones de exclusión no prohíba dicho retiro.

**Artículo 78°.- (CUENTAS INACTIVAS).**- Una cuenta se considera inactiva si el jugador no ha iniciado sesión en la cuenta durante un período de treinta (30) días, establecido en los términos y condiciones documentados y publicados para el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe emplear un mecanismo para proteger las cuentas inactivas de jugador con fondos de cualquier cambio no autorizado o extracción.
- Si una cuenta se encuentra inactiva por un periodo de un (1) año, la cuenta de usuario del jugador deberá ser cancelada.
- En caso de una cancelación de cuenta de usuario de jugador, los fondos de la cuenta deberán ser transferidos al medio de pago definido por el jugador. En el eventual caso que el Operador no pudiere realizar las transferencias al medio de pago definido por el jugador, se deberá apegar a la reglamentación de Ley vigente en el País.
- El Operador dispondrá de un procedimiento para reactivar cuentas de usuario suspendidas por inactividad de menos de doce meses, que requerirá un nivel de autenticación superior al normal o verificaciones adicionales a través del centro de soporte, antes de permitir reanudar la actividad de juego, especialmente retiro de fondos.

**Artículo 79°.- (MANTENIMIENTO DE LOS FONDOS DE JUGADORES).**- Los siguientes principios deben aplicarse para el mantenimiento de los fondos de los jugadores:

- Las cuentas de jugador en el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN deben estar protegidos contra el acceso inválido o actualización por métodos no aprobados.
- Fondos solamente podrán ser depositados en las cuentas de jugador a través de Puntos de venta, mediante recargas en centros autorizados del propio Operador de Lotería en tarjetas magnéticas y/o tarjetas inteligentes y/o NIP único que acumulan crédito en la cuenta del jugador.
- Toda transacción de depósito, retiro, transferencia o ajuste se debe mantener en un registro de auditoría en el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN: El log de auditoría debe almacenar mínimamente:

✓ Fecha actual del sistema considerando un sello de tiempo.



- ✓ Cuenta de Usuario que realizó la transacción.
  - ✓ Saldo Inicial: antes del depósito, retiro, transferencia o ajuste
  - ✓ Saldo Final : después del depósito, retiro, transferencia o ajuste
  - ✓ Tipo de Operación: depósito, retiro, transferencia o ajuste
  - ✓ ID de Transacción: Identificador de transacción único
- d) Se debe realizar la verificación de la identificación del jugador, incluyendo cualquier entrada del número de identificación personal (NIP) u otros métodos seguros aprobados, antes de permitir el retiro de cualquier suma de dinero en el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.
- e) Las cuentas inactivas que tengan saldos en el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN deben estar protegidos contra acceso o retiro ilícito.
- f) Toda transacción con dinero debe ser tratada como información de vital importancia y debe ser recuperada por el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN en caso de un fallo.
- g) Los pagos con cargo a una cuenta se deben hacer (incluyendo la transferencia de fondos), a través del cobro de dinero en efectivo en los puntos autorizados por el operador de Lotería.
- h) El jugador podrá consultar en tiempo real el saldo de la cuenta de juego y el registro del jugador en todas las participaciones o jugadas efectuadas en cualquier periodo de tiempo solicitado. Un reporte de transacción debe permitirle al jugador consultar las ganancias y pérdidas con sello de tiempo para cada evento del juego, así como los saldos de la cuenta. Las correcciones, anulaciones o ajustes se reflejarán de forma independiente, de manera que se le permita al jugador diferenciarlas. El reporte deberá contener suficiente información para que el jugador pueda cotejar los datos con sus propios registros transaccionales.
- i) Cualquier ajuste a las cuentas de jugador en sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe someterse a controles estrictos de seguridad y verificación.
- j) No es posible transferir créditos que representen un valor monetario entre dos cuentas de usuarios.
- k) Ninguna cuenta de juego puede presentar saldo negativo y el Operador debe impedir cualquier transacción o participación en el juego sin saldo disponible.

Sin perjuicio de lo establecido en el párrafo anterior, el Operador dispondrá de un procedimiento documentado para corregir posibles errores que puedan producir temporalmente saldos acreedores como consecuencia de errores o correcciones en los resultados de los eventos reales objeto de premiación. Este procedimiento incluirá un registro de las mismas identificando la causa y su rectificación.

**Artículo 80°.- (INFORME/REPORTE DE CONTADORES).**- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN tendrá la capacidad de producir reportes para todas las transacciones pendientes y completadas tipo sin dinero en efectivo. Estos reportes deben ser capaces de ser filtrados por:

1. Nombre Completo del Jugador
2. Código de Identificación Personal del Jugador (cédula de identidad)
3. Lugar de Expedición (Departamento/País)



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes N° 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar N° 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

4. Dirección del Jugador
5. Fecha de Nacimiento
6. Número de la máquina de juego (terminal tonta)
7. Número de cuenta del jugador
8. Hora/fecha de transacción
9. Tipo de Transacción
10. Valor de la transacción
11. Balance de Cuenta
12. Identificador de Operador de Juegos
13. Número de Estación de Caja

Las fechas/horas deben estar en formato de veinticuatro (24) horas la cual es entendida como el formato de fecha/hora local "AAAAMMDD HHmmSS".

**Artículo 81°.- (INFORMES/REPORTES).**- El sistema deberá cumplir con los siguientes informes de contabilidad y del jugador:

1. **Sumario y reportes detallados de la cuenta del jugador:** Estos reportes serán disponibles inmediatamente al jugador por petición. Estos reportes deben incluir el balance inicial y final de la cuenta, información de transacciones que representen el número de máquina de juego, cantidad, y fecha/hora.
2. **Sumario y reporte detallado de conciliación de contadores sin dinero en efectivo.** Estos reportes conciliarán los contadores sin dinero en efectivo de cada máquina de juego participante contra la actividad del sistema de validación sin dinero en efectivo.
3. **Sumario y reporte detallado de la estación de caja.** Los cuales incluyan compras ingresadas y efectivo entregado; cantidad de la transacción y la fecha/hora de la transacción de la cuenta del jugador.

**TÍTULO VII**  
**ASPECTOS QUE DEBEN SER CERTIFICADOS**  
**POR LA EMPRESA CERTIFICADORA AUTORIZADA POR LA AJ**

**CAPÍTULO I**  
**REQUISITOS DE SEGURIDAD DE**  
**LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN (ISS)**

**Artículo 82°.- (DECLARACIÓN GENERAL).**- Para asegurar que los jugadores no estén expuestos a riesgos de seguridad innecesarios por participar en juegos. Estos requisitos de seguridad aplican para los siguientes componentes críticos del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

- a) Los componentes del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN que graban, almacenan, procesan, comparten, transmiten o recuperan información sensible del cliente, por ej. detalles de tarjetas magnéticas y/o tarjetas inteligentes y/o NIP único, información de autenticación, saldos de las cuentas de los jugadores;



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



- b) Los componentes del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN que genere, transmita o procese los números aleatorios utilizados para determinar el resultado de los juegos o eventos virtuales;
- c) Los componentes del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN que almacenan resultados o el estado actual de una apuesta del cliente;
- d) Los puntos de entrada y de salida de los sistemas descritos arriba (otros sistemas que pueden comunicarse directamente con sistemas críticos); y
- e) Redes de comunicación que transmitan información sensible del cliente.

**Artículo 83°.- (POLÍTICA DE SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN).**- Debe haber un documento de política de seguridad de la información en vigor para describir el enfoque del operador en cuanto al manejo de seguridad de la información y su implementación. La política de seguridad de la información debe:

- a) Tener una disposición que requiera una revisión cuando ocurran cambios al sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN o los procesos del operador que alteren el perfil de riesgo del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN;
- b) Ser aprobado por la administración;
- c) Ser comunicado a todos los empleados y cualquier tercero pertinente;
- d) Someterse a revisión a intervalos planeados; y
- e) Delinear las responsabilidades del personal del operador y el personal de terceros para la operación, servicio y mantenimiento del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y/o sus componentes.

**Artículo 84°.- (SEGURIDAD DE LOS RECURSOS HUMANOS).**- Las funciones y responsabilidades de seguridad de los empleados deben ser definidos y documentados de acuerdo con la política de seguridad de la información.

- a) Todos los empleados de la organización deben recibir un entrenamiento de concientización y actualizaciones periódicas en políticas y procedimientos organizacionales relevantes para su función.
- b) Se debe establecer, documentar y revisar una política de control de acceso con base en los requisitos de negocio y seguridad para el acceso físico y lógico al sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y/o sus componentes.
- c) Los empleados sólo tienen acceso a las instalaciones o servicios autorizados de manera específica.
- d) La administración revisa los derechos del acceso de los usuarios con regularidad utilizando un proceso formal.
- e) Los derechos de acceso de todos los empleados al sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y/o sus componentes son revocados al terminar su empleo, contrato o acuerdo, o ajustados en caso de un cambio.

**Artículo 85°.- (SERVICIOS DE TERCEROS).**- Las funciones y responsabilidades de seguridad de terceros proveedores de servicios deben ser definidos y documentados de acuerdo con la política de seguridad de la información.



- a) Los acuerdos con terceros involucrando el acceso, procesamiento, comunicación o manejo del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y/o sus componentes o el agregado de productos o servicios al sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y/o sus componentes deben cubrir todos los requisitos de seguridad relevantes.
- b) Los servicios, informes y registros proporcionados por el tercero deben ser monitoreados y revisados por la administración al menos una vez al año.
- c) Los cambios en la prestación del servicio, incluyendo el mantenimiento y mejora de las políticas, procedimientos y controles de seguridad de la información existentes deben ser gestionados, teniendo en cuenta los sistemas y procesos del negocio involucrados así como una reevaluación de riesgos.
- d) Los derechos de acceso de terceros proveedores de servicios al sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y/o sus componentes son revocados al terminar su contrato o acuerdo, o ajustados ante un cambio.

**Artículo 86°.- (GESTIÓN DE ACTIVOS).**- Todos los activos que almacenen, procesen o comuniquen información controlada, inclusive aquellos que conformen el entorno operativo del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y/o sus componentes, deben ser contabilizados y deben tener un propietario nombrado de acuerdo con la política de seguridad de la información.

- a) Se debe preparar y mantener un inventario de todos los activos que tengan elementos controlados.
- b) Los activos deben ser clasificados en función de su criticidad, sensibilidad y valor.
- c) Cada activo tiene un "propietario" designado responsable de asegurar que se clasifiquen de manera apropiada la información y los activos, y de definir y revisar periódicamente sus restricciones de acceso y clasificaciones.
- d) Se debe incluir una política sobre el uso aceptable de los activos asociados con el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y su entorno operativo.
- e) Debe haber un procedimiento para retirar los activos de servicio y agregar nuevos activos.
- f) Se deben retirar los medios de almacenamiento de los equipos retirados del servicio y estos medios se deben eliminar de manera segura según los procedimientos documentados.
- g) Los medios de almacenamiento removibles se deben eliminar de manera segura cuando ya no se necesitan, según los procedimientos documentados para este fin.

**Artículo 87°.- (GESTIÓN DE INCIDENTES).**- Se debe documentar un proceso para reportar incidentes de seguridad de la información y la respuesta de la administración de acuerdo con la política de seguridad de la información.

- a) El proceso de gestión de incidentes debe incluir una definición de lo que constituye un incidente de seguridad de la información.
- b) El proceso de gestión de incidentes debe documentar cómo se reportan los incidentes de seguridad de la información a través de los canales apropiados.
- c) El proceso de gestión de incidentes debe tratar las responsabilidades de la administración y los procedimientos para asegurar una respuesta rápida, efectiva y ordenada a los incidentes de seguridad de la información, incluyendo:



1. Procedimientos para manejar diferentes tipos de incidente de seguridad de la información;
2. Procedimientos para el análisis y la identificación de la causa del incidente;
3. Comunicación con las partes afectadas por el incidente;
4. Reporte del incidente a la autoridad apropiada;
5. Recopilación de pruebas forenses; y
6. Recuperación controlada de incidentes de seguridad de la información.

**Artículo 88°.- (CONTINUIDAD DEL NEGOCIO Y RECUPERACIÓN DE DESASTRES).**- Debe haber un plan establecido para recuperar las operaciones de juego en el evento en el que el sistema de lotería en producción queden inoperables.

- a) El plan de recuperación de desastres debe indicar el método para almacenar información de las cuentas de jugadores y los datos de juego para minimizar las pérdidas en el evento de que el sistema de lotería en producción quede inoperable. Si se utiliza la replicación asíncrona, se debe describir el método para recuperar los datos o documentar la posible pérdida de datos.
- b) El plan de recuperación de desastres debe delinear las circunstancias bajo las cuales es utilizado.
- c) El plan de recuperación de desastres debe abordar el establecimiento de un sitio de recuperación físicamente separado del sitio de producción.
- d) El plan de recuperación de desastres debe contener guías de recuperación que detallan los pasos técnicos necesarios para restablecer la funcionalidad de juego en el lugar/sitio de recuperación.
- e) El plan de continuidad del negocio debe indicar los procesos necesarios para reasumir las operaciones administrativas de las actividades de juego después de activar la plataforma recuperada para una variedad de escenarios apropiados para el contexto operacional del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Artículo 89°.- (AUTO-MONITOREO).**- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe implementar el auto-monitoreo de componentes críticos (por ejemplo; servidores centrales, dispositivos de red, cortafuegos, enlaces a terceros, etc.). Un componente crítico que no pase las pruebas de auto-monitoreo debe ser sacado de servicio inmediatamente. El componente no debe ser activado nuevamente hasta que haya evidencia razonable de que la falla ha sido remediada.

- a) Los relojes de todos los componentes del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN deben estar sincronizados con una fuente acordada y precisa de tiempo para asegurar el registro coherente. Se debe revisar el desajuste en las horas periódicamente.
- b) Se crean registros de auditoría con las actividades de usuarios, excepciones y acontecimientos de seguridad de la información y estos se guardan durante un período apropiado para ayudar en futuras investigaciones y en el monitoreo de control de acceso.
- c) Se registran las actividades del administrador de los sistemas y el operador de los sistemas.
- d) Los dispositivos de registro y la información de los registros se protegen de la manipulación y el acceso no autorizado.







- e) Cualquier modificación, intento de modificación, acceso de lectura u otro cambio o acceso a las entradas, la auditoría o los registros de la plataforma de lotería debe ser detectable por el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN. Debe ser posible ver quién ha visto o alterado un registro y cuándo.
- f) Los registros generados por las actividades de monitoreo se revisan periódicamente con base en un proceso documentado. Se debe mantener un registro de cada revisión.
- g) Las fallas del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN se deben registrar y analizar para tomar la acción apropiada.
- h) Los dispositivos de red con almacenamiento limitado deben desactivar toda comunicación si se llega a llenar el registro de auditoría o descargar los registros a un servidor dedicado para estos registros.

**Artículo 90°.- (REQUISITOS PARA EL SERVICIO DE NOMBRES DE DOMINIO).**- El servidor primario utilizado para resolver las solicitudes de los requisitos para el servicio de nombres de dominio (DNS) utilizadas en asociación con el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe estar físicamente ubicado en un centro de datos seguro, en instalaciones del operador:

- a) El acceso lógico y físico al servidor primario del servicio de nombres de dominio (DNS) debe estar restringido al personal autorizado;
- b) Debe haber al menos un servidor secundario que sea capaz de resolver las solicitudes del servicio de nombres de dominio (DNS). Los servidores secundarios deben estar ubicados en instalaciones separadas del servidor primario;
- c) Las transferencias de zonas (duplicación de datos) entre el servidor primario y los servidores secundarios deben ocurrir al menos una vez cada 24 horas; y
- d) No se deben permitir transferencias de zonas (duplicación de datos) a servidores inoportunos.

**Artículo 91°.- (CONTROLES CRIPTOGRÁFICOS).**- Debe desarrollarse e implementarse una política para el uso de controles criptográficos para la protección de la información.

- a) La información sensible o personalmente identificable debe ser cifrada si pasan a través de una red con menor nivel de confianza.
- b) Los datos que no requieran ser ocultos deben ser autenticados utilizando alguna forma de técnica de autenticación de mensajes.
- c) La autenticación debe utilizar un certificado de seguridad de una organización aprobada.
- d) El grado de cifrado utilizado debe ser apropiado para la sensibilidad de los datos.
- e) El uso de algoritmos de cifrado se deben revisar periódicamente por personal calificado de la administración para verificar que los algoritmos actuales de cifrado son seguros.
- f) Los cambios en los algoritmos de cifrado para corregir las debilidades deben ser implementados tan pronto como sea posible. Si ninguno de estos cambios está disponible, el algoritmo debe ser reemplazado.
- g) No se deben almacenar claves de cifrado que no estén cifradas a través de un método de cifrado diferente y/o utilizando una clave de cifrado diferente.

**Artículo 92°.- (CONTROLES DE ACCESO).**- La asignación de privilegios de acceso debe ser restringida y controlada con base en requisitos del negocio y el principio del menor privilegio.



- a) Se debe establecer un procedimiento formal de registro o eliminación de usuario para otorgar y revocar el acceso a todos los sistemas y servicios de información.
- b) Todos los usuarios deben tener un identificador único (ID de usuario) para uso personal, y se debe escoger una técnica de autenticación adecuada para verificar la identidad del usuario.
- c) Se debe limitar el uso de cuentas genéricas, y cuando se usen, se deben documentar de manera formal los motivos para su uso.
- d) La entrega de contraseñas debe ser controlada mediante un proceso formal de gestión.
- e) Las contraseñas deben cumplir con los requisitos del negocio en cuanto a longitud, complejidad y duración de vida.
- f) El acceso a las aplicaciones y los sistemas operativos del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe ser controlado por un procedimiento de conexión seguro.
- g) Se deben usar métodos apropiados de autenticación y contraseñas para controlar el acceso de usuarios remotos.
- h) Se debe registrar cualquier acceso físico a las áreas que almacenan los componentes del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, y cualquier acceso lógico a las aplicaciones o los sistemas operativos del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.
- i) Se debe documentar de manera formal el uso de equipos de identificación automatizada para autenticar las conexiones de lugares y equipos específicos y se debe incluir en la revisión regular de derechos de acceso por parte de la Administración.
- j) Se deben utilizar restricciones sobre los tiempos de conexión como medida adicional de seguridad en aplicaciones de alto riesgo.
- k) Se debe restringir y controlar de manera estricta el uso de programas de utilidades que puedan pasar por encima de los controles de los sistemas y de las aplicaciones.
- l) Se debe establecer una política formal y tomar las medidas de seguridad apropiadas para proteger contra los riesgos de comunicación e informática móvil.
- m) No se debe permitir el trabajo remoto, excepto bajo circunstancias en las que se pueda garantizar la seguridad del equipo terminal.

**Artículo 93°.- (GESTIÓN DE LA SEGURIDAD DE LA RED).-** Las redes se deben separar lógicamente de tal manera que no habrá tráfico de red en un enlace de red que no pueda ser atendido por los servidores en ese enlace.

- a) La falla de un elemento particular no debe resultar en la negación del servicio.
- b) Se debe instalar un sistema de detección / prevención de intrusiones en la red para:
  1. Escuchar las comunicaciones internas y externas
  2. Detectar o prevenir los ataques de negación de servicio distribuido (DDOS)
  3. Detectar o evitar que el shellcode atraviese la red
  4. Detectar o prevenir el engaño del protocolo de resolución de direcciones (ARP)
  5. Detectar otros indicadores de ataques y comunicaciones de servidor del estilo "hombre en el medio" inmediatamente



- c) En entornos virtuales, las instancias de servidores redundantes no pueden funcionar bajo el mismo hipervisor.
- d) No se deben utilizar protocolos sin indicación de estado (por ejemplo; UDP) para datos sensibles sin transporte con indicación completa de estado.
- e) Aunque HTTP técnicamente no tiene estado, está permitido si se ejecuta en TCP porque tiene indicación del estado.
- f) Se debe hacer un registro de cualquier cambio a la infraestructura de red (por ejemplo; configuración del dispositivo de red).
- g) Se deben instalar analizadores y/o programas de detección de virus en todos los sistemas pertinentes de información. Estos programas se deben actualizar periódicamente para buscar nuevas cepas de virus.
- h) La seguridad de la red debe ser evaluada por una persona calificada y con experiencia con regularidad.
- i) Esta evaluación debe incluir pruebas a las interfaces externas (públicas) y la red interna.
- j) La evaluación de cada dominio de seguridad en la red interna se debe realizar por separado.

**Artículo 94°.- (CORTAFUEGOS).**- Todas las conexiones al sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN alojado en el centro de datos seguros debe pasar a través de al menos un cortafuegos a nivel de aplicaciones. Esto incluye las conexiones con cualquier servidor que no sea del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN utilizados por el operador.

- a) Se debe ubicar un cortafuego en el límite entre dos dominios de seguridad diferentes.
- b) El cortafuego deber ser un dispositivo de hardware separado con las siguientes características:
  - 1. Solo las aplicaciones relacionadas con el cortafuegos pueden residir dentro del mismo; y
  - 2. Solo un número limitado de cuentas pueden estar presentes en el cortafuego (por ejemplo; solo para administradores de los sistemas).
- c) El cortafuego debe rechazar todas las conexiones excepto aquellas que han sido específicamente aprobadas.
- d) El cortafuegos debe rechazar todas las conexiones de destinos que no pueden residir en la red desde la cual se originó el mensaje (por ejemplo; las reglas RFC1918 en el lado público de un cortafuegos de Internet).
- e) El cortafuego debe mantener un registro de auditoría para todos los cambios a los parámetros que afecten qué conexiones están permitidas a través del cortafuego.
- f) El cortafuego debe mantener un registro de auditoría para todos los intentos exitosos y fallidos de conexión a través del mismo. Se deben guardar los registros durante 90 días y se debe revisar una muestra cada mes para detectar tráfico inesperado.
- g) El cortafuego debe deshabilitar todas las comunicaciones si el registro de auditoría se llena.

**Artículo 95°.- (ACCESO REMOTO).**- El Acceso Remoto es requerido y deberá autenticar todo el sistema de cómputo basado en las configuraciones autorizadas del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y aplicación de firewall que establezca una conexión



con el sistema. La seguridad del Acceso Remoto será revisada caso por caso, donde la empresa certificadora realizara las pruebas de laboratorio para que el acceso remoto sea seguro en conjunto con la tecnología a utilizar y la configuración planteada, considerando los siguientes requerimientos adicionales:

- La funcionalidad de administración de usuarios remotos no autorizados (agregar usuarios, cambio de permisos, etc.);
- Acceso no autorizado a bases de datos aparte del acceso de información usando funciones existentes;
- Acceso no autorizado al sistema operativo; y
- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe guardar un registro de actividades que se actualizan automáticamente representando toda la información de acceso remoto.

Se reconoce que el fabricante del sistema puede, según se necesite, acceder remotamente y a sus componentes asociados. Esto es permitido para el propósito de dar servicio al producto y apoyo al administrador del sistema.

El operador deberá proveer a la AJ una cuenta de acceso remoto con privilegios de consulta y auditoria para acceder al sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN en cualquier momento.

**Artículo 96°.- (COPIA DE SEGURIDAD).**- Se deben hacer y probar copias de seguridad de la información y el software, cada treinta (30) días, que deberán ser custodiadas y almacenadas con estándares de seguridad por el tiempo establecido en la ley vigente del país. Asimismo el operador deberá establecer una política interna de copias de seguridad para el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Artículo 97°.- (ÁREAS DE SEGURIDAD).**- Las plataformas de lotería de resolución Instantánea por internet en Redes Privadas-VPN y los sistemas de comunicaciones asociados deben ser ubicados en instalaciones que proporcionen una protección física contra el daño del fuego, inundación, huracanes, terremotos y otras formas de desastres naturales o provocados por el hombre.

- Se deben usar perímetros de seguridad (barreras como muros, portones automáticos o escritorios de recepción) para proteger áreas que contienen componentes del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.
- Las áreas seguras deben ser protegidas por controles apropiados de entrada para asegurar que el acceso sea restringido únicamente a personal autorizado.
- Todo acceso debe ser registrado en una bitácora de seguridad.
- Las áreas de seguridad deben incluir un sistema de detección de intrusión, y los intentos de accesos no autorizados deben ser registrados.

**Artículo 98°.- (SEGURIDAD DE LOS EQUIPOS).**- Los servidores del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN se deben ubicar en un área asegurada que restrinjan el acceso no autorizado.



**Artículo 99°.- (CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO DE DATOS Y SERVIDORES).-**

- Todos los componentes del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN deben tener una fuente de alimentación principal adecuada.
- Todos los componentes del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN deben tener un equipo de alimentación ininterrumpida (UPS) para apoyar las operaciones en el evento de una falla eléctrica.
- Debe haber una refrigeración adecuada para los equipos alojados en la sala de servidores.
- Los cables de energía y telecomunicaciones que transmiten datos o apoyan los servicios de información deben quedar protegidos de interceptación o daños.
- Debe haber una protección contra incendios adecuada para los componentes del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN alojados en el cuarto de servidores.

**TÍTULO VIII**

**REQUISITOS, CONDICIONES Y OBLIGACIONES PREVIAS A LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN**

**CAPÍTULO I**

**DE LAS OBLIGACIONES DEL OPERADOR DE LOTERÍA CON LICENCIA DE OPERACIONES RELATIVAS A LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN**

**Artículo 100°.- (IMPLEMENTACIÓN).-** Previamente a la implementación del conjunto de elementos de juego de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, el operador debe presentar ante la AJ, la siguiente documentación e información:

- Proyecto de implementación de acuerdo a lo establecido en la Resolución Regulatoria N° 01-00001-13 de 5 de abril de 2013 y la presente Resolución Regulatoria, considerando lo siguiente: Nombre del juego (denominación asignada por el operador), Descripción y características del juego, probabilidades del juego, categorías o plan de premios, porcentaje de distribución de premios del cincuenta por ciento (50%) de las ventas brutas (es decir el 50% del valor total de la cantidad de juegos jugados para un juego autorizado), infraestructura tecnológica, manuales y procedimientos internos y otros.
- Documento mediante el cual se acredite la relación contractual con la persona jurídica que llevará a cabo la implementación de los elementos del juego de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN (servidores, sistema de lotería de resolución instantánea en redes privadas-VPN, máquinas de juego-terminales tontas y otros).
- Lista de ubicación de establecimientos de juego y agentes de venta y centros de recarga.
- Lista de agentes de venta autorizados para el pago del premio.
- Reglamento de Límites de apuestas.
- Reglamento de pagos de apuestas.
- Manuales y procedimientos establecidos en la presente Resolución Regulatoria.
- Número de registro de cada uno de los componentes de juego de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.
- Licencia de uso de software de la Plataforma de Lotería de resolución instantánea en Redes Privadas-VPN emitida por el fabricante.



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes N° 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar N° 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



De forma previa a la otorgación del Certificado de Autorización de Inicio de Operaciones, la AJ realizará la inspección y control, a este propósito requerirá formalmente información necesaria, para desarrollar la verificación de la infraestructura tecnológica y del conjunto de elementos de juego de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

Asimismo, la AJ realizará las acciones de fiscalización, inspección y control respecto a la implementación y funcionamiento del conjunto de los componentes de juego de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Artículo 101°.- (OBLIGACIONES RELATIVAS A LA MODIFICACIÓN DEL SISTEMA DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN).**-El operador deberá:

- De manera previa a cualquier modificación que involucre reemplazo de componentes de hardware del sistema de lotería de resolución instantánea por Internet, el operador deberá informar a través de la presentación formal de una solicitud a la AJ, adjuntando la documentación señalada en el artículo anterior en lo que corresponda.
- Las nuevas versiones, modificaciones o actualizaciones tecnológicas en la arquitectura, hardware y software deberán ser sometidos a pruebas y certificación ante una empresa certificadora y cumplir con lo señalado en la presente Resolución Regulatoria, para su autorización y registro en la AJ.
- Cuando se requiera la desactivación total o parcial del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN implementado por un plazo no mayor a (1) una hora, el operador deberá presentar una solicitud debidamente justificada a la AJ para la autorización correspondiente. Dicha desactivación no podrá exceder las veinticuatro (24) horas en treinta (30) días calendario; de requerirse un plazo mayor, el operador deberá comunicar de manera escrita a la AJ la suspensión temporal de las actividades del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y sus componentes. Asimismo deberá publicar, la desactivación, en medios de difusión masivos para conocimiento de la población en general.

**Artículo 102°.- (OBLIGACIONES RELATIVAS AL SISTEMA DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN).**-El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN instalado deberá tener una disponibilidad asegurada de servicio y operaciones durante las veinticuatro (24) horas de los trescientos sesenta y cinco (365) días de año, asimismo:

- Mediante el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, en un lapso de tiempo no mayor a una (1) hora de producida, deberá reportar corte de comunicación entre sus componentes, del mismo modo deberá reportar el restablecimiento de la operatividad del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN en un lapso de tiempo no mayor a una (1) hora.
- En caso de falla catastrófica, el hecho deberá ser comunicado inmediatamente a la AJ vía telefónica o presencial, para que se tomen las acciones pertinentes.

**Artículo 103°.- (IMPEDIMENTOS).**-Los operadores de lotería están impedidos de:



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

- Fabricar y solicitar la autorización y registro de un sistema de lotería de resolución instantánea en Redes Privadas-VPN.
- Implementar, instalar u operar un sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN de su fabricación; e
- Implementar, instalar u operar sistemas no certificados.

**Artículo 104°.- (LISTA DE EXCLUSIONES).**-El Operador de Lotería soportará las siguientes listas de exclusiones de juego:

- Excluido por la AJ: La AJ entregará trimestralmente una lista o la actualización de la misma del personal vinculado a la Entidad para efectos de exclusión por parte del Operador.
- Excluido por vinculación con el Operador: El Operador tendrá una lista del personal vinculado a su organización que deberá excluir de acceder a la plataforma de juego.
- Exclusión por el Operador de acuerdo a los términos y condiciones: El Operador dispondrá de un registro de jugadores excluidos del juego.

**Artículo 105°.- (DETECCION DEL FRAUDE, LAVADO DE ACTIVOS, Y SUPLANTACION DE IDENTIDAD).**- El Operador de Lotería definirá, documentará y dispondrá de procedimientos para la detección del fraude y lavado de activos por parte de jugadores. Los procedimientos incluirán el reporte de operaciones sospechosas y la suspensión del jugador causante de dichas acciones. El Operador deberá cumplir con la normativa vigente en materia de gestión de riesgo de lavado de activos y financiación del terrorismo.

El Operador de Lotería dispondrá de mecanismos internos para detectar suplantación de identidad mediante el análisis de cambios bruscos en el comportamiento de un jugador, y en particular del valor de los depósitos o retiros, e iniciará alguna acción para prevenir que la cuenta de usuario pueda ser accedida por un tercero.

## TÍTULO IX

### EMPRESAS FABRICANTES, REGISTRO DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO, REPORTE DE VENTAS Y PROCESO DE CERTIFICACIÓN Y LAS EMPRESAS CERTIFICADORAS

#### CAPÍTULO I

#### REGISTRO DE FABRICANTES AUTORIZADOS

**Artículo 106°.- (FABRICANTE).**- Es la empresa nacional o extranjera que fabrica sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y los componentes relacionados.

**Artículo 107°.- (FABRICANTE AUTORIZADO).**- Es la empresa fabricante autorizada por la AJ, para comercializar en el Estado Plurinacional de Bolivia un sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y otros componentes relacionados, con certificado de cumplimiento expedido por una empresa certificadora autorizada a operadores de Lotería.



INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2.  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

**Artículo 108°.- (REQUISITOS PARA EMPRESAS FABRICANTES).**- Las personas jurídicas que soliciten ser Empresas Fabricantes Autorizadas, deberán presentar a la AJ, una solicitud acompañando la siguiente información y documentación en original o copia legalizada:

**I. Documentación legal:**

**Empresas Privadas:** Las empresas privadas deberán presentar:

- a) Razón social y domicilio.
- b) Carnet de Identidad del país de origen y/o Pasaporte del representante legal.
- c) Testimonio de poder del representante legal de la empresa, de ser otorgado en el extranjero deberá contar con la tramitación correspondiente para ser convalidado en el Estado Plurinacional de Bolivia.
- d) Testimonio de la Escritura Pública de constitución de sociedad o documento equivalente, de ser otorgado en el extranjero deberá contar con la tramitación correspondiente para ser convalidado en el Estado Plurinacional de Bolivia.
- e) Relación de socios o accionistas, consejo directivo, directores, gerentes y principales profesionales, indicando nombre completo y copia de su Pasaporte o documento de identidad oficial del país donde residen.
- f) Experiencia profesional acreditada en la fabricación de sistemas de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y otros componentes relacionados: de la empresa, socios o accionistas, consejo directivo, directores, gerentes y principales profesionales, según corresponda.
- g) Contratos suscritos con alguna jurisdicción extranjera o autorizaciones otorgadas por alguna autoridad extranjera que regula la actividad de juegos de lotería, con una antigüedad mayor de cinco (5) años.
- h) Capacidad tecnológica, medios técnicos e infraestructura que serán empleados para el desarrollo de su actividad, así como las direcciones de los talleres, laboratorios u oficinas con que cuenta.
- i) Declaración Jurada ante un Notario de Fe Pública en el lugar de su residencia indicando que no son accionistas o funcionarios de empresas de juegos de azar, sorteos y lotería que operan en Bolivia, con excepción de la relación comercial generada. Esta Declaración tiene que ser presentada por la propia empresa interesada así como por sus socios o accionistas, consejo directivo, directores, gerentes y principales profesionales. Se entiende por principales profesionales a todos aquellos que la empresa los ha asignado o que los incluya en la lista de personas que participarán como personal técnico, de ser otorgado en el extranjero deberá contar con la tramitación correspondiente para ser convalidado en el Estado Plurinacional de Bolivia.
- j) Certificado de Cumplimiento del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y otros componentes relacionados, expedido por una empresa certificadora autorizada por la Autoridad de Fiscalización del Juego-AJ, que considere los aspectos establecidos en la presente Resolución Regulatoria.
- k) La empresa internacional deberá suscribir un documento en el que establezca que sujetará sus actuaciones a las normas y disposiciones legales del Estado Plurinacional de Bolivia, como también deberá cumplir y hacer cumplir las normas que regulan la actividad de juegos de lotería, azar, y sorteos emitidas por la AJ, para efectos de este requisito la



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



empresa extranjera deberá constituir domicilio procesal en territorio nacional y designar un representante legal para responder por sus actuaciones.

La empresa internacional tendrá un plazo máximo de nueve (9) meses, a partir de la autorización, para constituir una sociedad o sucursal en Bolivia, conforme a las normas legales vigentes.

**Empresas Públicas:** Las empresas públicas deberán presentar:

- Nombre de la empresa pública.
- Dirección y Domicilio de la empresa pública.
- Máxima Autoridad de la empresa pública.
- Carnet de Identidad de la Máxima Autoridad de la empresa pública.
- Resolución de designación de la Máxima Autoridad de la empresa pública.
- La norma de creación de la empresa pública.
- Relación de los ejecutivos de la empresa pública, indicando nombre completo y copia de del documento de identidad.
- Capacidad tecnológica, medios técnicos e infraestructura que serán empleados para el desarrollo de su actividad, así como las direcciones de los talleres, laboratorios u oficinas con que cuenta.
- Certificado de Cumplimiento del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y otros componentes relacionados, expedido por una empresa certificadora autorizada por la Autoridad de Fiscalización del Juego-AJ, que considere los aspectos establecidos en la presente Resolución Regulatoria.

## II. Información y Documentación Técnica:

- Documentación e información que consigne el nombre comercial del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y otros componentes relacionados a instalarse, indicando las funciones que estas cumplen, en lo que corresponda.
- Documentación impresa y en formato electrónico en la que se describa las características técnicas de funcionamiento y mantenimiento de cada elemento del juego de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y del funcionamiento de toda la arquitectura e infraestructura tecnológica involucrada.
- Fotocopia legalizada del Registro de propiedad intelectual o marca del Sistema y otros componentes relacionados al sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN o su equivalente.

**Artículo 109°.- (RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA DE AUTORIZACIÓN).**- Cumplidos los requisitos del Artículo precedente y previa revisión y evaluación de éstos, la AJ, en el plazo de 30 días hábiles, emitirá la Resolución Administrativa que la acredite como Empresa Fabricante Autorizada, incorporándose en el registro correspondiente.

**Artículo 110°.- (PROHIBICIONES DEL FABRICANTE).**- Se encuentra totalmente prohibido que el fabricante tenga alguna participación accionaria directa o indirectamente con:

- Operadores de juegos de lotería, azar y sorteos.



- b) Empresas certificadoras.
- c) Cualquier otra empresa que se dedique a la explotación del juego de lotería y azar.

Dentro del Estado Plurinacional de Bolivia; ésta prohibición también alcanza a:

- a) Socios,
- b) Directores,
- c) Gerentes,
- d) Síndicos,
- e) Empleados, y
- f) Apoderados.

En caso de comprobarse el incumplimiento de esta prohibición se procederá a revocar la autorización y registro correspondientes en la AJ, así como el retiro del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Artículo 111°.- (OBLIGACIONES DEL FABRICANTE DEL SISTEMA DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN).**-Son obligaciones de las Empresas Fabricantes Autorizadas del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN las siguientes:

- a) Solicitar la certificación del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, cumpliendo los requisitos, ante una Empresa Certificadora Autorizada por la AJ.
- b) Asumir el costo de las Fase I y II del proceso de certificación del sistema de juego de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y otros componentes relacionados establecido en el Artículo 124 de la presente Resolución Regulatoria.
- c) Solicitar el registro de los certificados de cumplimiento del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN a la AJ.
- d) Informar a la AJ de la venta del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, realizada a operadores de juegos de lotería autorizados.
- e) Capacitar al regulador sobre las características técnicas del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Artículo 112°.- (CONTROL Y REGISTRO DE EMPRESAS FABRICANTES AUTORIZADAS).**- La AJ llevará un Registro de Empresas Fabricantes Autorizadas, el mismo que será actualizado y publicado para conocimiento de los operadores de lotería.

**Artículo 113°.- (REGISTRO DE DISTRIBUIDORES DEL FABRICANTE).**-I. La Empresa Fabricante Autorizada que comercialice los sistemas de resolución instantánea en Redes Privadas-VPN y otros componentes relacionados a través de distribuidores o representantes autorizados de la fábrica, deberá solicitar su registro y autorización ante la AJ remitiendo la siguiente información:

- 1) Nombre o Razón Social.
- 2) Número de Identificación Tributaria.
- 3) Domicilio Fiscal.
- 4) Nombre del representante legal.



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

5) Número de la Cedula de Identidad del representante legal o su equivalente.

**II.** Los Distribuidores del Fabricante, para ser acreditados y cumplir sus responsabilidades, deberán proceder de acuerdo a lo establecido en el Título IV, Capítulos III y IV de la Resolución Regulatoria N° 01-00001-13 de 5 abril de 2013.

**Artículo 114°.- (MODIFICACIÓN, CAMBIOS Y MEJORAS).**- La AJ cuando constate irregularidades, incongruencias o contradicciones de funcionamiento del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y otros componentes relacionados certificado, procederá a verificar éstas a través de una empresa certificadora autorizada.

Constatadas las irregularidades, incongruencias o contradicciones la empresa fabricante autorizada deberá realizar las modificaciones, cambios y mejoras debidamente certificadas, procediendo a reemplazar el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN en el mercado y a los operadores de juegos de lotería, donde estuvieren operando. El costo de todo este proceso deberá ser asumido por el fabricante.

## CAPÍTULO II REGISTRO DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO

**Artículo 115°.- (REGISTRO DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO).**- La Empresa Fabricante Autorizada deberá solicitar a la AJ, el registro del certificado de cumplimiento del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y otros componentes relacionados certificado para la jurisdicción del Estado Plurinacional de Bolivia, previamente a su comercialización.

**Artículo 116°.- (REQUISITOS PARA EL REGISTRO DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO).**- Las Empresas Fabricantes Autorizadas, deberán solicitar a la AJ el registro del certificado de cumplimiento del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y otros componentes relacionados, certificados por una empresa certificadora autorizada acompañando la siguiente información y documentación:

- a) Nombre del sistema.
- b) Nombre comercial del sistema.
- c) Fecha de compilación.
- d) Versión del sistema.
- e) Documentación donde se incluya las huellas digitales de cada programa de juego.
- f) Descripción de la funcionalidad del programa.
- g) Manual del usuario.
- h) Prototipo del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.
- i) Certificado de cumplimiento expedido por una Empresa Certificadora Autorizada por la AJ.
- j) Realizar una explicación y demostración del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN a la AJ antes de la presentación de la solicitud de registro o dentro de sesenta (60) días laborables después de la presentación de la misma, así como cuando lo solicite la Autoridad de Fiscalización del Juego-AJ.



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes N° 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar N° 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

**Artículo 117°.- (RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA DE REGISTRO).**- Cumplidos los requisitos del Artículo anterior y previa revisión y evaluación, la AJ, en el plazo de 30 días hábiles, emitirá Resolución Administrativa de registro del Certificado de Cumplimiento, la misma que será publicada en la página web de la AJ para conocimiento del fabricante y operadores de lotería.

La resolución indicará: el nombre y número de registro del fabricante otorgado por la AJ, el código de identificación del certificado de cumplimiento, el código de identificación de software, nombre comercial, versión del software del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, fecha de compilación y el número de registro asignado por la AJ.

**Artículo 118°.- (CONTROL Y REGISTRO DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO Y REPORTE DE INSPECCIÓN).**- La AJ llevará un Registro del Certificado de Cumplimiento y del Reporte de Inspección; mismos que serán actualizados y publicados en el sitio web de la AJ para conocimiento de los fabricantes y operadores de lotería.

**Artículo 119°.- (EFECTOS DE LA INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO).**- El registro del certificado de cumplimiento del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, en la AJ, le autoriza al fabricante ofertar sus servicios a los operadores de juegos de lotería con licencia de operaciones.

La autorización y registro no garantiza la implementación, tampoco implica atenuante en la responsabilidad legal del operador de lotería por situaciones de alteración o modificación de los mismos, siendo de responsabilidad del operador de lotería velar por la correcta implementación y operación.

**Artículo 120°.- (CANCELACIÓN DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO).**- La AJ cancelará el Certificado de Cumplimiento del sistema Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN mediante Resolución Administrativa, cuando presente fallas irregularidades, incongruencias o incumpla las especificaciones técnicas establecidas en la presente Resolución Regulatoria.

La cancelación inhabilita el uso del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, así como al fabricante a ofertar el producto.

La Resolución Administrativa que establezca la cancelación del Certificado de Cumplimiento, fijará las responsabilidades del fabricante y operador de lotería a ser aplicadas de forma inmediata. Asimismo, los operadores procederán a retirar el sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, aspecto que será controlado por la AJ.

El Fabricante, podrá realizar las modificaciones y mejoras necesarias al sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, para solicitar a una empresa certificadora autorizada por la AJ, efectúe las pruebas de laboratorio a efecto de obtener el certificado de cumplimiento y realizar la solicitud registro de acuerdo a lo establecido en la presente Resolución Regulatoria.



### CAPÍTULO III

#### REPORTE DE VENTAS DEL SISTEMA DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN

**Artículo 121°.- (REPORTE DE VENTAS DEL FABRICANTE AUTORIZADO Y/O DISTRIBUIDOR AUTORIZADO).**- La Empresa Fabricante y/o Distribuidor Autorizado tiene la obligación de informar a la AJ la venta del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN realizado a operadores de lotería con licencia de operaciones, detallando mínimamente la siguiente información:

- Razón Social del Operador.
- Número o código del certificado de cumplimiento.
- Nombre del sistema.
- Nombre comercial del sistema.
- Descripción resumida del sistema.
- Fecha de compilación.
- Versión del sistema.
- Factura de origen o factura de venta.

**Artículo 122°.- (REMISIÓN DE INFORMACIÓN DE VENTAS).**- La AJ remitirá la información de las Ventas del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN y otros componentes relacionados, realizadas por los Fabricantes o Distribuidores Autorizados, a la Aduana Nacional de Bolivia y al Servicio de Impuestos Nacionales a efecto de que dichas instituciones ejerzan sus facultades dentro del ámbito de sus competencias.

### CAPÍTULO IV

#### PROCESO DE CERTIFICACIÓN DE SISTEMAS DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN Y LAS EMPRESAS CERTIFICADORAS AUTORIZADAS POR LA AJ

**Artículo 123°.- (CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO).**- El sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN deberá contar con un certificado de cumplimiento, que garantice la transparencia, confiabilidad e integridad, emitido por una empresa certificadora autorizada por la AJ. El costo de certificación de las pruebas de laboratorio Fase I y Fase II, establecido en el Artículo 124 de la presente Resolución Regulatoria, deberá ser asumido por el fabricante.

**Artículo 124°.- (PRUEBAS DE LABORATORIO).**- La empresa certificadora autorizada por la AJ, deberá realizar las pruebas de laboratorio e inspecciones en campo considerando:

- La funcionalidad, confiabilidad, exactitud e integridad de la plataforma de lotería en conjunto con las plataformas de lotería en el ambiente del laboratorio, así como el envío de la información al CDAJ.
- Otros que la empresa certificadora acreditada considere necesario.

Para la implementación de una plataforma de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN se considera que existirán dos (2) fases de pruebas a ser realizadas por una empresa



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



certificadora autorizada por la AJ. El costo de las dos (2) fases de pruebas será responsabilidad del fabricante del sistema de juegos de lotería de resolución instantánea en redes privadas-VPN y otros componentes relacionados al juego.

**Fase I (Certificación de Prototipo):** Para obtener la certificación del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN debe llevarse a cabo lo siguiente:

- Los ensayos iniciales del laboratorio se deben realizar donde el laboratorio ensayará la integridad del sistema en conjunto con una Plataforma de Lotería para la venta de boletos electrónicos de lotería en el entorno de laboratorio con el equipo ensamblado.
- El equipo certificador emitirá un certificado de cumplimiento a la AJ y una copia al fabricante, solamente si sus productos cumplen con las normas indicadas en las regulaciones actuales.
- El certificado del prototipo es válido hasta que la versión del sistema sea modificada en aquellos elementos críticos que afecten el resultado del juego y se obtenga un certificado prototipo de la nueva versión.

**Fase II (Verificación en Sitio):** Para mantener la certificación referida anteriormente, se deben cumplir las siguientes condiciones:

- Los ensayos se deben realizar en el campo para asegurar la configuración correcta de las aplicaciones de seguridad después de la instalación inicial del sistema.
- El organismo de certificación del/los producto(s) debe seleccionar las muestras (servidores, juegos, reportes, tipos de plataforma del proveedor), a efecto de que se realice la verificación del cumplimiento con esta resolución. Esto puede incluir, pero no se limita a, realizar simulaciones de eventos con/sin obstáculos de operaciones de sistema, pruebas de la estabilidad de la Plataforma de Lotería con cargas anticipadas máximas, verificación de controles internos y otros ensayos considerados necesarios por la entidad certificadora.
- La verificación se debe realizar mediante inspecciones en sitio periódicas y de acuerdo al método de muestras mencionando arriba.
- Las verificaciones se llevan a cabo a momento de la implementación del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN de forma obligatoria, emitiéndose el reporte de inspección a la Autoridad de Fiscalización del Juego-AJ.
- La verificación en sitio incluye la revisión de la firma electrónica del software crítico, listado en el reporte del laboratorio, el cual se originó del certificado del prototipo, así como una inspección de la operación básica del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, controles de acceso (físicos y lógicos) y los reportes de actividad enviados al CDAJ.

La presente Resolución Regulatoria registrará los requisitos de los otros componentes del juego de lotería de resolución instantánea en Redes Privadas-VPN necesarios para lograr una certificación tipo Fase I. Así como, los requisitos de la conectividad, comunicación y envío de datos al CDAJ.

**Artículo 125°.- (CONTENIDO DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO).-** El contenido del Certificado de Cumplimiento, una vez realizadas todas las pruebas de laboratorio por la Empresa Certificadora Autorizada por la AJ, establecidos en el artículo anterior, deberán ser emitidos a la AJ y al fabricante en los formatos del Anexo B de la presente Resolución Regulatoria.



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Ilanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



**Artículo 126°.- (EMPRESAS CERTIFICADORAS ACREDITADAS).- I.** Las empresas certificadoras autorizadas por la AJ, se encuentran habilitadas para realizar las pruebas de laboratorio y emitir los certificados de cumplimiento de los componentes del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**II.** Las empresas para ser acreditadas como Empresas Certificadoras Autorizadas deberán cumplir y proceder de acuerdo a lo establecido en la Resolución Regulatoria vigente para el efecto.

**Artículo 127°.- (PROHIBICIONES).-** Las empresas certificadoras autorizadas están prohibidas de:

- a) Otorgar certificado de cumplimiento de los componentes del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN que no cumplan las exigencias técnicas señaladas en la presente Resolución Regulatoria.
- b) Asignar, encomendar, delegar o subcontratar, bajo alguna modalidad y/o circunstancia a terceros, la realización total o parcial de las pruebas y/o ensayos requeridos para certificar el cumplimiento de los estándares técnicos mínimos exigidos en la presente Resolución Regulatoria.
- c) Permitir, facilitar o favorecer la participación en las labores de certificación, a personas que no se encuentren en la relación de personal técnico encargado de efectuar los exámenes y evaluaciones de la empresa certificadora autorizada.
- d) Las empresas certificadoras autorizadas, sus socios, directores, gerentes, apoderados o cualquier persona con funciones ejecutivas en la organización, están impedidos de participar en el accionario de las empresas fabricantes de componentes de lotería, comercializar, instalar y operar un sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN.

**Artículo 128°.- (OBLIGACIÓN DE LAS EMPRESAS CERTIFICADORAS).-** Las empresas certificadoras deben cumplir con las siguientes obligaciones:

- a) Realizar los exámenes técnicos al sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, con el objeto de certificar el cumplimiento de las condiciones y exigencias técnicas establecidas en Resoluciones Regulatorias vigentes.
- b) Expedir el certificado de cumplimiento del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN luego de haber verificado que cumplen las condiciones técnicas establecidas en la presente Resolución Regulatoria.
- c) Remitir a la AJ, el certificado de cumplimiento incluyendo el reporte de inspección original, en un plazo máximo de diez (10) días hábiles, posterior a la conclusión de las pruebas de laboratorio e inspecciones especificadas en el presente reglamento, incluyendo el detalle de los resultados de los exámenes antes mencionados, con la información requerida indicada en los formatos del Anexo B de la presente Resolución Regulatoria.
- d) Proporcionar a la AJ acceso al sitio web del laboratorio o un reporte dentro de los primeros 10 días de cada mes, para que puedan ser informados respecto a todos aquellos sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN que hayan sido aprobados durante el mes anterior y que fueron certificados. Esto debe incluir no solo las



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Iltanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

aprobaciones pero también los certificados revocados y los que están en un estado que no es necesaria la actualización.

- e) Llevar un registro permanente de los exámenes y/o pruebas técnicas efectuadas a un sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, así como las pruebas/validaciones conducidas, condiciones y certificaciones que emitan.
- f) Adoptar las medidas adecuadas para garantizar en todos los niveles de su organización, la confidencialidad de la información obtenida durante el desempeño de sus actividades y la salvaguarda de las mismas.
- g) Brindar todas las facilidades al personal acreditado de la AJ para la fiscalización y control de las actividades de certificación de los componentes del juego de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN en la empresa certificadora.
- h) Cumplir con las obligaciones derivadas de la legislación nacional, normativa conexas, Resoluciones Regulatorias de la AJ y documentos que suscriban las empresas certificadoras internacionales con la AJ.

### DISPOSICIÓN FINAL

**ÚNICA.-** La presente Resolución Regulatoria entrará en vigencia a partir de su publicación en un periódico de circulación nacional, en cumplimiento a lo dispuesto por la Ley N° 2341.

**Regístrese, publíquese y cúmplase.**

*V. Mario Cazón Morales*  
DIRECTOR EJECUTIVO  
AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN DEL JUEGO-AJ



VMCM  
IAZ  
cc: DE  
DNJ  
DNF  
JCE  
DRSC  
DRCB  
DRLP  
RDC  
Fs. Setenta y nueve (79)

**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes N° 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

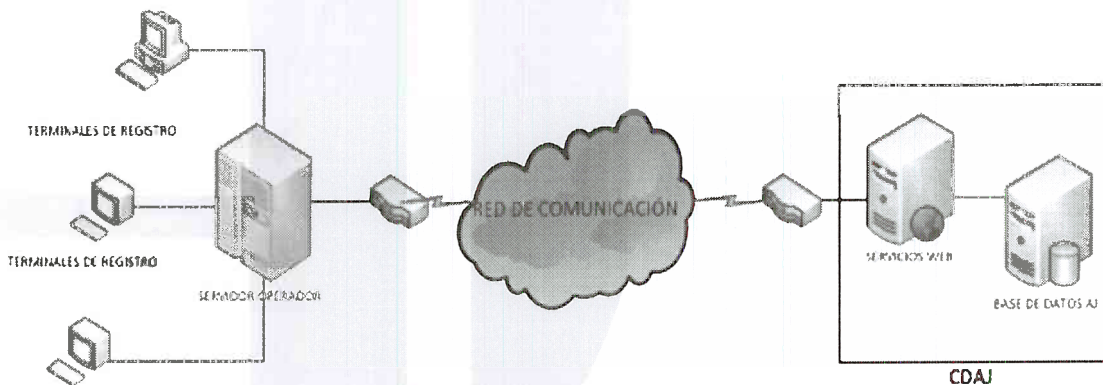
**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar N° 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



**ANEXO A**  
**ENVÍO DE INFORMACIÓN AL CENTRO DE DATOS DE LA AJ (CDAJ) POR**  
**EL SISTEMA DE LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INSTANTÁNEA EN REDES PRIVADAS-VPN**

**I. RED DE COMUNICACIÓN**

- a) Para el desarrollo y pruebas iniciales del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, los fabricantes o empresas certificadoras deberán solicitar de manera escrita o formal los accesos a los servicios web de prueba de la AJ, así como los parámetros de configuración de una VPN, con propósitos de asegurar el canal de comunicación,
- b) Para la implementación del sistema de juegos de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, cada operador deberá contar con un enlace de comunicación para la transmisión de datos, mediante Fibra Óptica, desde sus instalaciones hacia la Oficina Nacional o Dirección Regional de la AJ, a través de los Operadores de Telecomunicaciones legales y vigentes en el país.
- c) La AJ enviará las credenciales necesarias, configuraciones de túnel y la descripción de un esquema de prueba sobre el cual el operador de lotería podrá realizar las adecuaciones y pruebas suficientes para la implementación de su sistema.
- d) La AJ coordinará con el operador de lotería o empresa certificadora autorizada, vía correo electrónico todo lo relacionado a: configuraciones, errores y otros que necesiten aclaraciones y soporte en línea.
- e) Para el desarrollo y pruebas iniciales del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, los fabricantes o empresas certificadoras deberán solicitar de manera escrita o formal los accesos a los servicios web de prueba de la AJ, así como los parámetros de configuración de una VPN, con propósitos de asegurar el canal de comunicación.



## II. SERVICIOS WEB PUBLICADOS

La ruta proporcionada por la AJ contendrá un grupo de servicios que se detallan a continuación:

<b>Registrar Verificación del Programa de Control</b>			
Servicio que registra una lista de aplicaciones iniciadas que pasaron por el proceso de verificación			
<b>DATOS DE ENTRADA</b>			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres.  Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContraseña	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres.  Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería.	int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodComponente	Código de identificación del elemento o componente (máquina de juego, sistema, Firewall, otros)	string	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 20 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",.
pFechaEvento	Fecha y Hora de la acción de verificación	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pEstadoValidacion	Estado de validación True = Correcto False = Incorrecto	Bool	
pResultadoEsperado	Resultado esperado (Copia autentica registrada)	string	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 20 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",.
pResultadoActual	Resultado actual encontrado (Es o no es copia auténtica registrada)	string	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 20 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",.
<b>DATOS DE SALIDA</b>			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool	
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores.	DTOErrores	
La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.



**Registrar Evento Significativo**

Servicio que permite el registro de eventos significativos y/o modificaciones de información producida en el sistema u otros (Firewall, routers, etc.).

**DATOS DE ENTRADA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContrasenia	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería.	int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodComponente	Código de identificación del elemento o componente que generó el evento significativo (sistema, Firewall, otros)	string	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 20 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", ' ', %, &, \$, #, ( ), ¿?, !, =.
pCodEvento	Código del evento significativo detallado en la presente resolución regulatoria	int	Debe ser diferente de vacío y nulo.
pDatosModificado	Elemento de datos modificado	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.
pDatosAntes	Valor del elemento de datos antes de la modificación	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.
pDatosDespues	Valor del elemento de datos después de la modificación	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.
pFechaEvento	Fecha en la cual se produjo el evento significativo.	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pUsuarioModifica	Nombre de usuario que realizó la modificación (cuando corresponda)	String	Debe ser diferente de vacío y nulo. En caso de no corresponder colocar NO CORRESPONDE.



INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes N° 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar N° 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



Del pCodEvento.- Son los siguientes códigos relacionados:

1. Grandes ganancias excediendo el valor especificado por la AJ;
2. Grandes transferencias de fondos (únicas y añadidas a lo largo de un periodo definido de tiempo) excediendo el valor especificado por la AJ;
3. Cambios hechos por el operador a los parámetros del juego;
4. Exclusiones de jugadores (incluyendo razones para la exclusión, solicitudes para el levantamiento de la exclusión y levantamiento actual de la exclusión);
5. Eventos que suceden en plataformas de juego externas que afectan el resultado del juego y los montos ganados (por ejemplo: premios mayores ofrecidos externamente);
6. Pérdidas irrecuperables de datos relativos al cliente; y
7. Periodos significativos de indisponibilidad de la plataforma de juego.
8. Cambios hechos por el operador a los parámetros del premio mayor;
9. Nuevos premios mayores creados;
10. Veces que se ganó el premio mayor;
11. Premios mayores retirados;
12. Malfuncionamiento del verificador de Ticket
13. Apilador Lleno
14. Ticket Atascado
15. Papel Vacío o poco papel
16. Impresora desconectada
17. Atasco / fallo de Impresora
18. Cuenta del Jugador desconocido
19. Numero de NIP o cuenta del jugador invalido
20. Error del lector de tarjetas magnéticas/NIP
21. Apertura de puerta apilador de tickets
22. Cualquier otro tipo de error apoyado

**DATOS DE SALIDA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool	
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores.	DTOErrores	

La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

**Registrar Cuenta de Jugador**

Servicio que permite el registro y/o modificación de la información de la cuenta de jugador

**DATOS DE ENTRADA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContraseña	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería.	int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodUsuario	La ID única del jugador	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.



**INSTITUCIÓN CERTIFICADA**



FR - 2015 / 68071.1

**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

pNombreCompleto	Nombres y apellidos del jugador premiado.	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.  La longitud máxima debe ser de 100 caracteres.  Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",
pTipoDocumentoIdentidad	Tipo de documento de identificación.	TipoDocumento	Debe ser diferente de vacío y nulo. Debe ser un valor válido del enumerador TipoDocumento.
pNumeroDocumento	Número de documento de identificación del jugador	string	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 20 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",
pLugarExpedido	Lugar de expedición asociado al documento de identificación.	LugarExpedido	Debe ser diferente de vacío y nulo. Debe ser un valor válido del enumerador LugarExpedido.
pLugarResidencia	Descripción del departamento y ciudad donde radica el jugador (Ejemplo: TARJA - BERMEJO)	string	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 50 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",
pDireccion	Descripción de la dirección del jugador	string	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 250 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",
pNumeroTelefono	Número de teléfono o celular que declara el jugador.	string	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 50 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",
pFechaNacimiento	Fecha de Nacimiento del Jugador	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pBalanceActual	balance actual	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pDepósitosMáximos	Niveles de depósitos máximos	string	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 50 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",
pEstadoExclusión	estado de exclusión	string	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 50 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",

**DATOS DE SALIDA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
--------	-------------	---------------	--------------



pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool	
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores	DTOErrores	
La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:			
<b>Nombre</b>	<b>Descripción</b>	<b>Tipo Elemento</b>	<b>Validaciones</b>
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

<b>Registrar Transacción del Jugador</b>			
Servicio que permite el registro de la información de transacción del jugador			
<b>DATOS DE ENTRADA</b>			
<b>Nombre</b>	<b>Descripción</b>	<b>Tipo Elemento</b>	<b>Validaciones</b>
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContrasenia	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería.	int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodComponente	Código de la máquina de juego	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodUsuario	La ID única del jugador	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodSesión	La ID única de la sesión	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pIdTransaccion	Identificador de transacción único	String	Debe ser diferente de vacío y nulo.
pFechaTransaccion	Fecha/Hora de la transacción	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pBalanceAntes	El balance de la cuenta antes de la transacción	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pMontoTransaccion	Monto de la transacción (valores de retiro serán negativos)	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pBalanceDespues	El balance de la cuenta después de la transacción	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pTipoTransaccion	Tipo de transacción (DEPÓSITO, RETIRO, TRANSFERENCIA)	String	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe der de 20 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", %, &, \$, #, ., (, ), ¿?, !, =.
pMetodoTransaccion	Método de transacción Ticket o Tarjeta Magnética.	String	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe der de 20 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", %, &, \$, #, ., (, ), ¿?, !, =.



pCodValidacion	Un código único de validación de control	String	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 20 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", ' ', %, &, \$, #, . ( ), ¿?, ¡!, =.
pCodAgente	Código del agente de venta, donde sea aplicable.	String	Debe ser código de agente válido del operador. Debe ser diferente de vacío y nulo.

**DATOS DE SALIDA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool	
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores	DTOErrores	

La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

**Registrar la Sesión del Jugador**

Servicio que permite el registro de la información de la sesión del jugador

**DATOS DE ENTRADA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContraseña	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería, donde sea aplicable.	Int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodComponente	Código de la máquina de juego	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodUsuario	La ID única del jugador	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodSesión	La ID única de la sesión	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pSesiónInicio	Tiempo de inicio de la sesión	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pSesiónFinal	Tiempo de final de la sesión	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pSesiónIP	La dirección IP	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pSesiónCliente	Versión del cliente	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pBalanceInicio	El balance de la cuenta del jugador al inicio de la sesión	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pBalanceApostado	Total de dinero apostado por sesión	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.



pBalanceGanado	Total de dinero ganado por sesión	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pBalanceAniadidos	Fondos añadidos a la cuenta por sesión (con sello de tiempo)	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pBalanceRetirados	Fondos retirados de la cuenta por sesión (con sello de tiempo)	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pSesionActual	Sesiones activas actuales (por ejemplo: en progreso, completadas, etc.);	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pHoraSondeo	Donde se implementen sondeos, hora del último sondeo exitoso por sesión	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pFechaInterrupcion	Hora y fecha de interrupción	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pRazonFinalizacion	Razón para la finalización de la sesión	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.

**DATOS DE SALIDA**

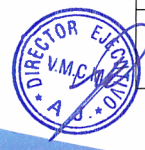
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool	
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores	DTOErrores	
La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

**Registrar Jugada**

Servicio que permite el registro de la información para cada jugada individual

**DATOS DE ENTRADA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContraseña	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería, donde sea aplicable.	Int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodUsuario	La ID única del jugador	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodSesión	La ID única de la sesión	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodComponente	Código de la máquina de juego	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pDireccionIP	Dirección IP de la máquina de juego	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pFechaEmision	Tiempo de inicio del juego	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.



INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



pBalanceAntes	El balance de la cuenta al inicio del juego	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pPrecioTotal	Precio total por concepto de apuestas	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pAportesPozo	Aportes a los pozos del premio mayor (si aplica)	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pEstadoJuego	Estado del juego (en progreso, completado, etc.)	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pResultadoJuego	Resultados del juego	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pPremioGordoGanado	Premio mayor ganado (si aplica);	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pFechaSorteo	Fecha de realización del sorteo.	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pMontoPagado	Monto ganado	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pBalanceDespues	El balance de la cuenta al final del juego	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pJuegoID	El identificador del juego	String	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 20 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", %, &, \$, #, ., (, ), ¿?, !, =.
pJuegoVersion	La versión del juego	String	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 20 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", %, &, \$, #, ., (, ), ¿?, !, =.
pCodValidacion	Un código único de validación de control	String	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 20 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", %, &, \$, #, ., (, ), ¿?, !, =.

**DATOS DE SALIDA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool	
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores	DTOErores	
La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.



**Registrar Premio Gordo Progresivo**

Servicio que permite el registro de la información de premio gordo progresivo para cada premio gordo progresivo

**DATOS DE ENTRADA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContrasenia	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería, donde sea aplicable.	Int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodComponente	Código de la máquina de juego	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pDireccionIP	Dirección IP de la máquina de juego	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pIDProgresivo	Identificación del Progresivo	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pFechaDisponible	Fecha y Hora en que el progresivo se hizo disponible	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pMontoTotalJugado	Monto total jugado para los premios gordos;	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pMontoTotalGanado	Monto total de premios gordos ganados;	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pTotalAportePG	Total de aportes realizados al premio gordo, (incluye cualquier monto desviado);	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pTotalContribucionesPG	Total de contribuciones al premio gordo ganado;	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pInicioPG	Inicio del premio gordo u otras semillas que no sean financiadas con el aporte;	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pMontoActualPG	Monto actual de premio gordos;	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pValorActualAportesPG	Valor actual de los aportes desviados hacia el premio gordo.	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.

**DATOS DE SALIDA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool	
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores.	DTOErrores	

La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	



descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.
------------------	---------------------------------	--------	--

<b>Registrar Información Caja de Venta</b>			
Servicio que permite el registro de la información de todas las ventas de tickets y recargas a tarjeta magnética			
<b>DATOS DE ENTRADA</b>			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContrasenia	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería, donde sea aplicable.	Int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pNitOperador	Número de Identificación Tributaria	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodAgente	Código del agente de venta	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodUsuario	La ID única del jugador	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pNumRecibo	Número de Recibo	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pFechaRecibo	Fecha de Emisión del Recibo	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodMedioAcceso	Código de Medio de Acceso, (ticket o tarjeta)	String	Debe poseer caracteres válidos: Ticket o Tarjeta. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodigoValidación	Número de Validación del Ticket o Número de Cuenta del Jugador	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pFechaTransacción	Fecha de transacción	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
<b>DATOS DE SALIDA</b>			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool	
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores.	DTOErrores	
La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

<b>Registrar Información Caja de Cobro</b>			
Servicio que permite el registro de cobros en caja de tickets redimidos o por cobro realizados por tarjetas			
<b>DATOS DE ENTRADA</b>			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.



pContrasenia	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería, donde sea aplicable.	Int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pNitOperador	Número de Identificación Tributaria	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodAgente	Código del agente de venta	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodUsuario	La ID única del jugador	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodMedioAcceso	Código de Medio de Acceso, (ticket o tarjeta)	String	Debe poseer caracteres válidos: Ticket o Tarjeta. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodigoValidación	Número de Validación del Ticket o Número de Cuenta del Jugador	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pFechaTransacción	Fecha de transacción	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.

DATOS DE SALIDA			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool	
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores.	DTOErrores	
La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

Registrar Información Tickets Emitidos			
Servicio que permite el registro tickets emitidos.			
DATOS DE ENTRADA			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContrasenia	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería, donde sea aplicable.	Int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pNumValidacion	Número de validación del ticket	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.
pNombreJugador	Nombre Completo del Jugador	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodIdentificadorPersonal	Código de Identificación Personal	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.
pLugarExpedicion	Lugar de expedición asociado al documento de identificación.	LugarExpedido	Debe ser diferente de vacío y nulo. Debe ser un valor válido del enumerador LugarExpedido.
pDireccionJugador	Dirección del jugador	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.



pFechaNacimiento	Fecha de Nacimiento	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pFechaTransaccion	Fecha de transacción	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pTipoTransaccion	Tipo de Transacción (CARGA, DESCARGA)	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pFechaImpresion	Fecha de Impresión	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pMonto	Monto en Bolivianos	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pEstadoTicket	(Valido, sin redimir, pendiente, anulado, invalido, redención en progreso, redimido, etc.)	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodComponente	Número de identificación de la máquina de juego o caja según corresponda.	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodAgente	Código de identificación del Agente de Venta	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.

DATOS DE SALIDA			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool	
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores.	DTOErrores	
La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

Registrar Información del Sistema Sin Dinero En Efectivo			
Servicio que permite el registro transacciones de Sistema Sin Dinero en Efectivo emitidos.			
DATOS DE ENTRADA			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContrasenia	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador, donde sea aplicable.	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería, donde sea aplicable.	Int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodUsuario	La ID única del jugador	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pNombreJugador	Nombre Completo del Jugador	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodIdentificadorPersonal	Código de Identificación Personal	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.



pLugarExpedicion	Lugar de expedición asociado al documento de identificación.	LugarExpedido	Debe ser diferente de vacío y nulo. Debe ser un valor válido del enumerador LugarExpedido.
pDireccionJugador	Dirección del jugador	String	Debe ser diferente de vacío y nulo.
pFechaNacimiento	Fecha de Nacimiento	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodComponente	Número de identificación de la máquina de juego o caja según corresponda.	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodigoValidación	Número de Cuenta del Jugador	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pFechaTransaccion	Fecha de transacción	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pTipoTransaccion	Tipo de Transacción (CARGA, DESCARGA)	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pMonto	Monto en Bolivianos	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pTotalComprado	Monto en Bolivianos	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pTotalPagado	Monto en Bolivianos	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo. El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pEstacionCaja	Número de Estación de Caja	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodAgente	Código de identificación del Agente de Venta	String	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.

**DATOS DE SALIDA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool	
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores.	DTOErrores	
La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:			
Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

**III. CONSIDERACIONES GENERALES AL ENVÍO DE INFORMACIÓN**

- La información a ser remitida a través de los servicios web deberá considerar lo siguiente:
- Los caracteres no permitidos son: " ", " ", %, &, \$, #, ( ), ¿?, ¡!, =.
- El separador de caracteres cuando sea requerido es el pipe "|".
- En caso de decimales el separador entre la cantidad entera y decimal es el punto (.)





- e) Todos los campos enviados deben tener un valor exceptuando aquellos que indiquen lo opuesto. Para aquellos campos que en alguna transacción no corresponda su envío se debe aplicar lo siguiente:
1. Para números enviar 0 o 0.00 según corresponda.
  2. Si es cadena enviar "NO CORRESPONDE".

#### IV. DE LAS CORRECCIONES O MODIFICACIONES TÉCNICAS

- a) La documentación sobre modificaciones a los servicios antes descritos y servicios adicionales que se vayan desarrollando, estarán disponibles para los fabricantes de sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN que deseen certificar sus sistemas para el registro de juegos ganadores, en la página web de la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego-AJ [www.aj.gob.bo](http://www.aj.gob.bo).
- b) Las modificaciones a cualquiera de los servicios web existentes y vigentes serán notificadas a los fabricantes del sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN autorizados, de manera escrita o vía correo electrónico para que puedan acceder a la página web de la AJ y realizar la descarga de las especificaciones de los cambios a los servicios web.
- c) Asimismo otros cambios en la forma de envío o la cantidad de información a ser remitida a la AJ serán publicados a través del sitio web de la AJ.



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: [aj.lpz@aj.gob.bo](mailto:aj.lpz@aj.gob.bo)

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: [aj.scz@aj.gob.bo](mailto:aj.scz@aj.gob.bo)

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: [aj.cbb@aj.gob.bo](mailto:aj.cbb@aj.gob.bo)

INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



FR - 2015 / 68071.1

**ANEXO B**

**CONTENIDO DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO  
Y DEL INFORME Y/O REPORTE DE INSPECCION**

Lugar y fecha

Señor

Nombre completo

Director Ejecutivo

**AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN DEL JUEGO**

Dirección de la AJ

Bolivia

**Ref.: CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO**

La Empresa Certificadora Autorizada \_\_\_\_\_ remite a la Autoridad de Fiscalización del Juego – AJ, el presente **CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO** por el cual consta que el Sistema de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN, evaluadas han cumplido con los requisitos exigidos por la Ley N° 060, Decreto Supremo N°0781 y Resoluciones Regulatorias emitidas por la Autoridad de Juegos.

Atentamente,



Firma del Representante Legal

Nombre:

Documento de identificación:

Empresa Certificadora Autorizada:



**INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA**



Sistema de Gestión  
de la Calidad  
Certificado N°EC-266/14



2015/68071.1

**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes N° 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar N° 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



FR - 2015 / 68071.1



## CONTENIDO DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO Y DEL INFORME Y/O REPORTE DE INSPECCION

Tipo de Informe de Certificación:

Entidad Certificadora:

Fecha de la Realización de la Evaluación:

Jurisdicción: Bolivia

Estándares Técnicos Utilizados para la Evaluación: **Requerimientos Técnicos de Juegos de Sistemas de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN en Bolivia**

Laboratorio Evaluador:

Destinatario del Informe de Certificación:

Proveedor del Producto:

Solicitante:

Nombre del Producto Objeto de Certificación:

Descripción del Producto Objeto de Certificación:

Numero de Referencia Interna del Laboratorio:

Resultado de la Evaluación:

Quedamos a su disposición para cualquier aclaración que estime necesaria con relación a la información presentada.



Sinceramente,  
EMPRESA CERTIFICADORA AUTORIZADA

Nombres y apellidos  
REPRESENTANTE DE LA EMPRESA CERTIFICADORA AUTORIZADA



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

**Detalles de los Productos de Software**

(Nombre de la Empresa Certificadora) ensayó el/los siguiente(s) juego(s) durante la evaluación:

	Nombre del Juego	Identificación del Juego	del	Versión	Mecanismo de Entrega
1.					
2.					
3.					

Descripción(es) de juego(s) solicitado(s):

www.aj.gob.bo



**INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA**



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo



FR-2015/68071.1

Para el control de los archivos críticos, se ha verificado las siguientes firmas de verificación:

Descripción	Nombre del Archivo	Ubicación	Firma de Verificación

El Laboratorio generó las firmas de los archivos y/o directorios utilizando el/los siguiente(s) método(s):

--

El/los juego(s) fue/fueron ensayado(s) en un ambiente cual consiste de los siguientes componentes:

Detalles de la Parte de Cliente	
Mecanismo(s) de Entrega:	
Tipos(s) de Mecanismo de Entrega:	
Detalles de Ensayos	
Plataforma(s) y Versión(es) Utilizada(s) para las Pruebas:	
Navegador(es) y Versión(es) Utilizada(s) para las Pruebas:	
Versión(es) Flash Utilizada(s) para las Pruebas	
Sistema Operativo y Versión	

### Evaluación de Juego

La evaluación de los (cantidad de juegos evaluados) juegos incluyeron (pero no necesariamente fue limitado) a los siguientes elementos para el alcance necesario para evaluar los juegos para su cumplimiento con los requisitos del Estándar Técnico mencionado anteriormente:

- Control de Versión del Software y Sistema,
- Evaluación de la Documentación Presentada
- Evaluación de la interfaz gráfica (Artwork) y las Reglas del juego
- Evaluación del Código Fuente
- Integridad del Juego
- Contabilidad del Juego
- Matemáticas del Juego
- Ensayos de Emulación
- Verificación de requisitos jurisdiccionales

El laboratorio de pruebas realizo una calculación de valores del Porcentaje Teórico al Jugador (%RTP) de los juegos y los resultados se listan en la tabla a continuación:



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

Nombre del Juego	Porcentaje Presentado por el Fabricante	Porcentaje Calculado por el Laboratorio	Método de Análisis

Nombre del Juego	Detalle de los Premios	Probabilidades del Juego

### Requisitos Jurisdiccionales

Requerimientos Técnicos de Juegos de Sistemas de Lotería de Resolución Instantánea en Redes Privadas-VPN de Bolivia.

### Condiciones de la Evaluación

Sujeto a las limitaciones indicadas en esta sección, es la posición de (Nombre de la Empresa Certificadora Autorizada por la AJ) que los elementos evaluados de los juegos indicados en este reporte cumplen con los requisitos técnicos aplicables. En consecuencia, (Nombre de la Empresa Certificadora Autorizada por la AJ) recomienda la integración de los juegos listados para ser usados dentro de la jurisdicción de Bolivia interactiva.

### Evaluación del Generador de Números Aleatorios:

Datos del Generador de Números Aleatorios:	
Certificación	
Fabricante	
Producto y Versión	
Firma de Verificación	
Tipo de Generador de Números Aleatorios	
Aleatorio/Aleatoriopsuado	
Generador de Números Aleatorios Compartido	
Algoritmo	
Re-Semillado	
Longitud del Espacio	
Relación de Pruebas Estadísticas	

### Detalles de la Plataforma Base Evaluada

Descripción de la plataforma:



--	--	--

Los Sigüientes Componentes de la Plataforma fueron Evaluados:

Componente	Identificación de la Estructura del Software	Numero de Pieza del Fabricante	Función

Para el control de los archivos críticos, se ha verificado las siguientes firmas de verificación:

Descripción	Nombre del Archivo	Firma de Verificación

La plataforma fue ensayada en un ambiente que apoya los siguientes componentes:

Detalles de la Parte de Cliente	
Mecanismo(s) de Entrega:	
Tipos(s) de Mecanismo de Entrega:	
Detalles de Ensayos	
Ambiente de Usuario Utilizado para las Pruebas:	
Navegador(es) y Versión(es) Utilizada(s) para las Pruebas:	
Versión(es) Flash Utilizada(s) para las Pruebas:	

### Evaluación de la Plataforma

La evaluación de la Plataforma incluyeron (pero no necesariamente fue limitado) a los siguientes elementos para el alcance necesario para evaluar los juegos para su cumplimiento con los requisitos del Estándar Técnico mencionado anteriormente:

- Funcionalidades de la cuenta del usuario, proceso de registro, verificación de identidad, manejo del saldo de cuenta, integraciones con medios de pago, disposición de la información en la base de datos,
- Seguridad en comunicaciones con el jugador y entre los diferentes componentes del sistema, seguridad de acceso del jugador, trazabilidad de las operaciones y cambios de juegos.
- Sistema de inspección de datos incluyendo la estructura del modelo de datos y la integridad de la información almacenada.
- Procedimiento de control de la calidad de los datos almacenados en la base datos.



**INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA**



**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes Nº 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero Nº 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar Nº 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo

FR-2015/68071.1

- Gestión de la seguridad de la información (evidencias documentales de los procedimientos usados).
- Pruebas de penetración (*penetración test*) e intrusión.

### Evaluación de la Pruebas de Integración

La evaluación de las Pruebas de Integración incluyeron (pero no necesariamente fue limitado) a los siguientes elementos para el alcance necesario para evaluar los juegos para su cumplimiento con los requisitos del Estándar Técnico mencionado anteriormente:

- Caídas del Sistema
- Procedimientos de Recuperación
- Gestión Sesiones
- Medidas contra el fraude y lavado de dinero
- Medidas de Juego Responsable
- Obligación de Información a los Jugadores
- Bodega de datos y ubicación de la bodega de datos

### Detalles de Pruebas de Seguridad

El Laboratorio de Pruebas realizó una evaluación de lo siguiente:

- La transmisión de la información utilizando un sistema que garantizo la seguridad y privacidad de los datos que son transportados dentro de la red.
- La seguridad de la efectividad, eficiencia, confidencialidad, integridad, disponibilidad, cumplimiento y confiabilidad de la información que fluye entre el Sistema Técnico de Juego y las plataformas de internet.
- La información de los eventos de control, de resultados y de apuestas almacenada en el Sistema Técnico de Juego y su conservación en las bases de datos en línea o sus respaldos históricos
- Se aseguró que se cuenta con un sistema de certificación de origen de datos que asegure que el capturador y emisor de los informes solicitados por Bolivia son válidos y autorizados para enviar información.
- La cuenta del usuario, cuenta de juego y procesamiento de los medios de pago: los componentes del Sistema Técnico de Juego que almacenan, manipulan o transmiten información sensible de los jugadores como datos personales, de autenticación, o económicos y los que almacenan el estado puntual de los juegos, apuestas y su resultado.
- En el generador de números aleatorios: los componentes del Sistema Técnico de Juego que transmiten o procesan números aleatorios que serán objeto del resultado de los juegos y la integración de los resultados del GNA en la lógica del juego.
- Las conexiones con Bolivia.
- El sistema de inspección relacionado al capturador y la base de datos.
- Los puntos de acceso y las comunicaciones desde y hacia los componentes críticos
- Las redes de comunicación que transmiten información sensible de los jugadores.
- Se evaluó que la auditoría realizará un análisis del conjunto de requisitos técnicos/operativos para el cumplimiento de la seguridad en los sistemas de información incluyendo pruebas de penetración e intrusión (caja blanca y caja negra) y un análisis de vulnerabilidades. La prueba de penetración consistió en un método de evaluación de la seguridad mediante la simulación de un ataque realizado por un tercero y el análisis de vulnerabilidades consistiendo en la identificación y cuantificación pasiva de los riesgos potenciales del sistema.
  - a. Caja blanca: ataque en la red interna del Operador, eje:



- Auditoria de red
- Auditoria de accesos a servidores.
- b. Caja negra: ataque desde internet, eje:
  - Vulnerabilidades de tipo '*cross-site scripting*';
  - Vulnerabilidades de tipo '*spoofing*';
  - Vulnerabilidades de tipo inyección de SQL;
  - Vulnerabilidades de tipo inyección de código;
  - Vulnerabilidades derivadas de la validación de entrada / salida;
  - Vulnerabilidades derivadas del análisis de tiempos;
  - Vulnerabilidades de sincronización;
  - Vulnerabilidades de tipo desbordamiento de memoria
  - Vulnerabilidades basadas en secuestro de sesiones;
  - Vulnerabilidades en los equipos de la red local;
  - Vulnerabilidades basadas en '*sniffing*' de la red;
  - Vulnerabilidades basadas en escaladas de privilegio
  - Vulnerabilidades en la gestión de contraseñas.
  - Inyección de código;
  - Autenticación incompleta y gestión de sesiones
- Mecanismos de autenticación que permitan al Sistema Técnico de Juego identificar al jugador, y que, a su vez, permitan al jugador identificar al Sistema Técnico de Juego.
- Las comunicaciones en los casos de transmisión de datos personales (cuenta de usuario) o transaccionales (cuenta de juego), deberán ser cifradas con una clave no inferior a 2048 bits.

### Términos y Condiciones

En esta sección, el laboratorio podrá señalar sus términos y condiciones legales.



INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



Sistema de Gestión  
de la Calidad  
Certificado N°EC-266/14



2015/68071.1



FR - 2015 / 68071.1

**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes N° 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081  
**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
E-mail: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar N° 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
E-mail: aj.cbb@aj.gob.bo