

Cite: AJ/DE/DNJ/RR/010/2011

REGLAMENTO DE ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE HARDWARE Y SOFTWARE DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO O MEDIOS DE JUEGO

RESOLUCIÓN REGULATORIA N° 01-00010-11

La Paz, 24 de junio de 2011

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-AJ 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.

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

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

Que el Artículo 27 de la Ley N° 060, dispone que la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego, previo cumplimiento de los requisitos establecidos al efecto, otorgará la licencia de operadores de juegos de lotería y de azar.

CONSIDERANDO:

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

Que en virtud a la disposición precitada, mediante Resolución Suprema N° 5145 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 – AJ.

CONSIDERANDO:

Que para una mejor aplicación de lo dispuesto en la Ley N° 060, así como del Decreto Supremo N° 0781, Resoluciones Regulatorias 01-00003-11 de 28 de marzo de 2011 y 01-00009-11 de 24 de junio de 2011, se hace necesario emitir una Resolución Regulatoria que establezca los requisitos que deben cumplir las máquinas de juego o medios de juego, en los aspectos técnicos de hardware y software compatible con la legislación nacional, debiendo ser certificadas por las Empresas Certificadoras Autorizadas por la AJ.



POR TANTO:

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

RESUELVE:

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1°.- (OBJETO).- El presente reglamento establece los estándares técnicos de hardware y software compatible con la legislación nacional, que deben cumplir las máquinas de juego o medios de juego, siendo estas las únicas que podrán ser explotadas en los salones de juego o casinos y que los operadores, fabricantes y empresas certificadoras autorizadas deben cumplir.

Artículo 2°.- (ÁMBITO DE APLICACIÓN).- Todos los operadores que cuenten con licencia de operaciones, fabricantes de máquinas de juego o medios de juego de lotería, de azar y sorteos, y empresas certificadoras autorizadas deben dar cumplimiento al presente Reglamento.

CAPÍTULO II

DEFINICIONES

Artículo 3°.- (DEFINICIONES).- Para los efectos de esta Resolución, los siguientes términos tendrán los significados expuestos a continuación:

DIRECTOR EJECUTIVO: Se entenderá por Director Ejecutivo, a la Máxima Autoridad Ejecutiva de la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego.

AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO – AJ: Entidad Gubernamental facultada para otorgar licencias y autorizaciones, fiscalizar, controlar y sancionar las operaciones de los juegos de lotería, de azar y sorteos.

CÓDIGO DE IDENTIFICACIÓN DEL MODELO: Conjunto de letras, números o símbolos con que el fabricante identifica al modelo y que consta en la placa grabada en el exterior de las máquinas de juego o medios de juego que correspondan al modelo.

FIRMA DIGITAL: Es el código alfanumérico que identifica al programa de juego.

EMPRESA CERTIFICADORA AUTORIZADA: Entidad nacional o extranjera acreditada y autorizada por la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego - AJ para emitir los Certificados de Cumplimiento en relación a los modelos de máquinas de juego o medios de juego o dispositivos de alojamiento de programas que pretendan obtener una autorización y registro.



MEMORIA DE SÓLO LECTURA O DISPOSITIVOS DE ALOJAMIENTO DE PROGRAMAS DE JUEGOS (DAPJ): Circuitos integrados u otro medio de almacenamiento alojados en una máquina de juego o medio de juego, que no pueda ser modificable cuando se encuentra instalado en el circuito de la placa madre o placa base.

ESTÁNDARES TÉCNICOS: Estándares establecidos en la presente Resolución Regulatoria y en las Resoluciones Regulatorias correspondientes.

GENERADOR DE NÚMEROS AL AZAR: Es un soporte físico (hardware), programa (software) o combinación de soporte físico y programa, que genera valores numéricos y exhibe una característica de obtención de resultados de manera aleatoria.

MODELO: Configuración del soporte físico (hardware) de una máquina juego o medio de juego, el cual para el desarrollo del juego requerirá de un soporte lógico (software) específico y compatible con el mismo.

PROGRAMA DE JUEGO DE MÁQUINAS DE JUEGO O MEDIOS DE JUEGO: Soporte lógico (software) de un modelo de máquina de juego o medio de juego, el cual consiste en un determinado registro de parámetros propios, que permite una secuencia estructurada de acciones, las que se toman de acuerdo a la información que el desarrollo del juego le suministre, grabados en uno o más dispositivos de alojamiento de programas, según su conformación.

MÁQUINAS DE JUEGO O MEDIOS DE JUEGO: Son todas las máquinas de juego electrónicas o electromecánicas, cualquiera sea su denominación que permita al jugador un tiempo de uso a cambio del pago del precio de la jugada en función del azar y eventualmente, la obtención de un premio de acuerdo con el programa de juego.

CONTADOR: Dispositivo electrónico que contabiliza la cantidad de créditos ingresado, pagado, jugado, apostado o ganados durante el desarrollo del juego en la máquina de juego o medio de juego.

TICKETS Y/O TARJETAS MAGNÉTICAS: Medio de acceso al juego en el que el operador carga créditos valuable en dinero, que permite al jugador acceder al juego, y canjear en dinero dichos créditos, solo en la caja del casino o salón de juego.

CAPÍTULO III

REQUISITOS GENERALES DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO O MEDIOS DE JUEGO

Artículo 4°.- (REQUISITOS GENERALES).- Las máquinas de juego o medios de juego deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Poseer un generador de números al azar, que con una confiabilidad mínima del 99%, determine el resultado final del juego o la selección de los elementos o símbolos



propios del juego. El Director Ejecutivo podrá verificar lo anterior por sí mismo y a través de terceros;

El uso de un generador de números aleatorios resultara en la selección de símbolos del juego o la producción de resultados del juego. La selección deberá:

- 1) Ser estadísticamente independiente.
 - 2) Cumplir con la Distribución Aleatoria Deseada; (siendo la distribución supuesta en la matemática del juego, la cual usualmente significa que un conjunto de números tengan probabilidades equivalentes, o un conjunto de símbolos tengan probabilidades fijadas pero no necesariamente equivalentes, y en los casos que existen números múltiples, entonces se especifican si son seleccionados con o sin reemplazo).
 - 3) Pasar varias pruebas estadísticas reconocidas y;
 - 4) Ser impredecible.
- b) Poseer mecanismos que determinen la disponibilidad de todas las combinaciones posibles de los elementos o símbolos propios del juego, para su selección al azar, al momento de iniciarse cada jugada;
 - c) Para aquellos programas de juego, que utilicen representaciones de juegos en vivo, la probabilidad matemática de que un símbolo o elemento aparezca en el resultado de una jugada, debe ser igual a la probabilidad matemática de que el mismo símbolo o elemento ocurra en el juego en vivo. Para el resto de los programas de juego, la probabilidad matemática de que un símbolo o elemento aparezca en el resultado de cualquier juego debe ser en el juego base;
 - d) El proceso de selección de los elementos del juego, no debe producir patrones detectables de elementos o símbolos de juego, ni podrá depender del resultado de algún juego previo, ni de la cantidad apostada, ni del estilo o método con que se juega;
 - e) El programa de juego debe mostrar una representación exacta del resultado del juego. Después de escoger el resultado del juego, el programa no podrá efectuar una segunda decisión que cambie el resultado del juego o su representación que se mostró al jugador;
 - f) El programa de juego deberá estar diseñado e implementado de tal forma que garantice a los jugadores, un porcentaje de retorno teórico, calculado sobre el total de apuestas posibles, no menor del 85%.

En aquellos casos en los que la estrategia del jugador pueda influir en la determinación matemática del porcentaje de devolución, se aplicará el criterio de la estrategia óptima, entendiendo por "estrategia óptima" aquella que ofrece una mayor probabilidad de ganancia al jugador, siempre y cuando dicho porcentaje no sea menor del 85%.





El pago máximo individual publicado en cada máquina de juego, ocurrirá estadísticamente por lo menos una vez en 50 millones de juegos. Esto no se aplicará a los premios múltiples acumulados y ganados en una misma partida donde el premio acumulado no este publicado. Esta regulación de probabilidades tampoco se aplicará a juegos que hagan posible que un jugador gane el premio máximo, múltiples veces, a través de una facción de juegos gratis. Esta regulación sí se aplicará a cada apuesta que gane el premio máximo. Si el premio máximo publicado puede ocurrir durante un juego de bonificación o facción de juegos gratis, la calculación de probabilidades incluirá las probabilidades de obtener la ronda de bonificación incluyéndose las probabilidades de lograr el premio máximo;

- g) El porcentaje de retorno al público que establezca un programa de juego debe ser idéntico toda vez que se realice una apuesta, y no podrá ser alterado por mecanismo o programa alguno;
- h) El modelo de máquina de juego o medio de juego no podrá alterar automáticamente la tabla de pagos u otra función del programa basado en cálculos internos de los créditos valuables retenidos en dinero;
- i) Todos los posibles cambios y combinaciones de los elementos de juego que producen ganancias o pérdidas en los resultados del mismo, deberán estar disponibles para una selección al azar al inicio de cada jugada, a menos que sean notificados por el mismo juego;
- j) Está prohibida la alteración que pueda tener cualquier equipo asociado en el generador de números al azar y en el proceso de selección al azar y de cualquier equipo asociado;
- k) Un aparato de juego deberá utilizar el protocolo de comunicación apropiado para proteger el generador de números al azar y el proceso de selección de azar, de la influencia de equipo asociado que puede estar comunicándose con el aparato de juego;
- l) El juego debe de tener la capacidad de entrar en una condición de paralización si un evento individual ocurre cual excede un valor definido por impuestos exigidos en la jurisdicción,
- m) La aleatoriedad será al 99% probando en 5.000.000 de jugadas, y de acuerdo al juego la cantidad de jugadas que acepte la máquina de juego o medio de juego será mínimo de 1.000.000 de jugadas;
- n) Certificar las medidas de las máquina de juego o medio de juego;
- o) Certificar la frecuencia de pago del programa de juego;
- p) Certificar el código de identificación del modelo de la firma digital;
- q) Certificar el porcentaje de retención.



Artículo 5°.- (INFORMACIÓN DEL TABLERO).- Las máquinas de juego o medios de juego deberán describir la siguiente información en su tablero frontal de vidrio o video en castellano:

- a) La descripción de las posibles apuestas, mínimos y máximos, debiendo ser en forma de etiqueta adhesiva que no sea fácilmente removida por los jugadores;
- b) La indicación del tipo (tickets y/o tarjetas magnéticas) o valor del crédito, valuable en dinero que el modelo de máquina de juego y medio de juego acepte.

Toda la información de las tablas de pagos deberá estar accesible para el jugador, antes de que se haga una apuesta. Los despliegues en vidrio (payglass) o despliegues de video no serán certificados si la información esta incorrecta o pueda causar confusión. El estándar de "jugador razonable" se utilizará para la evaluación;

- c) La descripción de las combinaciones ganadoras o tablas de pago;
- d) El importe de los premios correspondiente a cada combinación ganadora, expresada en créditos valuable en dinero;
- e) La indicación de que el modelo de máquina de juego o medio de juego anula toda jugada y todo pago en caso de mal funcionamiento de la misma;
- f) Son permitidos el empleo de símbolos gráficos en aquellos aspectos que no constituyan instrucciones para el juego;
- g) El balance actual del crédito a favor del jugador;
- h) Deberá reflejarse la cantidad apostada actual, durante el juego base, así como en el caso de que el jugador pueda agregar apuestas durante el juego;
- i) Deberá mostrarse el premio otorgado en el último juego hasta iniciarse el siguiente juego o que las opciones de apuesta sean modificadas;
- j) Deberá mostrarse las opciones seleccionadas por el jugador (cantidad de apuesta, líneas jugadas) para el último juego completado hasta iniciarse el siguiente juego o que las opciones de apuesta sean modificadas;
- k) Si la máquina de juego o medios de juego está en línea con otras para efectos progresivos acumulados la misma deberá indicar el monto del progresivo acumulado y la forma de obtenerlo.

Artículo 6°.- (CARACTERÍSTICA DE LOS CONTADORES).- Las máquinas de juego o medios de juego deberán contar con contadores electrónicos y/o electromecánicos de por lo menos seis (6) dígitos, que cumplan las siguientes condiciones:

- a) Ser capaces de registrar e indicar los créditos ingresados y los créditos pagados y mecanismos para garantizar la seguridad de dicha información;





- b) Coin In (Crédito ingresado) La máquina de juego o medio de juego debe tener un contador y/o medidor que acumule el valor total de todas las apuestas, incluyendo el monto apostado, cuáles fueron los resultados del ingreso de acceso al juego, deducción del contador de créditos o de cualquier otro medio;
- c) Coin Out (Crédito de salida) La máquina de juego o medio de juego debe tener un contador y/o medidor que acumule los créditos pagados directamente por la máquina como resultado de las apuestas ganadoras;
- d) Registrar e informar el valor de jugadas realizadas o apostadas desde la inicialización del juego;
- e) Registrar e informar el valor de jugadas ganadoras o jugadas ganadas que han resultado;
- f) El total de veces que la puerta lógica de la máquina de juego o medios de juego ha sido abierta;
- g) Ser preservados por un mínimo de ciento ochenta (180) días calendario en caso de falla o falta de suministro eléctrico;
- h) Ser capaces de exhibir el resultado e información completa de las diez (10) últimas jugadas, por un lapso de ciento ochenta (180) días.

La información de por lo menos los últimos diez (10) juegos deberán siempre ser disponibles por medio de una operación de una llave/interruptor externa adecuada, u otro método seguro que no esté disponible para el jugador.

Información Requerida de las Últimas Jugadas. La información de las últimas jugadas proporcionará toda la información requerida para poder reconstruir completamente los últimos diez (10) juegos. Se exhibirán todos los valores, incluyéndose los créditos iniciales, los créditos apostados, los créditos ganados, las combinaciones de símbolos en la o las líneas de pago y los créditos pagados aunque el resultado haya sido una ganancia o una pérdida. Esta información puede ser representada en un formato gráfico o de texto. Si un premio progresivo es otorgado, será suficiente indicar que el premio progresivo fue otorgado y no mostrar el valor. Esta información deberá incluir el resultado final del juego, incluyéndose todas las selecciones efectuadas por el jugador y las facciones de bonificación. En adición los resultados de Doblarse o Arriesgarse (cuando sea aplicable).

Juegos de Bonificación

La retención histórica de los diez (10) últimos juegos reflejará las rondas de bonificación en su totalidad. Si una ronda de bonificación dura "X" números de eventos, cada uno con resultados separados, cada uno de los "X" eventos serán mostrados con su resultado correspondiente, independientemente de si el resultado es una ganancia o una pérdida. La retención histórica también deberá reflejar eventos dependientes de posiciones si el resultado del juego resulta en una ganancia. Las máquinas de juego que ofrezcan juegos con un número variable de pasos intermedios por cada juego, pueden satisfacer este



requisito por proporcionar la capacidad de mostrar los últimos cincuenta (50) pasos intermedios del juego en adición a cada juego de base;

- i) La máquina de juego o medio de juego debe tener un contador que acumule el valor total de todos los tickets y/o tarjetas magnéticas aceptadas por la máquina;
- j) La máquina de juego o medio de juego debe tener un contador que acumule el número de veces que se active cada contador progresivo;
- k) Tener contadores y/o medidores de los créditos apostados por partida actual;
- l) Tener contadores y/o medidores de créditos ganados por partida actual.

ARTÍCULO 7º.- (REQUISITOS DE INMUNIDAD ELÉCTRICA).- La máquina de juego o medios de juego deben cumplir con los siguientes requisitos de inmunidad eléctrica:

- a) Las máquinas juegos o medios de juego deben ser inmunes a cargas electrostáticas de 27,000 voltios de corriente directa, debiendo ser capaces de recuperarse completamente sin pérdida de información;
- b) En caso de falla en el suministro eléctrico y tan pronto como se restaure el mismo, la máquina de juego o medio de juego debe ser capaz de finalizar con su ciclo de juego y completar los pagos debidos a un jugador; y
- c) El generador de números al azar, así como los dispositivos de alojamiento de programas que forman parte del programa de juego de la máquina de juego o medios de juego deben ser inmunes a toda interferencia del exterior.

Artículo 8º.- (PROHIBICIONES).- Se prohíben el uso de aceptadores de billetes o comparadores de fichas y tokens ya que el único medio de acceso al juego a las máquinas de juego o medios de juego serán los tickets y/o tarjetas magnéticas.

Artículo 9º.- (REQUISITOS PARA LOS ACEPTADORES DE TICKETS Y/O TARJETAS MAGNÉTICAS).-

- a) Tener un mecanismo o abertura a través del cual se podrán insertar los tickets o tarjetas magnéticas que permitan al jugador cargar o descargar los créditos obtenidos en la caja de la máquina de juego o medios de juego;
- b) Tener contadores que registren e informen la cantidad total de los créditos ingresados a la máquina de juego o medios de juego;
- c) Tener contadores que registren la cantidad de créditos pagados por la máquina de juego o medios de juego;
- d) Tener contadores que registren la cantidad de tickets o tarjetas magnéticas que se ingresan a la máquina de juego o medios de juego;

