

CITE: AJ/DNF/INF/36/2013

## INFORME

A : Lic. Mario Cazón Morales  
DIRECTOR EJECUTIVO  
AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO

DE : Lic. William Hurtado Morillas  
DIRECTOR NACIONAL DE FISCALIZACIÓN

REF. : Descargo de Pasajes y Viáticos de viaje a la República del Perú

FECHA : La Paz, 28 de agosto de 2013

### I. ANTECEDENTES

De acuerdo a Minuta de Instrucción N° 13-00209-13 y RAE N° 02-00092-13, ambas emitidas por Dirección Ejecutiva, la Dirección Nacional Administrativa Financiera mediante Memorandum CITE: AJ/DNAF/DRH/MEM/1252/2013, de 08/08/2013, me declara en Comisión de Servicios a la ciudad de Lima, República del Perú, con el objeto de asistir a la VI Mesa Redonda de Reguladores de Juego y Loterías de Latinoamérica y a la Reunión con la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, del día 11 al 16 de agosto de la presente gestión.

### II. OBJETIVO DEL VIAJE

Asistir a la VI Mesa Redonda de Reguladores de Juegos y Loterías de Latinoamérica y a la Reunión con la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, del día 11 al 16 de agosto de la presente gestión, así como asistir a la Feria Perú Gaming Show y tener reuniones con fabricantes, reguladores y operadores, y recoger las mejores prácticas de la industria del juego.

### III. TRABAJO REALIZADO

#### LUNES 12/08/2013

El día lunes 12 de agosto de 2013, durante toda la jornada asistimos a la “VI Mesa Redonda de Reguladores de Juego y Loterías de Latinoamérica”, en la ciudad de Lima – Perú, Hotel Casa Andina, organizado por la Gaming Laboratories International – GLI; donde tuvimos la oportunidad de conocer a reguladores de varios países de nuestra región. El evento comenzó con palabras de presentación de todos los participantes por parte de Karen Sierra (GLI), continuando con las palabras de bienvenida por parte del Ing. Manuel San Román de la DGJCMT del Perú y manifestando que el intercambio de experiencias y oportunidades es provechoso para todos. La jornada continuó con las siguientes ponencias o presentaciones:

#### 1. Ing. Maria Alessi de la GLI – Fundamentos del Proceso de Certificación y Homologación:

GLI como laboratorio especializado desde 1989 trabaja con 330 fabricantes alrededor del mundo, certificando y homologando para el Regulador; trabajan bajo estándares ISO; poseen sus propios estándares técnicos con los cuales realizan su trabajo, sin embargo, si la

Jurisdicción tiene requisitos y estándares técnicos emitidos los cumple a cabalidad; ofrecen inspecciones de campo; ensayos en el laboratorio de prototipos de máquinas de juego nuevas, programas de juego, Generador de Números Aleatorios (RNG), tablas de pagos, análisis matemático, firmas de verificación; y otros ensayos como emulaciones de condiciones de error, forzar pagos y bloqueos, revisión de código fuente, comportamiento de software y hardware asociado, proceso de borra memoria.

Asimismo, realizan una serie de pruebas para verificar los eventos significativos como: puertas abiertas, pérdida de energía, corrupción de RAM, errores de impresora y otros; por otro lado realizan ensayos de medios de juego de loterías como ser: funcionalidad del sistema y de las terminales de lotería, verificación de bolillas y funciones del sorteo y otros.

## 2. Abogado Santiago Asensi de España - Juego On Line

La exposición estuvo basada en la definición de juego y las condiciones que deben coexistir para ser considerado juego de azar, como son: pago por participar, componente de azar y un premio; definición de operador; las herramientas legislativas que son más apropiadas para regular el juego on line; los intereses para los reguladores, como son la protección a los usuarios (jugadores) a través de porcentaje de retorno al jugador, los impuestos a recaudar, el número de operadores licenciados, donde deben estar físicamente los servidores de los operadores con licencia de operaciones, el domicilio de la empresa y sus representantes legales, la cuenta bancaria de los operadores debe estar en la jurisdicción, y otros aspectos.

Asimismo, se debe considerar la determinación de los impuestos al juego on line, los mismos que deben estar gravados sobre los ingresos netos (net win) y el porcentaje no debe ser más alto de 25% para ser atractivo para las empresas. Por otro lado explico la lucha que debe existir en contra del juego ilegal y los colores de mercado: el gris que no está regulado, el negro que no está regulado y se prohíbe y el blanco cuando se otorgan licencias; la responsabilidad de los intermediarios; la liquidez internacional; en el juego on line todo queda registrado; la homologación del material del juego; la necesidad de una ley marco y otros.

## 3. Patricia Barbieri de la Lotería de Misiones – Argentina

La exposición estuvo basada en la experiencia que tienen en la Provincia de Misiones Argentina respecto al desarrollo de los juegos de lotería y al juego on line, los juegos tradicionales como son la quiniela que realiza cuatro sorteos por día de lunes a sábado y el Bingo a través de SMS, para ello tomaron como referencia el marco regulatorio español y el standard técnico de la GLI como es el GLI-19.

## 4. Salim Adatia de GLI Canada - I Gaming y Juego por Tecnología Móvil

En esta sesión se abordó los requisitos técnicos establecidos por las principales jurisdicciones a nivel mundial, así como los aspectos técnicos que deben ser considerados por los reguladores al momento de abordar el tema del IGaming y los Juegos por Tecnología Móvil, con el objeto de demostrar y asegurar la integridad y transparencia del juego. Además de abordar temas técnicos como el Bricks to Clicks que significa que el operador de juego en línea también ha acordado ser proveedor en tierra; el Clicks to Bricks que es lo contrario; los juegos on line como los Crupier en vivo, que permiten que los jugadores interactúen con el juego como si estuvieran en persona; Crupier en la mesa de casino vía video de transmisión en vivo; Apuestas

vía proxy, que ofrecen a una persona para que apueste por el jugador. Para normar este tipo de juegos los reguladores deberán considerar y tomar como referencia el GLI-19 y GLI-32, estándares técnicos de la GLI que consideran estos aspectos.

Por otro lado, también hay que considerar los conceptos de Geolocalización: detección de IPs, móvil vía torre celular, móvil vía GPS; Edad y verificación de identidad de los jugadores en línea: hay que controlar que no estén jugando menores de edad, la identidad de los jugadores, verificación de créditos, verificar como se registran los jugadores; Certificación de los medios de juego: juegos, código fuente, arte, funcionalidad, aspectos específicos del juego, contabilidad, matemáticas (cálculo de %RTP).

Finalmente y a modo de conclusión recomendó algunas de las mejores prácticas como ser: El mercado es solo otro medio para ofrecer el juego; El regulador debe estar informado y emitir sus especificaciones técnicas; El fabricante debe ser capaz de desarrollar simultáneamente contenido para múltiples canales de entrega; El operador tiene que ser responsable y cooperador; y El laboratorio debe ser consejero técnico e imparcial.

#### 5. Robert Lavin de GLI – El ISS (Protección de la información personal y financiera)

La exposición se basó en explicar que significa el término ISS, el mismo que está referido a la seguridad de la información (Seguridad de Sistemas de Información), tanto personal como financiera de la industria del juego de azar y lotería, la seguridad de la red y los riesgos inherentes que conlleva el juego en línea; el mundo del juego es cambiante, es cada vez más virtual (social network gaming); en consecuencia surgen las preocupaciones de seguridad, la seguridad es primordial, le da confianza al jugador, el juego tiene que ser justo; el IGaming está referido a estos juegos interactivos y juegos de internet, a través de dispositivos móviles, los jugadores se conectan a través del Internet, todas las actividades se llevan a cabo en línea: registro, actividades de juego, transacciones financieras.

La industria del juego se está moviendo a las nuevas tecnologías, por tanto hay que considerar la seguridad de la red, cuál es el riesgo, los hackers están en aumento (hacking y malware), por tanto las pruebas de penetración en el sistema son aconsejables, y hay que considerar la posibilidad de solicitar la certificación de la WLA SCS y la norma ISO 27001.

#### 6. Bill Treger de GLI - Apuestas y Apuestas Deportivas (Panelista: Salim Adatia)

La exposición estuvo basada en entender lo que son las apuestas deportivas, las mismas que nos son totalmente legales; los riesgos que existen en este tipo de apuestas, el amaño de partidos y la corrupción; además, los diferentes tipos de apuestas que hay como son:

- a) Apuestas directas a través de una distribución
- b) Apuestas de proposición
- c) Apuestas múltiples
- d) Apuestas progresivas
- e) Apuestas futuras
- f) Apuestas head to head, una apuesta con tu amigo

#### 7. Georges Didier de GLI – Juego Responsable en la Industria del Juego y Loterías (Panelistas: Giselle Brea de Panamá y Claudia La Puerta de Perú)

La exposición estuvo centrada en lo que es el Juego Responsable y las consecuencias que trae el jugar sin autocontrol o controles de terceros, exponiéndose los jugadores a las consecuencias que trae la Ludopatía, aspecto que también ha sido considerado por la GLI.

El juego responsable no solo involucra a los jugadores sino también a los operadores, reguladores y asociaciones que ya existen y se dedican a la prevención; lo que se busca con el juego responsable es promover el sano entretenimiento. La experiencia de Panamá es que ya tienen un programa de juego responsable, que incluye un programa de autoexclusión, la creación de un centro de rehabilitación y campañas de promoción de juego responsable. La DGJCMT de Perú también ha implementado un programa de Juego Responsable o Prevención de la Ludopatía, que garantice la transparencia, medidas de protección para los grupos vulnerables como son los niños; asimismo, crean la Comisión Nacional para la Prevención y Rehabilitación de las Personas Adictas a los Juegos de Azar; los salones de juego y casinos en el Perú deben llevar obligatoriamente la leyenda: "Jugar en exceso causa ludopatía".

Para finalizar la jornada se realizó un conversatorio abierto, en el que se pudo realizar preguntas de cualquiera de los temas que se hayan tratado en las exposiciones, de manera que las dudas o preguntas sean absueltas por los entendidos en la materia.

## MARTES 13/08/2013

El día martes 13 de agosto de 2013, durante toda la jornada de la mañana, continuó las exposiciones con diferentes temas que eran parte de la agenda de la "VI Mesa Redonda de Reguladores de Juego y Loterías de Latinoamérica", y en horas de la tarde nos reunimos en instalaciones del MINCETUR para una demostración de las virtudes del SUCTR; las actividades del día fueron las siguientes:

1. Maria Alessi de GLI – El Rol del Laboratorio en la Redacción de Estándares Técnicos (Panelistas Mario Cazón de Bolivia y Milton Vargas de Costa Rica)

El Objetivo principal que persigue la GLI es asegurar que los sistemas y medios de juego sean justos, transparentes y totalmente aleatorios, para la redacción de normativa técnica recomendó considerar los siguientes puntos:

- a) Analizar la normativa vigente con relación a la industria del juego.
- b) Obtener un inventario de lo que está en operación en el mercado.
- c) Determinar qué se prohibirá.
- d) Prevenir la oportunidad de trampa – deben proteger al público (jugadores).
- e) Determinar los impuestos, a quien se los cobra.
- f) Considerar porcentajes de retorno mínimo.
- g) Desarrollar estándares que sean específicos.
- h) Considerar el lavado de dinero.
- i) Considerar métodos para implementar los controles.
- j) Que la tecnología no sea una limitante.
- k) Publicar y socializar borradores para que sean comentados.
- l) Considerar un periodo de transición para cumplir con los estándares nuevos.

La exposición de Bolivia estuvo centrada en los juegos de azar en Bolivia antes de la Ley, el contenido de la Ley N° 060 de Juegos de Lotería y de Azar de 25/11/2010 y las Resoluciones Regulatorias emitidas por la AJ que regulan los requisitos técnicos y legales para la obtención de Licencia de Operaciones.

Costa Rica por su parte realizó una breve reseña del juego y las tareas de la Junta de Protección Social respecto del juego de lotería que se explota, toda vez que el juego de azar está prohibido en ese país. El juego de lotería se explota a través de un concesionario, el 12 de octubre de 2010 se nombra una comisión para licitar la lotería electrónica y los costos de certificación corren por cuenta del operador oferente de servicios, cada año se realizan las fiscalizaciones al operador de lotería electrónica.

2. Ing. Manuel San Román de la DGJCMT del Perú – La legalización de la Industria del Juego en el Perú y la Interconexión de la totalidad de máquinas de juego al Centro de Datos del Regulador.

La exposición se centró exponer los antecedentes normativos de la actividad del juego, las tareas que realiza la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas (DGJCMT) en el Perú, como regulador de los Salones de Juegos y Casinos, dependiente del Ministerio de Comercio Exterior y Turismo MINCETUR; además, de la implementación y bondades del Sistema Unificado de Control en Tiempo Real (SUCTR), que ha permitido la interconexión del 100% de las máquinas de juego autorizadas (aproximadamente 75.000), optimizando el control e incrementando la recaudación tributaria; las mismas que se puntualizan a continuación:

- Ø En principio eran las Municipalidades las que otorgaban licencias y controlaban la actividad de juegos.
- Ø Luego, estas tareas se facultaron al MINCETUR a través de la actual DGJCMT.
- Ø El impuesto se grava sobre el ingreso neto (net win) y la alícuota era del 20%, actualmente la alícuota es del 12%
- Ø Para formalizar y regular la actividad el congreso promulga una Ley de formalización y dejan sin efecto las acciones de amparo que estaban entabando la regulación.
- Ø Se incorporó en la normativa una tabla sancionadora.
- Ø Se incorporó en la normativa el control de lavado de activos, obligando a los salones de juego y casinos informar las operaciones sospechosas que sean iguales o mayores a 2.500.- \$us.
- Ø Se promulgo en el Perú la Ley contra la ludopatía.
- Ø Actualmente son 289 empresas que tienen autorización de la DGJCMT con:
  - § 694 salones de juego con 75.608 máquinas de juego (Tragamonedas), exclusivamente.
  - § 17 Casinos con 314 mesas de juego.

3. Ing. Manuel San Román de la DGJCMT del Perú y su Equipo Informático - Demostración in sitio del Data Center del Regulador en las oficinas de la DGJCMT de Perú (MINCETUR).

En esta cesión, todos los reguladores, tuvimos la oportunidad conocer los antecedentes del Sistema Unificado de Control en Tiempo Real, conocer la arquitectura del Data center, el sistema de monitoreo y control en línea (on line), reportes, tramas económicas (para nosotros contables o información de los contadores de las máquinas de juego) y tramas técnicas (para nosotros eventos significativos), proveedores de sistemas y trazabilidad.

Como se puede advertir fue una cesión muy técnica, en la que pudimos conocer, además de las bondades del SUCTR, las dificultades que se les presentaron a momento de su implementación, principalmente en la cantidad de tramas que tenían que recibir, las mismas que sobrepasaron su capacidad. Las experiencias transmitidas por los expertos informáticos de la DGJCMT serán de mucha ayuda para la Autoridad de Juegos a momento de implementar, y con seguridad para otras jurisdicciones que están pensando en regular un sistema de monitoreo y control en línea.

Asimismo, terminando la presentación del SUCTR y la ronda de preguntas, la DGJCMT nos invitó a visitar el Casino Golden Palace, el más grande del Perú con una instalación de 800 máquinas de juego y 30 mesas de juego, con el objeto de conocer en vivo la infraestructura del Casino y el centro de informática donde se encuentran sus servidores centrales y los equipos tecnológicos de última generación, que son requeridos por la normativa y fueron implementados por dicho Casino en cumplimiento a los requisitos de la Dirección de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas (DGJCMT) del Perú; el SUCTR que posee el Casino Golden Palace es del fabricante IGT.

### MIÉRCOLES 14/08/2013

El día miércoles 14 de agosto de 2013, durante toda la jornada, visitamos la Feria Internacional Perú Gaming Show 2013 (PGS), en el que se congregan fabricantes de máquinas de juego y sistemas, para exponer y ofertar todos los productos novedosos de la industria del juego, así como también operadores en busca de novedades para mejorar los servicios que prestan a sus clientes (jugadores); asimismo, nos reunimos con la DGJCMT del Perú, otros reguladores de Latinoamérica, fabricantes de máquinas de juego y sistemas, laboratorios y algunos operadores, a continuación se detallan las actividades del día:

1. A horas 09:00 aproximadamente visitamos la Feria Perú Gaming Show 2013 y nos dirigimos al pabellón de exposiciones en el que se trataron varios temas de interés para la industria del juego, entre ellos la experiencia del Perú en la regulación y formalización de la actividad, el juego responsable, el lavado de activos y otras novedades.
2. A horas 11.00 aproximadamente nos reunimos con el Ing. Manuel San Román, Director General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas (DGJCMT) y su equipo técnico, en una sala de reuniones de Feria Perú Gaming Show 2013, el objetivo fue el de conocer la experiencia del Perú en algunos temas específicos y el intercambio de experiencias como reguladores. Uno de los temas estaba referido a las dificultades que habían tenido como parte de la implantación del sistema de monitoreo y control on line y las acciones de control que se vienen realizando para estabilizar la información contable proporcionada por las máquinas de juego y el impacto que tuvo, la implementación del SUCTR, en el crecimiento y pago de impuestos.

Señalándonos, respecto de las dificultades, que el envío de información, tramas contables y técnicas, sobrepasaron su capacidad y que es algo que debemos considerar para la implementación de nuestro sistema (SICEL), y que este año estiman recaudar más de 100,000,000.00 de Dólares Americanos, y que ahora, los operadores, están pagando lo que deben pagar.

Le invitamos a firmar un convenio de cooperación técnica e intercambio de información, con el objeto de conocer antecedentes legales y patrimoniales de los operadores en ambos países, es decir de los socios y administradores de los casinos, de manera que en las evaluaciones de solicitudes de licencia de operaciones se pueda transparentar el patrimonio; sin embargo,

nuestra propuesta no tuvo la aceptación que esperábamos, por cuanto señalaba que debía haber un consentimiento de los propietarios de los casinos, y que además estaban prohibidos de firmar convenios sin el consentimiento de la Cancillería. Respecto al consentimiento de los operadores para ser investigados, nos recomendó incorporar, en la normativa, un formulario que debe ser llenado por las empresas solicitantes, donde autoricen al regulador la investigación y verificación de sus antecedentes a nivel nacional e internacional

Asimismo, le solicitamos si, podría existir la posibilidad de intercambiar criterios y experiencias en cuanto a procedimientos de control de las máquinas de juego y mesas de juego, en cuanto a que elementos debían ser fiscalizados; propuesta que fue bien recibida y que esperamos concretar y ponerlo en la práctica operativamente. Adicionalmente le pedimos nos explique el tipo de información contable que solicita a los operadores de casinos, el control que aplican a mesas de juego, sistema de video (CCTV) en salones de juego o casinos, el sistema de selección aleatoria de fiscalizadores para los controles y otros temas de interés de la Autoridad de Juegos.

3. Por la tarde, la Feria Internacional Perú Gaming Show 2013 abrió sus puertas a los visitantes, donde tuvimos la oportunidad de conocer una infinidad de máquinas de juego de última generación, mesas de juego electrónicas y mesas de juego híbridas que combinan la tecnología con lo manual (mesas administradas por Crupiers con despliegues de información para el jugador electrónicos). Asimismo, tuvimos la oportunidad de reunirnos con Fabricantes de máquinas de juegos y sistemas de monitoreo y control on line, principalmente con las empresas que estarían interesadas en certificar sus productos para la jurisdicción Bolivia, por información recibida de la GLI.

Nos reunimos con diferentes fabricantes de máquinas de juego y sistemas, entre ellos, Route Gaming Solutions (Sistema de Control on line), Gaming Control Board, Koala Gaming, I-Com attract, AMG S.A.C, Interactive Technical Systems, Odrex, Crown Gaming S.A.C., Novomatic, Spielo, Atronic, y otros; quienes realizan consultas del por qué se exigía datos contables de contadores y eventos significativos en mayor cantidad que otras jurisdicciones tales como Perú, Panamá, México, Estados Unidos y otros, considerando que con los datos estándar de la industria se tenía un control adecuado; a lo que se les señaló que se debía a que se requería la información para el control del tema impositivo y por supuesto el juego transparente y aleatorio propiamente.

### JUEVES 15/08/2013

El día jueves 15 de agosto de 2013, durante la jornada de la mañana, continuamos visitando la Feria Internacional Perú Gaming Show 2013 (PGS), escuchando algunas exposiciones y reuniéndonos con nuestros homólogos de Latinoamérica; y en horas de la tarde se tenía programado visitar un Casino para tener una capacitación técnica en mesas de juego y sistema de video, organizado por la DGJCMT; a continuación se detallan las actividades:

1. Además de escuchar algunas exposiciones, nos reunimos con Reguladores de otros países como: Puerto Rico, Argentina, Colombia, República Dominicana, para tratar temas principalmente referidos al juegos de lotería tradicional, lotería en línea (online) y lotería de resolución inmediata (raspaditas), considerando que ya los tienen implementados y otros se encontraban en proceso.

Los representantes de la Provincia de Misiones de Argentina señalaban que recientemente habían implementado su lotería en línea; en Panamá el juego de azar lo tienen bien regulado, aunque piensan que su norma tiene que ser actualizada para considerar las nuevas tendencias y la tecnología (juego on line), respecto del juego de la lotería se encuentra en pleno proceso de implementación y están recibiendo el apoyo de la empresa Certificadora GLI.

Las reuniones con los reguladores y los contactos establecidos nos permitirán conocer e intercambiar las buenas prácticas desarrolladas en cada una de las jurisdicciones del juego de lotería, azar y sorteos, por medio del correo electrónico, tal es así que ya entablamos contacto y hemos solicitado normativa relacionada con los juegos de mesa, lotería electrónica y lotería de resolución inmediata (instantánea o raspadita), por la necesidad de regular que tenemos, ya que uno de los operadores de juegos de azar iniciara actividades y necesitamos regular los juegos en mesa, y el único operador de lotería (LONABOL) ha hecho conocer su intención de implementar la lotería electrónica en el país.

Los representantes de Guatemala nos comunicaron que tienen pensado regular el juego de lotería, azar y sorteos, toda vez que a la fecha lo único que tenían normado, en materia de juegos, era la parte impositiva de los premios, es decir que los únicos que pagan impuestos por esta actividad son las personas ganadoras de premios, y en consecuencia necesitan normar e implementar el impuesto al juego que paguen los operadores; les explicamos cual había sido el proceso de regulación en Bolivia y cual el grado de avance, en ese contexto les recomendamos tomar como base la norma boliviana, que incorpora desde la regulación del juego, la creación de un ente del Estado regulador y crea los impuestos del juego, con una política de tolerar el juego y no incentivarlo, además de ejercer fiscalización y control a la actividad de los juegos de lotería, azar, sorteos, promociones empresariales y juegos de sorteo con fines benéficos.

2. Por la tarde, y conforme se tenía programado, por gestiones que realizó Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas del Perú, visitamos el Casino POLO de la ciudad de Lima, con el objeto de asistir a una capacitación técnica referente a las operaciones en mesas de juego y el control del Sistema de Video (CCTV).

En la capacitación, el personal del Casino Polo, explicó el procedimiento de operaciones en mesas de juego, desde la apertura de las mesas de juego, los rellenos de fichas, las devoluciones de fichas y el cierre de las mesas de juego al terminar la jornada de atención; asimismo nos hicieron conocer las mesas de juego de poker, black jack, ruleta y crapt, los formularios que utilizan para las operaciones de apertura, relleno, devolución y cierre, así como los reportes diarios que deben llenar donde se muestra la producción de cada una de las mesas y de la sala, los mismos que son enviados a la DGJCMT y al SUNAT, resaltando que todo el proceso era manual. En el Perú el horario de atención de las mesas de juego es a partir de las 18:00 hasta las 06:00 del día siguiente, en consecuencia la apertura de las mesas se realiza a las 18:00 horas.

Asimismo, nos explicaron el funcionamiento del sistema de video (CCTV), la cobertura y características que deben tener las cámaras de video para el monitoreo y control del casino, para conocer todo el sistema se tuvo la oportunidad de ingresar a los ambientes de CCTV y luego ver la disposición de las cámaras en las salas destinadas a los juegos de máquinas tragamonedas y de mesas de juego.

VIERNES 16/08/2013

El día viernes 16 de agosto de 2013, durante la jornada de la mañana, continuamos visitando el Casino POLO y en esta oportunidad fuimos parte de una demostración completa de las operaciones en una mesa de juego, y conocimos el Sistema de Monitoreo y Control en Línea (SUCTR) de este casino; a continuación se detallan las actividades:

1. Asistimos a la capacitación del cierre mesas de juegos, además de una demostración en vivo, en la que participamos, del juego en una mesa de Ruleta; prácticamente se realizó un simulacro de toda la operación:
  - a) Se realizó el precintado del Drop Box frente a las cámaras y nos enseñaron su estructura y las dos cerraduras que lleva esta caja, una que destraba el seguro que va a la mesa y otra que abre la puerta del Drop Box, y se colocó en la mesa de juego.
  - b) Se realizó la apertura de la mesa, para esto se realizó el conteo de fichas de valor para determinar con cuanto aperturará la mesa, se llenó el formulario de apertura y se lo introdujo en el Drop Box.
  - c) Se llevó a cabo el juego en la mesa con el cambio billetes por fichas de valor, por parte de los jugadores, y el dinero fue introducido en el DRop Box por parte del Crupier.
  - d) Se realizó varias jugadas en la Ruleta y producto del resultado de la mesa se realizó un relleno de fichas, completando el formulario de relleno y se lo introdujo en el Drop Box.
  - e) Posteriormente se realizó una devolución de fichas, completando el formulario de devolución y se lo introdujo en el Drop Box.
  - f) Se realizó el cierre de la mesa, se contó con cuanto de fichas de valor cerraba la mesa, que debe ser el mismo valor de apertura, se llenó el formulario de cierre y se lo introdujo en el Drop Box.
  - g) Finalmente se realizó una demostración de lo que pasa en la sala de conteo a momento de realizar la liquidación de la mesa y conocer la producción del día, para esto se sigue los siguientes pasos:
    - i. Se retira el precinto del Drop Box.
    - ii. Se abre la puerta y se saca los formularios y el dinero introducidos durante la operación.
    - iii. Se realiza el conteo del dinero.
    - iv. Finalmente se llena el Reporte de Ingresos del Día con la información de los formularios de apertura, relleno, devolución, cierre y el valor del dinero, y con una operación algebraica se determina si la producción ha sido a favor del casino o si la mesa ha perdido en esa jornada. Este reporte es el que envían a la DGJCMT y a la Administración Tributaria (SUNAT), para la determinación del impuesto al juego mensual que pagará el operador.
2. Posteriormente asistimos a la capacitación del Sistema de Monitoreo y Control On line del Casino POLO, donde in situ mostraron los servidores y el acondicionamiento del ambiente, además de informar de las características de los equipos. Asimismo, mostraron las virtudes del sistema, la instalación de los colectores de información, la información que recopilaba en tiempo real para fines de control y fiscalización de la DGJCMT y de gestión del Casino.
3. Finalmente, en horas de la noche del día 16/08/2013 retornamos a Bolivia.

#### IV. CONCLUSION(ES)

La participación de la AJ en la VI Mesa Redonda de Reguladores de Juego y Loterías de Latinoamérica 2013, organizada por la Gaming Laboratories International – GLI, en la ciudad de Lima Perú; la asistencia a la Feria Perú Gaming Show 2013; las reuniones con la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas del Perú; las reuniones e intercambio de información con reguladores de Latinoamérica, fabricantes de máquinas de juego y sistemas de monitoreo y control en línea, y laboratorios; además, de las visitas y capacitación in situ en Casinos, fue exitosa y provechosa, cumpliendo a cabalidad la agenda del viaje, lo que nos ha permitido incrementar nuestro conocimiento, ampliar los conceptos de la industria del juego y recoger buenas prácticas, para ser consideradas en la proyección de las Resoluciones Regulatorias que nos falta implementar en Bolivia y en nuestras funciones de fiscalización y control a los operadores de juegos de lotería y de azar.

Asimismo, para efectos de descargo de los pasajes y viáticos asignados, adjunto al presente informe el Formulario N° 1 (Descargo de Pasajes y Viáticos) con toda la documentación adjunta correspondiente, para revisión y consideración de la Dirección Nacional Financiera Administrativa.

Es cuanto informo a su autoridad para los fines consiguientes.

WPHM  
c.c. DNF  
Fjs. Ochenta y Tres 83)