

Cite: **AJ/DE/DNJ/RR/05/2013**

**REGLAMENTO ESPECÍFICO PARA
SISTEMAS SIN DINERO EN EFECTIVO (CASHLESS)
EN SALONES DE JUEGO O CASINOS**

RESOLUCIÓN REGULATORIA N° 01-00005-13

La Paz, 5 de abril de 2013

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 a) 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 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 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 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, 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, 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.

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 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, determina que es atribución de la AJ ejercer la fiscalización, inspección y control a los operadores de juego.

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





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

Que el Artículo 34 de la Ley N° 2341, 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 los numerales 1, 2, 3, 4 y 5 del párrafo I del Artículo 27 del Anexo del Decreto Supremo N° 0781, determina 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 las máquinas de juego de azar en cualquier medio o soporte.

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 el párrafo II del Artículo 23 de la Ley N°060, 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° 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, Decreto Supremo N° 0781 y Resoluciones Regulatorias emitidas por la AJ, así como para cumplir con efectividad los fines de control y fiscalización que en resguardo del interés público y la integridad que debe existir en la industria del juego, que le corresponden a la AJ, es necesario que haga uso de los avances científicos y tecnológicos para el control de los datos contables y eventos significativos en las operaciones de las máquinas de juego o medios de juego en el Estado Plurinacional de Bolivia.

Que, las máquinas de juego o medios de juego están prohibidos de activarse con dinero de curso legal nacional o extranjero, se hace necesario emitir una Resolución Regulatoria que establezca los requisitos y características que deben cumplir los sistemas sin dinero en efectivo instalados en los



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

Salones de Juego o Casinos, debiendo ser certificadas por las Empresas Certificadoras para fines de fiscalización y control que le corresponden a la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego – 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:

**REGLAMENTO ESPECÍFICO PARA
SISTEMAS SIN DINERO EN EFECTIVO (CASHLESS)
EN SALONES DE JUEGO O CASINOS**

**CAPÍTULO I
DISPOSICIONES GENERALES**

Artículo 1°.- (FINALIDAD).- La finalidad de la presente norma es regular los sistemas sin dinero en efectivo instalados en los Salones de Juego o Casinos, para fines de fiscalización y control que le corresponden a la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego – AJ.

Artículo 2°.- (OBJETIVOS).- Los objetivos del presente Reglamento son:

- a. Crear un estándar que asegure que los Sistemas sin Dinero en Efectivo en los salones de juego o casinos sean justos, seguros, capaces de ser auditados y operados correctamente.
- b. Construir un estándar que pueda ser fácilmente cambiado o modificado que permita nuevas tecnologías.
- c. Construir un estándar que no especifique cualquier tecnología, método particular o algoritmo. El objeto es de permitir un amplio rango de métodos a ser usados para estar en cumplimiento de los estándares, mientras que al mismo tiempo, estimulen el desarrollo de nuevos métodos.

Artículo 3°.- (ALCANCE).- La presente Resolución Regulatoria alcanza a todas las empresas que cuentan y obtengan la licencia de operaciones para la explotación de la actividad de juegos de azar y sorteo.

El presente Reglamento únicamente gobernará los requerimientos necesarios del Sistema Sin Dinero en Efectivo para cumplir la certificación cuando están interconectados a máquinas de juego o medios de juego electrónicos, con el propósito de comunicar los eventos significativos y contadores electrónicos requeridos por esta resolución.

Esto se entiende como todas las transacciones requeridas y relevantes manejadas a través del nivel





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

de la máquina de juego o medio de juego y el Sistema Sin Dinero en Efectivo:

- a. Emisión de Créditos. Transferencias electrónicas a través de un protocolo de comunicación seguro.
- b. Redención de Créditos. Transferencias electrónicas a través de un protocolo de comunicación seguro.

Artículo 4°.- (EXCEPCIONES).- El presente Reglamento no gobierna requerimientos de Sistemas de Bono o Promocionales por cualquier otra transacción electrónica.

Artículo 5°.- (DEFINICIONES).- Para efectos de esta Resolución, los siguientes términos tendrán los significados expuestos a continuación:

Carga de Créditos: Acción mediante la cual se carga fondos hacia la tarjeta o NIP único, desde una máquina de juego o medio de juego o desde un sistema anfitrión.

Descarga de Créditos: Acción mediante la cual se descarga fondos desde la tarjeta o NIP único, hacia una máquina de juegos o hacia un sistema anfitrión.

Créditos: Fondos equivalente a créditos con respecto a una cierta cantidad de dinero en moneda de curso legal (Bolivianos).

Estación de caja: Lugar físico dentro del salón de juegos o casino, donde se transfiere dinero de curso legal a la cuenta de jugador.

Tarjetas magnéticas: Son tarjetas con banda magnética que almacenan cierta cantidad de información mediante una codificación determinada.

Tarjetas inteligentes: Son tarjetas con circuitos integrados que almacenan información y permiten la ejecución de cierta lógica programada. Éstas contienen sólo componentes de memoria no volátil y posiblemente alguna lógica de seguridad.

Transacciones Monetarias: Acción de registro de transacciones de cargar y/o descargar y transferencia de créditos.

Contador: Mecanismo electrónico utilizado para registrar la contabilidad de la máquina de juego o medio de juego.

Evento Significativo: La ocurrencia de un hecho específico en la máquina de juego o medio de juego el cual es registrado con propósitos de auditoría.

NIP: Número de identificación personal del jugador, con base en una cuenta.

Cuenta del Jugador: Es una cuenta establecida en el salón de juegos o casino local para el propósito de jugar en dicho salón de juegos o casino. Jugadores, casinos y el sistema aquí descrito no pueden acceder ningún sistema bancario por cualquier transacción contemplada.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

CAPÍTULO II SISTEMAS SIN DINERO EN EFECTIVO

Artículo 6°.- (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.

Los sistemas sin dinero en efectivo permiten a los jugadores jugar en las máquinas de juego o medios 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) en el salón de juegos o casino.

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 salón de juego o casino 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 medio de juego, o no redimirá o rebajará los créditos del medio utilizado para obtener créditos en la máquina de juego o medio 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.

La cuenta del jugador, es una cuenta establecida en el salón de juegos o casino local para el propósito de jugar en dicho establecimiento. Jugadores, casinos y el SSDE no deben acceder a ningún sistema bancario por cualquier transacción contemplada.

Artículo 7°.- (ACCESO A LAS MÁQUINAS DE JUEGO O MEDIOS DE JUEGO).- El SSDE permite a los jugadores acceder y usar las máquinas de juego o medios 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 anfitrión mediante el cual un jugador interactúa con la máquina de juego o medio de juego relacionado a una cuenta electrónica en la base de datos del sistema anfitrión del salón de juegos o casino.

Artículo 8°.- (REGISTRO DE JUGADORES).- El salón de juegos o casino debe llevar un registro de todos los jugadores; cada jugador deberá estar relacionado a una "cuenta del jugador" personal y unívoca. El registro de los jugadores debe ser bajo el concepto de rastreo de jugador.

Todas las transacciones monetarias entre una máquina de juego o medio de juego y el anfitrión que lo apoye, deberán estar aseguradas ya sea por la inserción de una tarjeta en un lector de





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

tarjeta conectado al anfitrión 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 o medio 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.

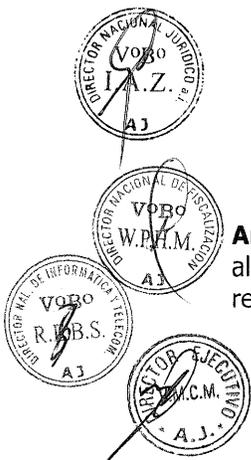
Tales opciones incluirían cuántos créditos se desean "retirar" de la cuenta y colocarlos/depositarlos en la máquina de juego o medio de juego que estén jugando. Algunos sistemas pueden retirar el balance completo del jugador a la máquina de juego o medio de juego para jugar.

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 SSDE debe tener en cuenta los siguientes puntos:

- a. **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 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 salón de juegos o casino, deberá emitir la factura de venta correspondiente.
- b. **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.
- c. **Movimiento de Dinero:** Los jugadores también podrán mover parte de sus créditos del sistema a la máquina de juego o medio de juego en la que estén jugando, a través de "retiro" de la cuenta del jugador, que es mantenida por el sistema. Cuando terminen de jugar, podrán "depositar" su balance desde la máquina de juego o medio de juego a su cuenta de jugador. Las transacciones de juego sin dinero en efectivo son completamente electrónicas.
- d. **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.
- e. **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.
- f. **Número de Identificación Personal (NIP).** La sala de juego le emite 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.

Artículo 9°.- (EMISIÓN DE TARJETA O NIP ÚNICO).- El salón de juegos o casino debe emitir al jugador una tarjeta y un número de identificación personal (NIP opcional) o NIP único relacionada a la cuenta de jugador.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

Artículo 10°.- (TECNOLOGÍA DE TARJETA INTELIGENTE (SMART CARD)).- Es permisible que los sistemas permitan que los jugadores tengan acceso a sus cuentas usando la tecnología de "Tarjeta Inteligente" donde la información de la cuenta, incluyendo el balance actual, es mantenida en la base de datos del sistema anfitrión.

Algunas "Tarjetas Inteligentes" tienen la capacidad de mantener el balance de la cuenta del jugador. Este método de tecnología solamente será permisible cuando el sistema anfitrión autentique que la cantidad en la tarjeta está de acuerdo con la cantidad almacenada dentro de la base de datos del sistema.

La implementación de la tecnología de "Tarjeta Inteligente" será evaluada caso por caso por el laboratorio de pruebas.

Artículo 11°.- (SEGURIDAD EN LAS TRANSACCIONES MONETARIAS).- Todas las transacciones monetarias entre una máquina de juego que lo soporte y el servidor del sistema anfitrión deben ser seguras.

Artículo 12°.- (CERTIFICACIÓN DEL SSDE).- La aprobación de un SSDE deberá ser certificado en dos fases:

- Inicialmente en el laboratorio de pruebas, donde el laboratorio ensayará la integridad del sistema en conjunto con la máquina de juego o medio de juego en el ambiente del laboratorio con el equipo ensamblado; y
- Con la certificación en-sitio donde las comunicaciones y configuraciones son ensayadas en el salón de juegos o casino, antes de su implementación.

CAPÍTULO III REQUISITOS DE MÁQUINA DE JUEGO O MEDIOS DE JUEGO Y DE SISTEMAS SIN DINERO EN EFECTIVO

Artículo 13°.- (REQUISITOS DE MÁQUINA DE JUEGO O MEDIO DE JUEGO Y SSDE).- Los requisitos en esta sección aplican a las máquinas de juego o medios de juego en un ambiente de sistema sin dinero en efectivo. Estos requisitos son en adición a los requisitos publicados en las Resoluciones Regulatorias de la AJ:

- Configuración de transacciones sin dinero en efectivo en una máquina de juego o medio de juego:** Puesto que una característica (facción) de sin dinero en efectivo afectaría los contadores electrónicos de contabilidad, cualquier máquina de juego o medio de juego que permita jugadas sin dinero en efectivo como una característica (facción) seleccionable, debe cumplir con los requisitos establecidos en las Resoluciones Regulatorias de la AJ.
- Rastros de auditoria para transacciones sin dinero en efectivo:** Las máquinas de juego o medios de juego sin dinero en efectivo deben tener la capacidad de retener la información de las últimas veinticinco (25) transacciones monetarias recibidas desde el sistema anfitrión (host) y las últimas veinticinco (25) transacciones monetarias transmitidas hacia el sistema anfitrión. La siguiente información debe ser exhibida:





AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEGAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- i. El tipo de transacción (Carga/descarga);
- ii. El valor de la transacción;
- iii. La hora y fecha;
- iv. El número de la cuenta de jugador, que podrá ser utilizado para autenticar el origen de los fondos (es decir el origen de donde vinieron/fueron los fondos); y
- v. El código de Identificación de la máquina de juego.

c. Requisitos de los contadores de las máquinas de juego o medios de juego y el

SSDE: Las máquinas de juego o medios de juego y los sistemas anfitriones que funcionan sin dinero en efectivo tendrán que incorporar contadores electrónicos de contabilidad de al menos diez (10) dígitos de largo y cumplan con los siguientes requisitos:

1. La operación de los contadores electrónicos de contabilidad obligatorios, según lo exigido en las Resoluciones Regulatorias de la AJ;
2. Contadores electrónicos de contabilidad específicos de tipo sin dinero en efectivo deben existir y deberán incrementarse para indicar:
 - i. Créditos electrónicos recibidos desde el sistema anfitrión descargado a la máquina de juego o medio de juego;
 - ii. Créditos electrónicos transmitidos hacia el sistema anfitrión cargado desde la máquina de juego o medio de juego;
 - iii. Código de Identificación de la máquina de Juego.

Los contadores serán etiquetados de tal forma que puedan ser entendidos claramente de acuerdo a su función.

La siguiente información de contadores de tipo sin dinero en efectivo deben ser almacenados en moneda nacional boliviana:

1. Transferencia de Ingreso de Cuenta Sin Dinero en Efectivo (Cashless Account Transfer In (también conocido como WAT In-Wagering Account Transfer In)). La máquina de juego o medio de juego debe tener un contador que acumule el valor total de los créditos cobrables transferidos electrónicamente a la máquina de juego o medio de juego desde una cuenta de jugador utilizando una conexión externa entre la máquina y un SSDE;
2. Transferencia de Salida de Cuenta Sin Dinero en Efectivo (Cashless Account Transfer Out (A.K.A. WAT Out-Wagering Account Transfer Out)). La máquina de juego o medio de juego debe tener un contador que acumule el valor total de los créditos cobrables transferidos electrónicamente desde la máquina de juego o medio de juego a una cuenta de jugador utilizando una conexión externa entre la máquina y un SSDE;

d. Confirmación de transacción: La máquina de juego o medio de juego o el despliegue del lector de tarjetas del sistema anfitrión debe ser capaz de proporcionar la confirmación/rechazo de cada transacción de tipo sin dinero en efectivo iniciada. Esta confirmación/rechazo debe incluir:





AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEGAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

1. El tipo de transacción (carga/descarga);
2. El valor de la transacción;
3. La hora y fecha (si es confirmación impresa);
4. El número de la cuenta del jugador, que podrán ser utilizado para autenticar el origen de los fondos (es decir el origen de donde vinieron o a donde fueron los fondos) [si es confirmación impresa]; y
5. Un mensaje descriptivo de por qué la transacción no se completó según fue iniciada. Esto aplica solamente a las transacciones rechazadas.

- e. **Condiciones de error:** Las secciones siguientes delimitan las condiciones de error que apliquen al:

Sistema Anfitrión: Las siguientes condiciones deben ser monitoreadas, y un mensaje deberá ser exhibido al jugador en el despliegue del lector de tarjetas del sistema anfitrión cuando ocurra lo siguiente:

- a. Número de Identificación Personal (NIP) o identificación del jugador inválido (puede preguntar por el re-ingreso hasta el máximo permitido);
- b. Cuenta Desconocida/Invalida.

Máquina de juego o medio de juego: Cualquiera de los créditos en la máquina de juego o medio de juego que se intenten transferir al sistema anfitrión que resulten en una falla de comunicación, donde éste sea el único medio disponible de pago (donde el jugador no puede cobrar por medio de una impresora de tickets), tendrá que resultar en una condición de error que requiera la intervención del operador o la paralización de la máquina de juego o medio de juego hasta que la conexión se restablezca.

- f. **Transferencia de transacciones:** Si un jugador inicia una transacción de tipo sin dinero en efectivo que por alguna razón no pueda ser completamente procesada, entonces esta transacción solamente podrá ser procesada a condición de que el jugador sea claramente notificado que ha recibido o depositado menos de lo solicitado para evitar disputas con el jugador.
- g. **Identificador de máquina de juego o medio de juego sin dinero en efectivo:** Un jugador debe poder identificar cada máquina de juego o medio de juego sin dinero en efectivo o de TITO compatible, incluyendo una etiqueta específica en las máquinas de juego indicando la participación de cashless o TITO por el operador.

CAPÍTULO IV SEGURIDAD DEL SSDE

Artículo 14°.- (SEGURIDAD DEL SISTEMA).- Se detalla los requisitos de seguridad del sistema anfitrión que debe cumplir:

- a. **Declaración General:** Las regulaciones contenidas en esta sección serán implementadas por el sistema anfitrión para permitir cambios de cualquiera de los parámetros asociados o





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

del acceso a cualquier cuenta del jugador. En adición, el proceso de comunicación utilizado por la máquina de juego o medio de juego y el sistema anfitrión debe ser lo suficientemente robusto y estable para asegurar que cada transacción tipo sin dinero en efectivo tales como los eventos de fallos se puedan identificar y registrar para la auditoría y conciliación subsecuente.

- b. Modificación de Información del Jugador:** Solamente un empleado autorizado, y registrado podrá cambiar toda la información del jugador. La seguridad de esta información (incluyendo número de identificación personal (NIP) del jugador o identificación del jugador equivalentes) debe ser garantizada a todo momento.
- c. Ajustes del Balance:** Cualquier ajuste al balance de una cuenta fuera de una metodología normal tendrá que requerir la aprobación de un supervisor siendo todos los cambios registrados y/o reportados indicando quién, que, cuando, y el valor de la unidad antes y después del cambio, con la justificación correspondiente.
- d. Niveles de Seguridad:** El número de usuarios que tengan los niveles/nombres de usuarios (Login) con los permisos requeridos para poder ajustar parámetros críticos serán limitados.
- e. Prevención de Transacciones No-autorizadas:** Los siguientes controles mínimos deben ser implementados por el sistema anfitrión para asegurar que los juegos estén impedidos de responder a comandos de obtención de créditos fuera de las transacciones apropiadamente autorizadas del SSDE (piratería informática, Hacking):
 - i. Los nodos (switches, routers, hubs, etc) de la red estarán asegurados (ya sea en un área o cuarto cerrado/monitoreado) y no permitirán acceso de ningún nodo sin un nombre de usuario (login) y contraseña válida;
 - ii. El número de estaciones que podrán tener acceso a las aplicaciones críticas de tipo sin dinero en efectivo o las bases de datos asociadas serán limitadas; y
 - iii. Procedimientos estarán implementados en el sistema para identificar y señalar (flag) jugadores y cuentas de empleados sospechosas para evitar su uso no autorizado incluyendo:
 1. Contar con un número máximo de entradas incorrectas del número de identificación personal (NIP) antes de bloquear la cuenta;
 2. Señales de cuentas "calientes/hotspot" donde tarjetas han sido robadas;
 3. Invalidando cuentas y transfiriendo balances a una cuenta nueva, y
 4. Estableciendo límites máximos para las actividades del SSDE, de depósitos y retiros en cuentas como variable global o individual para impedir el lavado de dinero.



Artículo 15°.- (PRUEBAS DE DIAGNÓSTICO EN LA MÁQUINA DE JUEGO O MEDIO DE JUEGO SIN DINERO EN EFECTIVO).- Controles estarán implementados para cualquier funcionalidad de diagnóstico disponible en la máquina de juego o medio de juego, tal como reportarle al sistema toda la actividad que reflejaría la cuenta o cuentas específicas y persona(s) encargada(s) de realizar estos diagnósticos.



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

Esto permitirá que toda actividad diagnóstica de tipo sin dinero en efectivo que afecte los contadores electrónicos asociados a la máquina de juego o medio de juego sean auditados por la AJ.

Artículo 16°.- (PÉRDIDA DE COMUNICACIÓN).- Si la comunicación entre el SSDE y la máquina de juego se pierde, el juego o elemento de interfaz colector de datos (SMIB) debe exhibir un mensaje al jugador que las transferencias tipo sin dinero en efectivo no podrán ser procesadas durante el momento presente.

Artículo 17°.- (CIFRADO/ENCRIPCIÓN).- Todos los datos transmitidos hacia y desde la máquina de juego o medio de juego deben emplear cierta forma de cifrado/criptación.

Esto no es aplicable a comunicaciones entre la máquina de juego o medio de juego y el elemento de interfaz.

CAPÍTULO V INFORMACIÓN CONTABLE Y EVENTOS SIGNIFICATIVOS

Artículo 18°.- (INFORME/REPORTE DE CONTADORES).- El sistema anfitrión 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
3. Lugar de Expedición (Departamento/País)
4. Dirección del Jugador
5. Fecha de Nacimiento
6. Número de la máquina
7. Número de cuenta del jugador;
8. Hora/fecha de transacción
9. Tipo de Transacción
10. Valor de la transacción
11. Total Comprado
12. Total Pagado
13. Identificador de Operador de Juegos
14. Identificador de Salón de Juegos o Casino
15. 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 19°.- (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





AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEGAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

inicial y final de la cuenta, información de transacciones que representen el número de máquina de juego, cantidad, y fecha/hora.

2. **Reporte de Obligación Financiera.** Este reporte deberá incluir el valor final del día anterior (que sería el valor inicial de hoy) de la obligación financiera del efectivo sin dinero pendiente a pagar, el total ingresado y el total entregado sin dinero en efectivo y valor final del presente día de la obligación financiera.
3. **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 o medio de juego participante contra la actividad del sistema anfitrión sin dinero en efectivo.
4. **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.

CAPÍTULO VI DEL SOFTWARE

Artículo 20°.- (VERIFICACIÓN DEL SOFTWARE).- Cada componente dentro del SSDE, que pudiera afectar la integridad del mismo deberá tener la capacidad de permitir una verificación independiente de integridad del software de los componentes que sean críticos para su operación por un método externo.

Esto deberá ser logrado siendo autenticado por un dispositivo de un tercero, el cual podrá estar integrado dentro del software del componente o teniendo un puerto de interfaz que autentique el medio.

Esta verificación de integridad proporcionará un medio para las verificaciones de software en el campo con el propósito de identificar y validar el programa. Previo a la aprobación del sistema y/o componentes, el laboratorio de ensayos aprobará el método de verificación de integridad.

Si el programa de autenticación está integrado dentro del software, el fabricante debe de recibir una aprobación por escrito del laboratorio de pruebas previo a la solicitud.

CAPÍTULO VII DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO

Artículo 21°.- (CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO).- El contenido de los certificados de cumplimiento, una vez realizadas las pruebas de laboratorio correspondientes por una Empresa Certificadora Acreditada y Autorizada por la AJ, deberá emitirse y presentarse según el formato detallado en el **Anexo A** adjunto a la presente Resolución Regulatoria.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

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 Y
CONTROL SOCIAL DEL JUEGO-AJ



MCM
IAZ
cc: DE
DNJ
DNF
UAI
Fs. Quince (15)





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

ANEXO A

CONTENIDO DE LOS CERTIFICADOS DE CUMPLIMIENTO PARA SISTEMAS SIN DINERO EN EFECTIVO

Fecha del Reporte:

Emitido a: Nombre completo
 Director Ejecutivo
AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO
 Dirección de la AJ
 Bolivia

Emitido por: Nombre y dirección de la empresa certificadora

Evaluado por: Nombre y dirección del laboratorio que realizó los ensayos

Certificación de: Nombre del producto certificado

Número del Archivo: Número del archivo del laboratorio asociado con las pruebas

Estándares Técnicos Evaluados y Resultados de la Evaluación:

Estándares Evaluados	Resultado de la Evaluación
Indicar la resolución(es) que fueron ensayadas para el cumplimiento del producto siendo certificado	Aprobado

SISTEMA

Descripción del Sistema:

Sistema Certificado:

NOMBRE DEL SISTEMA	VERSION

Notas Relativas al Sistema:

* * *





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

Descripción del Software Asociado del Sistema:

Software Asociado del Sistema Certificado:

Nombre del Archivo	Fecha	Versión	Firma de Verificación Nombre de la Aplicación Utilizada

Notas Relativas al Software Asociado del Sistema:

* * *

HARDWARE

Descripción del Hardware Asociado:

Soporte Físico Asociado siendo Certificado:

NUMERO DE PIEZA	DESCRIPCION

