

Cite: **AJ/DE/DNJ/RR/06/2013**

REGLAMENTO ESPECÍFICO PARA SISTEMAS TICKETS (TITO) EN SALONES DE JUEGO O CASINOS

RESOLUCIÓN REGULATORIA N° 01-00006-13

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 TITO instalados en los Salones de Juego





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

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 TICKETS (TITO)
EN SALONES DE JUEGO O CASINOS**

**CAPÍTULO I
SISTEMAS DE VALIDACIÓN E IMPRESIÓN DE TICKETS**

Artículo 1°.- (SISTEMAS DE VALIDACIÓN DE TICKETS).- Un sistema de validación de TICKETS puede ser completamente integrado en un Sistema de Control el Línea (SICEL) o puede existir como una entidad completamente separada. Los Sistemas de Validación de TICKETS son generalmente clasificados dentro de (2) dos tipos:

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

Este Reglamento primariamente atiende sistemas bidireccionales de TICKETS.

Cuando los sistemas de TICKETS de solo emisión son utilizados, algunos de los siguientes quizás no aplique. Un sistema de Validación de TICKETS, tiene que ser implementado e integrado obligatoriamente con un sistema de rastreo de jugador (Player Tracking).

Artículo 2°.- (EMISIÓN DE TICKETS).- Deberá considerar y cumplir lo siguiente:

1. **INFORMACIÓN UTILIZADA POR LA MÁQUINA DE JUEGO O MEDIO DE JUEGO DE UN TICKET. MIENTRAS SE ESTÁ COMUNICANDO CON UN SISTEMA DE VALIDACIÓN:** El sistema de validación de TICKETS deberá ser capaz de comunicar los siguientes datos a la máquina de juego o medio 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;





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- c. Nombre del Salón de Juegos o Casino/Identificador del lugar (es permisible que esta información este contenida como pre-impresa en el mismo Ticket);
- d. Número de la máquina de juego o medio 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 "AAAAMDD 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 o medio de juego representando el número de validación;
- j. La indicación que "El Ticket no tiene Expiración";
- k. Si se apoya la generación de Tickets fuera de línea (offline), un identificador de autenticación fuera de línea debe por lo mínimo estar impreso en la línea inmediata luego del número de validación en el borde guía, que de ninguna manera se sobre-escriba, o de cualquier otra manera que comprometa la impresión del número de validación en el ticket (esto no se requiere para Tickets que no son redimibles en una máquina de juego o medio de juego);
- l. El identificador de autenticación fuera de línea debe ser derivado de un hash u otro método de encriptación seguro de al menos 128 bits que identificará únicamente los Tickets y verificará que el sistema de redención era también el sistema que lo emitió y que pueda validar el valor del ticket;
- m. Para casos donde un identificador de autenticación adecuado no es impreso en el Ticket, la máquina de juego o medio de juego debe imprimir un nuevo ticket de apuesta luego de que la máquina de juego o medio 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 validación o por el SICEL para generar el número de validación de un TICKET debe garantizar un porcentaje insignificante de números de validación repetidos.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

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

El sistema con posterioridad podrá enviar una semilla nueva a la máquina de juego o medio 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. ALGORITMO PARA GENERAR TICKETS FUERA DE LÍNEA, IDENTIFICADORES DE AUTENTIFICACIÓN:** Cuando sea apoyado, el identificador de autenticación fuera de línea debe ser de un valor exclusivo que sea derivado por un método de generación de claves o llaves (HASH) u otro método de encriptación asegurado de por lo menos 128 bits, el cual podrá exclusivamente identificar el instrumento de apuesta, verifique que el sistema de redención también fue el sistema de emisión y valide el monto del TICKET. Los siguientes conjuntos mínimos de entrada de datos deben ser utilizados para crear el identificador de autenticación:

- Identificador de la máquina de juego o medio de juego
- Número de validación
- Monto del TICKET
- Semilla asegurada, llave, etc. proporcionado por el sistema de validación o por el SICEL a la máquina de juego o medio de juego.
- Semillas aseguradas, llaves, etc. como asignadas deben ser suficientemente aleatorias. Medidas para evitar predictibilidad serán evaluadas por el laboratorio de pruebas caso por caso.
- La longitud mínima para cualquier semilla asegurada, llave, etc. implementada por el sistema de validación o por el SICEL será escogido de un grupo de tipo variable especificado por el protocolo de comunicación utilizado. El grupo debe ser compuesto de por los menos 10 elevado a la potencia de 14 (10^{14}) de valores aleatoriamente distribuidos.

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

- Número de Validación
- Nombre Completo del Jugador
- Código de Identificación Personal del Jugador
- Lugar de Expedición (Departamento/País)
- Dirección del Jugador
- Fecha de Nacimiento
- Hora/fecha de transacción





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- 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 o medio de juego imprimió el TICKET (en formato de veinticuatro (24) horas la cual es entendida como el formato de fecha/hora local "AAAAMMDD HHmmSS")
- n. El valor numérico en bolivianos y centavos en numeral y literal (se permitirá solamente dos (2) decimales);
- l. El estado del Ticket (valido, sin redimir, pendiente, anulado, invalido, redención en progreso, redimido, etc.)
- m. Número de la máquina de juego o medio de juego (o número de Estación de caja si la emisión de tickets fuera de la máquina de juego o medio de juego) que identifique de donde fue emitido el ticket.

6. REQUISITOS DEL SISTEMA PARA EL APOYO DE TICKETS FUERA DE LÍNEA: Esta sección es recomendada cuando una rutina de TICKETS fuera de línea aprobada es apoyada.

- a. Apoyar la identificación y redención de TICKETS fuera de línea a través de una aplicación proporcionada por sistema.
- b. Registrar todo acceso y operaciones de usuarios de la aplicación mencionada por 14 días a través de datos archivados o la restauración de copias de respaldos cuando el mantenimiento de dichos datos en una base de datos en vivo es considerada inapropiada.
- c. El sistema de validación o SICEL debe fijar un plazo de expiración máximo que no sea mayor de 30 días de juego para todos los valores proporcionados y los números de validación, semillas, llaves, etc. no utilizados.
- d. Los valores de números de validación expirados, semillas, llaves etc. deben ser descartados de manera que impida la reutilización de valores en combinaciones exclusivas de números de validación, semillas, llaves, etc. por un periodo de tiempo suficiente en el sistema.

Artículo 3°.- (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 o medio de juego a través de un Elemento de interfaz (SMIB) en la máquina de juego o medio de juego, también conocida por colector de datos, si cualquier enlace entre el SMIB y el SICEL pierden conexión, el SMIB tendrá que:

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

Un máximo de dos (2) TICKETS serán aceptables inmediatamente después de una pérdida de





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

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.

Esta sección no aplica a sistemas utilizando una rutina aprobada de Tickets fuera de línea.

CAPÍTULO II PAGO Y REDENCIÓN DE TICKETS

Artículo 4°.- (PAGO POR IMPRESORA DE TICKET).-El pago por impresora de tickets como método de redención de créditos en una máquina de juego o medio de juego es solamente permitido cuando la máquina de juego o medio de juego este enlazada a un Sistema de Validación aprobado o un SICEL que permita la validación del TICKET impreso. La información de validación vendrá del sistema de validación o SICEL que utilice un protocolo de comunicación seguro.

Para el apoyo de emisión de TICKETS fuera de línea, la máquina de juego o medio de juego debe estar enlazado a un sistema de validación aprobado o un SICEL que permita validación de los TICKETS impresos pero que no tenga que estar constantemente comunicándose para la emisión de tickets para ser permisible.

Artículo 5°.- (REDENCIÓN DE TICKETS EN LÍNEA).-_Los TICKETS solamente podrán ser redimibles en máquinas de juego o medios 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 validación. También refiérase a las Resoluciones Regulatorias de la AJ para los requisitos de las máquinas de juego o medios de juego con respecto a la validación de TICKETS.

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:

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

Artículo 6°.- (REDENCIÓN DE TICKETS FUERA DE LÍNEA).- Cuando la redención de tickets fuera de línea es apoyada, los TICKETS solamente podrán ser redimidos en una estación de caja a condición que esté matriculada (registrada) con un sistema de validación para validar TICKETS.

El sistema de validación como mínimo debe apoyar la identificación y redención de TICKETS fuera





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

de línea a través de una aplicación proporcionada por sistema.

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

El sistema de validación debe actualizar el estado del TICKET en la base de datos durante cada etapa del proceso de redención como corresponde. En otras palabras cada vez que el estado del TICKET cambie, el sistema debe actualizar la base de datos. Sobre cada cambio de estado, la base de datos debe indicar la siguiente información:

- a. Fecha y hora del cambio de estado
- b. Estado del ticket
- c. Valor del ticket
- d. Número de la máquina de juego o medio de juego o identificación de origen de la estación de caja de donde vino la información del TICKET.

Artículo 7°.- (REDENCIÓN DE TICKETS DURANTE PÉRDIDA DE COMUNICACIÓN).- En caso que el sistema de datos en línea falle temporalmente y la información de validación no pueda ser enviada al sistema de validación o SICEL, 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 medio de juego o la utilización de un método alternativo, que pueda lograr lo mismo, elaborado por el operador y 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.

Esta sección no aplica a sistemas utilizando una rutina aprobada de tickets fuera de línea.

Artículo 8°.- (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:

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

Artículo 9°.- (NOTIFICACIÓN DE TICKET INVÁLIDO).- El sistema de validación o SICEL deberá tener la capacidad de identificar estas ocurrencias y notificar al cajero que una de las siguientes condiciones existe:

- a. El TICKET no se encuentra en el archivo (fecha pasada, falsificado, etc.); o



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- b. El TICKET ya ha sido pagado; o
- c. 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).

CAPÍTULO III INFORMES Y SEGURIDAD

Artículo 10°.- (INFORMES/REPORTES).- Los siguientes informes deberán generarse como mínimo y conciliarse con todos los TICKETS validados/redimidos:

- a. Reporte de emisión de TICKETS;
- b. Reporte de redención de TICKETS;
- c. Reporte de obligación financiera del Salón de juegos o Casino de los TICKETS
- d. Reporte de desacuerdo de los TICKETS caídos en el apilador de la máquina de juego o medio de juego contra el conteo actual;
- e. El Reporte detallado de transacción deberá estar disponible en el sistema de validación que muestre todos los TICKETS generados por una máquina de juego o medio de juego y todos los TICKETS redimidos por la estación de caja u otra máquina de juego; y
- f. El Reporte de Cajero, cual deberá individualmente detallar los TICKETS, la suma de los TICKETS, pagados por la Estación de Caja.

Los requisitos en los puntos (b) y (d) mencionados, serán exentos cuando existan TICKETS de dos partes en la máquina de juego o medio de juego donde la primera parte es dispensada al jugador como un TICKET original y la segunda parte permanece adjunta al mecanismo de la impresora como una copia (en un rollo continuo) en la máquina de juego o medio de juego.

Artículo 11°.- (SEGURIDAD).- La Seguridad de los Componentes de la Base de Datos y Validación, una vez que la información de validación sea almacenada en la base de datos, éstos datos no podrán ser alterados de ninguna manera. La base de datos del sistema de validación deberán ser encriptados o protegidos por contraseña y deberá tener un rastreo de auditoría de los usuarios, el cual no pueda ser alterado para evitar el acceso no autorizado.

Más aún, la operación normal de cualquier dispositivo que contenga información de TICKETS no tendrá ninguna opción o método que pueda comprometer la información de los TICKETS.

Cualquier dispositivo que contenga información de TICKETS en su memoria no permitirá la eliminación de la información a no ser que primero haya transferido dicha información a la base de datos u otro componente o componentes seguros del sistema de validación.

CAPÍTULO IV DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO

Artículo 12°.- (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. Doce (12)



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

ANEXO A**CONTENIDO DE LOS CERTIFICADOS DE CUMPLIMIENTO
PARA SISTEMAS TITO****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

Notas Relativas al Soporte Físico Asociado:

