

**MINISTERIO DE COMERCIO
EXTERIOR Y TURISMO**

**DECRETO SUPREMO
N° 005-2023-MINCETUR**

**Reglamento de la
Ley N° 31557, que regula
los juegos a distancia y
las apuestas deportivas a
distancia, modificada
por la Ley N° 31806**

NORMAS LEGALES

SEPARATA ESPECIAL

DECRETO SUPREMO N° 005-2023-MINCETUR

**DECRETO SUPREMO QUE APRUEBA EL REGLAMENTO DE LA LEY N° 31557,
LEY QUE REGULA LA EXPLOTACIÓN DE LOS JUEGOS A DISTANCIA Y
APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA****LA PRESIDENTA DE LA REPÚBLICA****CONSIDERANDO:**

Que, la Ley N° 31557, Ley que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, modificada por la Ley N° 31806, tiene por finalidad garantizar que la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia se conduzca con integridad, honestidad, transparencia y trato igualitario; proteger a los sectores vulnerables de la población mediante controles de acceso de menores de edad y ejecución de políticas de juego responsable destinadas a prevenir el desarrollo de conductas adictivas; y, evitar que la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia sea empleada para la comisión de delitos relacionados con el lavado de activos y financiamiento del terrorismo o para la comisión de fraudes, delitos informáticos y cualquier otro propósito ilícito;

Que, la Segunda Disposición Complementaria Final de dicha Ley dispone que mediante Decreto Supremo, el MINCETUR la reglamente;

Que, en consecuencia, resulta necesario dictar el Reglamento de la Ley N° 31557, Ley que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, modificada por la Ley N° 31806, con el objeto de desarrollar sus disposiciones, a fin de garantizar que la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia se conduzca con integridad, honestidad, transparencia y trato igualitario, así como proteger a los sectores vulnerables de la población mediante controles de acceso de menores de edad y ejecución de políticas de juego responsable destinadas a prevenir el desarrollo de conductas adictivas;

De conformidad con el numeral 8) del artículo 118° de la Constitución Política del Perú; y la Ley N° 31557, Ley que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, modificada por la Ley N° 31806;

DECRETA:**Artículo 1. Aprobación**

Apruébase el Reglamento de la Ley N° 31557, Ley que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, compuesto de siete (7) Títulos, cincuenta y siete (57) artículos, tres (3) Disposiciones Complementarias Transitorias, tres (3) Disposiciones Complementarias Finales, dos (2) Anexos y los Estándares Técnicos descritos en el artículo siguiente.

Artículo 2. Estándares Técnicos

Los Estándares Técnicos que forman parte del Reglamento aprobado en el artículo anterior son los siguientes:

- Estándares Técnicos I para las Plataformas Tecnológicas de los Juegos a Distancia.
- Estándares Técnicos II para las Plataformas Tecnológicas de apuestas deportivas a distancia.
- Estándares Técnicos III para auditoría operacional de las plataformas tecnológicas.
- Estándares Técnicos IV para datos económicos que la plataforma tecnológica debe transmitir al Data Center del MINCETUR.

Artículo 3. Financiamiento

La implementación de las acciones derivadas del presente Decreto Supremo se financia con cargo al presupuesto institucional de las entidades públicas involucradas, sin demandar recursos adicionales al Tesoro Público.

Artículo 4. Publicación

Dispóngase la publicación del presente Decreto Supremo y del Reglamento aprobado en el artículo 1, en la Plataforma Digital Única del Estado Peruano para Orientación al Ciudadano (www.gob.pe), así como en el Portal Web Institucional del Ministerio de Comercio y Turismo (www.gob.pe/mincetur), el mismo día de su publicación en el Diario Oficial "El Peruano".

Artículo 5.- Refrendo

El presente Decreto Supremo es refrendado por el Ministro de Comercio Exterior y Turismo.

Dado en la Casa de Gobierno, en Lima, a los diez días del mes de octubre del año dos mil veintitrés.

DINA ERCILIA BOLUARTE ZEGARRA
Presidenta de la República

JUAN CARLOS MATHEWS SALAZAR
Ministro de Comercio Exterior y Turismo

REGLAMENTO DE LA LEY N° 31557, LEY QUE REGULA LA EXPLOTACIÓN DE LOS JUEGOS A DISTANCIA Y APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.- Abreviaturas y Definiciones

Para los efectos de este Reglamento se entiende por:

1.1 Ajuste de saldo: Corrección manual realizada por el Titular en la cuenta de juego sobre depósitos realizados por el jugador o premios obtenidos.

1.2 Algoritmo: Un conjunto finito de instrucciones inequívocas realizadas en una secuencia definida para alcanzar un objetivo, especialmente una regla matemática o procedimiento utilizado en el cálculo de un resultado deseado.

1.3 Algoritmo Hash: Una función que convierte una secuencia de datos resultando en una secuencia alfanumérica de longitud fija y tiene como variante al algoritmo SHA-1.

1.4 Algoritmo SHA-1: Variante del algoritmo Hash autorizado de oficio por el MINCETUR para la verificación del programa de control u otros componentes, software, aplicaciones, modelo de base de datos.

1.5 Apuesta deportiva a distancia: Juego a distancia, caracterizado por su aleatoriedad, que se desarrolla en Plataformas Tecnológicas en el que se apuesta sobre el resultado de un evento deportivo o sobre cualquier otro hecho o circunstancia que puede producirse en dicho evento deportivo. Únicamente son objeto de apuesta aquellos eventos deportivos que formen parte de una asociación, federación o liga deportiva nacional o internacional debidamente acreditada y autorizada en el país en el que se desarrolla. También califican como apuesta deportiva a distancia aquellas que se realizan sobre actividades afines a los deportes electrónicos (e-sport), tales como deportes de fantasía y deportes virtuales.

1.6 Atracción misteriosa: Atracción que puede aparecer o no durante el desarrollo de un juego y cuyo resultado no está asociado a una combinación de tabla de pagos específica, debiendo cumplir con lo señalado en los Estándares Técnicos I aprobados. Es llamada también "Premio Misterioso". Cuando la atracción misteriosa otorga un premio este es redimible en dinero al finalizar el juego.

1.7 Autenticación: Verificación de la identidad de un usuario, del proceso, del paquete de software o del dispositivo, como un requerimiento para permitir el acceso a los recursos de la Plataforma Tecnológica.

1.8 Centro de Educación: Establecimiento en el que se imparte educación básica regular, conforme a la autorización otorgada por el Ministerio de Educación.

1.9 Comisión por servicio: Cantidad de dinero que cobra el Titular por concepto de administrar un torneo/competencia o juego donde dos o más jugadores compiten por ganar un premio.

1.10 Control de Acceso: Proceso para conceder o denegar una solicitud específica para obtener y utilizar información confidencial y servicios asociados del sistema; y, para entrar físicamente a la infraestructura crítica del centro de datos y su red de comunicación.

1.11 Créditos de bonificación: Son créditos otorgados por el Titular al jugador como parte de una promoción comercial (bonificación promocional), a las que se alude en el numeral 16.2 del artículo 16 de la Ley. Estas pueden

ser bonificaciones de bienvenida o similares (tales como bonificación de cumpleaños, bonificación de aniversario, bonificación por el lanzamiento de una nueva modalidad de juego, entre otros). Los créditos de bonificación son restringidos, puesto que no se permite su cambio por dinero hasta el cumplimiento de una condición establecida por el Titular.

1.12 Cuenta de Juego: Cuenta en la que se registra la información del jugador relativa a sus transacciones financieras, tales como depósitos y retiros de dinero; apuestas, juegos, premios y ajustes de saldo; bonificaciones y devoluciones; y demás eventos u ocurrencia que se encuentre contemplada en los Estándares Técnicos aprobados. Esta información se registra en línea en la Plataforma Tecnológica.

1.13 Cuenta de Usuario: Cuenta en la que se registran los datos de identificación del jugador. Esta información se registra en línea en la Plataforma Tecnológica.

1.14 Cuota: Valor que establece el pago potencial de una apuesta y sus condiciones para que una apuesta sea ganadora o perdedora.

1.15 Deporte de fantasía: Actividad afín al deporte electrónico donde los jugadores crean su propio equipo deportivo virtual, integrado por jugadores reales de algún deporte específico (fútbol, básquet, entre otros) en el que los equipos compiten basándose en las estadísticas de su rendimiento en partidos reales.

1.16 Deporte electrónico: También llamado e-sport, son torneos y competencias entre jugadores de videojuegos. Por lo general, los deportes electrónicos son competiciones de videojuegos multijugador, particularmente entre jugadores profesionales. Tales como: League of Legends, Counter Strike, Overwatch, Dota, entre otros.

1.17 Deporte virtual: Actividad afín al deporte electrónico en el que se simula eventos deportivos, competiciones y carreras de caballos, cuyos resultados son determinados únicamente por un generador de números aleatorios (GNA).

1.18 Desborde: Pozo que contiene las contribuciones que exceden el premio mayor progresivo o el límite del premio mayor progresivo incremental.

1.19 DGJCMT: Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas dependiente del Viceministerio de Turismo del MINCETUR es la autoridad administrativa encargada, a nivel nacional, de regular, autorizar, revocar, fiscalizar y sancionar la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia.

1.20 Documento de identidad: Documento Nacional de Identidad (DNI), tratándose de ciudadanos peruanos, Carnet de Extranjería, tratándose de ciudadanos extranjeros residentes en el Perú o Pasaporte, tratándose de ciudadanos extranjeros no residentes en el Perú.

1.21 Entorno de Juego en Vivo: Locación o estudio físico que utiliza tecnología de transmisión de video en tiempo real para proporcionar modalidades de juegos de casino en vivo a un medio de juego de la Plataforma Tecnológica, que permite al jugador participar del juego, interactuar con los asistentes del mismo y con otros jugadores. Las modalidades de juegos de casino en vivo son las autorizadas y registradas por el MINCETUR. Las salas de juegos de casino autorizadas por el MINCETUR, al amparo de la Ley N° 27153, pueden contar con

ambientes de entorno de juego en vivo, debiendo cumplir con los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

1.22 Garantía: Depósito Bancario, Carta Fianza Bancaria o Póliza de Caución a que hace referencia el artículo 22 de la Ley.

1.23 Garantía de los Laboratorios de Certificación: Depósito Bancario, Carta Fianza Bancaria o Póliza de Caución a la que hace referencia el artículo 23 de la Ley.

1.24 Generador de Números Aleatorios (GNA): Dispositivo físico o computacional, algoritmo, o sistema diseñado para producir números de forma indistinguible de una selección aleatoria.

1.25 Interfaz del Jugador: Aplicación o programa informático a través del cual el usuario visualiza o interactúa con el software del jugador para comunicar sus acciones a la Plataforma Tecnológica.

1.26 Juego con Habilidad: Modalidad de juego a distancia que incluye un componente de habilidad que le permite al jugador tener una probable influencia en el resultado del juego, dentro de un periodo de juego continuo.

1.27 Juego de deportes de fantasía: Modalidad de apuesta deportiva a distancia en el que los participantes conforman equipos imaginarios o virtuales respecto de jugadores reales (atletas y/o deportista) de un deporte profesional.

1.28 Juego de Persistencia: Modalidad de juego a distancia asociado con un atributo único e incorpora una función que permite avanzar hacia la concesión de mejoras y/o bonificaciones del juego mediante el logro de resultado del juego designado.

1.29 Juego en Vivo: Modalidad de juego a distancia que corresponde a un juego de casino remoto realizado en un entorno de juego en vivo por un asistente de juego (dealer, crupier, etc.) y/u otro equipo de juego (ruleta automática, bolillero, medio de juego, etc.), en el que los jugadores tienen la capacidad de revisar y comunicar las decisiones del juego a través de la Plataforma Tecnológica.

1.30 Ley: Ley N° 31557, Ley que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, modificada por la Ley N° 31806.

1.31 Ley General de Sociedades: Aprobada mediante la Ley N° 26887.

1.32 Ley de Radio y Televisión: Aprobada mediante la Ley N° 28278.

1.33 Ley para la Prevención y Tratamiento de la Ludopatía en las Salas de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas: Aprobada mediante la Ley N° 29907.

1.34 LPAG: Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General, cuyo Texto Único Ordenado ha sido aprobado por el Decreto Supremo N° 004-2019-JUS.

1.35 Medio de juego: Dispositivo electrónico que permite la ejecución o formalización de apuestas colocadas directamente por el jugador en la Plataforma Tecnológica de juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia. Existen dos tipos de medios de juego: Los que no requieren autorización y registro (homologación) como son computadora personal, laptop, teléfono móvil, tableta, y los que sí requieren autorización y registro (homologación) como los terminales de apuestas deportivas. El medio de juego utilizado en una sala de juegos de apuestas deportivas a distancia, únicamente debe permitir apuestas deportivas a distancia.

1.36 Mercado: Diferentes alternativas u opciones para apostar sobre un evento deportivo determinado.

1.37 MINCETUR: Ministerio de Comercio Exterior y Turismo.

1.38 NIT: Número de identificación tributaria.

1.39 Ocurrencia: Todo suceso casual, hecho, evento no deseado o inesperado, que aparece durante el desarrollo del juego, el mismo que siempre va a quedar registrado en la cuenta de juego, de acuerdo a lo señalado en los Estándares Técnicos aprobados.

1.40 Pozo: Depósito acumulado de premio mayor progresivo o contribución monetaria de premio mayor progresivo incremental.

1.41 Premio de bonificación: Son créditos que obtiene(n) el(los) jugador(es) como premio, luego de participar en alguna de las atracciones que forman parte o están asociadas a un programa de juego, a las que se alude en el numeral 16.1 del artículo 16 de la Ley. Dentro de los premios de bonificación se encuentran los obtenidos en las modalidades de bonificación comunitaria, bonificación de doblarse/arriesgarse, entre otros.

1.42 Premio Mayor: Premio máximo otorgado en una modalidad de juego o premio mayor progresivo o premio mayor progresivo incremental.

1.43 Premio Mayor Progresivo: Premio del sistema progresivo que aumenta de acuerdo con los créditos apostados en el juego.

1.44 Premio Mayor Progresivo Incremental: Premio del sistema progresivo que aumenta de acuerdo con una o más condiciones específicas establecidas por las reglas del juego, así como con los créditos apostados en el juego.

1.45 Procedimiento de autorización de la Integración: Procedimiento administrativo a través del cual el MINCETUR autoriza la interconexión entre la Plataforma Tecnológica y los servicios ofrecidos por los proveedores de servicios vinculados. El Titular debe previamente acreditar, mediante un Certificado de Cumplimiento otorgado por un Laboratorio de certificación autorizado, que dicha integración reúne las condiciones señaladas en los Estándares Técnicos aprobados.

1.46 Programa de control: Software que controla los comportamientos con relación a cualquier estándar técnico aplicable y/o requisito regulatorio.

1.47 Programa de juego: Secuencia de instrucciones, desarrolladas y escritas para realizar una tarea específica (generación de juegos basados en el azar), la cual se ejecuta en una Plataforma Tecnológica y debe garantizar a los jugadores, sobre la base del azar y las probabilidades, un porcentaje de retorno teórico no menor al ochenta y cinco por ciento (85%).

1.48 Reglamento: Reglamento de la Ley.

1.49 Reglamento Nacional de Tránsito: Texto Único Ordenado aprobado por Decreto Supremo N° 016-2009-MTC.

1.50 SBS: Superintendencia de Banca, Seguros y Administradoras Privadas de Fondos de Pensiones.

1.51 Sala de Juego de Apuestas Deportivas a Distancia: Establecimiento físico en el que, de manera exclusiva o como una actividad adicional a la venta de otros productos o servicios, se explotan Plataformas Tecnológicas de apuestas deportivas a distancia. Puede estar instalada en salas de juegos de casino y/o de máquinas tragamonedas autorizadas por el MINCETUR.

1.52 Sistema de video: Sistema de circuito cerrado de video con las especificaciones detalladas en el presente Reglamento y Directivas de obligatorio cumplimiento.

1.53 Sistema progresivo de juegos múltiples: Modalidad de sistema progresivo que vincula múltiples juegos dentro de la misma Plataforma Tecnológica. El sistema progresivo debe cumplir con lo señalado en los Estándares Técnicos aprobados.

1.54 Sistema progresivo de sitio múltiple: Modalidad de sistema progresivo que interconecta a múltiples Plataformas Tecnológicas. El sistema progresivo debe cumplir con lo señalado en los Estándares Técnicos aprobados.

1.55 Sistema progresivo independiente: Modalidad de sistema progresivo stand alone, es decir que no está vinculado a ningún otro juego. El sistema progresivo debe cumplir con lo señalado en los Estándares Técnicos aprobados.

1.56 Sucursal: Establecimiento secundario a través del cual una sociedad desarrolla, en lugar distinto a su domicilio, determinadas actividades comprendidas dentro de su objeto social, conforme al artículo 396 de la Ley General de Sociedades.

1.57 SUNARP: Superintendencia Nacional de los Registros Públicos.

1.58 SUNAT: Superintendencia Nacional de Aduanas y de Administración Tributaria.

1.59 Templo: Espacio físico de culto especialmente acondicionado en donde se permite el ingreso libre de personas con la finalidad de celebrar ritos de carácter religioso incluyendo a la Iglesia Católica, y otras, cuya confesión deben estar inscritas en el Registro de Entidades Religiosas del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos.

1.60 Titular: Persona jurídica autorizada por el MINCETUR para la explotación de una Plataforma Tecnológica de juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia.

1.61 Titular de la Plataforma Tecnológica: Persona jurídica reconocida por el MINCETUR como el fabricante de la Plataforma Tecnológica de juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia autorizada y registrada (homologada).

1.62 TUPA: Texto Único de Procedimientos Administrativos del MINCETUR.

Artículo 2.- Funciones del MINCETUR

2.1 El MINCETUR ejerce las facultades administrativas de regulación, autorización, revocación, fiscalización y sanción respecto a la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia previstas en la Ley, a través de la DGJCMT.

2.2 El MINCETUR mantiene actualizadas en el Portal Web institucional las autorizaciones vigentes de explotación de Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, las autorizaciones de las salas de juegos de apuestas deportivas a distancia y los registros vinculados con la autorización y registro (homologación).

2.3 El Viceministerio de Turismo del MINCETUR, resuelve en segunda y última instancia administrativa los procedimientos de autorización, sanción y denuncias, vinculadas con la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia.

Artículo 3.- Competencia de las Municipalidades

El MINCETUR publicará las autorizaciones de explotación concedidas a los Titulares en el portal web institucional.

Las municipalidades otorgan licencias de funcionamiento para explotar salas de juegos de apuestas deportivas a distancia únicamente a personas jurídicas que cuenten con autorización expedida por el MINCETUR para la explotación de una Plataforma Tecnológica de apuestas deportivas a distancia, bajo responsabilidad de los funcionarios competentes.

Las municipalidades pueden ampliar el giro principal de la licencia municipal de funcionamiento, en el caso de los establecimientos en los que se explota salas de juego de apuestas deportivas a distancia como una actividad adicional a la venta de otros productos o servicios, siempre que se acredite la autorización expedida por el MINCETUR al Titular.

Artículo 4.- Titulares de las Autorizaciones de Explotación de Plataformas Tecnológicas

De acuerdo con lo establecido en la Ley, los Titulares son:

- 4.1 Personas jurídicas constituidas en el Perú.
- 4.2 Sucursales establecidas en el Perú de personas jurídicas constituidas en el exterior.
- 4.3 Personas jurídicas constituidas en el exterior.

Artículo 5.- Exclusión Voluntaria de las Personas Prohibidas de participar en los Juegos a Distancia y/o Apuestas Deportivas a Distancia

5.1 Conforme al numeral 28.5 del artículo 28 de la Ley, no pueden participar en las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia las personas inscritas en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casinos y Máquinas Tragamonedas, a cargo de la DGJCMT creado al amparo de la Ley N° 29907.

5.2 Para el cumplimiento de la obligación contenida en el numeral precedente los Titulares son responsables de acceder a la información que obra en el Registro; así como, garantizar la reserva de identidad de la persona inscrita en virtud de lo dispuesto en la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales y su Reglamento.

5.3 El MINCETUR pone a disposición de los Titulares la información del Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas.

5.4 Los Titulares deben incluir en la página principal de las Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia un enlace direccionado al Portal Web del MINCETUR para la inscripción en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas.

TÍTULO II

AUTORIZACIONES PARA LA EXPLOTACIÓN DE LOS JUEGOS A DISTANCIA Y APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA

CAPÍTULO I

AUTORIZACIÓN PARA LA EXPLOTACIÓN DE PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS

Artículo 6.- Requisitos para la Autorización de Explotación de Plataformas Tecnológicas a sucursales establecidas en el Perú de personas jurídicas constituidas en el exterior

Para otorgar la autorización de explotación de Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, las sucursales establecidas en el Perú de personas jurídicas constituidas en el exterior presentan una solicitud ante el MINCETUR, adjuntando la siguiente información y/o documentación:

- a) Formulario de solicitud
- b) Número de RUC, número de partida registral, asiento registral y así como la zona registral en la que se encuentre inscrita la sucursal expedido por Registros Públicos.

c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral, asiento registral, así como la zona registral donde obre la representación, conforme a Registros Públicos.

d) Declaración jurada suscrita por el representante legal, conteniendo la relación de proveedores de servicios vinculados con la Plataforma Tecnológica de los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, con sus respectivos códigos de registro otorgados por el MINCETUR y la descripción del (los) servicio(s) prestado(s).

e) Declaración jurada suscrita por el representante legal con facultades inscritas en Registros Públicos señalando que los socios, directores, gerentes y representantes con facultades inscritas, según corresponda, no se encuentran incurso, en el Perú ni en su país de origen, en los impedimentos establecidos en el artículo 11 del presente Reglamento.

f) Identificación del código de registro otorgado por el MINCETUR a la Plataforma Tecnológica que pretenda explotar.

g) Relación detallada, según corresponda, de:

1. Los programas de juego con el nombre del fabricante, código de identificación y código de registro otorgado por el MINCETUR.

2. Los sistemas progresivos con el nombre del fabricante, código de identificación y código de registro otorgado por el MINCETUR.

3. Las modalidades de juegos de casino en vivo con el nombre comercial y código de registro otorgado por el MINCETUR.

4. Las modalidades de juego con el nombre comercial y código de registro otorgado por el MINCETUR.

5. Los modelos de terminales de apuestas deportivas con el nombre del fabricante, código de identificación y código de registro otorgado por el MINCETUR que pretendan explotar.

h) Relación de socios, gerentes, directores y representantes con facultades inscritas en Registros Públicos o del documento equivalente en el país de origen, a la fecha de presentación de la solicitud. En el caso de los socios, la información se encuentra referida a los accionistas titulares de acciones cuya participación en el capital de la persona jurídica sea igual o mayor al 10% (diez por ciento), que obre en el libro de matrícula de acciones o del instrumento equivalente en el país de origen. Asimismo, en el caso de las personas antes señaladas, deberán presentar lo siguiente:

1. Relación detallada y valorizada de sus bienes.
2. Carta de referencia bancaria.
3. Reporte de cumplimiento de sus obligaciones emitido por una central de riesgo o instrumento equivalente en su país de origen.

i) Descripción de los procesos de gestión de cambios que detallen los procedimientos de evaluación para identificar la criticidad de las actualizaciones de la Plataforma Tecnológica, para lo cual deben cumplir lo señalado en los Estándares Técnicos III aprobados.

j) Copia de Estados Financieros elaborados con fecha de cierre al mes anterior a la fecha de presentación de la solicitud y los Estados Financieros de los dos (02) últimos ejercicios fiscales, o del instrumento equivalente en el país de origen. Los Estados Financieros deben estar suscritos por el representante legal permanente en el Perú y por contador público colegiado o quien haga sus veces, conforme a la normativa vigente en el país de origen.

k) En caso la persona jurídica esté recién constituida o no haya tenido operaciones comerciales en los dos (02) últimos ejercicios fiscales, debe presentar, además de los Estados Financieros elaborados con fecha de cierre al mes anterior a la fecha de presentación de la solicitud, copia de un estudio de prefactibilidad que contenga los estados financieros proyectados de los tres (03) ejercicios posteriores a la fecha de presentación de su solicitud, suscritos por el representante legal permanente en el Perú y por contador público colegiado o quien haga sus veces, conforme a la normativa vigente en el país de origen.

l) Copia del libro de matrícula de acciones o del instrumento equivalente en el país de origen.

m) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

La documentación debe presentarse debidamente traducida al idioma español con la indicación y suscripción del traductor de la misma, de conformidad con lo establecido en el numeral 49.1.2 del artículo 49 de la LPAG, en caso corresponda.

El MINCETUR otorga un registro único al Titular.

Artículo 7.- Requisitos para la Autorización de Explotación de Plataformas Tecnológicas a Personas Jurídicas constituidas en el exterior que no cuenten con sucursal en el Perú

Para otorgar la autorización de explotación de Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia de personas jurídicas constituidas en el exterior que no cuenten con sucursal en el Perú presentan una solicitud ante el MINCETUR, adjuntando la siguiente información y/o documentación:

a) Formulario de solicitud.

b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el NIT del país de origen de la persona jurídica solicitante.

c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral donde obre la representación, así como la zona registral donde obre la representación, conforme a Registros Públicos.

d) Declaración jurada suscrita por el representante legal, conteniendo la relación de proveedores de servicios vinculados con la Plataforma Tecnológica de los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, sus respectivos códigos de registro otorgados por el MINCETUR y la descripción del (los) servicio (s) prestado (s).

e) Declaración jurada suscrita por el representante legal con facultades inscritas en Registros Públicos señalando que los socios, directores, gerentes y representantes con facultades inscritas no se encuentran incurso, en el Perú ni en su país de origen, en los impedimentos establecidos en el artículo 11 del presente Reglamento.

f) Identificación del código de registro otorgado por el MINCETUR a la Plataforma Tecnológica que pretenda explotar.

g) Relación detallada, según corresponda, de:

1. Los programas de juego con el nombre del fabricante, código de identificación y código de registro otorgado por el MINCETUR.

2. Los sistemas progresivos con el nombre del fabricante, código de identificación y código de registro otorgado por el MINCETUR.

3. Las modalidades de juegos de casino en vivo con el nombre comercial y código de registro otorgado por el MINCETUR.

4. Las modalidades de juego con el nombre comercial y código de registro otorgado por el MINCETUR.

5. Los modelos de terminales de apuestas deportivas con el nombre del fabricante, código de identificación y código de registro otorgado por el MINCETUR que pretendan explotar.

h) Descripción de los procesos de gestión de cambios que detallen los procedimientos de evaluación para identificar la criticidad de las actualizaciones de la Plataforma Tecnológica, para lo cual deben cumplir lo señalado en los Estándares Técnicos III aprobado.

i) Relación de socios, gerentes, directores y representantes con facultades inscritas en Registros Públicos o del documento equivalente en el país de origen, a la fecha de presentación de la solicitud. En el caso de los socios, la información se encuentra referida a los accionistas titulares de acciones cuya participación en el capital de la persona jurídica sea igual o mayor al 10% (diez por ciento). Asimismo, en el caso de las personas antes señaladas, deberán presentar lo siguiente:

1. Relación detallada y valorizada de sus bienes.
2. Carta de referencia bancaria.
3. Reporte de cumplimiento de sus obligaciones emitido por una central de riesgo o instrumento equivalente en su país de origen.

j) Copia de Estados Financieros elaborados con fecha de cierre al mes anterior a la fecha de presentación de la solicitud y los Estados Financieros de los dos (02) últimos ejercicios fiscales, o del instrumento equivalente en el país de origen. Los Estados Financieros deben estar suscritos por el representante legal permanente en el Perú y por contador público colegiado o quien haga sus veces, conforme a la normativa vigente en el país de origen.

k) En caso la persona jurídica esté recién constituida o no haya tenido operaciones comerciales en los dos (02) últimos ejercicios fiscales, debe presentar, además de los Estados Financieros elaborados con fecha de cierre al mes anterior a la fecha de presentación de la solicitud, copia de un estudio de prefactibilidad que contenga los estados financieros proyectados de los tres (03) ejercicios posteriores a la fecha de presentación de su solicitud, suscritos por el representante legal permanente en el Perú y por contador público colegiado o quien haga sus veces, conforme a la normativa vigente en el país de origen.

l) Copia del libro de matrícula de acciones o del instrumento equivalente en el país de origen.

m) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

La documentación debe presentarse debidamente traducida al idioma español con la indicación y suscripción del traductor de la misma, de conformidad con lo establecido en el numeral 49.1.2 del artículo 49 de la LPAG, en caso corresponda.

El MINCETUR otorga un registro único al Titular.

Artículo 8.- Requisitos para la Autorización de Explotación de Plataformas Tecnológicas a Personas Jurídicas constituidas en el Perú

Para otorgar la autorización de explotación de Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, las personas jurídicas constituidas en el Perú presentan una solicitud ante el MINCETUR, adjuntando la siguiente información y/o documentación:

- a) Formulario de solicitud.
- b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de RUC, número de partida registral y asiento registral, así como la zona registral a la que pertenece la persona jurídica solicitante.
- c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral donde obre la representación, así como la zona registral a la que pertenece conforme a Registros Públicos.
- d) Número de Documento de Identidad de cada uno de los socios, directores, gerentes y apoderados con facultades inscritas en el Registro de Personas Jurídicas de la SUNARP.
- e) Declaración jurada suscrita por el representante legal, conteniendo la relación de proveedores de servicios vinculados con la Plataforma Tecnológica de los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, sus respectivos códigos de registro otorgados por el MINCETUR y la descripción del (los) servicio (s) prestado (s).
- f) Identificación del código de registro otorgado por el MINCETUR a la Plataforma Tecnológica que pretende explotar.
- g) Relación detallada, según corresponda, de:

1. Los programas de juego con el nombre del fabricante, código de identificación y código de registro otorgado por el MINCETUR.

2. Los sistemas progresivos con el nombre del fabricante, código de identificación y código de registro otorgado por el MINCETUR.

3. Las modalidades de juegos de casino en vivo con el nombre comercial y código de registro otorgado por el MINCETUR.

4. Las modalidades de juego con el nombre comercial y código de registro otorgado por el MINCETUR.

5. Los modelos de terminales de apuestas deportivas con el nombre del fabricante, código de identificación y código de registro otorgado por el MINCETUR que pretendan explotar.

h) Relación de socios, gerentes, directores y representantes con facultades inscritas en Registros Públicos a la fecha de presentación de la solicitud. En el caso de los socios, la información se encuentra referida a los accionistas titulares de acciones cuya participación en el capital de la persona jurídica sea igual o mayor al 10% (diez por ciento), que figuren inscritos en el libro de matrícula de acciones. Asimismo, en el caso de las personas antes señaladas, deberán presentar lo siguiente:

1. Relación detallada y valorizada de sus bienes.
2. Carta de referencia bancaria.
3. Reporte de cumplimiento de sus obligaciones emitido por una central de riesgo o instrumento equivalente en su país de origen.

i) Descripción de los procesos de gestión de cambios que detallen los procedimientos de evaluación para identificar la criticidad de las actualizaciones de la Plataforma Tecnológica, para lo cual debe cumplir con lo señalado en los Estándares Técnicos III aprobado.

j) Copia de Estados Financieros elaborados con fecha de cierre al mes anterior a la fecha de presentación de la solicitud y los Estados Financieros de los dos (02) últimos ejercicios fiscales. Los Estados Financieros deben estar suscritos por el representante legal y por contador público colegiado.

k) En caso la persona jurídica esté recién constituida o no haya tenido operaciones comerciales en los dos (02) últimos ejercicios fiscales, debe presentar, además de los Estados Financieros elaborados con fecha de cierre al mes anterior a la fecha de presentación de la solicitud, copia de un estudio de prefactibilidad que contenga los estados financieros proyectados de los tres (03) ejercicios posteriores a la fecha de presentación de su solicitud, suscritos por el representante legal y por contador público colegiado.

l) Copia del libro de matrícula de acciones.

m) Declaración jurada suscrita por el representante legal, señalando que la persona jurídica constituida en el Perú no ha sido sancionada por responsabilidad administrativa según la Ley N° 30424.

n) Declaración jurada suscrita por cada uno de los socios, gerentes, directores y representantes con facultades inscritas en Registros Públicos señalando que no se encuentran incursos en los impedimentos establecidos en el artículo 11 del presente Reglamento.

o) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

El MINCETUR otorga un registro único al Titular.

Si el Titular tiene más de una autorización para la explotación de salas de juegos de apuestas deportivas a distancia, se le asigna un número correlativo por cada sala de juego de apuestas deportivas a distancia.

Artículo 9.- Evaluación Económico Financiera para la Autorización de Explotación de Plataformas Tecnológicas

Para efecto de la evaluación económico financiera, el MINCETUR utiliza indicadores financieros de solvencia, liquidez y rentabilidad para determinar la solvencia económico financiera de la persona jurídica solicitante y/o Titular. Dichos indicadores se usan de manera comparativa respecto de dos (02) o más ejercicios fiscales históricos o proyectados.

En el caso del indicador financiero de solvencia, el patrimonio de la persona jurídica del solicitante y/o Titular no debe reflejar saldo negativo.

Asimismo, el MINCETUR verifica la solvencia económica financiera de los socios, gerentes, directores y representantes con facultades inscritas en Registros Públicos de la persona jurídica solicitante y/o Titular, de acuerdo a la información presentada en los artículos 6, 7 y 8 del presente Reglamento, según corresponda.

Artículo 10.- Alcances de la Evaluación Económico Financiera

a) El MINCETUR verifica la solvencia económico financiera de la persona jurídica solicitante y/o Titular.

b) El MINCETUR verifica la solvencia económico financiera de los socios, gerentes, directores y representantes con facultades inscritas en Registros Públicos de la persona jurídica solicitante y/o Titular.

c) La evaluación económico financiera tiene carácter permanente y se realiza durante la vigencia de la autorización de explotación de Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia otorgada por el MINCETUR.

d) El MINCETUR brinda a la UIF-Perú, el acceso a los informes en los que constan los resultados de las evaluaciones económico financieras, a través un repositorio. Dicha información se encuentra actualizada trimestralmente.

e) El MINCETUR pone a disposición de la SUNAT, en la forma, plazo y condiciones que esta establezca mediante resolución de superintendencia emitida previa coordinación con el MINCETUR, las autorizaciones de explotación de plataformas tecnológicas concedidas y los resultados de las evaluaciones económico-financieras a que se refiere el numeral 7.5 del artículo 7 de la Ley. Dicha información puesta a disposición de la SUNAT debe estar actualizada.

Artículo 11.- Evaluación de Antecedentes

Para la evaluación de antecedentes a que se refiere el numeral 27.3 del artículo 27 de la Ley, el MINCETUR verifica que el socio, director, gerente o representante legal con facultades inscritas en el Registro de Personas Jurídicas de la SUNARP no se halle en los siguientes supuestos:

a) Sea funcionario público o directivo público, conforme a lo dispuesto en la Ley N° 30057.

b) Sea servidor público o trabajador del MINCETUR que directa o indirectamente participe de las labores de autorización, fiscalización y sanción de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia.

c) Sea o haya sido socio, director, gerente o representante legal de una empresa sancionada por la explotación no autorizada de Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia y/o de salas de juego a distancia y/o de apuestas deportivas a distancia.

d) Tenga proceso judicial pendiente promovido por el Estado por incumplir la Ley y el presente Reglamento.

e) Cuenten con sentencia consentida y ejecutoriada en su contra por procesos promovidos por el Estado por incumplir la Ley y el presente Reglamento.

f) Registre protestos no levantados a la fecha de presentación de la solicitud, en el Perú o en su país de origen.

g) Se haya determinado su reestructuración o liquidación o haya sido declarado en quiebra, como consecuencia de un Procedimiento Concursal Ordinario o Preventivo, en el Perú o en su país de origen.

h) Haya sido inhabilitado para la explotación de juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, en el Perú o en su país de origen.

i) Haya sido condenado por delito de tráfico de drogas, terrorismo, contra la seguridad nacional, lavado de activos, financiamiento del terrorismo, organización criminal, aun cuando hayan sido rehabilitados, en el Perú o en su país de origen.

Artículo 12.- Responsabilidad del Titular para la Explotación de Plataformas Tecnológicas

El Titular se encuentra obligado como condición previa al inicio de operaciones de la explotación de la Plataforma

Tecnológica y/o de la apertura de la sala de apuestas deportivas a distancia a:

a) Otorgar la garantía prevista en los artículos 22 y 24 de la Ley y a entregar al MINCETUR, bajo apercibimiento de incurrir en infracción administrativa.

b) Comunicar el dominio con la extensión que utilizará para la explotación de la Plataforma Tecnológica de los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, según corresponda, bajo apercibimiento de incurrir en infracción administrativa.

c) Proporcionar al MINCETUR los usuarios y/o claves de acceso a los servidores y base de datos de la Plataforma Tecnológica de juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia autorizada.

CAPÍTULO II AUTORIZACIÓN DE LOS LABORATORIOS DE CERTIFICACIÓN

Artículo 13.- Autorización de Laboratorio de Certificación

El laboratorio de certificación debe presentar una solicitud con la siguiente información y/o documentación:

a) Formulario de solicitud.

b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de RUC o NIT del país de origen de la persona jurídica solicitante, número de partida registral y asiento registral, así como la zona registral a la que pertenece o del instrumento equivalente en el país de origen.

c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral donde obre la representación, así como la zona registral a la que pertenece.

d) Documento que describa y sustente:

1. Capacidad tecnológica para la certificación, emisión de informes y auditorías de las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia;
2. Los medios técnicos y la infraestructura empleados para el desarrollo de su actividad; y,
3. Los talleres, laboratorios y oficinas con los que cuenta.

e) Copia de la documentación con la que se acredite cinco (05) años de experiencia en la evaluación técnica requerida para la emisión de informes y/o certificaciones, tales como calificaciones o autorizaciones obtenidas en otras jurisdicciones.

f) Declaración Jurada de no tener vinculación técnica, comercial, financiera o de cualquier otra naturaleza con los Titulares de Plataformas Tecnológicas y/o proveedores de servicios vinculados, con excepción de la relación comercial generada como consecuencia del servicio prestado para las labores de evaluación técnica y certificaciones.

g) Relación de personas autorizadas por el Laboratorio de Certificación para suscribir los Certificados de Cumplimiento.

h) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA

El MINCETUR otorga un registro único al Laboratorio de Certificación autorizado, donde se consigna la razón social o denominación social y el(los) responsable(s) de suscribir los Certificados de Cumplimiento.

Las variaciones de los datos contenidos en el Registro se tramitan conforme con lo establecido en el presente artículo, en lo que resulte aplicable.

Artículo 14.- Obligaciones del Laboratorio de Certificación Autorizado

El laboratorio de certificación autorizado tiene las siguientes obligaciones:

a) El Laboratorio de Certificación autorizado se encuentra obligado a otorgar la garantía a la que se refiere los artículos 23 y 24 de la Ley, y entregar al MINCETUR

como condición previa a la emisión de certificado de cumplimiento.

b) Realiza las evaluaciones técnicas a las Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, programas de juegos, sistemas progresivos, principales componentes, servicios informáticos vinculados, integración entre Plataformas Tecnológicas, servidores de juegos remotos, servidores de apuestas y terminales de apuestas deportivas, siguiendo los Estándares Técnicos aprobados y las Directivas de obligatorio cumplimiento.

c) Expide certificados de cumplimiento de aquellas Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, programas de juegos, sistemas progresivos, principales componentes, servicios informáticos vinculados, integración entre Plataformas Tecnológicas, servidores de juegos remotos, servidores de apuestas y terminales de apuestas deportivas, entre otros componentes informáticos que cumplan con lo dispuesto en la Ley, Reglamento, Estándares Técnicos del Reglamento y Directivas de obligatorio cumplimiento.

d) Presentar los sumarios de pruebas de las certificaciones, los informes y las auditorías realizadas a solicitud del MINCETUR.

e) Informa en un plazo no mayor de diez (10) días hábiles sobre los defectos o errores detectados en las Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, programas de juegos, sistemas progresivos, principales componentes, servicios informáticos vinculados, integración entre Plataformas Tecnológicas, servidores de juegos remotos, servidores de apuestas y terminales de apuestas, entre otros componentes informáticos, que fueron objeto de certificación y que afecten o pueden afectar los resultados de las evaluaciones técnicas o certificaciones realizadas.

f) Mantiene durante la vigencia de la autorización las condiciones en virtud de las cuales fue otorgada.

g) Repone la garantía otorgada a favor del MINCETUR en caso de ejecución total o parcial de la misma, en un plazo que no exceda los quince (15) días hábiles contados a partir de la fecha de su ejecución.

h) Realiza las pruebas de integración y certificación de cada servidor y otros equipos con la Plataforma Tecnológica del Titular.

i) Proporciona, sin costo alguno, a solicitud del MINCETUR una copia del algoritmo o adaptador utilizado para la obtención de las huellas digitales (firmas electrónicas), cuando éste sea de su propiedad, adjuntando el manual de funcionamiento, operación o uso, así como la información correspondiente a cualquier actualización del algoritmo.

j) Adopta las medidas adecuadas para garantizar en todos los niveles de su organización, la confidencialidad de la información obtenida durante el desempeño de sus actividades.

k) El Certificado de cumplimiento expedido, debe contar, como mínimo, con la siguiente información: la razón social o denominación social del Titular de la Plataforma Tecnológica, la descripción de la arquitectura de la Plataforma Tecnológica, con sus diferentes servicios de integración e indicación de las funciones de sus componentes, condiciones de seguridad y auditoría, así como la descripción del funcionamiento de la Plataforma Tecnológica, en la que se indique en detalle la observancia de los Estándares Técnicos aprobados.

l) Realiza auditorías a las Plataformas Tecnológicas a solicitud del MINCETUR.

m) Informar al MINCETUR las variaciones de los datos contenidos en el Registro.

n) Cumple con las obligaciones derivadas de la Ley, el presente Reglamento y las Directivas de obligatorio cumplimiento.

CAPÍTULO III

AUTORIZACIÓN PARA LA EXPLOTACIÓN DE SALAS DE JUEGO DE APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA

Artículo 15.- Autorización para la Explotación de Sala de Juegos de Apuestas Deportivas a Distancia

Para la autorización de la sala de juego de apuestas deportivas a distancia, el Titular presenta al MINCETUR la siguiente documentación y/o información:

a) Formulario de solicitud.

b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de RUC, número de partida registral y asiento registral, así como la zona registral a la que pertenece.

c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral donde obre la representación, así como la zona registral a la que pertenece.

d) Copia del Plano de ubicación de la sala de juego en una escala de 1/500 suscrito por ingeniero civil o arquitecto con colegiatura vigente, con el detalle de la ubicación del inmueble donde se encuentra la sala de juego.

e) Declaración Jurada de observancia de la distancia mínima prevista en el artículo 29 de la Ley.

f) Relación de los terminales de apuestas deportivas a ser explotados en la sala de juego de apuestas deportivas a distancia, individualizados por fabricante, modelo, número de serie y registro otorgado por el MINCETUR.

g) Relación de medios de juego a ser explotados en la sala de juego de apuestas deportivas a distancia indicando el tipo de dispositivo (tales como computadora personal, laptop, teléfono móvil, tableta).

h) Código de inscripción en el registro otorgado por el MINCETUR a la Plataforma Tecnológica que pretende explotar.

i) Descripción del sistema de video indicando la relación de los equipos.

j) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

En caso que la persona jurídica constituida conforme a la Ley General de Sociedades, en cuyos establecimientos comerciales el Titular solicita la autorización para la explotación de apuestas deportivas a distancia sea distinta a este, debe presentar el documento que acredite la vinculación contractual entre ambos.

Artículo 16.- Modificación de la Autorización para la Explotación de Sala de Juegos de Apuestas Deportivas a Distancia

Para la modificación de las autorizaciones para la explotación de salas de juego de apuestas deportivas a distancia, el Titular presenta una solicitud ante el MINCETUR, adjuntando la siguiente documentación y/o información:

a) Formulario de solicitud.

b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral donde obre la representación, así como la zona registral a la que pertenece.

c) Relación de los terminales de apuestas que se incrementen, retiren o reemplacen en la sala de juego de apuestas deportivas a distancia e individualizados por fabricante, modelo, número de serie y registro otorgado por el MINCETUR al modelo de terminal de apuestas.

d) Relación de medios de juego a ser explotados en la sala de juego de apuestas deportivas a distancia indicando el tipo de dispositivo (tales como computadora personal, laptop, teléfono móvil, tableta).

e) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

Para el caso de la modificación de la Autorización para la Explotación de Sala de Juegos de Apuestas Deportivas a Distancia, el administrador solo deberá presentar los requisitos señalados en los literales c) y/o d) según lo solicite.

Artículo 17.- Medición de la Distancia Mínima en la Sala de Juegos de Apuestas Deportivas a Distancia

17.1 La medición de la distancia mínima a que se refiere el artículo 29 de la Ley, se realiza siguiendo el mínimo tránsito peatonal posible, desde el ingreso o salida de personas de templos o centros de estudios donde se imparta educación básica regular hasta el ingreso o salida de personas de las salas de juegos de apuestas deportivas.

17.2 La determinación de la distancia mínima se realiza de esquina a esquina debiéndose priorizar la señalización de los cruces peatonales y las normas previstas en el Reglamento Nacional de Tránsito que resulten aplicables.

17.3 No se encuentra permitida la determinación de la distancia mínima siguiendo un mínimo tránsito peatonal que no se identifique con el tránsito peatonal que se sigue en condiciones o situaciones naturales.

17.4 La determinación de la distancia mínima no debe incluir el atrio de los templos.

17.5 Los templos deben pertenecer a la Iglesia Católica o a confesiones inscritas en el Registro de Entidades Religiosas del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos.

17.6 Los centros de educación deben contar con la autorización otorgada por el Ministerio de Educación, así como con la licencia municipal de funcionamiento correspondiente.

17.7 Los templos o centros de educación instalados con posterioridad a la autorización otorgada por el MINCETUR no resultan oponible en los procedimientos de renovación de la autorización de explotación de salas de juego de apuestas deportivas.

En caso de advertir discrepancia entre la medición declarada por el Titular de la Plataforma Tecnológica solicitante y la determinada por la Administración, MINCETUR inicia las acciones conducentes al inicio del procedimiento administrativo sancionador correspondiente.

Artículo 18.- Sistema de Video en la Sala de Juego de Apuestas Deportivas a Distancia

18.1 La sala de juego de apuestas deportivas a distancia debe contar con un sistema de video digital o similar en tecnología que permita la grabación ininterrumpida y a tiempo real con un mínimo de treinta (30) cuadros por segundo y un (1) CIF de todas las áreas que conforman la sala de juegos, así como de las zonas de ingresos y salida de personas, debiendo las grabaciones presentar la indicación de la fecha, hora y nombre de la sala de juegos.

18.2 En las zonas donde se realizan las transacciones de apuestas y el pago de los saldos de dinero disponibles en la cuenta de juego, el sistema de video digital o similar en tecnología de las salas de juego de apuestas deportivas a distancia debe permitir la grabación ininterrumpida y a tiempo real con un mínimo de treinta (30) cuadros por segundo y un (01) CIF.

18.3 Los equipos de grabación y/o almacenamiento que conforman los sistemas de video se instalan en un lugar seguro y de acceso restringido al público, dentro o fuera del establecimiento donde opera la sala de juegos de apuestas deportivas a distancia.

18.4 Las grabaciones de los sistemas antes indicados se conservan por un periodo de quince (15) días calendarios y se presentan previo requerimiento del MINCETUR.

18.5 La sala de juego de apuestas deportivas cuenta con un ambiente que cumpla con las medidas de seguridad correspondientes para la instalación del sistema de video. Los equipos de grabación y/o almacenamiento de video pueden funcionar de forma centralizada, respecto de una o más salas de juego de un mismo Titular; o, pueden instalarse en otros inmuebles o ambientes que no formen parte de la sala de juego.

Artículo 19.- Horario de Funcionamiento de la Sala de Juegos de Apuestas Deportivas a Distancia

El horario de funcionamiento de la sala de juego de apuestas deportivas a distancia puede ser de veinticuatro (24) horas.

El Titular observa las normas de zonificación, seguridad, higiene, parqueo, entre otras, establecidas por los Gobiernos Locales en sus respectivas jurisdicciones para el otorgamiento de la licencia de funcionamiento municipal correspondiente.

Artículo 20.- Control y Fiscalización de la Distancia Mínima en la Sala de Juegos de Apuestas Deportivas a Distancia

El MINCETUR verifica periódicamente el cumplimiento de los Titulares establecido en el artículo 29 de la Ley,

como parte de las labores de control y fiscalización de la actividad de explotación de las salas de juego de apuestas deportivas a distancia.

CAPÍTULO IV AUTORIZACIÓN Y REGISTRO (HOMOLOGACIÓN) DE PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS

Artículo 21.- Autorización y Registro (homologación) de Plataformas Tecnológicas

Para la autorización y registro de Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, el Titular de la Plataforma Tecnológica presenta una solicitud ante el MINCETUR, adjuntando la siguiente documentación y/o información:

a) Formulario de solicitud.

b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de RUC o NIT del país de origen de la persona jurídica solicitante, número de partida registral y asiento registral, así como la zona registral a la que pertenece o del instrumento equivalente en el país de origen.

c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral donde obre la representación, así como la zona registral a la que pertenece.

d) Código de registro vigente otorgado por el MINCETUR al solicitante como proveedor de Plataformas Tecnológicas.

e) Relación de proveedores de servicios vinculados con la Plataforma Tecnológica de los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, con sus respectivos códigos de registro otorgados por el MINCETUR y la descripción del (los) servicio(s) prestado(s).

f) Identificación de la Plataforma Tecnológica, así como la versión y nombre comercial.

g) Copia del certificado de cumplimiento expedido por un laboratorio de certificación autorizado por el MINCETUR, en el que se indique la razón social o denominación social del Titular de la Plataforma Tecnológica, la descripción de la arquitectura de la Plataforma Tecnológica, con sus diferentes servicios e indicación de las funciones de sus componentes, condiciones de seguridad y auditoría, así como la descripción del funcionamiento de la Plataforma Tecnológica, en la que se indique en detalle la observancia de los Estándares Técnicos aprobados.

h) Adaptador, dispositivo o interfaz especial que se utilice para la lectura de la huella digital (firma electrónica), sin que esto represente costo para el MINCETUR y previo requerimiento.

i) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

El MINCETUR otorga un registro único a las Plataformas Tecnológicas autorizadas y registradas (homologadas), donde se consigna el código de homologación otorgado como consecuencia del proceso de autorización y registro.

Las variaciones de los datos contenidos en el Registro de Plataformas Tecnológica se tramitan conforme con lo establecido en el artículo 35 del presente Reglamento, en lo que resulte aplicable.

Artículo 22.- Autorización de la Integración con las Plataformas Tecnológicas.

Para la autorización de la integración con las Plataformas Tecnológicas el Titular debe presentar una solicitud ante el MINCETUR, adjuntando la siguiente documentación y/o información:

a) Formulario de solicitud.

b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de RUC o NIT del país de origen de la persona jurídica solicitante, número de partida registral y asiento registral, así como la zona registral a la que pertenece o del instrumento equivalente en el país de origen.

c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral

donde obre la representación, así como la zona registral a la que pertenece.

d) Código de registro otorgado por el MINCETUR a la Plataforma Tecnológica.

e) Código de registro vigente otorgado por el MINCETUR al proveedor de los servicios vinculados objeto de integración de la Plataforma Tecnológica.

f) Copia del certificado de cumplimiento expedido por un laboratorio de certificación autorizado por el MINCETUR, en el que detalle la integración entre las plataformas y su compatibilidad, entre otras consideraciones técnicas establecidas en el presente Reglamento y Directivas de obligatorio cumplimiento.

g) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

CAPÍTULO V AUTORIZACIÓN Y REGISTRO (HOMOLOGACIÓN) DE PROGRAMAS DE JUEGO

Artículo 23.- Autorización y Registro (homologación) de programas de juego

Para la autorización y registro de programas de juego el proveedor de servicios vinculados debe presentar una solicitud ante el MINCETUR, adjuntando la siguiente documentación y/o información:

a) Formulario de solicitud.

b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de RUC o NIT del país de origen de la persona jurídica solicitante, número de partida registral y asiento registral, así como la zona registral a la que pertenece o del instrumento equivalente en el país de origen.

c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral donde obre la representación, así como la zona registral a la que pertenece.

d) Identificación de los programas de juego por código de identificación y nombre comercial.

e) Indicación del porcentaje teórico de retorno mínimo y máximo al público de cada programa de juego por cada tipo o modalidad de juego.

f) Código de registro vigente otorgado por el MINCETUR al solicitante como proveedor de servicios vinculados objeto de homologación.

g) Copia del certificado de cumplimiento expedido por un laboratorio de certificación autorizado por el MINCETUR, en la que se indique en detalle la observancia de los Estándares Técnicos aprobados.

h) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

Los derechos de trámite se pagan por cada cincuenta (50) programas de juego.

El MINCETUR otorga un registro único de programas de juegos autorizados y registrados (homologados), donde se consigna el código de homologación otorgado como consecuencia del proceso de autorización y registro.

Las variaciones de los datos contenidos en el Registro de programas de juego autorizados y registrados (homologados) se tramitan conforme al artículo 35 del presente Reglamento, en lo que resulte aplicable.

CAPÍTULO VI AUTORIZACIÓN Y REGISTRO (HOMOLOGACIÓN) DE SISTEMAS PROGRESIVOS

Artículo 24.- Autorización y Registro (homologación) de sistemas progresivos

Para la autorización y registro de sistemas progresivos el proveedor de servicios vinculados debe presentar una solicitud ante el MINCETUR, adjuntando la siguiente documentación y/o información:

a) Formulario de solicitud.

b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de RUC o NIT del país de origen de la persona jurídica solicitante, número de partida registral y asiento registral, así como la zona registral a

la que pertenece o del instrumento equivalente en el país de origen.

c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral donde obre la representación, así como la zona registral a la que pertenece.

d) Identificación del sistema progresivo y nombre comercial.

e) Copia del manual de funcionamiento del sistema progresivo.

f) Copia del certificado de cumplimiento expedido por un laboratorio de certificación autorizado por el MINCETUR, en la que se indique en detalle la observancia del cumplimiento de los Estándares Técnicos aprobados.

g) Código de registro vigente otorgado por el MINCETUR al solicitante como proveedor de servicios vinculados objeto de homologación.

h) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

El derecho de trámite se paga por cada sistema progresivo cuya autorización y registro se solicita.

El MINCETUR otorga un registro único a los sistemas progresivos autorizados y registrados (homologados), donde se consigna el código de homologación otorgado como consecuencia del proceso de autorización y registro.

Las variaciones de los datos contenidos en el Registro de sistemas progresivos autorizados y registrados (homologados) se tramitan conforme a lo establecido en el artículo 35 del presente Reglamento, en lo que resulte aplicable.

CAPÍTULO VII AUTORIZACIÓN Y REGISTRO (HOMOLOGACIÓN) DE MODALIDADES DE JUEGO

Artículo 25.- Autorización y Registro (homologación) de modalidades de juego

Para la autorización y registro (homologación) de modalidades de juego, excepto juegos de casino en vivo, el proveedor de servicios vinculados debe presentar una solicitud ante el MINCETUR, adjuntando la siguiente documentación y/o información:

a) Formulario de solicitud.

b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de RUC o NIT del país de origen de la persona jurídica solicitante, número de partida registral y asiento registral, así como la zona registral a la que pertenece o del instrumento equivalente en el país de origen.

c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral donde obre la representación, así como la zona registral a la que pertenece.

d) Identificación de la modalidad de juego y nombre comercial.

e) Código de registro vigente otorgado por el MINCETUR al solicitante como proveedor de servicios vinculados objeto de homologación.

f) Detalle de los servicios prestados para la Plataforma Tecnológica por cada proveedor de servicios vinculados.

g) Indicación del porcentaje teórico de retorno mínimo y máximo al público de la modalidad de juego, de corresponder.

h) Copia del documento donde se incluyan las huellas electrónicas de la modalidad de juego y el procedimiento a seguir para la obtención de las mismas.

i) Descripción de la modalidad de juego, así como descripción de las reglas de la modalidad de juegos.

j) Copia del certificado de cumplimiento expedido por un laboratorio de certificación autorizado por el MINCETUR, en la que se indique en detalle la observancia de los Estándares Técnicos aprobados.

k) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

El MINCETUR otorga un registro único a las modalidades de juegos autorizadas y registradas (homologadas), donde

se consigna el código de homologación otorgado como consecuencia del proceso de autorización y registro.

Las variaciones de los datos contenidos en el Registro de modalidades de juegos autorizados y registradas (homologadas) se tramitan conforme al artículo 35 del presente Reglamento, en lo que resulte aplicable.

CAPÍTULO VIII AUTORIZACIÓN Y REGISTRO (HOMOLOGACIÓN) DE JUEGOS DE CASINO EN VIVO

Artículo 26.- Autorización y Registro (homologación) de las modalidades de juegos de casino en vivo

Para la autorización y registro de juegos de casino en vivo realizados en línea que forman parte de las plataformas de los juegos a distancia, el proveedor de servicios vinculados debe adjuntar la siguiente documentación y/o información:

- a) Formulario de solicitud.
- b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de RUC o NIT del país de origen de la persona jurídica solicitante, número de partida registral y asiento registral, así como la zona registral a la que pertenece o del instrumento equivalente en el país de origen.
- c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral donde obre la representación, así como la zona registral a la que pertenece.
- d) Descripción de las características del juego, incluyendo los materiales a ser empleados
- e) Copia del Estudio sobre el porcentaje de retorno al público.
- f) Código de registro vigente otorgado por el MINCETUR al solicitante como proveedor de servicios vinculados objeto de homologación.
- g) Declaración jurada en la que se indique el nombre de la modalidad del juego, las características de los materiales de juego a emplearse, así como el reglamento del juego y las modalidades de apuestas permitidas.
- h) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

El MINCETUR otorga un registro único a las modalidades de juegos de casino en vivo (homologados), donde se consigna el código de homologación otorgado como consecuencia del proceso de autorización y registro.

Las variaciones de los datos contenidos en el Registro de modalidades de juegos de casino en vivo se tramitan conforme con lo establecido en el artículo 35 del presente Reglamento, en lo que resulte aplicable.

CAPÍTULO IX AUTORIZACIÓN Y REGISTRO (HOMOLOGACIÓN) DE MODELOS DE TERMINALES DE APUESTAS DEPORTIVAS

Artículo 27.- Autorización y registro (homologación) de los modelos de terminales de apuestas deportivas

Para la autorización y registro de los modelos de terminales de apuestas deportivas, el proveedor de servicios vinculados debe presentar una solicitud ante el MINCETUR, adjuntando la siguiente documentación y/o información:

- a) Formulario de solicitud.
- b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de RUC o NIT del país de origen de la persona jurídica solicitante, número de partida registral y asiento registral, así como la zona registral a la que pertenece o del instrumento equivalente en el país de origen.
- c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral donde obre la representación, así como la zona registral a la que pertenece.
- d) Código de registro vigente otorgado por el MINCETUR al solicitante como proveedor de servicios vinculados objeto de homologación.

e) Descripción técnica del hardware y software utilizado, fotografías nítidas de frente, de perfil, así como de la parte interna del terminal de apuestas deportivas.

f) Identificación de la Plataforma Tecnológica (versión y nombre comercial)

g) Copia de manual técnico de funcionamiento del terminal de apuesta deportivas, en el que se incluya la descripción completa y detallada de todas las funcionalidades del terminal de apuestas deportivas.

h) Copia del certificado de cumplimiento expedido por un laboratorio de certificación autorizado por el MINCETUR, en la que se indique en detalle la observancia de los Estándares Técnicos aprobados.

i) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

El MINCETUR otorga un registro único a los modelos de terminales de apuestas deportivas autorizados y registrados (homologados), donde se consigna el código de homologación otorgado como consecuencia del proceso de autorización y registro.

Las variaciones de los datos contenidos en el Registro de modelos de terminales de apuestas deportivas autorizados y registrados (homologados) se tramitan conforme al artículo 35 del presente Reglamento, en lo que resulte aplicable.

CAPÍTULO X DEL REGISTRO DE TERMINALES DE APUESTAS DEPORTIVAS AUTORIZADOS

Artículo 28.- Registro de Terminales de Apuestas Deportivas

Para el registro de terminales de apuestas deportivas, el proveedor de servicios vinculados debe presentar una solicitud ante el MINCETUR, adjuntando la siguiente documentación y/o información:

- a) Formulario de solicitud.
- b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de RUC o NIT del país de origen de la persona jurídica solicitante, número de partida registral y asiento registral, así como la zona registral a la que pertenece o del instrumento equivalente en el país de origen.
- c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral donde obre la representación, así como la zona registral a la que pertenece.
- d) Código de registro vigente otorgado por el MINCETUR al proveedor de servicios vinculados.
- e) Copia del comprobante de pago, factura comercial o póliza de importación con la que se acredite el derecho de propiedad de los terminales de apuestas deportivas.
- f) Por cada terminal de apuesta deportiva se debe presentar el código de modelo del terminal, el número de serie, la fecha de fabricación y el nombre del fabricante.
- g) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

El MINCETUR otorga un registro único a cada terminal de apuestas deportivas, donde se consigna el código de modelo del terminal, el número de serie, la fecha de fabricación, el nombre del fabricante y el nombre del propietario, de ser el caso.

Las variaciones de los datos contenidos en el Registro se tramitan conforme con lo establecido en el presente artículo, en lo que resulte aplicable.

CAPÍTULO XI DEL REGISTRO DE PROVEEDORES DE SERVICIOS VINCULADOS

Artículo 29.- De la inscripción en el Registro

El MINCETUR lleva un Registro de proveedores de servicios vinculados a las Plataformas Tecnológicas.

Para acceder a dicho registro, las personas jurídicas deben presentar según corresponda la siguiente documentación y/o información:

- a) Formulario de solicitud.
- b) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de RUC o NIT del país de origen de la persona jurídica solicitante, número de partida registral y asiento registral, así como la zona registral a la que pertenece o del instrumento equivalente en el país de origen.
- c) Documento suscrito por el representante legal, en la que señale el número de partida registral y asiento registral donde obre la representación, así como la zona registral a la que pertenece.
- d) Descripción de los servicios tecnológicos que brinda, tales como proveedor de plataformas tecnológicas, proveedor de cuotas, proveedor de juegos, proveedor de GNA, entre otros.
- e) Copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

Las variaciones de los datos contenidos en el Registro se tramitan conforme con lo establecido en el presente artículo, en lo que resulte aplicable.

Artículo 30.- De las Obligaciones del Proveedor de Servicios Vinculados a las Plataformas Tecnológicas

El proveedor de servicios vinculados se encuentra en la obligación de:

- a) Inscribirse en el Registro de Proveedores de servicios vinculados a las Plataformas Tecnológicas.
- b) Solicitar al MINCETUR la autorización y registro (homologación) de los servicios vinculados a las Plataformas Tecnológicas previstas en el presente Reglamento.
- c) Proporcionar únicamente servicios al Titular que cuente con autorización del MINCETUR.

Artículo 31.- De la revocación de la inscripción en el Registro de Proveedores de Servicios Vinculados

El MINCETUR revoca la inscripción en el Registro de Proveedores de Servicios Vinculados a aquel proveedor que proporciona servicios a Plataformas Tecnológicas que no cuentan con autorización de explotación.

CAPÍTULO XII PROCEDIMIENTOS ADMINISTRATIVOS

Artículo 32.- Otorgamiento de las autorizaciones

La admisión y evaluación de las solicitudes a las que se refiere el Reglamento se sujetan a las siguientes etapas y reglas procedimentales:

- a) Recepción de la solicitud.
- b) Verificación del cumplimiento de los requisitos económico-financieros, técnicos y legales, según corresponda, establecidos en la Ley y en el presente Reglamento.
- c) Las observaciones determinadas, luego de la evaluación de los requisitos señalados en el literal b) se notifican mediante Oficio.
- d) Constituyen procedimientos de evaluación previa con aplicación del silencio administrativo negativo, los siguientes:

1. Autorización y/o renovación de explotación de Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia.
2. Autorización y registro (homologación) y/o renovación y/o modificación de las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia y/o de las apuestas deportivas a distancia.
3. Autorización y registro (homologación) y/o modificación de programas de juego.
4. Autorización y registro (homologación) y/o modificación de sistemas progresivos.
5. Autorización y registro (homologación) y/o modificación de modalidades de juego.
6. Autorización y registro (homologación) y/o modificación de modalidades de juegos de casino en vivo.

7. Autorización y registro (homologación) y/o modificación de modelos de terminales de apuestas deportivas.

e) Constituyen procedimientos de aprobación automática, los siguientes:

1. Modificación de la autorización para la explotación de Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia.
2. Autorización y/o modificación de la autorización a los Laboratorios de Certificación.
3. Autorización y/o modificación de la autorización para la explotación de salas de juego de apuestas deportivas a distancia.
4. Autorización de la integración con las Plataformas Tecnológicas.
5. Inscripción y/o modificación en el contenido del Registro de terminales de apuestas deportivas.
6. Inscripción y/o modificación en el contenido del Registro de proveedores de servicios vinculados.

f) El plazo para resolver los procedimientos administrativos previstos en el literal d) del presente artículo es de treinta (30) días hábiles.

Los actos administrativos de autorización otorgados al amparo de la Ley y del presente reglamento se publican en el portal WEB institucional del MINCETUR.

Artículo 33.- Renovación de autorizaciones

La renovación de las solicitudes a las que se refiere el numeral 7.3 del artículo 7 de la Ley y el numeral 8.3 del artículo 8 de la Ley, se sujeta a las siguientes etapas y reglas procedimentales:

33.1. La renovación de las autorizaciones debe solicitarse con una anticipación de dos (02) meses de la fecha de vencimiento de la autorización objeto de renovación, adjuntando la documentación e información prevista en la Ley y en el presente Reglamento.

33.2. La tramitación de la solicitud de renovación se sujeta al procedimiento de autorización de explotación previsto en el artículo precedente.

33.3. El plazo para resolver las solicitudes de renovación es de treinta (30) días hábiles, con aplicación del silencio administrativo negativo.

Artículo 34.- Modificación de la Autorización de Explotación de Plataformas Tecnológicas

El Titular podrá solicitar la modificación de su autorización de explotación en los siguientes supuestos:

- a) Incremento, retiro o reemplazo de programas de juego, debiendo presentar la relación detallada, según corresponda, de los programas de juego que solicite incrementar y/o retirar identificados por nombre del fabricante, código de identificación, código de registro otorgado por el MINCETUR y copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.
- b) Incremento, retiro o reemplazo de modalidades de juego de casino en vivo, debiendo presentar la relación detallada, según corresponda, de modalidades de juego de casino en vivo que solicite incrementar y/o retirar identificados por nombre comercial, código de registro otorgado por el MINCETUR y copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.
- c) Incremento, retiro o reemplazo de sistemas progresivos, debiendo presentar la relación detallada, según corresponda, de sistemas progresivos que solicite incrementar y/o retirar identificados por nombre del fabricante, código de identificación, código de registro otorgado por el MINCETUR y copia de la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.
- d) Incremento, retiro o reemplazo de modalidades de juego, debiendo presentar la relación detallada, según corresponda, de modalidades de juego que solicite incrementar y/o retirar identificados por nombre comercial, código de registro otorgado por el MINCETUR y copia de

la constancia de pago por concepto del derecho de trámite, según TUPA.

Para solicitar una modificación de la Autorización de Explotación de Plataformas Tecnológicas, el titular deberá indicar el asunto específico que pretende modificarse adjuntando la documentación e información establecida en los artículos 6, 7 y 8 del presente Reglamento, según TUPA.

Artículo 35.- Modificación de las Autorizaciones y Registros (homologaciones) concedidas

Las modificaciones de las autorizaciones y registros (homologaciones) referidas el numeral 8.5 del artículo 8 de la Ley, deben ser sometidas necesariamente a una evaluación técnica ante un Laboratorio de Certificación autorizado y, por consiguiente, seguir el procedimiento señalado en los artículos 21, 23, 24, 25, 26 y 27 del presente Reglamento, según corresponda.

TÍTULO III

DE LOS REGISTROS

Artículo 36.- Registros a cargo de MINCETUR

El MINCETUR, a través del órgano competente, lleva los siguientes Registros:

- a) Registro de Titulares para la explotación de Plataformas Tecnológicas.
- b) Registro de Plataformas Tecnológicas autorizadas y registradas (homologadas).
- c) Registro de Programas de Juego autorizados y registrados (homologados).
- d) Registro de modalidades de juegos de casino en vivo autorizados y registrados (homologados).
- e) Registro de modalidades de juegos autorizados y registrados (homologados).
- f) Registro de modelo de terminales de apuestas deportivas autorizados y registrados (homologados).
- g) Registro de terminales de apuestas deportivas autorizados para ser explotadas en salas de juegos de apuesta deportivas.
- h) Registro de sistemas progresivos autorizados y registrados (homologados).
- i) Registro de proveedores de servicios vinculados.

TÍTULO IV

OBLIGACIONES Y PROHIBICIONES DE LOS TITULARES DE LA AUTORIZACIÓN PARA LA EXPLOTACIÓN DE LOS JUEGOS A DISTANCIA O APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA

CAPÍTULO I OBLIGACIONES DE LOS TITULARES DE LA AUTORIZACIÓN PARA LA EXPLOTACIÓN DE LOS JUEGOS A DISTANCIA O APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA

Artículo 37.- Obligaciones del Titular para la explotación de los Juegos a Distancia o Apuestas Deportivas a Distancia

El Titular, sin perjuicio de lo establecido en la Ley, debe cumplir con lo siguiente:

- a) Entrega al MINCETUR la garantía prevista en los artículos 22 y 24 de la Ley, como condición previa al inicio de operaciones de la explotación de la Plataforma Tecnológica de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, según corresponda.
- b) Registra a los jugadores en las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, mediante el documento de identidad.
- c) Verifica la identidad, edad y nacionalidad del jugador como condición previa para la realización de una apuesta.
- d) Registra en línea, en la cuenta de juego, el depósito del dinero del jugador, las apuestas, el pago de premios y las devoluciones de apuestas anuladas.

e) Paga inmediatamente los saldos de dinero disponibles en la cuenta de juego (depósito del dinero del jugador, premios y devoluciones de apuestas anuladas) cuando el jugador lo solicite, al medio de pago elegido por el jugador. Cuando el pago se realice a una cuenta en una institución financiera a nombre del jugador se debe tener en consideración que el tiempo para la ejecución de las transacciones bancarias, no puede exceder de tres (03) días hábiles de realizada la transacción. El pago de las devoluciones de apuestas anuladas no puede exceder los tres (03) días hábiles de anulada la apuesta.

f) Tiene en un lugar visible de la sala de juegos de apuestas deportivas a distancia, el código de registro de autorización otorgado por el MINCETUR, el RUC o NIT según corresponda, así como la siguiente advertencia: "Las apuestas deportivas a distancia realizadas en exceso pueden causar ludopatía", según las medidas definidas en el Anexo I del presente Reglamento.

g) Garantiza que toda integración con los servidores y otros equipos de otro proveedor de servicios vinculados cumpla con las especificaciones previstas en el presente Reglamento, sus respectivos Estándares Técnicos aprobados y en las Directivas de obligatorio cumplimiento.

h) Brinda los accesos remotos o *in situ* necesarios al MINCETUR, con fines de auditoría, fiscalización y control de las Plataformas Tecnológicas, aplicaciones, software, servicios, bases de datos, componentes críticos, programas de control críticos, entre otros.

i) Almacena la información de la cuenta de usuario, cuenta de juego y todas las transacciones por un periodo de cinco (5) años contados desde el otorgamiento de la autorización por el MINCETUR al Titular o durante el plazo de prescripción del Impuesto a los Juegos a Distancia y a las Apuestas Deportivas a Distancia según lo previsto en el Código Tributario, el que resulte mayor.

j) Garantiza que los depósitos realizados por los jugadores, así como los pagos de los premios, se registren en línea en la cuenta de juego, incluyendo las transacciones de dinero circulante realizadas en las salas de juegos de apuestas deportivas a distancia.

k) Retiene por un plazo máximo de treinta días (30) días hábiles los fondos provenientes de premios y saldos de dinero disponibles en la cuenta de juego que hayan sido obtenidos con sospechas justificadas de fraude y/o estafa, para que el Titular realice la investigación correspondiente. De formalizarse en la vía penal y/o judicial el hecho el destino del premio se sujeta a lo resuelto en las instancias respectivas.

l) Anula las apuestas cuando ocurran los siguientes supuestos:

1. Fallas técnicas en la plataforma lo que incluye errores en la provisión de los proveedores de servicios vinculados, bases de datos, infraestructura.
2. Fallas en la provisión de servicios de comunicación.
3. Fallas en la provisión del servicio eléctrico.
4. Suspensión o cancelación o retiro de eventos deportivos.
5. Suspensión o cancelación o retiro de los mercados.
6. Concertación en el resultado de los eventos deportivos.
7. Error de cuota.
8. Error en los eventos deportivos o mercados ofrecidos.

m) Informa al MINCETUR la incorporación de nuevos socios, directores, gerentes y apoderados en un plazo no mayor de quince (15) días hábiles contados a partir de la fecha de su registro en el libro de matrícula de acciones, registros públicos o el que haga las veces en su país de origen; y presenta una declaración jurada de no encontrarse incurrido en los impedimentos establecidos en el artículo 11 del presente Reglamento. En el caso de los socios, la información se encuentra referida a los accionistas titulares de acciones cuya participación en el capital de la persona jurídica sea igual o mayor al 10% (diez por ciento).

n) Presenta una declaración jurada respecto que la razón social o denominación social no ha cambiado. En

caso hubiere ocurrido dicho cambio, el mismo debe ser comunicado en un plazo no mayor de diez (10) días hábiles de inscrito ante la SUNARP o la entidad equivalente en el país de origen.

o) Acredita ante el MINCETUR, que la Plataforma Tecnológica de los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia que explota, cumple con lo previsto en el numeral 8.3 del artículo 8 de la Ley. El plazo para presentar la información o documentación será con una anticipación no menor de treinta (30) días calendario antes de la fecha de vencimiento de la autorización y registro otorgado a la Plataforma Tecnológica.

p) Presenta al MINCETUR, cada dos (2) años contados a partir de la fecha de Autorización de Explotación otorgada al Titular, un informe de auditoría integral de toda la Plataforma Tecnológica que acredite el cumplimiento de los Estándares Técnicos aprobados y directivas de obligatorio cumplimiento incluyendo los servicios prestados por los proveedores de servicios vinculados. Dicho informe debe ser elaborado por un Laboratorio de Certificación autorizado y presentado con una anticipación no menor a dos (2) meses previos a la fecha de cumplimiento de los dos (2) años antes señalados, de acuerdo con lo previsto en el numeral 34.2 del artículo 34 de la Ley.

q) Presenta ante el MINCETUR un informe de auditoría elaborado por un Laboratorio de Certificación autorizado, o por un área independiente del Titular no vinculada directamente a la operación de los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, actuando como auditor externo. Dicho informe debe contener la descripción de los procesos de gestión de cambios que detalle el cumplimiento de lo señalado en los Estándares Técnicos III aprobados, y presentado a más tardar el veinte (20) de enero de cada año.

r) Proporciona al MINCETUR los usuarios y/o claves de acceso a los servidores y base de datos en un plazo no mayor de diez (10) días hábiles de otorgada la autorización para explotar las Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia.

s) Responde ante el MINCETUR por el incumplimiento de las obligaciones provenientes de los servicios prestados por sus proveedores de servicios vinculados.

t) Presenta ante el MINCETUR, un informe que contenga la evaluación de integridad y seguridad de la Plataforma Tecnológica elaborado por un Laboratorio de Certificación autorizado, a más tardar el veinte (20) de enero de cada año. Dicho informe deberá ser presentado, por primera vez, dentro de los noventa (90) días posteriores al inicio de sus operaciones.

CAPÍTULO II PROHIBICIONES DE LOS TITULARES DE LA AUTORIZACIÓN PARA LA EXPLOTACIÓN DE LOS JUEGOS A DISTANCIA O APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA

Artículo 38.- Prohibiciones del Titular para la Explotación de los Juegos a Distancia o Apuestas Deportivas a Distancia

El Titular, sin perjuicio de lo establecido en la Ley, se encuentra prohibido de:

a) Transferir bajo cualquier modalidad, en forma total o parcial, las autorizaciones concedidas en virtud de lo establecido en la Ley y en el presente Reglamento.

b) Permitir que el jugador no registrado en la Plataforma Tecnológica y cuya cuenta de juego no esté activa realice en forma gratuita con fines de promoción comercial juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, ya sea en cualquier tipo o modalidad de apuesta.

c) Contratar los servicios de proveedores de servicios vinculados que no se encuentren registrados o cuenten con registro vencido, cancelado o revocado por el MINCETUR.

d) Realizar transacciones utilizando criptomonedas.

e) Organizar, promover y/o transmitir juegos a distancia que impliquen peleas y/o carreras de animales no permitidas por el Estado Peruano.

f) Otorgar el acceso y permitir participar en los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia a las personas que hace referencia el artículo 28 de la Ley.

g) Explotar en las Plataformas Tecnológicas, programas de juego, sistemas progresivos, modalidades de juego de casino en vivo, modalidades de juego y terminales de apuestas que no se encuentren autorizadas y registradas (homologadas) por el MINCETUR.

h) Explotar juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia expresamente prohibidos al amparo de la Quinta Disposición Complementaria Final de la Ley; así como aquellos que:

1. Atenten contra el derecho a la dignidad, al honor, a la privacidad, a la imagen y a la no discriminación, contra el derecho de los niños, niñas y adolescentes, y contra todo derecho o libertad reconocido en la Constitución Política del Perú;

2. Se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas; y,

3. Reaigan sobre eventos prohibidos por la legislación vigente.

i) Aceptar publicidad de personas jurídicas no autorizadas y/o registradas por el MINCETUR en contravención del artículo 30 de la Ley.

CAPÍTULO III COMUNICACIONES A CARGO DEL TITULAR PARA LA EXPLOTACIÓN DE LOS JUEGOS A DISTANCIA O APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA

Artículo 39.- Comunicaciones previas

El Titular pone en conocimiento del MINCETUR cualquiera de los siguientes hechos:

a) Suspensión permanente de actividades de la Plataforma Tecnológica o de la sala de juegos de apuestas deportivas a distancia, según corresponda.

b) Suspensión temporal de las actividades de la Plataforma Tecnológica o de la sala de juegos de apuestas deportivas a distancia, según corresponda, indicando las razones y la duración exacta de la suspensión, la cual, en ningún caso, excede los noventa (90) días calendario.

c) La puesta en funcionamiento del servicio de integración entre la plataforma del proveedor de servicios vinculados y la Plataforma Tecnológica del Titular.

d) La puesta en operación o funcionamiento de cualquier actualización o mejora de la Plataforma Tecnológica, realizada por el Titular de la Plataforma Tecnológica.

e) Cambio de proveedor de servicios vinculados, indicando el código de inscripción del proveedor en el Registro de Proveedores de Servicios Vinculados a Plataformas Tecnológicas, otorgado por el MINCETUR (vigente) y adjuntando copia del contrato suscrito con este.

f) Cualquier otra comunicación a cargo del Titular conforme lo establecen la Ley, el presente Reglamento y Directivas de obligatorio cumplimiento.

Artículo 40.- Plazo para las comunicaciones previas

El Titular tiene un plazo de hasta tres (03) días hábiles previos a la ocurrencia del hecho para efectuar la comunicación prevista en el artículo precedente.

TÍTULO V

DISPOSICIONES VINCULADAS CON LAS PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS, AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN, DESARROLLO DE LOS JUEGOS A DISTANCIA Y APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA

CAPÍTULO I REQUISITOS TÉCNICOS

Artículo 41.- Requisitos técnicos de las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia

Las Plataformas Tecnológicas deben cumplir con los requisitos técnicos descritos en los Estándares Técnicos aprobados, según corresponda.

Artículo 42.- Modificación de requisitos técnicos de las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia

El MINCETUR puede desarrollar y precisar los requisitos técnicos descritos en los Estándares Técnicos aprobados, a través de Directivas de obligatorio cumplimiento.

Artículo 43.- Entrega de bonificaciones en las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia

Las bonificaciones pueden ser entregadas al jugador registrado en la Plataforma Tecnológica de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, conforme al artículo 16 de la Ley, su Reglamento y los Estándares Técnicos aprobados.

Artículo 44.- Juegos de deporte de fantasía y otros juegos de habilidad

Los juegos de fantasía, así como los juegos con habilidad que pueden ser objeto de apuesta, se regulan en el presente Reglamento pudiendo desarrollarlas y precisarlas a través de Directivas de obligatorio cumplimiento.

Artículo 45.- Transmisión de datos técnicos y económicos

45.1. Terminal o estaciones de trabajo

La Plataforma Tecnológica puede contar con más de un terminal o estación de trabajo que facilite a los usuarios autorizados el acceso a los servidores, aplicaciones, servicios, entre otros componentes de la Plataforma Tecnológica.

45.2. Información de los datos económicos a transmitir al Data Center del MINCETUR

La Plataforma Tecnológica debe contar con un mecanismo automático para generar y transmitir la información de los datos económicos consolidados al Data Center del MINCETUR, con una periodicidad de por lo menos una (01) vez al día, con cierre de operaciones a las 23:59:59 horas de cada día, los siete (07) días de la semana los trescientos sesenta y cinco (365) días del año. Para la transmisión de dicha información se tiene en cuenta la estructura establecida en los Estándares Técnicos IV aprobados.

a) La información de los datos económicos es recopilada de manera automática por la Plataforma Tecnológica de juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia manteniendo la integridad de los datos:

- i. El total de apuestas (Soles);
- ii. El total de pagos de premios (Soles);
- iii. El total de bonificaciones entregadas (Soles);
- iv. El total de devoluciones realizadas (Soles);
- v. Cualquier otro contador necesario para el cálculo correcto de la producción diaria obtenida por cada Plataforma Tecnológica.
- vi. Los contadores almacenados en la Plataforma Tecnológica deben estar debidamente rotulados, de tal manera que se puedan identificar claramente de acuerdo a su función.

b) La información de los datos económicos a transmitirse al Data Center del MINCETUR se consigna en moneda circulante nacional (Soles).

En caso la Plataforma Tecnológica utilice un tipo de moneda diferente a la nacional (dólares de los Estados Unidos de América u otra moneda) debe utilizar el tipo de cambio que publique la SBS como promedio de venta utilizado para el día de la operación (considerar el tipo de cambio del día al cierre de operaciones del día anterior).

Para efecto de lo antes señalado se considera la publicación que la SBS realice en su página web o en el diario oficial El Peruano.

Si la SBS no publica el tipo de cambio promedio ponderado venta del día de la operación, se debe utilizar el correspondiente al último día anterior respecto del cual la

citada superintendencia hubiere efectuado la publicación respectiva.

En caso la SBS no publique un tipo de cambio para dicha moneda extranjera, esta debe convertirse a dólares de los Estados Unidos de América y luego ser expresada en moneda nacional. Para la conversión de la moneda extranjera a dólares se utiliza el tipo de cambio compra del país al que corresponde la moneda utilizada para las operaciones, mientras que para la conversión de dólares a moneda nacional se debe aplicar lo previsto en los párrafos anteriores.

45.3. Información de los datos técnicos a transmitir al Data Center del MINCETUR

La Plataforma Tecnológica debe contar con un mecanismo automático para generar y transmitir la información técnica consolidada al Data Center del MINCETUR, con una periodicidad de por lo menos una (01) vez al día, con cierre de operaciones a las 23:59:59 horas de cada día, los siete (07) días a la semana los trescientos sesenta y cinco (365) días del año. Para la transmisión de dicha información debe tenerse en cuenta la estructura establecida en los Estándares Técnicos IV aprobados.

Los siguientes eventos técnicos se transmiten al Data Center del MINCETUR, debiendo mantener la integridad de los datos:

- a) La Plataforma Tecnológica presenta fallas críticas que detienen temporalmente su operación.
- b) Pérdida de comunicación entre la Plataforma Tecnológica y la sala de juegos de apuestas deportivas a distancia.

Para el registro de los datos económicos, técnicos y generación de reportes la Plataforma Tecnológica debe estar sincronizada con la hora oficial peruana GMT-5.

El Titular está obligado a transmitir la información de los datos económicos y técnicos con una periodicidad de por lo menos una (01) vez al día, con cierre de operaciones a las 23:59:59 horas de cada día, los siete (07) días a la semana los trescientos sesenta y cinco (365) días del año, una vez obtenida la autorización de explotación de Plataformas Tecnológicas por parte del MINCETUR.

De otro lado, en caso la Plataforma Tecnológica no establezca conexión con el Data Center del MINCETUR, deberá realizar nuevos intentos de conexión cada cinco (05) minutos, hasta que la conexión sea exitosa.

En caso de no lograr transmitir los datos económicos y/o técnicos, la Plataforma Tecnológica, deberá volver a conectarse para fines de transmisión hasta obtener el acuse de recibo positivo.

De manera similar, la transmisión de datos se debe realizar diariamente sin posibilidad alguna de no realizarla dentro de las veinticuatro (24) horas siguientes. En caso no se estableciese dicha conexión, deberá realizar nuevos intentos de conexión cada cinco (05) minutos, hasta que la conexión sea exitosa. Los datos económicos y técnicos almacenados en el servidor de la Plataforma Tecnológica no podrán dejar de ser transmitidos al Data Center del MINCETUR los trescientos sesenta y cinco (365) días del año.

TÍTULO VI

CONTROL, FISCALIZACIÓN, PERSECUCIÓN DEL JUEGO ILEGAL Y RÉGIMEN DE INFRACCIONES Y SANCIONES

**CAPÍTULO I
CONTROL, FISCALIZACIÓN Y PERSECUCIÓN DEL JUEGO ILEGAL**

Artículo 46.- Alcances de la actividad de fiscalización y de persecución del juego ilegal

El MINCETUR ejerce sus atribuciones para la fiscalización de la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia; así como para la persecución del juego ilegal, conforme a lo dispuesto en la LPAG. Para tales efectos:

- a) Dicta Directivas de obligatorio cumplimiento en materias de su competencia para la fiscalización de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia;
- b) Requiere documentación e información al Titular;
- c) Determina la documentación e información que el Titular debe mantener a su disposición;
- d) Requiere los archivos de grabación de las salas de juego de apuestas deportivas a distancia o de los juegos de casino en vivo, los que deben ser remitidos en los medios magnéticos u otros que establezca el MINCETUR;
- e) Realiza visitas de fiscalización a las salas de juego de apuestas deportivas a distancia;
- f) Realiza fiscalizaciones a las Plataformas Tecnológicas de forma remota;
- g) Remite información a otros organismos o entidades de determinarse hechos infractores para que estos ejerzan a su vez las facultades que les correspondan; y,
- h) Realiza cualquier otra actividad que le permita fiscalizar la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia; y, perseguir el juego ilegal.

Artículo 47.- Uso de medios tecnológicos

El MINCETUR incorpora en su labor de fiscalización los medios tecnológicos e informáticos disponibles o aquellos que haya desarrollado y, de ser el caso, dispone su implementación por el Titular.

Artículo 48.- Fiscalizaciones

El MINCETUR realiza fiscalizaciones planificadas o inopinadas de forma remota o presencial, a través de los Supervisores o Inspectores de Juego que designe, quienes consignan en un Acta o informe los hechos que constaten. Asimismo, puede contar con el apoyo de los Laboratorios de Certificación autorizados, de la Policía Nacional del Perú y del Ministerio Público, según corresponda.

Para tales efectos, el Titular debe proporcionar al MINCETUR los usuarios y/o claves de acceso a los servidores y base de datos dentro del plazo requerido, así como otorgar todas las facilidades requeridas por los Supervisores o Inspectores de Juego para el ejercicio de su labor de fiscalización.

Artículo 49.- Destrucción de bienes

El MINCETUR destruye los bienes que se vinculan con la explotación directa de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia que haya comisado o que hayan sido puestos a su disposición por diversas entidades del Estado en los siguientes casos:

- a) Cuando no cuenten con autorización de explotación
- b) Cuando no cuenten con autorización y registro (homologación)
- c) Cuando no presenten las características técnicas autorizadas por sus fabricantes conforme a su autorización y registro (homologación)

CAPÍTULO II

RÉGIMEN DE INFRACCIONES Y SANCIONES

Artículo 50.- Sanciones administrativas

Las infracciones administrativas previstas en la Ley son calificadas conforme al Anexo II, Tabla de Infracciones y Sanciones del Reglamento, de la siguiente manera:

- a) Infracciones leves: Con una amonestación o con una multa de hasta cincuenta (50) UIT.
- b) Infracciones graves: Con una multa mayor de cincuenta (50) UIT y de hasta ciento cincuenta (150) UIT.
- c) Infracciones muy graves: Con una multa mayor de ciento cincuenta (150) UIT hasta doscientas (200) UIT, cancelación o inhabilitación, sea hasta por diez (10) años o permanente.

Artículo 51.- Atenuantes de responsabilidad y reducción de multas

Iniciado el procedimiento administrativo sancionador con la comunicación de los hechos, conductas u omisiones que constituyen infracción administrativa, si el infractor reconoce su responsabilidad de forma expresa y por escrito, hasta antes de la emisión del acto administrativo

que determina la sanción, le corresponde la reducción del treinta y cinco por ciento (35%) de la multa aplicable.

El plazo máximo para cancelar la multa con la reducción aplicable es de quince (15) días hábiles contados a partir de la fecha de notificación de la resolución de sanción, de lo contrario paga el cien por ciento (100%) de la multa impuesta.

Notificada la resolución de sanción sin que el infractor hubiese reconocido su responsabilidad de forma expresa y por escrito, durante la tramitación del procedimiento administrativo sancionador en cualquiera de sus dos fases, le resulta aplicable la reducción del veinticinco por ciento (25%) de la multa impuesta, siempre que no interponga los recursos administrativos previstos en la LPAG y cancele la multa dentro del plazo para su interposición.

Las reducciones de la sanción de multa previstas en el presente artículo no son acumulativas ni resultan aplicables en caso de reincidencia en la comisión de la infracción imputada.

Artículo 52.- Reincidencia

Se considera reincidencia a la circunstancia agravante de responsabilidad consistente en la comisión de la misma infracción por parte del Titular, dentro del plazo de un (01) año calendario desde que quedó firme la resolución que sancionó la primera infracción.

En caso de reincidencia en la comisión de las infracciones sancionables con multa, se aplica el doble de la sanción originalmente impuesta, la que se incrementa proporcionalmente al número de veces en que se cometa la infracción dentro del plazo de un (01) año calendario desde que quedó firme la resolución que sancionó la primera infracción.

La reincidencia en la comisión de una misma infracción sancionada con amonestación es sancionada con una multa equivalente a una (01) UIT, la que se incrementa proporcionalmente al número de veces en que se cometa la infracción dentro del plazo de un (01) año calendario desde que quedó firme la resolución que sancionó la primera infracción.

La DGJCMT determina en la Resolución Directoral que impone la sanción, si corresponde la imposición de las medidas correctivas a que hace referencia el numeral 36.2 del artículo 36 de la Ley.

Artículo 53.- Fases del Procedimiento Administrativo Sancionador

El procedimiento sancionador se inicia siempre de oficio, bien por propia iniciativa de la Dirección de Control y Sanción, como consecuencia de orden superior; petición motivada de otros órganos o entidades; o, por denuncia. El procedimiento para la determinación de infracciones y aplicación de sanciones es el siguiente:

53.1 Fase instructora. - La Dirección de Control y Sanción de la DGJCMT constituye el órgano instructor del procedimiento administrativo sancionador a que se refiere la Ley y el presente Reglamento, para tales efectos:

a) Ejerce los actos, diligencias, facultades y atribuciones destinadas a la imputación de la presunta comisión de infracción administrativa.

b) Inicia el procedimiento administrativo sancionador conforme a lo indicado en la LPAG con la respectiva imputación de cargos al administrado, quien tiene diez (10) días hábiles contados a partir del día siguiente de la fecha de la notificación del acto que da inicio al procedimiento sancionador, para presentar sus descargos por escrito.

c) Evalúa los descargos presentados por el administrado.

d) Realiza las actuaciones necesarias para el examen de los hechos y recaba los datos e informaciones que sean relevantes para determinar, en su caso, la existencia de responsabilidad susceptible de sanción.

e) Formula el informe final de instrucción en el que determina, de manera motivada, las conductas que se consideren probadas constitutivas de infracción, la norma que prevé la imposición de sanción; y, la sanción propuesta o la declaración de no existencia de infracción, según corresponda.

53.2 Fase sancionadora. - La DGJCMT se encuentra a cargo de la fase sancionadora del procedimiento administrativo sancionador a que se refiere la Ley y el Reglamento, para tales efectos:

a) Notifica el informe final de instrucción al administrado para que formule sus descargos en el plazo de diez (10) días hábiles posteriores a la notificación.

b) Dispone la realización de actuaciones complementarias, de considerarlas indispensables para resolver el procedimiento administrativo sancionador.

c) Emite la resolución que impone la sanción o dispone el archivo del procedimiento,

d) Notifica al administrado la resolución que impone la sanción o se pronuncia por la no existencia de responsabilidad.

e) Pone en conocimiento de lo resuelto a quien denunció la infracción, de ser el caso.

CAPÍTULO III MEDIOS IMPUGNATORIOS

Artículo 54.- Recursos Administrativos

Contra las resoluciones emitidas en virtud de la presente Ley, se podrán interponer los recursos administrativos establecidos en el LPAG.

Artículo 55.- Apelación

Los recursos de apelación que se interpongan contra las Resoluciones de la DGJCMT serán resueltos por el Viceministerio de Turismo, como segunda y última instancia administrativa.

TÍTULO VII

PUBLICIDAD

CAPÍTULO I DIFUSIÓN DE PUBLICIDAD Y PATROCINIO

Artículo 56.- Advertencias en la publicidad de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia

Tanto en la publicidad de los juegos a distancia y de las apuestas deportivas a distancia como en las salas de juego de apuestas deportivas a distancia, el Titular coloca de forma notoria la frase "Los juegos y apuestas deportivas a distancia realizados en exceso pueden causar ludopatía".

En las salas de juego de apuestas deportivas a distancia dicha frase es colocada en un lugar visible de la sala de juegos de apuestas deportivas a distancia, tomando en cuenta las dimensiones establecidas en el Anexo I del presente Reglamento.

Asimismo, la frase "Los juegos y apuestas deportivas a distancia realizados en exceso pueden causar ludopatía" se coloca en la página de inicio del sitio web del Titular en caracteres legibles y de fácil visibilidad, en proporción al resto de la información.

Respecto a la publicidad, la frase "Los juegos y apuestas deportivas a distancia realizados en exceso pueden causar ludopatía" se consigna en caracteres legibles y de fácil visibilidad, en proporción al resto de la información publicitada en el caso de medios visuales y audiovisuales y para los casos de publicidad radial dicha frase se difunde y pronuncia en términos claros y comprensibles.

Artículo 57.- Prohibiciones de la publicidad y patrocinio

57.1 Se prohíbe la publicidad de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia:

- Dirigida a menores de edad;
- Que incluya a menores de edad; y,
- Sobre personas jurídicas que no cuenten con autorización otorgada por MINCETUR para la explotación de juegos a distancia o de apuestas deportivas a distancia.

57.2 Se encuentra prohibido que las empresas que no cuenten con autorización para la explotación de juegos

a distancia y apuestas deportivas a distancia patrocinen empresas, personas naturales, eventos o actividades de cualquier naturaleza relacionados con la actividad de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia. Para tal efecto, quienes reciban tal patrocinio verifican la condición de autorizado del anunciante.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS TRANSITORIAS

PRIMERA.- Procedimiento para la autorización de explotación de Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia

Las personas jurídicas comprendidas en el artículo 4 del presente reglamento que vienen explotando Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, en el país antes de la entrada en vigencia de la Ley, podrán continuar explotándolas siempre que presenten su solicitud de autorización dentro del plazo de treinta (30) días calendario contados a partir de la fecha de entrada en vigencia de la Ley. Dicha solicitud debe ir acompañada de la documentación respectiva que acredite la explotación de la Plataforma Tecnológica antes de la entrada en vigencia de la Ley.

Las personas jurídicas comprendidas en la Segunda Disposición Complementaria Transitoria del presente Reglamento, podrán continuar explotando sus salas de juego de apuestas deportivas a distancia, siempre que acompañen a su solicitud de autorización señalada en el párrafo precedente, la relación y ubicación de cada una de las salas de juego de apuestas deportivas a distancia que vienen explotando antes de la entrada en vigencia de la Ley.

El MINCETUR autoriza la explotación de las Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, a las personas jurídicas que hayan presentado su solicitud dentro del plazo antes señalado, previa verificación del cumplimiento de los requisitos previstos en los artículos 6, 7 y 8 del presente Reglamento, con excepción de los literales f) y g) de los citados artículos, según corresponda.

Los Titulares de la autorización de explotación de Plataformas Tecnológicas otorgadas al amparo de lo señalado en el párrafo precedente tienen un plazo no mayor de noventa (90) días calendario contados a partir de la autorización de explotación para cumplir con presentar el requisito previsto en los literales f) y g) de los artículos 6, 7 y 8 del presente Reglamento. Caso contrario, la autorización concedida para la explotación de juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia es revocada.

SEGUNDA.- Adecuación de las salas de apuestas deportivas a distancia

Para la autorización de la explotación de salas de juegos de apuestas deportivas a distancia, las personas jurídicas comprendidas en el numeral 9.1 del artículo 9 de la Ley, concordado con el numeral 4.1 del artículo 4 del presente Reglamento deben presentar una solicitud por cada una de las salas de juego de apuestas deportivas a distancia en un plazo no mayor de treinta (30) días calendario contados desde el día siguiente de obtenida su autorización, siguiendo el procedimiento establecido en el artículo 15 del presente Reglamento.

El MINCETUR autoriza la explotación de las salas de juego de apuestas deportivas a distancia, siempre que el Titular haya presentado su solicitud dentro del plazo antes señalado, previa verificación del cumplimiento de los requisitos previstos en el artículo 15 del presente Reglamento, quedando exento de la prohibición establecida en el numeral 29.1 del artículo 29 de la Ley, conforme lo establecido en la Décima Disposición Complementaria Final de la Ley, para lo cual deberán presentar la documentación respectiva que acredite la explotación de cada una de las salas de juego de apuestas deportivas a distancia, antes de la entrada en vigencia de la Ley.



Para la adecuación de las salas de apuestas deportivas a distancia, los Titulares tienen un plazo no mayor de sesenta (60) días calendario contados a partir de la autorización de las salas de apuestas deportivas a distancia para cumplir con presentar el requisito previsto en el literal h) del artículo 15 del presente Reglamento. Caso contrario, la autorización concedida es revocada.

TERCERA.- Acciones de fiscalización y sanción

Culminado el plazo de los treinta (30) días calendarios al que se refiere la Segunda Disposición Complementaria Transitoria del presente Reglamento, el MINCETUR procede a clausurar los establecimientos donde se realicen actividades de explotación de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia que no hubieren cumplido con obtener la respectiva autorización para su explotación. La clausura de los citados establecimientos, de ser el caso, se realiza conjuntamente con el comiso de los terminales de apuestas, medios de juego, programas de juego y demás bienes vinculados con la explotación directa de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia. Adicionalmente, el MINCETUR procede al Bloqueo de direcciones IP, URL, páginas WEB y/o aplicaciones informáticas tratándose de explotación no autorizada de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia.

Las citadas acciones de fiscalización se realizan, sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS FINALES

PRIMERA.- VIGENCIA

El presente Reglamento entra en vigencia al día siguiente que entre en vigencia la Ley N° 31557.

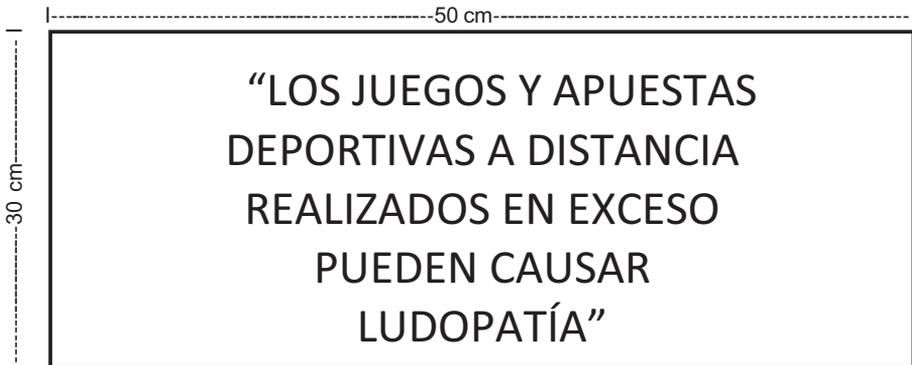
SEGUNDA.- Emisión de Directivas de obligatorio cumplimiento y modificación de requisitos técnicos

El MINCETUR, a través de la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, puede desarrollar y precisar los requisitos técnicos contenidos en los Estándares Técnicos aprobados, o dictar disposiciones complementarias para el cumplimiento de la Ley y el Reglamento, mediante Directivas de obligatorio cumplimiento.

TERCERA.- Autorización de explotación de Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia a un mismo Titular

Tratándose de un mismo Titular que cuente con autorización de explotación de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, y las explote en una misma Plataforma Tecnológica, podrán utilizar una misma cuenta de usuario y cuenta de juego, debiendo necesariamente diferenciar las transacciones financieras por cada una de las autorizaciones. El Titular transmite al Data Center del MINCETUR los datos económicos y técnicos por cada autorización de explotación de Plataforma Tecnológica de forma independiente.

ANEXO I AVISO REFERIDO A LA ADVERTENCIA CONTRA LA LUDOPATÍA



ANEXO II TABLA DE INFRACCIONES Y SANCIONES

N°	Infracción	Base Legal	Sanción			
			Amonestación	Multa	Cancelación	Inhabilitación
1	Explotar Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia sin contar previamente con la autorización administrativa correspondiente.	Art. 38, literal a) de la Ley N° 31557		Muy Grave: Multa de 150 UIT hasta 200 UIT		
2	Explotar programas de juego para las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia que no cuenten previamente con la autorización y registro (homologación) correspondiente.	Art. 38, literal b) de la Ley N° 31557		Leve: De 1 UIT hasta 50 UIT por programa		
3	Explotar salas de juego de apuestas deportivas a distancia sin contar con la autorización de explotación otorgada por el MINCETUR.	Art. 38, literal d) de la Ley N° 31557		Muy Grave: Multa de 150 UIT hasta 200 UIT		
4	Explotar sistemas progresivos para las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia sin la autorización de explotación o autorización y registro correspondiente.	Art. 38, literal e) de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
5	Explotar una cantidad o tipo de programas de juego distinto del autorizado para las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia.	Art. 38, literal f) de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT por programa		

Nº	Infracción	Base Legal	Sanción			
			Amonestación	Multa	Cancelación	Inhabilitación
6	Impedir, obstaculizar o no dar las facilidades establecidas en la Ley o en el Reglamento para el ejercicio de las acciones de control y fiscalización por parte de la autoridad competente.	Art. 38, literal g) de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
7	Modificar las modalidades, tipos o condiciones de la apuesta una vez realizada por el jugador y aceptada por el Titular.	Art. 38, literal h) de la Ley N° 31557 Art. 12 numerales 12.1, 12.2 y 12.3 de la Ley N° 31557		Grave: Multa 50 UIT hasta 150 UIT		
8	No cumplir con la entrega de las bonificaciones o pago de premios obtenidos por los jugadores, en las condiciones y plazos establecidos.	Art. 38, literal i) de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
9	No cumple con entregar a los jugadores bonificaciones de bienvenida o similares no canjeables por dinero.	Art. 38, literal i) de la Ley N° 31557 Art. 16, numeral 16.2 de la Ley N° 31557		Grave: Multa 50 UIT hasta 150 UIT		
10	No abona los premios obtenidos en el medio de pago en el que jugador realizó la apuesta o en una cuenta a su nombre abierta en una empresa del sistema financiero supervisada por la SBS.	Art. 38, literal i) de la Ley N° 31557 Art. 15, numeral 15.5 de la Ley N° 31557		Grave: Multa 50 UIT hasta 150 UIT		
11	No presentar la información requerida por la autoridad competente dentro de los plazos establecidos.	Art. 38, literal j) de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
12	Permitir la realización de apuestas de personas no registradas previamente en las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia.	Art. 38, literal k) de la Ley N° 31557 Art. 27, numeral 27.9 de la Ley N° 31557		Grave: Multa 50 UIT hasta 150 UIT		
13	No registrar en línea las apuestas realizadas en la cuenta de los jugadores de las plataformas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia.	Art. 38, literal l) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.10 de la Ley N° 31557		Grave: Multa 50 UIT hasta 150 UIT		
14	Emplear o consentir el uso de procedimientos dolosos, irregulares u operaciones ilícitas en la explotación de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia.	Art. 38, literal m) de la Ley N° 31557			X	
15	Consentir o permitir la realización en las plataformas de juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, así como en las salas de juegos de apuestas deportivas a distancia, de actos que atenten contra la salud y seguridad pública.	Art. 38, literal n) de la Ley N° 31557		Muy Grave: Multa de 150 UIT hasta 200 UIT		
16	Permitir el acceso a las plataformas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia de personas prohibidas de acceder a los mismos.	Art. 38, literal o) de la Ley N° 31557 Art. 28 de la Ley N° 31557		Grave: Multa 50 UIT hasta 150 UIT		
17	Contravenir las normas establecidas en la Ley o en el Reglamento relacionadas con la base de datos, servidores, transmisión de datos y seguridad de la información.	Art. 38, literal p) de la Ley N° 31557		Grave: Multa 50 UIT hasta 150 UIT		
18	La Plataforma Tecnológica de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia no cuenta con los controles de acceso físicos y lógicos, seguridad de redes y gestión de riesgos que resulten necesarios de conformidad con las normas vigentes en materia de seguridad de la información y/o cumplen con los estándares internacionales y/o buenas prácticas que resulten exigibles.	Art. 38, literal p) de la Ley N° 31557 Art. 17 de la Ley N° 31557		Grave: Multa 50 UIT hasta 150 UIT		
19	La Plataforma Tecnológica de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia no cuenta con las medidas y controles que permiten proteger la seguridad de los datos contenidos en las Plataformas Tecnológicas, de acuerdo con la normatividad vigente y las buenas prácticas en materia de seguridad de la información y protección de datos personales	Art. 38, literal p) de la Ley N° 31557 Art. 18 de la Ley N° 31557		Grave: Multa 50 UIT hasta 150 UIT		
20	La Plataforma Tecnológica no permite la transmisión en tiempo real de los datos técnicos y económicos al MINCETUR y SUNAT, de acuerdo con lo establecido en el Reglamento y Directivas de cumplimiento obligatorio	Art. 38, literal p) de la Ley N° 31557 Art. 19 de la Ley N° 31557		Grave: Multa 50 UIT hasta 150 UIT		



N°	Infracción	Base Legal	Sanción			
			Amonestación	Multa	Cancelación	Inhabilitación
21	Los servidores de las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia no se encuentran instalados en ambientes de uso exclusivo con sistemas de climatización, protección contra el fuego y puesta a tierra, redundancia de servidores, sistemas de alta disponibilidad, sistemas de alimentación eléctrica ininterrumpida, así como sistemas de protección contra accesos físicos y lógicos no autorizados, a fin de garantizar una operación y disponibilidad ininterrumpida del servicio, según las condiciones y especificaciones establecidas en el Reglamento.	Art. 38, literal p) de la Ley N° 31557 Art. 20, numeral 20.2 de la Ley N° 31557		Grave: Multa 50 UIT hasta 150 UIT		
22	El Titular, no proporciona al MINCETUR directamente o a través de los proveedores de servicios vinculados con el funcionamiento y explotación de Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, los accesos necesarios que permitan obtener información sobre las operaciones realizadas por los jugadores/as registrados en las Plataformas Tecnológicas.	Art. 38, literal p) de la Ley N° 31557 Art. 21, numeral 21.1 de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
23	Incumplir las obligaciones o prohibiciones a cargo de los titulares de los registros administrativos derivados de la aplicación de la Ley que no se relacionan con la autorización de explotación de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia.	Art. 38, literal q) de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
24	No mantener en las salas de juegos de apuestas deportivas a distancia los requisitos o condiciones previstos en la Ley o en el Reglamento.	Art. 38, literal r) de la Ley N° 31557			X	
25	El Titular no mantiene la distancia mínima establecida en el numeral 29.1 del artículo 29 de la Ley.	Art. 38, literal r) de la Ley N° 31557 Art. 29, numeral 29.1 de la Ley N° 31557			X	
26	El Titular no tiene implementado un sistema de video conforme lo establecido en el numeral 1 del artículo 18° del Reglamento de la Ley	Art. 38, literal r) de la Ley N° 31557 Art. 18, numeral 1 Reglamento Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
27	El Titular no mantiene un sistema de video que permita la grabación ininterrumpida y a tiempo real con un mínimo de treinta (30) cuadros por segundo y un (01) CIF	Art. 38, literal r) de la Ley N° 31557 Art. 18, numeral 2 Reglamento Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
28	El Titular no mantiene los equipos de grabación y/o almacenamiento que conforman los sistemas de video en un lugar seguro y de acceso restringido al público.	Art. 38, literal r) de la Ley N° 31557 Art. 18, numeral 3 Reglamento Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
29	El Titular no mantiene un sistema de video que conserve las grabaciones por un periodo de quince (15) días calendarios	Art. 38, literal r) de la Ley N° 31557 Art. 18, numeral 4 Reglamento Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
30	No mantener las condiciones bajo las cuales se concedió la inscripción en los registros administrativos derivados de la aplicación de la Ley o el Reglamento.	Art. 38, literal s) de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
31	No mantener las condiciones bajo las cuales se concedió la autorización de explotación de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia.	Art. 38, literal s) de la Ley N° 31557			X	
32	El titular, no otorga la garantía prevista en el artículo 22° de la Ley N° 31557.	Art. 38, literal s) de la Ley N° 31557 Art. 22, numeral 22.1 de la Ley N° 31557			X	
33	El titular no mantiene vigente la garantía a que se refiere el numeral 22.1 del artículo 22 de la Ley N° 31557.	Art. 38, literal s) de la Ley N° 31557 Art. 22 y 24, numeral 24.3 de la Ley N° 31557			X	
34	El Titular no repone la garantía dentro del plazo establecido luego de su ejecución.	Art. 38, literal s) de la Ley N° 31557 Art. 25, numeral 25.2 de la Ley N° 31557			X	

N°	Infracción	Base Legal	Sanción			
			Amonestación	Multa	Cancelación	Inhabilitación
35	El titular mantiene como socio/a, director/a, gerente/a o representante legal con facultades inscritas en Registros Públicos, a personas que no cumplan con los requisitos y condiciones legales, económico-financiera y/o de antecedentes previstas en la Ley, su Reglamento y/o Directivas de obligatorio cumplimiento	Art. 38, literal s) de la Ley N° 31557 Art. 27, numeral 27.3 de la Ley N° 31557			X	
36	Encomendar, delegar o subcontratar con terceros, bajo cualquier modalidad o circunstancia, la realización total o parcial de las pruebas, ensayos, consultas y/o informes a cargo de los laboratorios de certificación autorizados, sobre el cumplimiento de los estándares técnicos exigibles a las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia.	Art. 38, literal t) de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
37	Otorgar certificaciones respecto de Plataformas Tecnológicas, programas de juegos, sistemas progresivos y componentes a cargo de los laboratorios de certificación autorizados, que no cumplan con las exigencias técnicas establecidas en la Ley o en el Reglamento.	Art. 38, literal u) de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
38	No brindar los laboratorios de certificación autorizados las facilidades al personal acreditado de MINCETUR para el ejercicio de las funciones de fiscalización.	Art. 38, literal v) de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
39	No cumplir con las condiciones de funcionamiento establecidas para las salas de juegos de apuestas deportivas a distancia.	Art. 38, literal w) de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
40	Contravenir las demás obligaciones y prohibiciones establecidas en la Ley y el Reglamento.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
41	El titular de la Plataforma Tecnológica de los juegos a distancia utiliza modalidades o tipos de apuestas que vulneren la Ley o el Reglamento, afecten la aleatoriedad del juego y/o el porcentaje mínimo de retorno al público.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 12, numeral 12.2.1 de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
42	El titular de la Plataforma Tecnológica de los juegos de apuestas deportivas a distancia utiliza modalidades o tipos de apuestas que vulneran la Ley o el Reglamento	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 12, numeral 12.2.2 de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
43	El titular de la Plataforma Tecnológica de los juegos de apuestas deportivas a distancia permite apuestas de eventos deportivos que no formen parte de una asociación, federación o liga deportiva nacional o internacional.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 12, numeral 12.3.2 de la Ley N° 31557 modificada por la Ley N° 31806		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
44	El titular de la Plataforma Tecnológica de los juegos a distancia utiliza sistemas progresivos que no cuentan con autorización previa del MINCETUR.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 13, numeral 13.1 de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
45	El titular de la Plataforma Tecnológica de los juegos a distancia utiliza sistemas progresivos que no se encuentran autorizados y registrados.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 13, numeral 13.1 de la Ley N° 31557 Art. 38, literal g) del Reglamento		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
46	El Titular realiza transacciones con criptomonedas.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 15, numeral 15.1 de la Ley N° 31557 Art. 38, literal d) del Reglamento de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		



N°	Infracción	Base Legal	Sanción			
			Amonestación	Multa	Cancelación	Inhabilitación
47	No garantiza la observancia de las características, funcionalidades, integración de componentes y servicios, conexiones de alta disponibilidad, controles de accesos y seguridad de la información que deben cumplir las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, de acuerdo con lo previsto en la Ley, su Reglamento, Directivas de obligatorio cumplimiento, y con la normatividad vigente sobre la materia.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.3 de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
48	El Titular no mantiene copias de seguridad y controles de respaldo y continuidad que permitan la recuperación inmediata de la base de datos y transacciones generadas en las Plataformas Tecnológicas objeto de autorización, de conformidad con la normatividad vigente en materia de datos personales y seguridad de la información.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.5 de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
49	El Titular no promueve los lineamientos del juego responsable y establece procedimientos de exclusión voluntaria en las Plataformas Tecnológicas, de acuerdo con lo previsto en el Reglamento y/o en las Directivas de obligatorio cumplimiento.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.9 de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
50	No garantiza que, en las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, los premios y bonificaciones se registren en línea en la cuenta correspondiente del jugador.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.10 de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
51	El Titular no cumple con redireccionar el ingreso realizado por el jugador de una Plataforma Tecnológica no autorizada en el país, a una Plataforma Tecnológica que cuente con dicha autorización, en los casos en los que ambas Plataformas Tecnológicas pertenezcan a un mismo titular.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.11 de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
52	El Titular no cumple con mantener una cuenta abierta en una institución financiera o bancaria bajo la supervisión de la SBS, en la que de forma exclusiva se encuentren los depósitos por concepto de apuestas realizadas por los jugadores y se garantice la intangibilidad de los depósitos realizados por el referido concepto.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.12 de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
53	El Titular no verifica la utilización de un solo medio de pago por usuario registrado en la Plataforma Tecnológica, y que la titularidad de dicho medio de pago corresponda con la identidad del jugador(a) que realiza la apuesta.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.13 de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
54	El Titular, no incorpora en las Plataformas Tecnológicas en forma visible y de fácil acceso, el código de registro de autorización otorgado por el MINCETUR.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.14 de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
55	El Titular, no incorpora en las Plataformas Tecnológicas en forma visible y de fácil acceso el Registro Único de Contribuyentes.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.14 de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
56	El Titular, no incorpora en las Plataformas Tecnológicas en forma visible y de fácil acceso la siguiente advertencia: "Los juegos y apuestas deportivas a distancia realizados en exceso pueden causar ludopatía".	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.14 de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
57	El Titular, en salas de juegos de apuestas deportivas a distancia, no garantiza que los jugadores se encuentren debidamente registrados.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.16 de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
58	El Titular no verifica la identidad, edad y nacionalidad de los jugadores/as, con ocasión de su registro en la Plataforma Tecnológica.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.18 de la Ley N° 31557 modificada por la Ley N° 31806		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		

N°	Infracción	Base Legal	Sanción			
			Amonestación	Multa	Cancelación	Inhabilitación
59	No garantiza que los proveedores de servicios de las Plataformas Tecnológicas autorizadas y registradas, brinden al MINCETUR y/o SUNAT la información y accesos necesarios, en los procedimientos de fiscalización de las plataformas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.19 de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
	El Titular no garantiza que toda integración con los servidores y otros equipos de otro proveedor de servicios vinculados cumpla con las especificaciones previstas en el presente Reglamento, sus respectivos Estándares Técnicos y en las Directivas de obligatorio cumplimiento.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 26, numeral 26.20 de la Ley N° 31557 Art. 37, literal g) del Reglamento de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
60	Explotar en las Plataformas Tecnológicas, juegos de azar no autorizados.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 27, numeral 27.1 de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
61	Explotar en las Plataformas Tecnológicas, juegos de azar expresamente prohibidos.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 27, numeral 27.1 de la Ley N° 31557 Art. 38, literal h) del Reglamento de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
62	Incorporar en las Plataformas Tecnológicas juegos de apuestas sobre eventos o acontecimientos de cualquier naturaleza que no se relacionen con los juegos o apuestas autorizadas para su explotación.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 27, numeral 27.4 de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1UIT hasta 50 UIT		
63	Establece condiciones para la realización de las apuestas en los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancias que permiten que el dinero obtenido como premio o bonificación se utilice para realizar nuevas apuestas que no formen parte de la base imponible del Impuesto a los Juegos.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 27, numeral 27.6 de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
64	Realiza extornos, anulaciones o cualquier otra operación con prescindencia del nombre que se le asigne destinada a dejar sin efecto la apuesta realizada, salvo en los casos previstos en el Reglamento.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 27, numeral 27.7 de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
65	Transferir bajo cualquier modalidad, en forma total o parcial, la autorización de explotación de Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 27, numeral 27.8 de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
66	Aceptar apuestas realizadas por jugadores que previamente no se encuentren registrados en las Plataformas Tecnológicas de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 27, numeral 27.9 de la Ley N° 31557		Grave: Multa de 50 UIT hasta 150 UIT		
67	Contravenir las demás prohibiciones establecidas en el Reglamento	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 27, numeral 27.10 de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
68	El Titular permite que el jugador no registrado en la Plataforma Tecnológica y cuya cuenta de juego no esté activa realice en forma gratuita con fines de promoción comercial, juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, ya sea en cualquier tipo o modalidad de apuesta.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 27, numeral 27.10 de la Ley N° 31557 Art. 38, literal b) del Reglamento de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
69	El titular contrata los servicios de proveedores de servicios vinculados que no se encuentren registrados o cuenten con registro vencido, cancelado o revocado por el MINCETUR	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 27, numeral 27.10 de la Ley N° 31557 Art. 38, literal c) del Reglamento de la Ley N° 31557		Muy Grave: Multa de 150 UIT hasta 200 UIT		



N°	Infracción	Base Legal	Sanción			
			Amonestación	Multa	Cancelación	Inhabilitación
70	El titular organiza, promueve y/o transmite juegos a distancia que impliquen peleas y/o carreras de animales no permitidas por el Estado Peruano	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 27, numeral 27.10 de la Ley N° 31557 Art. 38, literal e) del Reglamento de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
71	El Laboratorio de certificación autorizado, no entrega la garantía prevista en el artículo 23 de la Ley N° 31557 en el plazo previsto en el Reglamento.	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557 Art. 23 Ley N° 31557			X	
72	Explotar terminales de apuestas no autorizados y registrados por el MINCETUR.	Art. 38, literal y) de la Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 a 50 UIT por terminal		
73	Aceptar publicidad de personas jurídicas no autorizadas por el MINCETUR en contravención del artículo 31 de la Ley.	Art. 38, literal z) de la Ley N° 31557 modificada por la Ley N° 31806		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
74	El titular no presenta un informe de auditoría integral de toda la Plataforma Tecnológica que acredite el cumplimiento de los Estándares Técnicos aprobados y directivas de obligatorio cumplimiento incluyendo los servicios prestados por los proveedores de servicios vinculados de acuerdo con lo previsto en el numeral 34.2 del artículo 34 de la Ley y su Reglamento	Art. 38, literal x) de la Ley N° 31557, Art. 34, numeral 34.2 de la Ley N° 31557, Art. 37, literal p) Reglamento Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		
75	El titular no presenta el informe que contenga la evaluación de integridad y seguridad de la Plataforma Tecnológica elaborado por un Laboratorio de Certificación autorizado conforme a lo indicado en el Reglamento	Art. 38, literal p) de la Ley N° 31557, Art. 37, literal t) Reglamento Ley N° 31557		Leve: Multa de 1 UIT hasta 50 UIT		

ESTÁNDARES TÉCNICOS I PARA LAS PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS DE LOS JUEGOS A DISTANCIA

Sección 1. Evaluación y pruebas técnicas de las Plataformas Tecnológicas

La Plataforma Tecnológica de juegos a distancia, los programas de juego, sistemas progresivos, integración entre plataformas, modalidades de juego, entre otros componentes y servicios con anterioridad a su autorización y registro (homologación) debe ser sometida a una evaluación técnica por parte de un Laboratorio de Certificación autorizado por el MINCETUR.

El Titular de la Plataforma Tecnológica de juegos a distancia, así como los proveedores de servicios vinculados son los responsables de todos los costos asociados con las pruebas y la obtención del certificado de cumplimiento. Para tal fin:

a) El Laboratorio de Certificación autorizado debe tener acceso al código fuente del software de la Plataforma Tecnológica, de los programas de juego, sistemas progresivos, integración entre plataformas, modalidades de juego, entre otros componentes y servicios, así como a los medios para verificar la compilación del código fuente. El resultado del código fuente compilado debe ser idéntico al del software presentado para su evaluación;

b) Para que el Laboratorio de Certificación autorizado emita el certificado de cumplimiento respectivo, la Plataforma Tecnológica de juegos a distancia, los programas de juego, sistemas progresivos, integración entre Plataformas Tecnológicas, modalidades de juego, entre otros componentes y servicios, deben cumplir como mínimo con las especificaciones técnicas establecidas en el presente Reglamento y sus respectivos Estándares Técnicos aprobados, así como las establecidas en Directivas de obligatorio cumplimiento;

c) Para la aprobación de una autorización para la explotación de Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia, el Titular debe presentar al MINCETUR, la descripción de los procesos de gestión de cambios que detallen los procedimientos de evaluación para identificar

la criticidad de las actualizaciones y determinar las actualizaciones que deben ser presentadas al Laboratorio de Certificación autorizado para su revisión y certificación. Estos procesos de gestión de cambios deben ser:

i. Comunicados al MINCETUR antes de su implementación; y

ii. Auditados al menos una (01) vez al año por un Laboratorio de Certificación autorizado o por un área independiente, no vinculada directamente a la operación de los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia del Titular, actuando como auditor externo.

Sección 2. Integración con las Plataformas Tecnológicas

a) El Titular es responsable de los juegos a distancia realizados a través de sus proveedores de servicios vinculados.

b) Los servidores y demás equipos de los proveedores de servicios son considerados a efectos del presente Reglamento como parte de la Plataforma Tecnológica, siendo el Titular el responsable de velar por el cumplimiento de las especificaciones técnicas previstas en el presente Reglamento y sus respectivos Estándares Técnicos aprobados, así como de las Directivas de obligatorio cumplimiento.

c) El Titular debe garantizar que cualquier integración con los servidores y otros equipos de una Plataforma Tecnológica se realice de forma que cumpla con las especificaciones previstas en este Reglamento y sus respectivos Estándares Técnicos aprobados, así como las establecidas en Directivas de obligatorio cumplimiento.

d) Un Laboratorio de Certificación autorizado debe realizar las pruebas de integración y certificación de cada servidor y otros equipos con la Plataforma Tecnológica del Titular, antes de su puesta en marcha y autorización por el MINCETUR. Por ejemplo, las pruebas de integración y certificación deben realizarse entre los servidores de juego remoto y la Plataforma Tecnológica, así como entre los procesamientos de pago y la Plataforma Tecnológica. Debiendo entenderse por Servidores de Juego Remoto

al hardware y el software que impulsa las características comunes a las ofertas de juego, las configuraciones de juego, el Generador de Números Aleatorios (GNA), los informes, Reportes, etc.

Sección 3. Requisitos de la Plataforma Tecnológica

La Plataforma Tecnológica puede estar conformada por múltiples Plataformas Tecnológicas instaladas en uno o varios centros de datos. La Plataforma Tecnológica, así como la comunicación entre sus componentes deben garantizar el adecuado funcionamiento e integración de sus componentes y servicios, y contar con conexiones de alta disponibilidad y controles de accesos y de seguridad de la información. Asimismo, deben cumplir con todos los requisitos técnicos contenidos en los Estándares Técnicos I y III aprobados.

3.1. Requisitos del reloj de la Plataforma Tecnológica

3.1.1 Reloj de la Plataforma Tecnológica

La Plataforma Tecnológica incluyendo a sus componentes, servicios, aplicaciones y medios de comunicación informáticos deben estar sincronizados con un único reloj que refleje la fecha (dd/mm/aaaa) y hora actual (hh/mm/ss), el cual es utilizado para:

- El registro de todas las transacciones, juegos y eventos;
- El registro de los datos y eventos significativos;
- Generación de reportes; y
- Transmisión de los datos económicos y técnicos al Data Center del MINCETUR.

3.1.2 Sincronización de tiempo

La Plataforma Tecnológica debe contar con un mecanismo que garantice que la fecha y hora sea la misma (sincronizada y configurada) en todos sus componentes, aplicaciones y medios de comunicación informáticos. La Plataforma Tecnológica debe estar sincronizada con la hora oficial peruana GMT-5, para el registro de todas las transacciones y ocurrencias, así como para la generación de reportes.

3.2 Requisitos del programa de control

Adicionalmente a los requisitos contenidos en esta sección, también se debe cumplir con los requisitos contenidos en la sección correspondiente a los "Procedimientos de Verificación" contenidos en los Estándares Técnicos III aprobado.

3.2.1 Verificación automática del programa de control

La Plataforma Tecnológica debe tener un método de auto diagnóstico que, como mínimo cada 30 días, verifique y autentique que todos los componentes de los programas de control crítico o archivos críticos que puedan afectar las operaciones de juego (ejecutables, librerías, configuración de la Plataforma Tecnológica o juegos, archivos del sistema operativo, componentes que controlan los reportes requeridos de la Plataforma Tecnológica, y los elementos de la base de datos que pueden afectar las operaciones de la Plataforma Tecnológica) sean idénticos a los evaluados y aprobados por el Laboratorio de certificación autorizado que realizó la evaluación técnica correspondiente.

Asimismo, mediante usuario y contraseña el Titular, el MINCETUR o la entidad autorizada por el MINCETUR, pueden auditar mediante acceso remoto o in situ la Plataforma Tecnológica, aplicaciones, software, servicios, bases de datos, componentes críticos y programas de control críticos.

El método de autenticación de los programas de control o archivos calificados como críticos debe:

- Emplear un algoritmo de hash que genere un resumen de mensaje de 160 bits (40 dígitos) como

mínimo. De utilizarse otros algoritmos o metodologías, el Laboratorio de Certificación autorizado procede a evaluarlos y a autorizar su utilización de corresponder; y

- Generar y mostrar un mensaje de error de autenticación cuando se determine que cualquier componente crítico del programa de control es inválido.

3.2.2 Verificación independiente del programa de control

- El algoritmo de hash utilizado para la verificación de cada componente del programa de control crítico o archivo crítico debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Mínimo de 160 bits (40 dígitos); y
- Permitir su uso desde un computador personal. También se puede utilizar medios de instalación tales como: USB, DVD o CD u otro medio similar.

- Si el algoritmo de hash utilizado es propiedad del Laboratorio de Certificación autorizado, se debe proporcionar a solicitud de MINCETUR, sin costo alguno, una copia, adjuntando su manual de funcionamiento, operación o uso, así como la información correspondiente a cualquier actualización del algoritmo;

- Para efectos del presente Reglamento, se considera aprobado de oficio por el MINCETUR el Algoritmo SHA-1 como medio verificación del programa de control u otros componentes, software, aplicaciones, modelo de base de datos. Cualquier otro algoritmo a usar para tal finalidad debe cumplir con lo señalado en el literal a) del 3.2.2. del presente Estándar Técnico;

- La imposibilidad de determinar la huella electrónica (firma digital) no conlleva a negar la autorización y registro de una Plataforma Tecnológica. Cuando por la naturaleza del medio de almacenamiento no se pueda determinar una huella electrónica el Laboratorio de Certificación autorizado debe consignar tal hecho en el Certificado de Cumplimiento respectivo e indicar las razones por las que dicha huella electrónica no pudo generarse; asimismo, indicará el mecanismo de fiscalización que corresponde utilizar para garantizar la integridad de cada componente del programa de control crítico de la Plataforma Tecnológica u otros componentes, software, aplicaciones, modelo de base de datos; y

- Conjuntamente con la presentación de la solicitud de autorización y registro (homologación) de la Plataforma Tecnológica, el Titular de la Plataforma Tecnológica proporciona cualquier adaptador, dispositivo o interfaz especial que se utilice para la lectura de la huella electrónica. Asimismo, en caso de actualizaciones de las Plataformas Tecnológicas autorizadas y registradas (homologadas), los Laboratorios de Certificación autorizados y el Titular de la Plataforma Tecnológica deben cumplir con presentar al MINCETUR el adaptador, dispositivo o interfaz especial, de corresponder. Dicha entrega debe ser libre de costo para el MINCETUR.

3.3 Gestión de Juego

3.3.1 Gestión de Juego

La Plataforma Tecnológica debe tener un mecanismo seguro que permita al Titular interrumpir mediante el uso de usuario y contraseña u otro método seguro lo siguiente:

- Toda actividad de juego;
- Temas de juegos/tablas de pago o versiones individuales (computadora de escritorio, móvil, tableta, etc.); y
- El acceso a la sesión de cada jugador;

La Plataforma Tecnológica debe llevar un registro que identifique la hora (hh/mm/ss), fecha (dd/mm/aaaa), y la descripción de la interrupción.

3.4 Gestión de la cuenta del jugador

La Plataforma Tecnológica debe tener un método que permita a cada jugador registrar sus datos, creándose

una cuenta de usuario y una cuenta de juego, las que son asociadas y deben cumplir con los requisitos contenidos en la sección "Controles de la Cuenta del Juego" contenidos en los Estándares Técnicos III aprobado.

3.4.1 Registro y verificación

Para la creación de la cuenta de juego en la Plataforma Tecnológica, el jugador debe registrar previamente sus datos personales. El proceso de registro de los datos personales y verificación de cuenta de usuario, así como la cuenta de juego deben ser soportados directamente por la Plataforma Tecnológica o a través del software de un proveedor de servicio vinculado, debiendo cumplir con los siguientes requisitos:

a) Para la creación de la cuenta de juego en la Plataforma Tecnológica el jugador debe registrar como mínimo los siguientes datos:

- i. Nombre(s) y Apellido(s) completo(s);
- ii. Tipo de documento de identidad
- iii. Número de documento de identidad;
- iv. Fecha de nacimiento;
- v. Nacionalidad;
- vi. Domicilio (dirección, distrito, provincia y departamento); y
- vii. Declaración jurada respecto a su condición de Persona Expuesta Políticamente (PEP), conforme a la normativa vigente, de corresponder.

b) Solo personas mayores de edad (18 años) pueden registrarse y acceder a una cuenta de usuario y cuenta de juego. Durante el proceso de registro el jugador debe estar informado de lo siguiente:

- i. No puede acceder a una cuenta de juego si se valida que es un menor de edad conforme a la fecha de nacimiento.
- ii. No puede acceder a una cuenta de usuario y a una cuenta de juego sin completar los campos obligatorios del formulario de registro electrónico.
- iii. Debe aceptar los términos y condiciones, así como la política de privacidad.
- iv. Que está prohibido que cualquier persona acceda o utilice la cuenta de juego sin autorización y/o vulnerando los accesos permitidos.
- v. Que el Titular y/o MINCETUR pueden monitorear la cuenta de usuario y la cuenta de juego;
- vi. Que sus datos registrados son validados para la apertura de la cuenta de juego; y
- vii. No se puede crear una cuenta de juego si el jugador se encuentra inscrito en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, a cargo de la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, o las que haga sus veces, dependiente del MINCETUR.

c) Los Titulares deben restringir las apuestas de las personas en los juegos a distancia hasta concluir el proceso de validación de la información y los datos registrados:

- i. La verificación de la identidad de la persona debe incluir como mínimo, nombre(s), apellido(s), tipo de documento de identidad, número de documento de identidad, edad y nacionalidad;
- ii. La verificación de la identidad de la persona también debe comprobar que el jugador no se encuentra registrado en lista alguna de exclusión de la Plataforma Tecnológica e inscrito en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, a cargo de la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, o las que haga sus veces, dependiente del MINCETUR;
- iii. Los datos de la verificación de identidad de la persona deben ser registrados y almacenados de manera segura, en cumplimiento de la Ley de Protección de Datos Personales; y

iv. Los datos de la cuenta de usuario deben ser conservados durante el período de vigencia de la cuenta de usuario, dicho plazo se computa desde la autorización otorgada por el MINCETUR al Titular y durante los cinco (5) años siguientes a su cancelación o anulación, o durante el plazo de prescripción del Impuesto a los Juegos a Distancia y a las Apuestas Deportivas a Distancia según lo previsto en el Código Tributario, el que resulte mayor.

d) La cuenta de juego se bloquea cuando la verificación de la identidad de la persona no sea exitosa o se determine que el jugador está registrado en alguna lista de exclusión, o inscrito en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, a cargo de la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, o las que haga sus veces, dependiente del MINCETUR, y el jugador haya aceptado los términos, condiciones y las políticas de privacidad;

e) Un jugador puede tener activa únicamente una cuenta de usuario y cuenta de juego por cada Titular;

f) La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de actualizar por jugador las credenciales de autenticación, la información del registro de identidad de la persona y la cuenta de jugador utilizada para transacciones financieras. La autenticación de múltiples factores puede ser utilizada para este propósito; y

g) La cuenta de usuario y la cuenta de juego creadas en la Plataforma Tecnológica son consideradas personales e intransferibles, así como los fondos que se encuentren asociadas a las mismas.

3.4.2 Acceso del jugador

El jugador debe acceder a su cuenta de juego a través de usuario y contraseña (credenciales de autenticación) o mediante otro método de autenticación seguro aprobado por el Laboratorio de Certificación autorizado. La Plataforma Tecnológica puede presentar más de un método de autenticación para que el jugador acceda a su cuenta de juego.

a) Si la Plataforma Tecnológica no reconoce las credenciales de autenticación ingresadas, un mensaje informativo es mostrado al jugador requiriendo se ingrese nuevamente las credenciales. El mensaje siempre es el mismo mientras se ingresen credenciales de autenticación incorrectas.

b) Cuando el jugador olvida sus credenciales de autenticación, un proceso de validación de múltiples factores es utilizado para la recuperación o restablecimiento de sus credenciales.

c) La información del saldo actual de la cuenta de juego, incluidos cualquier crédito de bonificación, y las opciones de transacciones deben estar disponibles al jugador una vez autenticado. Todos los créditos de bonificación restringidos y los créditos de bonificación que tengan un vencimiento establecido son detallados por separado.

d) La Plataforma Tecnológica debe tener un mecanismo que permita bloquear una cuenta de juego cuando se detecte una actividad sospechosa, tal como tres (3) intentos consecutivos de acceso fallido en un periodo de treinta (30) minutos. Un proceso de autenticación de múltiples factores debe ser utilizado para desbloquear la cuenta de juego.

e) Las credenciales de autenticación como mínimo deben tener ocho (8) caracteres de longitud de acuerdo a las medidas de seguridad que determine el Titular.

3.4.3 Inactividad del jugador

Después de treinta (30) minutos de inactividad en el Medio de juego, el jugador tiene que volver a autenticarse para acceder a su cuenta de juego.

a) Ninguna transacción de juego o financiera es permitida en el Medio de juego hasta que el jugador se vuelva a autenticar.

b) Se puede ofrecer al jugador un método más simple para volver a autenticarse en el Medio de juego, tales como,

la autenticación a nivel del sistema operativo (biometría) o un número de identificación personal (PIN). Cada método de re autenticación debe ser evaluado y aprobado por el Laboratorio de Certificación autorizado:

i. Esta funcionalidad puede ser desactivada según la preferencia del jugador.

ii. Una vez cada treinta (30) días se requiere al jugador una autenticación completa del Medio de juego.

3.4.4 Limitaciones y exclusiones

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad para implementar correctamente cualquier limitación y/o exclusión establecida por el jugador y/o Titular, y conforme a los Registros establecidos por el MINCETUR:

a) La Plataforma Tecnológica debe cumplir con permitir y gestionar limitaciones y/o exclusiones, debiendo cumplir con los requisitos establecidos en la sección "Limitaciones" y "Exclusiones" contenidos en los Estándares Técnicos III aprobado.

b) Las limitaciones establecidas por el jugador no invalidan las limitaciones más restrictivas impuestas por el Titular. Las limitaciones más restrictivas deben tener prioridad; y

c) Las limitaciones no deben ser comprometidas por el estado de eventos internos, así como órdenes de exclusión autoimpuesta y revocaciones.

3.4.5 Transacciones Financieras

Cuando las transacciones financieras puedan ser realizadas automáticamente por la Plataforma Tecnológica, son aplicables los siguientes requisitos:

a) La Plataforma Tecnológica debe soportar la confirmación o rechazo de cada transacción financiera iniciada, incluyendo:

- i. El tipo de transacción (depósito/retiro);
- ii. El valor de la transacción; y

b) El depósito efectuado por el jugador en su cuenta de juego es realizado por medio de una transacción de dinero circulante, tarjeta de débito, tarjeta de crédito u otro medio de pago aceptado por el Titular, con excepción de la criptomoneda, que produzcan un registro de auditoría adecuado.

c) Los fondos del jugador no están disponibles para el juego hasta que se reciba una confirmación de autorización para su uso. El número de autorización generado como consecuencia de la confirmación de la transacción es almacenado en el registro de auditoría.

d) Los pagos desde una cuenta de juego deben ser enviados directamente a una cuenta en una institución financiera a nombre del jugador, medio de pago elegido por el jugador u otro lugar que el Titular y el jugador acuerden.

e) Si un jugador inicia una transacción en la cuenta de juego que exceda los límites establecidos por el Titular y/o el MINCETUR en el presente Reglamento o en una Directiva de obligatorio cumplimiento, esta transacción es procesada únicamente hasta el límite máximo establecido, siendo el jugador notificado de esta situación.

f) No se permite transferir fondos entre dos cuentas de juego.

3.4.6 Registro de transacción o resumen de cuenta de juego

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de generar un registro de las transacciones o historial del resumen de la cuenta de juego, cuando sea requerido por el jugador. La información debe estar a disposición del jugador como mínimo dos (02) años, debiendo incluir al menos los siguientes tipos de transacciones:

a) Transacciones financieras (identificación única de la transacción con fecha y hora):

- i. Depósitos en la cuenta de juego;
- ii. Retiros de la cuenta de juego;
- iii. Créditos de bonificación agregados/retirados de la cuenta de juego;
- iv. Ajustes de saldos en la cuenta de juego;
- v. Cualquier ingreso de dinero a la cuenta de juego sin apostar;
- vi. Cantidad total ganada para juegos completos, incluyendo, cualquier crédito de bonificación y/o premios, y cualquier premio mayor progresivo y/o premio mayor progresivo incremental (si es aplicable).
- vii. Cantidad total de anulaciones.

b) Historia del juego (por tema del juego);

- i. El nombre del tema del juego y el tipo de juego (carrete, blackjack, póquer, mesa, etc.);
- ii. Cantidad total apostada, incluyendo cualquier crédito de bonificación (si es aplicable); y
- iii. Cantidad total ganada para juegos completos, incluyendo, cualquier crédito de bonificación y/o premios, y cualquier premio mayor progresivo y/o premio mayor progresivo incremental (si es aplicable).
- iv. Cantidad total de anulaciones.

3.4.7. Programas de fidelización del jugador

Los programas de fidelización del jugador son aquellos que permiten entregar bonificaciones a los jugadores basados en el volumen de juego o ingresos recibidos de un jugador. Si la Plataforma Tecnológica presenta programas de fidelización del jugador, debe cumplir con lo siguiente:

a) Todos los premios, de manera equitativa, están a disposición de aquellos jugadores que alcancen el nivel de calificación definido para los puntos de fidelización del jugador;

b) La redención de puntos de fidelización del jugador obtenidos debe ser una transacción segura que automáticamente agrega el valor del premio redimido al balance de puntos; y

c) Todas las transacciones de puntos de fidelización del jugador deben ser registradas por la Plataforma Tecnológica en la cuenta de juego.

3.5. Software para el Jugador

El software para el jugador permite interactuar al Medio de juego con la Plataforma Tecnológica, con la finalidad que el jugador pueda participar en los juegos y realice transacciones financieras. El software para el jugador se descarga e instala en el Medio de juego, se ejecuta desde la Plataforma Tecnológica, al que se accede desde el Medio de juego o una combinación de los dos.

3.5.1 Identificación del software

El software para el jugador debe tener la información necesaria que permita identificar al software y sus versiones.

3.5.2 Validación del software

El software para el jugador instalado en el Medio de juego, cada vez que se carga para su uso, y cuando la Plataforma Tecnológica lo admita debe autenticar que todos sus componentes críticos sean los correctos. Los componentes críticos del software pueden incluir, entre otros, reglas de juego, información de la tabla de pagos, elementos que controlan las comunicaciones entre el Medio de juego y la Plataforma Tecnológica u otros componentes de software que son necesarios para garantizar el correcto funcionamiento del software. En el caso de una autenticación fallida (incompatibilidad del programa o falla de autenticación), el software evita las operaciones de juego y muestra un mensaje de error claro, sencillo y sin ambigüedades.

Los mecanismos de verificación del programa son evaluados por el Laboratorio de Certificación autorizado

caso por caso, según las prácticas de seguridad estándar de la industria de juegos a distancia.

3.5.3. Comunicaciones

El software para el jugador debe estar diseñado de modo que únicamente se pueda comunicar con componentes autorizados a través de una comunicación segura. Si se pierde la comunicación entre la Plataforma Tecnológica y el Medio de juego, el software debe impedir que se realicen más operaciones de juego y debe mostrar un mensaje de error claro, sencillo y sin ambigüedades. Es aceptable que el software detecte este error cuando el Medio de juego intenta comunicarse con la Plataforma Tecnológica.

3.5.4 Interacciones cliente-servidor

El jugador puede participar en los juegos y transacciones financieras con la Plataforma Tecnológica, descargando una aplicación o paquete de software que contiene el software para el jugador en el Medio de juego o acceder al software a través de un navegador.

a) El software no debe permitir a los jugadores la transferencia de datos entre ellos, excepto por las funciones de chat (texto, voz, video, etc.) y los archivos aprobados (imágenes de perfil de usuarios, fotos, etc.);

b) El software en automático no deshabilita ningún escáner de virus, programas de detección ni altera las reglas de firewall especificadas por el Medio de juego, para abrir puertos que estén bloqueados por un firewall de hardware o software;

c) El software únicamente debe acceder al puerto (TCP/UDP) que resulte necesario para la comunicación entre el Medio de juego y el servidor de la Plataforma Tecnológica;

d) Si el software incluye una funcionalidad adicional no relacionada con los juegos, esta funcionalidad adicional no altera la integridad del software de ninguna manera;

e) El software no debe tener la capacidad de anular la configuración de volumen del Medio de juego;

f) El software no se utiliza para almacenar información confidencial. El llenado automático, el almacenamiento de contraseñas u otros métodos que llenen el campo de contraseña deben estar deshabilitados por defecto en el software; y

g) El software no tiene ninguna lógica utilizada para generar el resultado de ningún tipo de juego o evento. Todas las funciones críticas, incluida la generación de cualquier resultado del juego, son generadas por la Plataforma Tecnológica y son independientes del Medio de juego.

3.5.5 Verificación de compatibilidad

En el proceso de instalación o inicialización y antes de comenzar la primera operación de juego o evento, el software para el jugador a utilizar en conjunto con la Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de detectar cualquier incompatibilidad o limitación de recursos del Medio de juego que impida el correcto funcionamiento del software. Si se detectan incompatibilidades o limitaciones de recursos, el software debe impedir las operaciones de juego y mostrar un mensaje de error claro, sencillo y sin ambigüedades.

3.5.6 Contenido del software

El software para el jugador no debe contener código o funcionalidad maliciosa. Esto incluye, y no se limita únicamente a la extracción/transferencia de archivos sin autorización, modificaciones no autorizadas del dispositivo, acceso sin autorización a cualquier información personal almacenada localmente (contactos, calendario, etc.) y malware (programa maligno).

3.5.7 Cookies

Cuando resulte obligatorio el uso de cookies para el juego, las apuestas no pueden ser admitidas hasta que el

jugador acepte su uso en el Medio de juego. Los jugadores deben ser informados sobre el uso de cookies después de la instalación del software de juego o durante el registro del jugador. Todas las cookies usadas no deben contener código malicioso.

3.5.8 Acceso de información

El software para el jugador debe tener la capacidad para mostrar directamente desde la interfaz del usuario o a través de una página accesible al jugador, las secciones que se detallan a continuación:

- Reglas de juego y contenido;
- Información para la protección del jugador;
- Términos y condiciones; y
- Política de privacidad.

3.5.9 Información en Varios Idiomas

La información suministrada a través del software para el jugador debe ofrecerse en idioma español. Cuando la información disponible para el jugador se proporciona en diferentes idiomas, deben aplicarse los siguientes principios:

a) Cada opción de idioma de la misma actividad debe ofrecer los mismos porcentajes de pagos o probabilidades/pagos y precios, según sea el caso.

b) Cuando un jugador elija participar en distintos idiomas de una actividad, debe tener la misma probabilidad de ganar, independientemente de la opción de idioma que elija.

c) Cada variante de idioma debe ser coherente con la información de esa variante.

d) Toda la información debe proporcionarse en el idioma especificado para esa variante.

e) La información debe tener el mismo significado en todos los idiomas, de modo que ninguna variante se vea favorecida o perjudicada.

f) No es obligatorio traducir los términos comunes de los juegos utilizados internacionalmente. En caso de incluirse palabras con carácter comercial en idioma distinto al español deben introducirse en un glosario disponible para el jugador.

3.5.10 La página de inicio del sitio web del Titular

Los Titulares deben incluir en la página principal de las Plataformas Tecnológicas de juegos a distancia:

a) Un enlace direccionado al Portal Web del MINCETUR para la inscripción en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas.

b) La frase "Los juegos y apuestas deportivas a distancia realizados en exceso pueden causar ludopatía" debe mostrarse en caracteres legibles y de fácil visibilidad, en proporción al resto de la información.

3.6 Información que debe ser mantenida

El Titular o las plataformas tecnológicas de sus proveedores de servicios vinculados, deben registrar, almacenar y contar con un respaldo de los datos e información del presente acápite. En caso, la información sea almacenada por los proveedores de servicios vinculados, el Titular es responsable que dicha información se encuentre a disposición del MINCETUR y/o SUNAT.

3.6.1 Almacenamiento de datos y registro de fecha y hora

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de almacenar, y contar con un respaldo de los datos e información registrada por periodo mínimo de cinco (05) años, contados desde el otorgamiento de la autorización por el MINCETUR al Titular, o durante el plazo de prescripción del Impuesto a los Juegos a Distancia y a las

Apuestas Deportivas a Distancia según lo previsto en el Código Tributario, el que resulte mayor:

a) El reloj debe ser utilizado en el registro de todos los datos y eventos;

b) Debe tener un mecanismo que permita exportar los datos con la finalidad de ser analizados, auditados y verificados, pudiendo utilizar para tal fin, los formatos CSV, XLS o compatibles.

3.6.2 Información del juego

En la Plataforma Tecnológica del Titular o de sus proveedores de servicios vinculados, se debe registrar, almacenar y mantener un respaldo de manera independiente por cada jugador y por cada jugada que éste realice de manera individual o con múltiples jugadores. En caso, la información sea almacenada por los proveedores de servicios vinculados, el Titular es responsable que dicha información se encuentre a disposición del MINCETUR. Se debe contar, como mínimo, con la siguiente información:

a) La fecha y hora en que se efectuó el juego;
b) Si es un tipo de juego de múltiples denominaciones, indicar la denominación utilizada en el juego;
c) La pantalla asociada al resultado final de cada juego, ya sea de forma gráfica o una descripción con un texto claro y sin ambigüedades;

d) Los fondos disponibles para apostar al comienzo del juego y/o al final del juego;

e) Cantidad total apostada, incluyendo créditos de bonificación;

f) Cantidad total ganada, incluyendo:

i. Cualquier crédito de bonificación y/o premios; y
ii. Cualquier premio mayor progresivo o premio mayor progresivo incremental;

g) Cualquier ingreso de dinero a la cuenta de juego no apostada que se produjo entre el inicio y el final del juego;

h) Los resultados de cualquier elección de jugador involucrada en el resultado del juego;

i) Los resultados de cualquier fase, como los juegos de doblar/apostar o bonificación/características del juego;

j) Si se ganó un premio mayor progresivo y/o premio mayor progresivo incremental, una indicación de que el premio mayor fue otorgado;

k) Cualquier "consejo de jugador" que se le ofrezca al jugador para juegos con habilidad;

l) Contribuciones a premio mayor progresivo o premio mayor progresivo incremental;

m) El estado actual del juego;

n) Identificación única del ciclo del juego; y/o identificación de sesión de juego (si es diferente al ciclo);

o) Identificación del tema del juego/tabla de pago; e

p) Identificación única del jugador.

3.6.3 Información del Tema del Juego/Tabla de Pago

Por cada tema de juego individual y tabla de pagos disponibles para jugar, la información que la Plataforma Tecnológica almacena y respalda, según corresponda debe incluir:

a) Identificación del tema del juego/tabla de pago;

b) Datos de configuración del juego (denominaciones, categorías de apuestas, etc.);

c) La fecha y hora en que el tema del juego/tabla de pagos estuvo disponible para jugar;

d) Porcentaje teórico de retorno al jugador;

e) El número de juegos jugados;

f) Valor total de todas las apuestas, sin incluir:

i. Cualquier crédito de bonificación apostado; y
ii. Las apuestas posteriores a los premios intermedios acumulados durante el juego, como los adquiridos de las características de doblar/apostar;

g) Valor total pagado como resultado de apuestas ganadoras, sin incluir:

i. Cualquier crédito de bonificación y/o premio ganado;

y
ii. Cualquier premio mayor progresivo y/o premio mayor progresivo incremental ganado;

h) Valor total pagado como resultado de premio mayor progresivo y/o premio mayor progresivo incremental ganado;

i) Monto total de créditos de bonificación apostados;
j) Cantidad total de créditos de bonificación y/o premios ganados;

k) Cantidad total de apuestas anuladas, incluidos los créditos de bonificación;

l) El número de veces que se otorga cada premio mayor;

m) Para juegos que admiten funciones de doblar/apostar:

i. Monto de apuesta total de doblar/apostar;

ii. Cantidad total de doblar/apostar ganada;

iii. Número de juegos de doblar/apostar jugados;

iv. Número de juegos de doblar/apostar ganados;

n) El estado actual del tema del juego/tabla de pagos; y

o) La fecha y hora que el tema del juego/tabla de pagos fue o está programado para ser dado de baja (en blanco hasta que se conozca).

3.6.4 Información de la competencia/torneo

La Plataforma Tecnológica que soporta la competencia/torneo debe registrar, almacenar y mantener un respaldo de manera independiente por cada competencia (s)/torneo(s) y como mínimo debe contar con la siguiente información:

a) Nombre o identificación de la competencia/torneo;

b) La fecha y hora en que la competencia/torneo ocurrió o tiene lugar (si se conoce);

c) Identificación(es) del tema(s) del juego(s)/tabla(s) de pago(s) participante(s);

d) Para cada jugador registrado:

i. Identificador único del jugador;

ii. Cantidad total por derecho de inscripción a la competencia/torneo, incluyendo todos los créditos de bonificación, y la fecha de recaudación;

iii. Calificaciones/clasificaciones de jugadores;

iv. Cantidad de premios pagados, incluyendo todos los créditos de bonificación, y la fecha de pago;

e) Cantidad total por derecho de inscripción a la competencia/torneo, incluyendo todos los créditos de bonificación;

f) Cantidad total de premios pagados a los jugadores, incluyendo todos los créditos de bonificación;

g) Cantidad total de comisiones por servicio, de corresponder; y

h) El estado actual de la competencia/torneo.

3.6.5 Información de la cuenta de juego

En la Plataforma Tecnológica se debe registrar, almacenar y mantener un respaldo de manera independiente por cada cuenta de juego y como mínimo se debe contar con la siguiente información:

a) Identificación única del jugador y nombre del jugador (si es diferente);

b) Información de identificación personal del jugador, tales como:

i. La información recopilada por el Titular en el registro del jugador y que crea la cuenta de usuario, que incluye los nombre(s), apellido(s), tipo de documento de identidad, número de documento de identidad, edad, nacionalidad, número telefónico y dirección;

ii. La identidad personal del jugador debe ser cifrada, incluyendo el tipo de documento de identidad y número de documento de identidad, credencial de autenticación

(contraseña, PIN, etc.) e información financiera personal (números tarjeta de débito, números de tarjetas de crédito, números de cuenta bancaria, etc.);

c) La fecha y el método de verificación de identidad, incluida, cuando corresponda, una descripción del documento de identidad proporcionada por un jugador para confirmar su identidad;

d) La fecha que el jugador acepto los términos y condiciones del Titular y la política de privacidad;

e) Detalles de la cuenta y saldo actual, incluidos los depósitos, premios, créditos de bonificación, ajuste de saldos y devoluciones. Todos los créditos de bonificación restringidos y los créditos de bonificación que tengan fecha de vencimiento se registran por separado;

f) La fecha y hora de la anulación de las apuestas, así como el motivo de la anulación.

g) Cuentas anteriores, si las hay, y motivo de la desactivación;

h) La fecha y el método de donde se registró la cuenta (Medio de juego o Sala de juego de apuestas deportivas a distancia);

i) La fecha y hora de ingreso a la cuenta (jugador, Titular o MINCETUR), incluyendo la dirección IP;

j) Información de exclusiones/limitaciones:

i. La fecha y hora de la solicitud;

ii. Descripción y razón de exclusión/limitación;

iii. Tipo de exclusión/limitación (exclusión impuesta por el Titular, limitación de depósito autoimpuesta, entre otros);

iv. La fecha de exclusión/limitación de comienzo

v. La fecha de exclusión/limitación finalizada;

k) Información de transacciones financieras:

i. Tipo de transacción;

ii. La fecha y hora de la transacción;

iii. Identificador único de la transacción;

iv. Monto de transacción;

v. Saldo total de la cuenta antes/después de la transacción;

vi. Cantidad total del costo por transacción (uso tarjeta de crédito, débito, etc.), de corresponder;

vii. Identificación del usuario que procesó la transacción, de corresponder;

viii. Estado de la transacción (pendiente, completa, etc.);

ix. Método de depósito/retiro (dinero en efectivo, cheque personal, cheque de caja, transferencia bancaria, tarjeta de débito, tarjeta de crédito, transferencia electrónica de fondos, etc.);

x. Número de autorización del depósito;

l) Información del juego de persistencia, de estar soportado por la Plataforma Tecnológica:

i. Tema del juego único/identificación de la tabla de pago, si está ligado a un tema de juego o tabla de pago en particular;

ii. Aportaciones del juego, capacidades ganadas o similares;

iii. Último punto guardado, si se admite el juego desde un lugar guardado;

m) Información de identificación, de ser soportado por la Plataforma Tecnológica:

i. Tema único del juego/identificación de la tabla de pago, si está relacionado con un tema de juego o una tabla de pago en particular;

ii. La fecha y hora de la transacción;

iii. Identificación única de la transacción;

iv. Los criterios para el uso del identificador (nivel de habilidad del jugador, suscripciones, membresías de la cuenta, información de seguimiento del jugador, requisitos de habilidad del juego, etc.);

v. El tipo de acción realizada, o alteración hecha al juego (cambio de la regla del juego, cambio de la tabla de pagos, u otro cambio de configuración relacionado con el resultado del juego); y

n) El estado actual de la cuenta de juego (activa, inactiva, cerrada, excluida, etc.).

3.6.6 Información de bonificaciones

La Plataforma Tecnológica que soporte premios de bonificaciones que pueden ser redimibles en efectivo o en créditos para apostar, debe registrar, almacenar y respaldar la siguiente información por cada premio de bonificación ofrecido, según corresponda:

a) Identificador único de la oferta de bonificación;

b) La fecha y hora en que se puso a disposición la bonificación;

c) Balance actual para bonificaciones;

d) Cantidad total de bonificaciones otorgadas;

e) Cantidad total de premios de bonificaciones redimidas;

f) Cantidad total de bonificaciones otorgadas expiradas;

g) Cantidad total de ajustes por bonificaciones otorgadas;

h) El estado actual de la(s) bonificación(es); y

i) La fecha y hora en que la bonificación fue o está programada para ser dada de baja (en blanco hasta que se conozca).

3.6.7 Información del premio mayor progresivo y del premio mayor progresivo incremental

La Plataforma Tecnológica que soporta el premio mayor progresivo o al premio mayor progresivo incremental, debe registrar, almacenar y respaldar la siguiente información por cada premio mayor ofrecido (progresivo o progresivo incremental), según corresponda:

a) Identificación única del premio mayor (si el premio mayor no está vinculado a un tema de juego, tabla de pagos o jugador en particular);

b) La fecha y hora en que el premio mayor estuvo disponible;

c) Identificación(es) del tema(s) del juego(s)/tabla(s) de pago(s) participante(s);

d) Identificador único(s) de jugador(es), si el premio mayor está vinculado a un jugador(es);

e) Valor actual del premio mayor progresivo;

f) Cualquier otro pozo que contenga contribuciones al premio mayor, según corresponda

i. Valor actual de la cantidad que excede el límite, que establezca el MINCETUR en el presente Reglamento o Directiva de obligatorio cumplimiento;

ii. Valor actual del esquema de desvío del premio mayor;

g) Valor de restablecimiento del premio mayor actual si es diferente del valor inicial (valor de restablecimiento);

h) Donde dichos parámetros son configurables después de la configuración inicial:

i. Valor inicial del premio mayor (valor inicial);

ii. Tasa de incremento porcentual, (incremento);

iii. Valor límite del premio mayor (máximo);

iv. Porcentaje de tasa de incremento después de alcanzar el máximo (incremento secundario);

v. Tasa de incremento porcentual para el fondo de desvío;

vi. Valor límite del fondo de desvío;

vii. Las probabilidades de activar el premio mayor (probabilidades);

viii. Cualquier parámetro que indique los períodos de tiempo en que el premio mayor progresivo está disponible para un desencadenamiento (límite de tiempo);

ix. Cualquier información adicional para conciliar el premio mayor adecuadamente;

i) El estado actual del premio mayor (activo, deshabilitado, pagado, etc.); y

j) La fecha y hora en que el premio mayor fue o está programado para ser pagado (en blanco hasta que se conozca).

3.6.8 Información de evento significativo

El Titular o las plataformas tecnológicas de sus proveedores de servicios vinculados, deben registrar, almacenar y contar permanentemente con un respaldo de la información de eventos significativos. En caso, la información sea almacenada por los proveedores de servicios vinculados, el Titular es responsable que dicha información se encuentre a disposición del MINCETUR y/o SUNAT, según corresponda de:

- a) Intentos fallidos de acceso a la cuenta de juego o la cuenta del Titular, incluida la dirección IP;
- b) Error o discrepancia en la autenticación;
- c) Períodos significativos de indisponibilidad de cualquier componente crítico de la plataforma (cualquier período de tiempo que el juego se detiene para todos los jugadores, y/o las transacciones no se pueden completar con éxito para cualquier usuario);
- d) Anulaciones y ajustes de saldos de la Plataforma Tecnológica;
- e) Cambios en los archivos de datos en vivo ocurridos fuera de la ejecución normal del programa y Plataforma Tecnológica;
- f) Cambios realizados en la librería de descarga de datos, incluyendo la adición, cambio o eliminación de software, de corresponder;
- g) Cambios en las políticas y parámetros para Plataformas Tecnológicas, bases de datos, redes y aplicaciones (configuraciones de auditoría, configuraciones de complejidad de contraseña, niveles de seguridad de la Plataforma Tecnológica, actualizaciones manuales de bases de datos, etc.);
- h) Cambios de fecha/hora en el servidor principal;
- i) Cambios en los parámetros del tema del juego (por ejemplo, reglas del juego, horarios de pago, tablas de pago, etc.);
- j) Cambios en los parámetros de los premios mayores progresivos o de los premios mayores progresivos incrementales;
- k) Cambios de los parámetros de bonificaciones (inicio/fin, valor, elegibilidad, restricciones, etc.);
- l) Gestión de la cuenta de juego:
 - i. Ajustes del saldo de la cuenta de juego;
 - ii. Cambios hechos en la información de identidad personal del jugador y otra información confidencial registrada de una cuenta de juego/cuenta de usuario;
 - iii. Desactivación de una cuenta de juego;
 - iv. Transacciones financieras mayores (únicas y agregadas en un período de tiempo definido) que exceden los valores que pueda establecer el presente Reglamento y Directivas de obligatorio cumplimiento, incluyendo la información de la transacción;
 - v. Saldo negativo de la cuenta de juego (debido a ajustes de saldo);
- m) Pérdida sin recuperación de la información de identidad personal del jugador y de otra información confidencial;
- n) Cualquier otra actividad que requiere la intervención del usuario y que ocurra fuera del alcance normal del Titular; y
- o) Otros eventos significativos o inusuales que puedan ser especificadas en Directivas de obligatorio cumplimiento.

3.6.9 Información de acceso del Titular

En la Plataforma Tecnológica se debe registrar, almacenar y mantener un respaldo de manera independiente por cada cuenta del Titular que le permita acceder a la Plataforma Tecnológicas y como mínimo debe registrar la siguiente información:

- a) Nombre del trabajador del Titular que accedió, así como su cargo;
- b) Identificación del trabajador del Titular;
- c) Lista completa y descripción de los roles y permisos que cada cuenta del Titular o grupo puede ejecutar;

- d) La fecha y hora en que la cuenta del trabajador del Titular fue creada;
- e) La fecha y hora del último acceso, incluyendo la dirección IP;
- f) La fecha y hora del último cambio de contraseña;
- g) La fecha y hora en que la cuenta del trabajador del Titular fue deshabilitada/desactivada;
- h) Miembros del grupo o cuenta del Titular, de corresponder; y
- i) El estado actual de la cuenta del trabajador (activo, inactivo, cerrado, suspendido, etc.).

3.7 Requisitos para los reportes

3.7.1 Requisitos para reportes en general

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de generar reportes en línea, según necesidad del MINCETUR a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT.

En adición al cumplimiento de lo previsto en la sección "Almacenamiento de datos y registro de fecha y hora", son de aplicación los siguientes requisitos para la elaboración de los reportes:

- a) La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de permitir la realización de filtros al contenido de los reportes, de forma diaria, mensual (fecha de inicio y fin) y anual (fecha de inicio y fin), como mínimo;
- b) Cada reporte requerido debe contener:
 - i. Título del reporte;
 - ii. La razón social o denominación social del Titular y código de Identificación;
 - iii. Fecha y hora de generación;
 - iv. El período seleccionado;
 - v. Identificación del usuario del MINCETUR que solicitó el reporte;
 - vi. Una indicación de "No hay actividad" o un mensaje similar si no aparecen datos para el período especificado;
 - vii. Campos etiquetados que deben entenderse claramente de acuerdo con su función; y
 - viii. Capacidad de ser exportados a archivos PDF o Excel.

3.7.2 Reportes de rendimiento del juego

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de generar reportes en línea, según necesidad del MINCETUR, sobre el rendimiento del juego para cada tema del juego o tabla de pagos, según corresponda. El acceso se realiza a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT:

- a) El nombre del tema y tipo del juego (rodillo, blackjack, póquer, mesa, etc.);
- b) La fecha y hora en que el tema del juego/tabla de pagos estuvo disponible para jugar;
- c) Para juegos contra la casa:
 - i. Porcentaje teórico de retorno;
 - ii. Porcentaje teórico de retorno actual;
- d) El número de juegos jugados;
- e) Cantidad total de apuestas recaudada, incluyendo de manera separada las cantidades separadas para los créditos de bonificación;
- f) Cantidad total de los premios pagados a los jugadores, incluyendo cantidades separadas por créditos de bonificación y/o premios;
- g) Cantidad total de las apuestas anuladas, incluyendo de manera separada las cantidades separadas para los créditos de bonificación;
- h) Monto total de los créditos restantes en juegos interrumpidos, incluidas cantidades separadas para créditos de bonificación;

- i) Identificación del tema del juego/tabla de pago;
- y j) El estado actual del tema del juego/tabla de pago (activo, deshabilitado, dado de baja, etc.).

3.7.3 Reporte de los ingresos consolidados del Titular:

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de generar reportes en línea, según necesidad del MINCETUR, sobre los ingresos consolidados del Titular, según corresponda. El acceso se realiza a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT.

El reporte requerido como mínimo debe permitir realizar filtros diarios, mensual (fecha de inicio y fin) y anual (fecha de inicio y fin) de:

a) Consolidado de los ingresos generados diariamente (Total de apuestas recibidas, total de pagos de premios, total de bonificaciones, total de premios asociados al sistema progresivo, total de anulaciones, total de devoluciones, total de comisiones por servicio, derechos de inscripción; entre otros, fecha y hora, identificando al Titular, así como cualquier otro contador necesario para el cálculo correcto de la producción diaria) por la Plataforma Tecnológica, teniendo en consideración las operaciones del día ocurridas entre las 00:00:00 horas de un día (inicio) y las 23:59:59 horas del mismo día.

b) La búsqueda se realiza por el código de registro otorgado por el MINCETUR al Titular.

3.7.4 Reportes de Pago del Premio Mayor (Sistemas Progresivos)

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de generar reportes en línea, según necesidad del MINCETUR, sobre uno o más premios mayores progresivos o premios mayores progresivos incremental que excedan el valor que establezca MINCETUR. El acceso al reporte se realiza a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT:

- a) Identificación única del premio mayor (si el premio mayor no está vinculado a un tema de juego, tabla de pagos o jugador en particular);
- b) Identificación del jugador ganador;
- c) Identificación del tema del juego/tabla de pago;
- d) Identificación del ciclo de juego ganador y/o identificación de sesión del juego (si es diferente);
- e) La fecha y hora de la activación del premio mayor;
- f) Premio mayor ganador y monto del pago; y

3.7.5 Reporte de eventos significativos y alteraciones

La Plataforma Tecnológicas debe tener la capacidad de generar reportes en línea, según necesidad del MINCETUR, sobre de cada evento significativo o alteración. El acceso al reporte se realiza a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT:

- a) La fecha y hora de cada evento significativo o alteración;
- b) Identificación del evento/componente;
- c) Identificación del usuario(s) que realizó y/o autorizó el evento significativo o alteración;
- d) Motivo/descripción del evento significativo o alteración, incluyendo los datos o parámetro alterado;
- e) Valor de los datos o parámetro antes de la alteración;
- y f) Valor de los datos o parámetro después de la alteración.

3.7.6 Reporte de las transacciones realizadas por cada jugador

Los Titulares directamente o a través de los proveedores de servicios vinculados con el funcionamiento, proporcionan al MINCETUR y la SUNAT los accesos necesarios a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT, que permita obtener la información contenida en la sección "Registro de transacción o resumen de cuenta de juego" realizadas por los jugadores/as en sus cuentas de juego conforme a los siguientes filtros de búsqueda:

a) Identificación del jugador:

- i. Nombre completo;
- ii. Número de DNI/Número de Carnet de Extranjería/ Número de Pasaporte; y
- iii. Identificador único del jugador.

b) Identificador del lugar donde se realizó la transacción (Plataforma Tecnológica o establecimiento físico);

c) Transacciones realizadas (tales como historial de depósitos, retiros, apuestas, premios, etc.) por cada jugador permitiendo realizar un filtro por fecha y hora; y

d) Otros filtros que pueden establecerse por Directivas de obligatorio cumplimiento.

3.7.7 Reporte de la cuenta del jugador

Los Titulares de una autorización de explotación de Plataformas Tecnológicas de apuestas deportivas a distancia, directamente o a través de los proveedores de servicios vinculados con el funcionamiento, proporcionan al MINCETUR los accesos necesarios a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT, que permita obtener información contenida en la sección "Información de la cuenta de juego" realizadas por los jugadores/as en sus cuentas de juego conforme a los siguientes filtros de búsqueda:

a) Identificación del jugador:

- i. Nombre completo;
- ii. Número de DNI/Número de Carnet de Extranjería/ Número de Pasaporte; y
- iii. Identificador único del jugador.

b) Identificador del lugar donde se realizó la transacción (Plataforma Tecnológica o establecimiento físico);

c) Transacciones realizadas (tales como historial de depósitos, retiros, apuestas, premios, etc.) por cada jugador permitiendo realizar un filtro por fecha y hora; y

d) Otros filtros que pueden establecerse por Directivas de obligatorio cumplimiento.

3.7.8 Reporte específico de la Plataforma

La Plataforma Tecnológicas debe tener la capacidad de generar reportes en línea, según necesidad del MINCETUR, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT, mostrando la siguiente información:

- a) Nombre comercial de la Plataforma Tecnológica;
- b) Versión de la Plataforma Tecnológica;
- c) Información detallada de los programas de juego disponibles por proveedor de servicio;
- d) Información detallada de las distintas modalidades de juegos a distancia en explotación; y
- e) Cualquier otra información que el MINCETUR puede requerir mediante Directiva de obligatorio cumplimiento.

3.7.9 Construcción de nuevos reportes

Sin perjuicio de los reportes descritos anteriormente, el MINCETUR puede solicitar al Titular, previa notificación, la construcción de nuevos reportes complementarios.

3.8 Accesos físicos y lógicos a la Plataforma Tecnológica

3.8.1 Auditoría

Los Titulares de una autorización de explotación deben brindar al MINCETUR y/o entidad autorizada por MINCETUR, los accesos físicos o lógicos a la Plataforma Tecnológica para realizar una auditoría integral de los componentes o programas de control críticos, archivos críticos, servicios, servicios de integración entre Plataformas Tecnológicas, Bases de Datos, aplicaciones, entre otros componentes de software o hardware que MINCETUR considere necesarios.

Para el caso de acceso lógico el Titular debe brindar un método de acceso seguro mediante usuario y contraseña u otro mecanismo que permita realizar la auditoría integral de la Plataforma Tecnológica, teniendo en consideración lo siguiente:

a) El Titular debe establecer un mecanismo seguro de comunicación a su Plataforma Tecnológica y al de sus proveedores de servicios vinculados, así como permitir y facilitar en todo momento la auditoría remota al MINCETUR y/o entidad autorizada por MINCETUR, independientemente de la ubicación física de sus centros de datos;

b) El MINCETUR puede comunicar al Titular la fecha programada para la auditoría de la Plataforma Tecnológica, así como proporcionar información de las actividades a realizar y de ser necesario requerir el soporte especializado de un personal del Titular.

c) El personal designado por el Titular debe brindar las facilidades, accesos, permisos y privilegios necesarios al MINCETUR a fin de cumplir con la auditoría programada. El MINCETUR puede realizar las actividades de fiscalización correspondientes y recabar los medios probatorios a que hubiere lugar conforme a lo establecido en el LPAG.

d) Si no se requiere lo contrario, debe entenderse que el acceso proporcionado al MINCETUR es de solo lectura y que cuenta con los permisos y privilegios necesarios para acceder a toda la Plataforma Tecnológica, servicios, aplicaciones, bases de datos, entre otros componentes de software o hardware considere necesarios sin ningún filtro. Finalizado el acceso el Titular deben cerrar el acceso seguro.

3.8.2 De la fiscalización y control en tiempo real de los juegos a distancia

Los Titulares deben entregar al MINCETUR, los accesos remotos a la Plataforma Tecnológica donde se explota los juegos a distancia, a fin de permitir la fiscalización y control de las distintas modalidades de juegos a distancia en explotación. Los accesos cuentan con canales de comunicación seguros mediante usuario y contraseña u otro método de acceso seguro que no permita vulnerabilidad de la seguridad de la Plataforma Tecnológica. Asimismo, se debe otorgar los privilegios necesarios para realizar la fiscalización.

El MINCETUR puede requerir el soporte especializado de un personal del Titular para realizar la fiscalización y control de la Plataforma Tecnológica. El MINCETUR puede realizar las actividades de fiscalización correspondientes y recabar los medios probatorios a que hubiere lugar conforme a lo establecido en el LPAG.

Sección 4. Requisitos del Generador de Números Aleatorios (GNA)

Esta sección establece los requisitos técnicos para un generador de números aleatorios (GNA). Los tipos de GNA incluyen lo siguiente:

a) Un GNA basado en software no utiliza dispositivos de hardware y deriva su aleatoriedad principalmente de un algoritmo basado en computadora o software. No incorporan la aleatoriedad de hardware de manera significativa.

b) Un GNA basado en hardware deriva su aleatoriedad de eventos físicos a pequeña escala (retroalimentación de

circuitos eléctricos, ruido térmico, desintegración radiactiva, giro de fotones, etc.).

c) Los GNA mecánicos generan resultados del juego mecánicamente, empleando las leyes de la física (ruedas, tambores, sopladores, barajadores, etc.).

4.1. Requisitos Generales del GNA

4.1.1 Revisión del Código Fuente

El Laboratorio de Certificación autorizado revisa todo el código fuente correspondiente a cada uno de los algoritmos básicos de aleatoriedad, algoritmos de escalamiento, algoritmos de barajado y otros algoritmos o funciones que desempeñan un rol crítico en el resultado final al azar seleccionado para el uso de un juego. Esta revisión debe incluir comparaciones con estudios anteriores cuando corresponda, y un examen para detectar fuentes de sesgo, errores en la implementación, código malicioso, código con potencial para corromper el comportamiento, o interruptores o parámetros no revelados que puedan influir en la aleatoriedad y el juego limpio.

4.1.2 Análisis Estadístico

El Laboratorio de Certificación autorizado utiliza pruebas estadísticas para evaluar los resultados obtenidos por el GNA, después de escalar, barajar u otro tipo de mapeo (resultado final). El Laboratorio de Certificación autorizado elige los ensayos adecuados caso por caso, en función del GNA objeto de examen y de su uso en el juego. Los ensayos se seleccionan para garantizar la conformidad con la distribución de valores prevista, la independencia estadística entre sorteos y, en su caso, la independencia estadística entre múltiples valores dentro de un mismo sorteo. Las pruebas aplicadas se evalúan colectivamente con un nivel de confianza del 99%. La cantidad de datos ensayados es tal que puedan detectarse con gran frecuencia desviaciones significativas de los criterios de ensayo de GNA aplicables.

En el caso de un GNA destinado a usos variables, es responsabilidad del laboratorio de ensayo independiente seleccionar y ensayar un conjunto representativo de usos como casos de ensayo. Las pruebas estadísticas pueden incluir una o varias de las siguientes:

- Prueba de distribución total o Chi-cuadrado;
- Prueba de superposiciones;
- Prueba de colector de cupones;
- Prueba de corridas;
- Prueba de correlación de interacción;
- Prueba de potencia de correlación serial; y
- Pruebas de duplicados.

4.1.3 Distribución

Cada posible selección de GNA tiene la misma probabilidad de ser elegida. Cuando el diseño del juego especifique una distribución no uniforme, el resultado final se ajusta a la distribución prevista.

a) Todos los algoritmos de escalamiento, asignación y barajo utilizados deben ser imparciales, lo que se verifica mediante la revisión del código fuente. El descarte de los valores de GNA está permitido en este contexto y puede ser necesario para eliminar el sesgo.

b) El resultado final se ensaya contra la distribución destinada usando pruebas estadísticas adecuadas (Prueba de Distribución Total).

4.1.4 Independencia

El conocimiento de los números elegidos en un sorteo no proporciona información sobre los números que pueden elegirse en un sorteo futuro. Si el GNA selecciona varios valores en el contexto de un único sorteo, el conocimiento de uno o más valores no proporciona información sobre los demás valores dentro del sorteo, a menos que así lo disponga el diseño del juego.

a) Según lo verificado mediante la revisión del código fuente, el GNA no descarta ni modifica selecciones basadas en selecciones anteriores, excepto cuando así lo prevea el diseño del juego (funcionalidad sin sustitución).

b) El resultado final se ensaya para la independencia entre sorteos y, como aplique, independencia dentro de un sorteo, utilizando pruebas estadísticas adecuadas (Prueba de correlación serial o Prueba de correlación de interacción y Prueba de corridas).

4.1.5 Resultados Disponibles

Tal como se verificó mediante la revisión del código fuente, el conjunto de posibles resultados generados por la solución GNA (es decir, el período GNA), considerado en su conjunto, debe ser suficientemente amplio para garantizar que todos los resultados estén disponibles en cada sorteo con la probabilidad adecuada, independientemente de los resultados obtenidos previamente, excepto cuando se especifique en el diseño del juego.

4.2 Escalamiento y Monitoreo del GNA

4.2.1 Escalamiento del GNA para la Determinación de Resultados

El GNA utilizado en la determinación de los resultados del juego en una Plataforma Tecnológica de juego es criptográficamente fuerte. “Criptográficamente fuerte”, significa que el GNA es resistente al ataque o compromiso de un atacante inteligente con recursos computacionales modernos, y que puede tener conocimiento del código fuente del GNA.

4.2.2 Ataques Criptográficos del GNA

Un GNA criptográfico no puede ser comprometido por la habilidad de un atacante que conozca el código fuente. Como mínimo, los GNA criptográficos son resistentes a los siguientes tipos de ataques:

a) Ataque Directo Criptoanalítico: Dada una secuencia de valores pasados producidos por el GNA, no es computacionalmente factible de predecir o estimar valores futuros del GNA. Esto debe garantizarse mediante el uso adecuado de un algoritmo criptográfico reconocido (algoritmo GNA, hash, cifrado, etc.). Tenga en cuenta que un GNA basado en hardware o en un GNA mecánico puede calificar potencialmente como un algoritmo criptográfico, siempre que pase las pruebas estadísticas;

b) Ataque de Entrada Conocida: No es factible computacionalmente determinar o estimar razonablemente el estado del GNA después de la semilla inicial. En particular, el GNA no debe ser inicializado con una semilla desde un valor de tiempo específico. El fabricante debe asegurar que los juegos no tienen la misma semilla inicial. Los métodos de sembrado no deben comprometer la fuerza criptográfica del GNA; y

c) Extensión de Ataque de Estado Comprometido: El GNA debe modificar periódicamente su estado, mediante el uso de entropía externa, limitando la duración efectiva de cualquier ataque potencial explotado por un atacante.

4.2.3 Monitoreo Dinámico de Salida para el Generador de Números Aleatorios basados en Hardware

Debido a su naturaleza física, el desempeño de los generadores de números aleatorios basado en hardware puede deteriorarse con el tiempo o pueden funcionar mal, independientemente de la plataforma. El fallo de un GNA basado en hardware puede tener consecuencias graves para el uso destinado del GNA. Por esta razón, si se utiliza un GNA basado en hardware, debe haber monitoreo dinámico del resultado por pruebas estadísticas. Este proceso de monitoreo debe desactivar el juego cuando se detecta un mal funcionamiento o degradación.

4.3. GNA Mecánico (Dispositivos de Aleatoriedad Física)

Los requisitos definidos en esta sección aplican a los generadores de números aleatorios mecánicos o “dispositivos de aleatoriedad física”. Si bien el software puede ser parte del dispositivo, el software se limita principalmente a operar maquinaria y/o leer y registrar datos de resultados del juego (el software no juega un papel determinista en la determinación del resultado del juego).

Los componentes aprobados de un dispositivo de aleatoriedad físico no se pueden intercambiar o reemplazar con componentes no aprobados, ya que son partes integrales del comportamiento y el rendimiento de un dispositivo de aleatoriedad físico. Los “Componentes aprobados” en este contexto incluyen los productos físicos que producen el comportamiento aleatorio – por ejemplo, bolas en un mezclador, cartas en un barajador, etc. Como un ejemplo, un barajador certificado por el Laboratorio de Certificación autorizado para utilizar naipes de plástico no puede considerarse como un equivalente aprobado para el mismo barajador mecánico usando naipes de papel.

4.3.1 Colección de Datos

Para ofrecer la mejor garantía de un comportamiento aleatorio, el Laboratorio de certificación autorizado recopila como mínimo 10000 datos de resultados de juegos. La recolección de datos se realiza de manera similar a la efectuada cuando un jugador participa en el desarrollo de un juego. Los dispositivos y componentes (naipes, bolas, etc.) deben iniciar con la configuración y la calibración recomendada, y reemplazados o mantenidos durante el período de recolección de datos según lo recomendado por el fabricante.

Excepcionalmente, previa justificación del Laboratorio de Certificación autorizado se puede aceptar la recopilación de menos de 10000 datos de resultado de juegos.

4.3.2 Durabilidad

Todas las piezas mecánicas están fabricadas con materiales que eviten la degradación de cualquier componente durante su vida útil.

4.3.3 Manipulación

Los jugadores y/o asistentes de juego (distribuidores, repartidores de cartas, crupieres, etc.) utilizados en los juegos en vivo no pueden manipular ni influir de forma física en los resultados del juego generados aleatoriamente por los dispositivos físicos, excepto cuando así lo prevea el diseño del juego

Sección 5. Requisitos de los Juegos

Esta sección establece los requisitos técnicos del interfaz del jugador, las reglas del juego, los requisitos del juego justo, selección del juego, resultado del juego, los despliegues e ilustraciones de arte relacionados al jugador, porcentajes de pago y probabilidades, bonificaciones, premio mayor progresivo, historial de juego de premio mayor progresivo incremental, modos de juego, juegos con habilidad, torneos y otros requisitos de los juegos.

5.1 Pruebas y Autorización de Juegos

El Titular no puede operar un juego, a menos que éste haya sido evaluado y certificado por un Laboratorio de Certificación autorizado por el MINCETUR.

El proveedor de juegos es responsable de los costos totales asociados a las pruebas y a la obtención de dicho certificado de cumplimiento. Cada proveedor de juegos debe presentar todos los juegos propuestos para su uso a un Laboratorio de Certificación autorizado para su evaluación y certificación antes de su puesta en operación, así como todos los cambios en los juegos.

a) Si es una adición de un juego nuevo que se ejecuta sobre un servidor de juego remoto que cuente con certificación, el proveedor de juegos debe aportar la certificación del juego.

b) Si es una adición de un juego nuevo que se ejecuta sobre un servidor de juego remoto nuevo, el proveedor de juegos debe aportar la certificación del juego, mientras el Titular deben aportar la certificación de la integración entre la Plataforma Tecnológica y el servidor de juego remoto.

5.2 Interfaz del Jugador

La interfaz del jugador se define como una aplicación o programa de interfaz a través del cual el usuario visualiza y/o interactúa con el software del jugador, incluyendo la pantalla o pantallas de tacto, teclado, ratón u otras formas de dispositivos de interacción con el jugador.

5.2.1 Requisitos de la Interfaz del Jugador

La interfaz del jugador debe cumplir con los siguientes requisitos:

a) Cualquier cambio de tamaño o superposición de la pantalla de la interfaz del reproductor se identifica con precisión para reflejar la visualización revisada y puntos de contacto/clic;

b) Todos los puntos táctiles/clic o botones seleccionados por el jugador o botones representados en la interfaz del jugador que impacten el desarrollo del juego y/o en la integridad o el resultado del juego deben estar claramente etiquetados de acuerdo a su función y deben operar de conformidad con las reglas aplicables al juego;

c) No habrá puntos de contacto ocultos o indocumentados ni botones en cualquier lugar de la interfaz del jugador que afecten el juego y/o que afecten la integridad o el resultado del juego, excepto como lo es indicado por las reglas del juego.

d) La pantalla de las instrucciones e información se adapta a la interfaz del jugador. Por ejemplo, cuando un dispositivo utiliza tecnologías con una pantalla táctil más pequeña, está permitido presentar una versión resumida de la información del juego accesible directamente desde la pantalla del juego y poner a disposición la versión total/completa de la información del juego a través de otro método, como pantalla secundaria, pantalla de ayuda u otra interfaz que se identifica fácilmente en la pantalla visual del juego.

e) Cuando se muestran múltiples elementos de instrucciones e información en la interfaz del jugador, es aceptable que esta información se muestre de forma alterna siempre que, la velocidad a la que se alterna la información permita al jugador una oportunidad razonable de leer cada elemento.

5.2.2 Entradas Simultáneas

La activación simultánea o secuencial de diversos dispositivos de interacción con jugadores que incluyan una interfaz de reproductor no provoca fallos en el juego ni da lugar a resultados contrarios a la intención de diseño del juego.

5.3. Requisitos de la Sesión de Juego

Una sesión de juego se define como el período de tiempo que comienza, en el momento en que el jugador inicia un juego(s) en una Plataforma Tecnológica para un tema de juego determinado, realizando una o varias apuestas y finaliza en el momento del resultado final del juego(s) que puede coincidir con la oportunidad que el participante salga del juego.

5.3.1 Juegos en Simultáneo

Esta sección no pretende excluir o prohibir diseños que permitan la reproducción simultánea de múltiples temas de juegos en una Plataforma Tecnológica. Cuando se puede acceder a varios temas de juego simultáneamente, los jugadores pueden jugar más de un juego a la vez en

sesiones de juego separadas. Sin embargo, en tal caso, la medición y los límites aplicables se aplican a cada juego disponible, tal como se juega, y todos los demás requisitos contenidos en los Estándares Técnicos aprobados continúan aplicándose a estos diseños de juego múltiple en los juegos.

5.3.2 Selección del juego

Los siguientes requisitos aplican a la selección de un juego específico en la interfaz del jugador:

a) La Plataforma Tecnológica informa al jugador de todos los juegos disponibles para jugar.

b) El jugador debe saber qué tema de juego ha seleccionado para jugar y que se está jugando.

c) La selección de un tema de juego no implica que el jugador se encuentre obligado a jugarlo, pudiendo volver al menú principal o la pantalla de selección de juegos antes de realizar una apuesta a menos que en la pantalla del juego se indique que la selección no puede ser cambiada.

d) Al ingresar al juego desde el menú principal o de la pantalla de selección de juegos, la pantalla del juego que se muestre por defecto no debe corresponder al premio más alto (a menos que sea el resultado de la última jugada del jugador). Lo indicado solo está relacionado al juego principal y no a las bonificaciones o características secundarias.

5.3.3 Requisitos de Juego

Los siguientes requisitos se aplican al juego dentro de una sesión de juego:

a) Un ciclo de juego consiste en todas las acciones del jugador y la actividad del juego que ocurran entre una apuesta y otra. El inicio del ciclo del juego debe ocurrir después que el jugador:

- i. Coloca una apuesta o evidencia intención de apostar; y/o
- ii. Presiona un botón de "Jugar" o realiza una acción similar para iniciar un juego de acuerdo con las reglas del juego.

b) Los montos apostados o aquellos donde el jugador evidencia su intención de apostar, en cualquier momento al comienzo o en el transcurso de un ciclo de juego se restan del contador de crédito del jugador o del saldo de la cuenta de juego. No se acepta una apuesta que pueda hacer que el jugador tenga un saldo negativo.

c) Los siguientes elementos de juego se consideran parte de un solo ciclo de juego:

- i. Juegos que inician una bonificación de juego gratis y cualquier juego gratis posterior;
- ii. "Bonificación(es) de "segunda pantalla";
- iii. Juegos con elecciones por el jugador (draw póker o blackjack);
- iv. Juegos donde las reglas permiten apuestas de créditos adicionales (seguro para blackjack, o la segunda parte de un juego de Kenó de dos partes);
- v. Doblar/Arriesgar.

d) Un ciclo de juego se considera completo cuando se pierdan todos los fondos apostados, o cuando tenga lugar la transferencia final al contador de crédito del jugador o el saldo de la cuenta de juego. El valor de cada premio al final de un ciclo de juego se agrega al contador de crédito del jugador o al saldo de la cuenta de juego.

e) No es posible realizar una nueva apuesta dentro de la misma sesión de juego hasta que se haya resuelto cualquier apuesta realizada previamente en el mismo juego y se hayan actualizado los fondos disponibles para apostar y el historial del juego.

5.3.4 Información que debe ser mostrada

El interfaz del jugador debe mostrar la siguiente información dentro de la sesión de juego, a excepción que

el jugador se encuentre en una pantalla informativa como un menú o pantalla de ayuda:

- a) Fondos actuales disponibles para la apuesta;
- b) Denominación de juego activo, de corresponder;
- c) La cantidad de la apuesta actual y la colocación de todas las apuestas activas, o mostrar suficiente información para derivar de otra manera estos parámetros;
- d) Cualquier opción de la apuesta del jugador que haya ocurrido antes de la iniciación del juego o durante el curso del juego;
- e) Para el último juego completado, la siguiente información debe ser mostrada hasta que comience el próximo juego, se modifiquen las opciones de apuesta o el jugador salga del juego;

- i. Una representación exacta del resultado del juego;
- ii. Los premios otorgados;
- iii. Cualquier opción de apuestas del jugador.

5.3.5 Medidor de Crédito

Dependiendo de la Plataforma Tecnológica, los fondos pueden transferirse del saldo de la cuenta de juego a un contador de crédito para el inicio de la sesión de juego. Esto puede ser automático cuando el saldo de la cuenta de juego se transfiere automáticamente al medidor de crédito o la Plataforma Tecnológica presenta opciones de transferencia al jugador, que lo requiere una confirmación antes de ocurrir. Una vez que se completa el juego, el jugador tiene la opción de transferir parte o la totalidad de sus fondos al saldo de su cuenta de juego. Al salir de una sesión de juego, todos los fondos se transfieren automáticamente al saldo de su cuenta de juego. Además, el medidor de crédito debe cumplir con los siguientes requisitos cuando esté en uso:

a) El contador de crédito siempre es visible para al jugador cuando; se pueda realizar una apuesta, se permita una transferencia hacia o desde el saldo de la cuenta de juego, o el contador se incremente o disminuya.

b) El medidor de crédito puede mostrar la información en créditos o en formato de moneda circulante (Soles, Dólares Americanos u otra moneda). Si el medidor de crédito del juego permite alternar entre créditos y moneda circulante, esta funcionalidad debe ser amigable y de fácil comprensión para el jugador. El medidor de crédito debe mostrar sin ambigüedad si la información mostrada se encuentra en créditos o en moneda circulante.

c) Si el monto actual de la moneda circulante (Soles, Dólares Americanos u otra moneda) no es un múltiplo par de la denominación de un juego, o el monto del crédito tiene un valor fraccional, los créditos que se muestran para ese juego se pueden mostrar y jugar como un monto truncado (se quita la parte fraccional). Sin embargo, la cantidad de crédito fraccional se pone a disposición del jugador cuando el saldo de crédito truncado sea cero.

d) Si los créditos de bonificación restringidos y los fondos de jugadores sin restricciones se combinan en un medidor de crédito, los créditos restringidos se apuestan primero, según lo permitido por las reglas del juego, antes de apostar los fondos de jugadores sin restricciones.

5.4. Información del Juego y Reglas de Juego

5.4.1 Información del Juego y Reglas de Juego

Los siguientes requisitos aplican a la información del juego, ilustraciones de arte, tablas de pagos y pantallas de ayuda incluyendo cualquier información escrita, gráfica e información auditiva proporcionada al jugador ya sea directamente desde la interfaz del jugador o desde una página accesible para el jugador:

a) Interfaz del jugador e instrucciones para el uso del dispositivo de interacción, información de las tablas de pagos y las reglas de juego deben ser completas y sin ambigüedades y no son engañosas o injustas al jugador.

b) La información en las pantallas de ayuda es accesible por el jugador sin necesidad que existan fondos depositados o intención de apostar.

c) Apuestas mínimas, máximas y otras disponibles son indicadas, o que se puedan deducir en las ilustraciones de arte, con la instrucción adecuada para cualquier apuesta disponible.

d) Información de la tabla de pagos que debe incluir todos los resultados ganadores posibles y combinaciones junto a sus pagos correspondientes para cualquier opción de apuesta disponible.

e) Las ilustraciones de arte deben indicar claramente si los premios son designados en créditos y/o dinero en efectivo.

f) En el caso de ilustraciones de arte que contengan instrucciones de juego que anuncien explícitamente un premio en crédito, debe ser posible ganar el referido premio, ya sea a través de un juego único o una serie de juegos los cuales fueron habilitados por un juego inicial, incluyendo bonificaciones u otras opciones del juego, las ilustraciones de arte deben claramente especificar los criterios necesarios para ganar los referidos premios.

g) El juego refleja cualquier cambio en el valor del premio, que pueda ocurrir durante el curso del juego. Esto se puede lograr con un despliegue digital en un lugar visible en el interfaz del jugador. El juego indica claramente los criterios para que cualquier valor de premio sea modificado.

h) Las instrucciones del juego que se presentan auditivamente también se presentan en forma escrita dentro de las ilustraciones de arte.

i) Las instrucciones del juego se representan en un color que contraste con el color del fondo para asegurar que todas las instrucciones sean visibles legibles claramente.

j) Las ilustraciones de arte indican claramente las reglas para los pagos de premios. Si una combinación ganadora específica es pagada donde múltiples premios son posibles, entonces el medio de pago debe ser descrito.

i. Las ilustraciones de arte deben indicar claramente el procedimiento de los resultados de juegos coincidentes. Por ejemplo, una escalera de color se puede interpretar como un color o una de escalera. Cuando pueda interpretarse que una línea de pago tiene más de una combinación ganadora de este tipo, se hace constar si solo se paga por línea la combinación ganadora más alta.

ii. Donde el mismo símbolo puede calificar para un pago de línea y pago de dispersión simultáneamente o donde los pagos de línea y dispersión ocurren simultáneamente en la misma línea, la ilustración de arte indica si el jugador recibe pagos por ambos premios, o el mayor de los dos.

iii. La ilustración de arte debe informar claramente el tratamiento de las combinaciones ganadoras dispersas con respecto a otras. Por ejemplo, la ilustración de arte indica si las combinaciones de símbolos dispersos dan todos los premios posibles o solo el premio más alto.

k) Cuando en la pantalla del jugador se muestran los símbolos multiplicadores, debe mostrarse de forma clara las funciones del multiplicador y cuando éste no aplica.

l) Todos los símbolos/objetos del juego deben ser visualizados claramente por el jugador y no deben confundirlos.

i. Las instrucciones del juego que corresponden específicamente a uno o más símbolos/premios, deben estar claramente asociados con esos símbolos/premios. Por ejemplo, esto puede ser logrado con un enmarcado o cuadro apropiado. Texto adicional como "estos símbolos" también pueden usarse.

ii. Si las instrucciones de juego se refieren a un símbolo en particular y el nombre del símbolo escrito se puede confundir con otro símbolo, o puede implicar otras características entonces la presentación visual de las instrucciones debe indicar claramente a qué símbolo se refiere en la instrucción del juego.

iii. Los símbolos y objetos del juego conservan su forma a lo largo de todas las ilustraciones de arte, excepto mientras que una animación esté en progreso. Cualquier símbolo que cambie su forma o color durante un proceso

de animación, no puede aparecer de una manera que pueda ser malinterpretada como algún otro símbolo definido en la tabla de pago.

iv. Si la función de un símbolo cambia (por ejemplo, un símbolo no sustituto se convierte en un símbolo sustituto durante una bonificación), o la apariencia del símbolo cambia, la ilustración de arte debe describir claramente este cambio de función o apariencia y cualquier condición especial que le aplique.

v. Si existen limitaciones con respecto a la ubicación y/o la apariencia de cualquier símbolo, la limitación debe indicarse en la ilustración de arte. Por ejemplo, si un símbolo solo está disponible en un juego de bonificación, o en una cinta del rodillo específico, entonces la ilustración de arte debe indicar esto.

m) La ilustración de arte indica claramente que símbolos/objetos puede actuar como un sustituto o comodín y en cuales combinaciones ganadoras puede aplicarse el sustituto o comodín; esta descripción debe aclarar todas las fases del juego donde un símbolo comodín o sustituto opera.

n) La ilustración de arte indica claramente que símbolos/objetos pueden actuar como un símbolo esparcido y en que combinaciones ganadoras el símbolo esparcido puede ser aplicado.

o) La ilustración de arte debe contener la información textual y/o gráfica explicando el orden en que aparecen los símbolos para que un premio sea otorgado o para cuando una bonificación se inicia, incluyendo los números para indicar cuantos símbolos/objetos correctos corresponden a cada patrón.

p) El juego no debe anunciar que el premio está por salir.

q) La ilustración de arte debe explicar cualquier forma de restricción del juego, así como cualquier límite de duración del juego, valores máximos de premios, etc. que están implementados como un elemento de diseño del juego.

r) Habrá suficiente información sobre cualquier ajuste de pago de premios, según corresponda.

5.4.2 Juegos de Apuestas Múltiples

Los siguientes requisitos se aplican a los juegos donde múltiples apuestas independientes pueden aplicarse simultáneamente hacia los premios ofrecidos, como condiciones relevantes para el diseño específico del juego:

a) Cada apuesta individual colocada debe indicarse claramente para que el jugador no tenga dudas sobre las apuestas que ha realizado y los créditos apostados por cada apuesta;

b) La cantidad del premio para cada apuesta separada y la cantidad total de los premios, deben visualizarse en la pantalla del juego; y

c) Cada premio ganado debe ser mostrado claramente al jugador de manera que, el premio sea asociado con la apuesta realizada. Cuando hayan premios asociados con apuestas múltiples, cada apuesta ganadora debe ser indicada. En los casos donde haya gran volumen de información de apuestas a ser comunicadas, un sumario en pantalla es suficiente. Cualquier excepción es revisada por el Laboratorio de Certificación autorizado caso por caso.

5.4.3 Juegos de Línea

Los siguientes requisitos son específicos para el diseño de los juegos de línea:

a) Para juegos de líneas múltiples, el juego proporciona un sumario en el despliegue de las líneas de pago que están disponibles para formar las combinaciones ganadoras;

b) Cada línea individual a ser jugada debe indicarse claramente por el juego para que el jugador no tenga ninguna duda sobre que líneas está apostando. Mostrar el número de líneas apostadas es suficiente para cumplir con este requisito;

c) Para los juegos que permiten apostar múltiples créditos en líneas seleccionadas, la ilustración debe:

i. Para pagos lineales, indicar claramente que los premios para cada línea seleccionada se multiplican por el multiplicador de la apuesta; o

ii. Para pagos no lineales, transmitir todas las apuestas posibles y sus premios;

d) Los multiplicadores de apuesta deben ser mostrados. Es aceptable si esto puede ser fácilmente derivado desde otra información mostrada;

e) La ilustración debe indicar las reglas y/o limitaciones relacionadas con la forma en que se evalúan los pagos, incluyendo una indicación de:

i. Cómo se evalúan las líneas ganadas (de izquierda a derecha, de derecha a izquierda o ambos sentidos);

ii. Cómo se evalúan los símbolos individuales (si los pagos se otorgan solo en rodillos adyacentes o como pagos dispersos); y

f) Las líneas de pagos ganadoras deben entenderse para el jugador. Cuando haya premios en líneas múltiples, cada línea de pago ganadora es indicada a su vez. Este requerimiento no debe impedir otros métodos intuitivos de despliegue de premios de línea como la agrupación de tipos de premios comunes, ni tampoco debe prohibir a un jugador la opción de sobrepasar el despliegue detallado de los resultados de premios de línea, cuando sea compatible.

5.4.4 Juegos de Naipes

Para los juegos representados por naipes extraídos de uno o más mazos, se aplican, según su importancia en el diseño de juego específico, los siguientes requisitos:

a) Al inicio de cada juego y/o mano, los naipes deben ser extraídos de uno o más mazos barajados aleatoriamente; es aceptable extraer números aleatorios para los naipes de reemplazo en el momento que se extraiga el número aleatorio para la primera mano, con la condición de que los naipes de reemplazo sean usados secuencialmente cuando se necesiten y siempre que los valores almacenados del GNA estén encriptados;

b) Una vez que se hayan extraído naipes del mazo o los mazos, estos no son devueltos al mazo o los mazos, excepto lo dispuesto en las reglas del juego;

c) El mazo o los mazos no pueden ser barajados de nuevo, excepto lo dispuesto en las reglas del juego;

d) El juego debe alertar al jugador el número de naipes en un mazo y el número de mazos que se están jugando;

e) La cara de las cartas debe claramente mostrar el valor de la carta y su palo; y

f) Cartas joker y comodines deben ser distinguibles de las otras cartas.

5.4.5 Juegos de Póker

Los siguientes requisitos se aplican para el diseño de los juegos que contengan simulaciones de juegos de póker:

a) La ilustración de arte proporciona una indicación clara de qué variante de póker se está jugando y las reglas que apliquen;

b) Las reglas de cartas comodín deben ser explicadas claramente en las pantallas de ayuda; y

c) Los naipes retenidos y no retenidos, incluyendo naipes recomendados a retener, deben detallarse claramente en la pantalla, y el método para cambiar el estado de un naipe seleccionado es claramente mostrado al jugador.

5.4.6 Juegos de Veintiuno (blackjack)

Los siguientes requisitos se aplican para el diseño de los juegos que contengan simulaciones de juegos de Veintiuno (blackjack):

a) Las reglas de seguro deben explicarse claramente si éste está disponible;

b) Las reglas de separar un Par deben explicarse para incluir:

i. Ases separados tienen solamente una carta repartida a cada as, si esta es la regla,

ii. Separar más veces, si están disponible;

iii. Doblar después de separar, si está disponible;

c) Las reglas de doblarse deben ser explicadas claramente, incluyendo limitaciones de que totales pueden permitir una selección de doblarse;

d) Cualquier límite en el número de naipes que se puedan repartir por el jugador y/o el crupier deben explicarse, incluyendo ganadores declarados (si existe) cuando se alcanza el límite;

e) Las reglas de rendición son explicadas, si existe;

f) Si se ha producido un Par separado, los resultados de cada mano son mostrados (total de puntos, categoría de premios o pérdida resultante, premios otorgados, cantidad apostada);

g) Reglas especiales, si existen, se deben explicar claramente; y

h) Todas las opciones del jugador que están disponibles en cualquier momento se muestran en la ilustración de arte.

5.4.7 Juegos de Ruleta

Los siguientes requisitos se aplican para el diseño de los juegos que contengan simulaciones de juegos de ruleta:

a) El método de selección de apuestas individuales debe explicarse por las reglas de juego;

b) La apuesta o apuestas ya seleccionadas por el jugador deben ser mostradas en la pantalla; y

c) El resultado de cada giro de la rueda se indica claramente al jugador.

5.4.8 Juegos de Dados

Los siguientes requisitos se aplican para el diseño de los juegos que contengan simulaciones de juegos de dados:

a) Cada cara del dado debe mostrar claramente su valor nominal;

b) Después de que los dados son lanzados, debe ser obvio cual es la cara de arriba en cada dado, y

c) El resultado de cada dado debe ser claramente visible o mostrado.

5.4.9 Juegos de Deportes/Carreras

Los siguientes requisitos se aplican para el diseño de los juegos que contengan simulaciones de juegos de deportes o carreras:

a) Cada participante en un juego es único en apariencia, donde se aplica a la apuesta;

b) El resultado de una carrera debe ser claro y no dejado a una interpretación equivocada por parte del jugador;

c) Si los premios son pagados para combinaciones con participantes que no sean exclusivamente el finalista de primer lugar, el orden de los participantes involucrados con estos premios se indica claramente en la pantalla (resultado de 8-4-7); y

d) Las reglas de cualquier otro tipo de apuesta inusual (perfecta, trifecta, quiniela, etc.) y los pagos esperados, deben explicarse claramente en la ilustración de arte.

5.4.10 Juegos de Extraer Bolas/Números

Los siguientes requisitos se aplican para el diseño de los juegos ellos que se represente la extracción de bolas o números de un contenedor:

a) Bolas simuladas se extraen de un contenedor mezclado en forma aleatoria que consiste en el conjunto completo de bolas/números aplicables a las reglas del juego;

b) Al inicio de cada juego, solamente las bolas/números aplicables para el juego son representadas. Para juegos

con bonificación y bolas/números adicionales que son extraídas, estas son extraídas de la selección original a no ser que sea permitido por las reglas del juego;

c) El contenedor no es revuelto de nuevo a no ser que sea permitido por las reglas del juego; y

d) Todas las bolas/números extraídos se muestran claramente al jugador.

5.4.11 Juegos de Keno o Bingo

Los siguientes requisitos se aplican para el diseño de los juegos que contengan simulaciones de juegos de keno o bingo, donde las bolas o números se extraen de una caja simulada (o equivalente) y un jugador intenta escoger por adelantado cuál de las bolas se seleccionan:

a) Todas las selecciones del jugador se identifican claramente en la pantalla del juego. Donde el juego utiliza varios cartones de jugador, es aceptable que las selecciones del jugador sean accesibles por medio de voltear o cambiar los cartones;

b) Los números seleccionados en el sorteo deben identificarse claramente en la pantalla;

c) El juego destaca números que coincidan con las selecciones del jugador;

d) Premios especiales, si las hay, se identifican claramente;

e) La pantalla debe proporcionar una indicación clara de cuantas posiciones fueron seleccionadas y cuantos premios fueron obtenidos; y

f) Las reglas para obtener bonificaciones adicionales del juego, si las hubiera, deben explicarse.

5.4.12 Juegos de Premio Inmediato

Los siguientes requisitos se aplican para el diseño de los juegos que contengan simulaciones de juegos de premio inmediato:

a) Los juegos de premio inmediato se basan en la aleatoriedad en lugar de la habilidad del jugador;

b) Una definición precisa de cuales opciones del jugador son requeridas para completar el juego de premio inmediato se deben mostrar en las ilustraciones de arte;

c) Para los juegos de premio inmediato que aprovechan temas populares de la vida real (cartas, dados, etc.), pero no reflejan el juego real y las probabilidades, se agrega un descargo de responsabilidad a la ilustración de arte que establece que los resultados no se distribuyen con las probabilidades que normalmente se esperan de este juego; y

d) Después que el jugador adquiere un juego de premio inmediato, el resultado y el premio del juego son revelados al jugador. El jugador puede o no tener que interactuar con el juego para revelar los resultados de premios/pérdidas

5.4.13 Juegos de Multijugadores

Los siguientes requisitos se aplican para el diseño de los juegos de multijugadores:

a) El juego de multijugadores se diseña de manera que las acciones o los resultados obtenidos por cualquier jugador no afecten los resultados de ningún otro jugador, a menos que las reglas del juego indiquen lo contrario; y

b) Habrá un método proporcionado por un juego multijugador para que cada jugador sepa cuándo comienza el próximo juego.

5.5 Resultado del Juego Usando un Generador de Números Aleatorios (GNA)

5.5.1 El GNA y la Evaluación del Resultado del Juego

Cuando se utilice el GNA en el resultado del juego, se debe cumplir con las siguientes reglas:

a) Si para obtener el resultado de los juegos se utilizan más de un GNA, cada uno de los GNA son evaluado por separado; y

b) Donde cada instancia de un GNA es idéntica, pero incluye una implementación diferente en el juego, cada implementación se evalúa por separado.

5.5.2 Proceso de Selección del Juego

La determinación de eventos de oportunidad que resultan en un premio monetario no debe ser influenciada, afectada o controlada por ninguna otra cosa que no sea los valores seleccionados por un GNA, de acuerdo con los siguientes requisitos:

a) En el desarrollo del juego cuando se invoque al GNA todas las combinaciones, símbolos y elementos están disponibles para su elección, excepto los previstos en el diseño del juego;

b) El juego no modifica o descarta los resultados seleccionados por el GNA debido a un modelamiento, siendo los resultados utilizados según lo establecido en las reglas del juego;

c) Después de seleccionar el resultado del juego, el juego no debe mostrar una "falla cercana" que afecte el resultado que se mostró al jugador.

d) Excepto los previstos por las reglas del juego, eventos de oportunidad son independientes y no se correlacionan con cualquier otro evento dentro del mismo juego, o eventos dentro de los juegos anteriores;

e) Un juego no debe permitir que la probabilidad de que una bonificación ocurra, basado en la historia de premios obtenidos en juegos anteriores;

f) El porcentaje de retorno al público no debe estar basado en premios anteriores;

g) Cualquier equipo asociado que se utiliza junto con una plataforma no debe influir o modificar los comportamientos del GNA del juego y el proceso de selección aleatoria, con excepción de las condiciones previstas en el diseño; y

h) Los eventos de azar no se ven afectados por el ancho de banda efectivo, la utilización del enlace, la tasa de error binario u otras características del canal de comunicaciones entre la Plataforma Tecnológica y el Medio de juego.

5.6 Requisitos del Juego Justo

5.6.1 Juego Justo

Los siguientes requisitos aplican a la imparcialidad del juego:

a) Los juegos que están diseñados para darle a un jugador la percepción del control sobre el resultado del juego, debido a la habilidad o destreza, cuando realmente no lo hacen (el resultado del juego es aleatorio y la ilusión de habilidad es para entretenimiento solamente), debe informar al jugador sobre este hecho dentro de las pantallas de ayuda del juego;

b) Los juegos no deben incluir ningún código fuente oculto que puedan entregar una ventaja a un jugador para eludir las reglas del juego y/o comportamiento intencional de diseño del juego; y

c) El resultado final de cada juego se muestra al jugador durante un período de tiempo razonable que permita verificar el resultado del juego.

5.6.2 Simulación de Objetos Físicos

Cuando un juego incorpora una representación gráfica o una simulación de un objeto físico que es usado para determinar el resultado del juego, el comportamiento representado por la simulación debe ser coherente con el objeto del mundo real, a menos que lo contrario se indique en las reglas de juego. Lo siguiente requisitos se aplica a la simulación:

a) La probabilidad de cualquier evento que ocurre en la simulación que afecte el resultado del juego es análoga a las propiedades del objeto físico, a menos que se indique lo contrario al jugador;

b) Donde el juego simula múltiples objetos físicos que se espera sean independientes uno de otros conforme a las

reglas del juego, cada simulación debe ser independiente de las otras; y

c) Donde el juego simula objetos físicos sin historial de eventos anteriores, el comportamiento de los objetos simulados debe ser independiente de su comportamiento anterior, para no ser predecible, a menos que se indique lo contrario al jugador.

5.6.3 Motor Físico

Los juegos pueden utilizar un "motor físico" que es un software especializado que se aproxima o simula un entorno físico, incluyendo comportamientos tales como movimiento, gravedad, velocidad, aceleración, inercia, trayectoria, etc. Un motor físico se diseña para mantener comportamientos del juego y su entorno, a no ser que ser que las reglas del juego indiquen lo contrario al jugador. Un motor físico puede utilizar las propiedades al azar de un GNA que impacte el resultado de juego, en este caso, los requisitos "Requisitos del Generador de Números Aleatorios (GNA)" son aplicados.

5.6.4 Correlación de Juegos en Vivo

A no ser que se indique lo contrario en la ilustración de arte, cuando la Plataforma Tecnológica ofrezca un juego de simulación de un juego de casino en vivo, tal como el Póquer, Veintiuno (Black Jack), Ruleta, etc., las mismas probabilidades asociadas con el juego en vivo son idénticas en el juego simulado.

5.6.5 Probabilidad de Eventos Aleatorios

Para los juegos que incorporan un evento aleatorio o un elemento de oportunidad que afecte el resultado, la probabilidad matemática de cualquier evento de oportunidad que ocurra en un juego pagado es constante, a menos que lo contrario sea indicado en la ilustración de arte.

5.7 Porcentajes de Pagos, Probabilidades y Premios que no Son de Dinero en Efectivo

5.7.1 Requisitos para el software de Porcentaje de Pagos

Cada juego debe tener un retorno teórico no menor al ochenta y cinco por ciento (85%) durante la vida útil esperada del juego. Premios mayores progresivos, premio mayor incremental, premios de bonificaciones, etc., no se incluyen en el porcentaje de pagos si son externos al juego, a no ser que sea requerido para la operación.

a) El requisito de porcentaje mínimo se cumple para todas las configuraciones de apuestas. Si un juego se juega continuamente en cualquier nivel de apuesta individual, configuración de línea, etc. durante la vida del juego, se cumple el requisito de porcentaje mínimo.

b) Los juegos que pueden verse afectados por la habilidad del jugador deben cumplir con el requisito de porcentaje mínimo cuando se utiliza un método de juego óptimo que proporciona el mayor rendimiento para el jugador durante un período de juego continuo.

c) Para el premio mayor progresivo y el premio mayor progresivo incremental utilizados en los cálculos del porcentaje teórico de retorno al jugador (PRT) para el juego, el requisito de porcentaje mínimo se cumple utilizando los parámetros más bajos disponibles para el premio mayor durante la vida útil esperada del juego.

5.7.2 Pantalla del Porcentaje de Retorno Teórico del Jugador (PRT)

Si el software de juego muestra el retorno al jugador debe cumplir los siguientes requisitos:

a) La ilustración de arte explica claramente cómo se determinó el PRT mostrado (mínimo, máximo, promedio, etc.) y, por lo tanto, cómo el jugador puede darse cuenta (requisitos de apuesta).

b) Para los juegos que pueden verse afectados por la habilidad del jugador, el PRT mostrado se basa en una estrategia anunciada específicamente en las reglas del juego o en una estrategia óptima que se pueda derivar de las reglas del juego.

c) Para los juegos que ofrecen premios mayores progresivos o premios mayores incrementales, premios por tiempo limitado u otras bonificaciones/características, la contribución variable de dichos premios al PRT mostrado se muestra claramente.

d) Para los juegos que ofrecen juegos de bonificación que requieren que se apuesten créditos adicionales, el PRT mostrado considera que se realizó una apuesta adicional a menos que se anuncie lo contrario.

e) Si el PRT que se muestra representa el PRT real, el número de juegos asociados con ese cálculo se anuncia junto con el período con el que tuvieron lugar los juegos.

5.7.3 Probabilidades

Las probabilidades de lograr el premio más alto explícitamente anunciado que se basa únicamente en la oportunidad, deben ocurrir al menos una vez en cada 100 millones de juegos, a menos que las ilustraciones del juego muestren de manera destacada las probabilidades reales de ese premio para el jugador. Esto no se aplica a múltiples premios ganados juntos en el mismo juego donde el premio agregado no se anuncia. Esta regla de probabilidades no se aplica a los juegos que hacen posible que un jugador gane el premio más alto anunciado varias veces mediante el uso de una bonificación. Esta regla se aplica a todas las categorías de apuestas que pueden ganar el premio anunciado más alto. Si el premio más alto anunciado puede ocurrir dentro de una bonificación, el cálculo de las probabilidades incluye las probabilidades de obtener la bonificación, incluidas las probabilidades de lograr el premio. Esta regla no se aplica a las bonificaciones promocionales.

5.8 Requisitos para Bonificación

5.8.1 Bonificación en el juego

Los juegos que ofrecen bonificación(es) deben cumplir con los siguientes requisitos:

a) Un juego que ofrece una o más bonificación(es), distinta(s) de las que ocurren al azar, debe mostrar la información suficiente al jugador para indicar el estado actual hacia la activación del próximo juego de bonificación;

b) Si un juego requiere obtener varios logros hacia la activación de una o más bonificación(es) o el otorgamiento de un premio, se indica el número de logros necesarios para activar la bonificación, o ganarse el premio, junto con el número colectado en cualquier punto;

c) El juego debe dejar claro al jugador que está en un modo de bonificación;

d) Si un juego ofrece una bonificación que le permite al jugador mantener uno o más rodillos/cartas/símbolos con el fin de un giro adicional o sorteo, entonces debe indicarse claramente los rodillos/cartas/símbolos retenidos y el método para cambiar lo retenido debe explicarse claramente al jugador;

e) Si una bonificación(es), se activa después de la acumulación de un cierto número de eventos/símbolos o combinación de eventos/símbolos de un tipo diferente en múltiples juegos, la probabilidad de obtener símbolos/eventos iguales no se debe deteriorar mientras que el juego progresa, a menos que lo contrario este divulgado al jugador; y

f) Si una bonificación(es) consiste en múltiples eventos o giros, entonces un contador es mantenido y mostrado al jugador para indicar el número de giros otorgados inicialmente y el número de giros restantes durante el juego de bonificación o alternativamente, el número de giros que se han jugado.

5.8.2 Selección del Jugador o Interacción en una Bonificación

Los juegos que ofrecen una bonificación(es) que requiere la selección de un jugador o interacción, son

prohibidos de realizar selecciones o iniciar la bonificación automáticamente, a menos que el juego cumpla con uno de los requisitos que se enumeran a continuación y que explique el mecanismo de iniciación automática o selección en la ilustración de arte:

a) Al jugador se le presenta una elección y reconoce expresamente su intención de que el Terminal de Apuestas automáticamente iniciara una bonificación de juego por medio de presionar un botón u otro tipo de interacción por el jugador;

b) La bonificación proporciona solo una opción para el jugador, es decir, presionar un botón para hacer girar la rueda. En este caso, la bonificación puede automáticamente iniciar después de un período de tiempo de al menos dos (2) minutos; o

c) La bonificación se ofrece como parte de un juego de comunidad que involucra dos o más jugadores y donde la demora de una selección ofrecida o la iniciación del juego impacta directamente la habilidad para otros jugadores de poder seguir su bonificación. Antes de realizar selecciones o iniciar una bonificación, al jugador se le debe indicar para que este consciente del tiempo restante en el que debe hacer su selección o iniciar el juego.

5.8.3 Apuestas de créditos adicionales durante una bonificación

Si una bonificación en progreso requiere fondos adicionales para ser apostados para continuar, el jugador tiene la oportunidad de no participar. Si todos los premios del juego en curso se acumulan en un contador temporal denominado "ganancia", en lugar de directamente al contador de créditos o en el saldo de la cuenta de juego, el juego debe:

a) Proporcionar un medio donde los premios en el contador temporal denominado "ganancia" puedan ser apostados para permitir instancias donde el jugador no tenga suficiente cantidad de fondos disponible para completar la bonificación, o permitirle al jugador añadir fondos al contador de crédito o en el saldo de la cuenta de juego; y

b) Transferir todos los créditos del contador temporal denominado "ganancias" al contador de créditos o al saldo de la cuenta de juego cuando se ha completado la bonificación.

5.8.4 Bonificación Comunitaria

Las bonificaciones comunitarias, son aquellas donde los jugadores colaboran y/o compiten por un premio compartido, deben:

a) Tener una descripción apropiada de las reglas que rigen cada bonificación comunitaria, cada pago y cualquier condición con respecto a la elección del jugador para los premios de bonificación comunitaria;

b) Muestra de forma continua y llamativa la selección del jugador para una bonificación comunitaria, independientemente de la cantidad de créditos en el juego. Por ejemplo, si al jugador le quedan treinta segundos de tiempo de elegibilidad, pero se ha quedado sin créditos, el juego continúa mostrando y contando los segundos restantes; y

c) Para los bonificaciones que no dependen de la cantidad de créditos disponibles, alerta al jugador de su elegibilidad continua independientemente de si el jugador tiene créditos restantes en el juego.

5.8.5 Bonificaciones de Doblarse/Arriesgarse

Una bonificación de doblarse o arriesgarse consiste en que el jugador como parte del juego asume un riesgo al decidir aceptar la bonificación ofrecida y jugarla, la cual puede terminar con ganar el doble/triple de lo apostado o de perderlo. Estos tipos de juegos pueden usar terminología alternativa como "Triplicarse" o "Tomar o Riesgo". Los siguientes requisitos aplican a los juegos que ofrecen alguna forma de la bonificación doblarse o arriesgarse:

a) Todas las instrucciones para la bonificación de doblarse/arriesgarse son completamente indicadas en la ilustración de arte del juego y deben ser accesibles sin comprometerse a jugar la bonificación;

b) El acceso para la bonificación doblarse/arriesgarse solo puede ocurrir al finalizar un juego primario base ganador;

c) El jugador tiene la opción de participar o no en la bonificación de doblarse/arriesgarse;

d) Las bonificaciones de doblarse/arriesgarse tienen un porcentaje de retorno teórico al jugador del cien por ciento (100%);

e) El número máximo de juegos de doblarse/arriesgarse disponibles debe especificarse claramente, o como una alternativa, el límite de premio de doblarse/arriesgarse debe ser indicado al jugador;

f) Solo los créditos ganados en el juego primario están disponibles para apostar en una bonificación de doblarse/arriesgarse, (no es posible apostar fondos desde el contador de crédito o el saldo de la cuenta de juego para doblarse/arriesgarse);

g) Cuando la bonificación de doblarse/arriesgarse se discontinúa automáticamente antes de llegar al número máximo disponible de la bonificación doblarse/arriesgarse, la razón debe indicarse claramente;

h) Cualesquiera condiciones del juego durante las cuales la bonificación de doblarse/arriesgarse no esté disponible debe especificarse;

i) Si la bonificación de doblarse/arriesgarse ofrece una opción de multiplicadores, debe ser claro al jugador el rango de opciones y cuáles son los pagos; y

j) Si el jugador selecciona un multiplicador de doblarse/arriesgarse, se debe indicar claramente en la pantalla cual multiplicador ha sido seleccionado.

5.8.6 Premios Misteriosos

Un premio misterioso es un premio pagado por un juego que no está asociado con una combinación de tabla de pago específica. Es aceptable que los juegos ofrezcan un premio misterioso, sin embargo, el arte del juego debe indicar las cantidades mínimas y máximas que el jugador potencialmente puede ganarse. Si la cantidad mínima que potencialmente puede otorgarse es cero, entonces no es necesario que se muestre explícitamente. Si el valor del premio misterioso depende de créditos apostados, o cualquier otro factor, las condiciones deben indicarse claramente.

5.9 Modos de Juego Alternativos

5.9.1 Modo de Juego Gratis

El modo de juego gratis le permite al jugador participar en un juego sin tener que hacer una apuesta. Si el juego tiene una operación de modo de juego gratuito, se aplican los siguientes requisitos:

a) Los juegos gratis deben representar con precisión el funcionamiento normal de un juego pagado. Los juegos jugados en el modo de juegos gratis no deben engañar al jugador sobre la probabilidad de ganar cualquier premio disponible en la versión apostada del juego;

b) El modo de juego gratis debe ser prominentemente mostrado para que el jugador esté informado en todo momento si/cuando este modo está activo;

c) El modo de juego gratis no incrementa cualquier contador de crédito o el saldo de la cuenta de juego. Se permiten medidores específicos para este modo, siempre que los medidores indiquen claramente como tales;

d) El modo de juego gratis es concluido cuando el jugador desea salirse de este modo, o cuando se concluyó el juego del juego gratis; y

e) Cuando se sale del modo de juego gratis, el juego debe volver a su estado anterior.

Los juegos pagados que se pueden jugar con créditos recibidos de un premio de bonificación no se consideran juegos gratuitos.

5.9.2 Modo de Juego Automático

El modo de juego automático permite que un juego coloque apuestas automáticamente sin la interacción del jugador, una vez que una denominación, apuesta, y otros atributos del juego han sido seleccionados por el jugador. Si el juego tiene un modo de auto jugar, las siguientes reglas aplican:

a) El modo de juego automático debe ser controlado de forma segura usando una función que permita habilitar o deshabilitar dicha función.

b) El modo juego automático puede permitirle al jugador elegir la apuesta de juego individual, el número de apuestas de auto juegos y/o la cantidad total a ser apostada;

i. Todos los límites definidos por el jugador permanecen en efecto durante la duración de los auto juegos;

ii. El juego debe mostrar el número de apuestas de auto juegos restantes o el número utilizado, reflejando el límite definido por el jugador;

iii. El modo de auto juego debe terminarse automáticamente y volver al juego manual cuando se alcancen los límites definidos por el jugador;

c) El auto juego debe ofrecerle al jugador una opción para terminar el modo de auto juego al completar el juego actual, sin importar cuántas apuestas de auto juego se eligió inicialmente o cuántas permanecen; y

d) Si el modo de auto juego soporta opciones del jugador, estas opciones deben ser por defecto el modo manual del juego.

5.9.3 Modalidad de Torneo

El modo torneo le permite a un jugador participar en un juego competitivo contra otros jugadores en un evento organizado y medido. El juego durante el modo de torneo puede ser de ingresos o fuera de ingresos. Si el juego admite un modo de torneo específico, que es independiente del juego normal, se aplican los siguientes requisitos:

a) Todas las reglas dentro de la sección "Competiciones/ Torneos" de los Estándares Técnicos III aprobado son mostradas al jugador;

b) El jugador tiene la opción de participar o no. Si cuando opta entrar, el jugador puede completar su juego que no sea de torneo antes de ingresar al modo de juego del torneo, a menos que la Plataforma Tecnológica admita modos de juego simultáneos de torneo y sin torneo;

c) Se muestra un mensaje visible en el juego informando al jugador que está operando en modo torneo;

d) Para torneos sin ingresos, el juego no acepta dinero real de ninguna fuente, ni paga dinero real de ninguna manera. El modo torneo utiliza créditos, puntos o fichas específicos del torneo que no tienen valor en efectivo;

e) Para torneos basados en el tiempo, se muestra un temporizador a los jugadores para indicar el período restante de juego. Si un torneo se basa en una duración prolongada del juego o se inicia o concluye en función de la ocurrencia de un evento específico, esta información se divulga a los jugadores;

f) Al finalizar el torneo, se muestran las clasificaciones de los jugadores y se notifica a los ganadores;

g) Al salir del modo torneo, el juego vuelve al estado original en el que estaba antes de ingresar al modo torneo; y

h) Cualquier medidor de juego específico del torneo que se muestre al jugador en el juego se borra automáticamente cuando salga del modo de torneo.

5.10 Juegos con Habilidad/destreza

Un juego con habilidad/destreza contiene uno o más elementos en su diseño que pueden ser aprovechados por un jugador para hacer un impacto en el porcentaje de retorno. Habilidad/Destreza significa que los atributos humanos del jugador como el conocimiento, habilidad/destreza, reconocimiento visual, lógica, memoria, reacción,

fuerza, agilidad, atletismo, coordinación de manos a ojos, habilidad léxica y/o numérica, o cualquier otra habilidad o especialidad relevante al juego.

5.10.1 Despliegues para Juegos con habilidad/destreza

Un juego con habilidad/destreza debe cumplir con los requisitos de despliegue aplicables que se encuentran en las secciones relacionadas a "Información del Juego y reglas de Juego", "Información que debe ser mostrada", y "Requisitos del Juego Justo" del presente Estándar Técnico. Además, cualquier juego con habilidad/destreza, distinto de los juegos de casino tradicionales (póker, blackjack, etc.), debe indicar claramente que el resultado es afectado por la habilidad/destreza del jugador. Esta información se muestra de forma visible en el juego antes que el jugador elija su intención de apostar.

5.10.2 Oponente Virtual

Un juego con habilidad/destreza puede ofrecer a un jugador la oportunidad de competir en contra de un oponente virtual siempre que la Plataforma Tecnológica:

- a) Comunique oportunamente que un oponente virtual está participando; y
- b) Evita que el oponente virtual utilice información privilegiada del jugador en vivo sobre la toma de una decisión, a no ser que se indique lo contrario al jugador.

5.10.3 Resultados de Juegos con Habilidad/Destreza

Salvo se indique lo contrario al jugador, una vez que se inicia un juego de habilidad/destreza, ninguna función del juego relacionada al resultado del juego debe ser alterada durante el juego. Además, en caso de tablas de pago disponibles, o cambios a las reglas de juego entre los juegos, el aviso del cambio debe ser mostrado al jugador mediante las ilustraciones del juego y se proporcionara información adecuada para que un jugador pueda tomar una decisión informada. Un ejemplo de este último caso puede ser el uso de un identificador para cambiar las tablas de pago disponibles al jugador durante el curso del juego.

5.10.4 Probabilidades para Premios Basados en Habilidad/Destreza

Si el premio más alto anunciado es un premio basado en habilidades, está disponible a ser conseguido por un jugador. Si este premio basado en habilidades incorpora un elemento de oportunidad, la oportunidad de lograr el premio debe cumplir con sección "Probabilidades" especificada en el presente Estándar Técnico.

5.10.5 Modalidad de Asesoría al Jugador

Un juego con habilidad puede tener una modalidad que ofrece asesoría, pistas, o sugerencias al jugador. Un juego con habilidad/destreza puede tener la modalidad de asesoría al jugador siempre y cuando se ajuste a los siguientes requisitos:

- a) Debe claramente mostrarse al jugador que la modalidad de asesoría está disponible, así como las opciones existentes para su selección;
- b) Cualquier orientación ofrecida al jugador para apostar debe mostrar el costo y beneficio de la apuesta;
- c) La orientación al jugador debe ser clara y sencilla, sin ambigüedades, debiendo reflejar las reglas del juego. Mientras que las reglas de juego puedan cambiar como una función de la orientación ofrecida, cualquiera de dichos cambios debe ser notificado al jugador antes de aceptar la orientación;
- d) El diseño del juego debe prevenir el acceso a cualquier fuente de información, de manera que los datos relacionados al elemento de destreza no están fácilmente disponibles mediante la manipulación del software;

e) La modalidad de orientación al jugador debe permitir al jugador la opción de aceptarla, y no debe forzar al jugador a aceptar la orientación a no ser que esta refleje la única opción posible para el jugador para elegirla en ese momento;

f) La disponibilidad y contenido de la orientación al jugador debe mantenerse sin variación, a no ser que se notifique lo contrario, y no ponga en desventaja al jugador.

5.10.6 Dispositivos de Interacción del Jugador Usados con Juegos que Contienen Habilidad/Destreza

Si los dispositivos de interacción del jugador (palanca de control, controladores de juego, plataformas de cámara, plataformas de sonido, sensores de movimiento, sensores de imagen, aceleradores, etc.) usados por el juego para poder implementar la habilidad/destreza, entonces el juego con habilidad debe proveer instrucciones adecuadas y claras para su propósito, uso y efecto. Si hay varios dispositivos de interacción con el jugador capaces de afectar la misma acción del jugador que involucra habilidad, entonces todas esas opciones se explican claramente al jugador.

5.11 Juegos de Entre Pares (P2P)

5.11.1 Sesiones de Juegos P2P

Las sesiones de juego entre pares (P2P) son entornos que ofrecen a los jugadores la oportunidad de jugar entre ellos. En estos entornos, el Titular generalmente no participa en la sesión de juegos P2P como grupo (juegos en casa, etc.), pero normalmente proporciona el entorno para que lo usen sus jugadores y pueda cobrar una comisión por servicio. Se aplican los siguientes requisitos:

- a) Se debe evitar que los jugadores ocupen más de una posición en cualquier sesión de juego P2P a menos que lo autoricen las reglas del juego;
- b) Los jugadores tienen la opción de entrar en una sesión de juego P2P donde todos los jugadores han sido seleccionados al azar;
- c) Cualquier jugador que juegue con dinero de la casa (shills) o que sea un jugador de propuesta debe estar claramente indicado a todos los demás jugadores en esa sesión de juego P2P; y
- d) Los jugadores reciben advertencias donde el uso de bots u otro software de jugador no autorizado puede afectar el juego para que puedan tomar una decisión informada sobre si participar.

5.11.2 Función de Ventaja de P2P

Una sesión de juego P2P puede contener una función que permite a un jugador o jugadores obtener una ventaja sobre otros jugadores siempre que el juego:

- a) Describa claramente a todos los jugadores que la función está disponible y la ventaja que ofrece;
- b) Comunica el método para obtener la función, incluida cualquier apuesta requerida; y
- c) Proporciona a los jugadores información suficiente para tomar una decisión informada, antes del juego, en cuanto a si competir o no contra otros jugadores que puedan poseer dicha característica.

5.11.3 Estatus "Fuera del Juego"

La Plataforma Tecnológica puede admitir un estado "Fuera del juego" que puede activarse a solicitud del jugador o en un período de inactividad, que se divulga al jugador y es menor o igual al período de inactividad especificado en la "Inactividad del Jugador" del presente Estándar Técnico. Este estado se describe completamente en las pantallas de ayuda o en las reglas de juego aplicables.

- a) Se informa al jugador cuando se active el estado "Fuera del Juego".
- b) El estado "Fuera del Juego" no permite ninguna jugada y hace que el turno del jugador se omita

automáticamente durante cualquier ronda de juego que tenga lugar mientras se encuentre en este estado.

c) Si el estado "Fuera del Juego" se activa en medio de un juego, ese juego se trata como un juego interrumpido y cumple los requisitos de la sección "Finalización de juegos suspendidos".

d) Si un jugador realiza alguna acción de juego confidencial mientras está en un estado "Fuera del juego" (seleccionando una cantidad para apostar, etc.), el estado se elimina y el jugador se inscribe en el próximo juego. Las acciones no confidenciales del juego, como acceder al menú de ayuda, no requieren que se elimine este estado.

e) Si un jugador ha estado en estado "Fuera del juego" durante más del período de tiempo revelado al jugador, el jugador es eliminado automáticamente de la sesión de juego P2P en la que está inscrito actualmente.

5.12 Juegos de Persistencia

Un juego de persistencia está asociado con un atributo único (identificación del jugador, identificación de la tabla de pagos o juego, etc.) e incorpora características que habilitan el progreso a un premio con mejoras y/o bonificaciones de juego mediante el logro de algún resultado de juego designado. Estos ofrecimientos adicionales están a disposición del jugador cuando se ha logrado alcanzar límites específicos asociados con el juego. El logro de un resultado contemplado en el diseño permite avanzar los niveles de persistencia del juego. Múltiples partidas de un juego son usualmente necesarias para activar el premio de persistencia.

5.12.1 Límites de Juego de Persistencia

Un juego de persistencia debe reconocer un identificador particular con el propósito de restaurar límites previamente adquiridos asociados con ese identificador en cada visita subsecuente a un juego. Un juego de persistencia debe contener en sus pantallas de ayuda, una descripción clara de cada modalidad de persistencia relacionada y/o función, y los requisitos de alcanzar los límites de persistencia del juego, así como también la información relacionada de cómo el jugador restaura previos límites adquiridos. Además, los jugadores deben ser notificados cada vez que un límite de persistencia de juego ha sido obtenido.

5.12.2 Jugar desde un Punto Guardado

Jugar desde un punto guardado es una modalidad utilizada en algunos diseños de juegos de persistencia donde se incrementa la complejidad, o elementos adicionales son añadidos al juego a medida que el juego continúa. Además, jugar desde un punto guardado permite al jugador guardar un juego de persistencia en puntos críticos (por ejemplo, guardar puntos), típicamente luego de completar algún logro o meta. El jugador puede reanudar el juego desde ese punto en una fecha posterior y continuar con la siguiente meta. Los siguientes requisitos aplican a jugar desde un punto guardado:

a) Premios otorgados o hechos disponibles por llegar a un punto de guardado deben ser claramente definidos y mostrados al jugador antes de colocar cualquier apuesta. Si un premio de tipo aleatorio puede ser ganado, los detalles y todos los pagos posibles deben ser mostrados al jugador;

b) El juego debe proveer una notificación apropiada al jugador siempre que un punto diseñado de guardado es alcanzado durante el juego;

c) Si las reglas de juego o premios cambian a medida que diferentes niveles son alcanzados durante la actividad del juego desde un punto de guardado, estos cambios deben ser claramente mostrados al jugador, y

d) Si un juego desde una posición de guardado no es mantenido indefinidamente, entonces el juego debe proveer una indicación al jugador de cualquier limitación y/o expiración de los datos guardados que son almacenados para ser usado en un juego en un periodo de tiempo posterior.

5.13 Sistemas progresivos (Premios Mayores Progresivos Incremental)

Esta sección aplica a los sistemas progresivos que aumentan, según el juego, de la siguiente manera:

a) Los premios mayores progresivos aumentan de acuerdo con los créditos apostados en el juego.

b) Los premios mayores progresivos incrementales se comportan idénticamente como el premio mayor progresivo, excepto que aumentan en base a la aparición de una o más condiciones específicas (eventos definidos) establecidas por las reglas del juego en lugar de, o además de aumentos basados en créditos apostados.

Esta sección no aplica a premios de créditos de bonificación restringidos, bonificación, que ofrecen premios que pueden aumentar en un solo ciclo de juego o, premios estáticos cuyas probabilidades de desencadenar cambian a medida que se desarrolla el juego. Esta sección tampoco se aplica a las características de juegos de persistencia que aumentan a medida que se juega (número de juegos gratis, multiplicadores, varios logros hacia la activación de una bonificación, o la emisión de un premio, etc.) o "niveles" de premios estáticos disponibles para ganar en función de la experiencia y/o logros del jugador.

5.13.1 Pantalla de los Sistemas Progresivos

La pantalla del sistema progresivo se usa para indicar el monto actual del premio mayor progresivo o el "pago" de cada premio en créditos o en el formato de moneda local para todos los jugadores que están participando un juego que potencialmente puede activar el premio mayor progresivo. Si el sistema progresivo ofrece una "atracción misteriosa", es decir, la recompensa real no se muestra al jugador, se aplica lo referido a los "Premios Misteriosos" detallados en el numeral 5.8.6 del presente Estándar Técnico.

a) A medida que se desarrollan los juegos, el monto actual por cada premio mayor progresivo se actualiza en la pantalla del sistema progresivo, al menos cada treinta (30) segundos desde el evento de juego incremental para reflejar razonablemente la cantidad real del pago. Se permite el uso del odómetro y otras pantallas de actualización "a pasos".

b) Cuando la pantalla del sistema progresivo tiene una limitación máxima de visualización, es decir, solo puede mostrar un cierto número de dígitos, se requiere que el límite máximo de pago o "límite superior" deba cumplir con los requisitos para "como consecuencia de la verificación de una jugada ganadora, para ser cambiadas por dinero, en todo o en parte, a voluntad exclusiva del jugador".

5.13.2 Límites Máximos de Pagos

Si un límite máximo de pago o "límite superior" está respaldado por el premio mayor progresivo, una vez que el pago alcanza su límite superior, permanece con ese valor hasta que se verifique una jugada o combinación ganadora y se haga efectivo el pago al jugador.

a) El Titular debe informar a MINCETUR, toda contribución adicional que constituya un exceso o se use un esquema de desvío del premio mayor progresivo, en dicho caso debe indicar hacia donde fueron desviadas, de acuerdo a lo señalado en el numeral 5.13.4 del presente estándar técnico.

b) Cuando se muestre al jugador la ilustración de arte, la cantidad del límite superior que se indique debe ser precisa.

5.13.3 Probabilidades Vinculadas

En caso se comunique al jugador, los premios mayores progresivos vinculados a múltiples temas de juego, la probabilidad de ganar dicho premio será proporcional a la apuesta monetaria del jugador.

Para este requisito se acepta una variación de no más del cinco por ciento (5%) de probabilidad y no más de un uno por ciento (1%) de tolerancia en el cálculo de porcentaje de retorno teórico esperado.

5.13.4 Desviación del Premio Mayor Progresivo

Se puede utilizar un esquema de desvío del premio mayor progresivo, donde una parte de las contribuciones de dicho premio se desvían a otro pozo para el reinicio del próximo premio mayor progresivo o para ser utilizado según lo establecido en el diseño del sistema progresivo, como el pago simultáneo de dichos premios.

a) Se puede implementar un esquema de desvío de premio mayor progresivo de modo que no tenga una expectativa matemática de infinito.

b) Los fondos de desvío, no se truncan. Se contabilizarán las contribuciones desviadas una vez que el pozo del premio mayor progresivo haya alcanzado su límite superior.

c) Cuando se utiliza un fondo de desvío para financiar el valor de reinicio de un premio mayor progresivo, el valor de reinicio asume un fondo de desvío vacío, para los efectos de los cálculos del porcentaje de retorno teórico.

5.13.5 Premio Mayor Progresivo

El premio mayor progresivo puede ser otorgado en base a la obtención de símbolos ganadores, o por otros criterios. Cuando un premio mayor progresivo se desencadena:

a) Se comunica al jugador al final del juego el monto del premio y su pago.

b) No se pierden las contribuciones al premio mayor progresivo. Los pagos de dicho premio, cuando se otorgue, no se redondean o truncan, a menos que sean transferidos al monto de reinicio.

c) Cuando esté en uso, el pago del premio mayor progresivo, se puede agregar al contador de crédito del jugador si:

i. El contador de crédito se mantiene en el formato del monto en moneda circulante (Soles, Dólares Americanos u otra moneda);

ii. El pago del premio mayor progresivo se incrementa en montos de créditos completos; o

iii. El pago del premio mayor progresivo en formato del monto en moneda local se convierte adecuadamente en créditos tras la transferencia, al medidor de crédito de una manera que no engañe al jugador.

d) El pago del premio mayor progresivo se actualiza al valor de reinicio y continua con las operaciones normales.

5.13.6 Intercambio de Niveles de Premio Mayor Progresivo

En los premios mayores progresivos que ofrecen múltiples niveles de premios, cuando el jugador obtiene una combinación ganadora, dentro de más combinaciones ganadoras disponibles en la tabla de pagos, siempre debe pagarse al jugador el mayor valor posible, a menos que haya sido definido explícitamente en las reglas de juego.

5.13.7 Premio Mayor Progresivo Activado por Premio Misterioso

Para determinar cuándo se otorga el premio mayor progresivo activado por premio misterioso que tiene una cantidad activa oculta, debe considerarse:

a) La cantidad activa oculta se establece aleatoriamente en cada reinicio del premio mayor progresivo y permanece oculta en todo momento; y

b) No es posible obtener acceso o conocimiento de la cantidad activa oculta.

5.13.8 Desencadenantes de Premio Mayor Progresivo para Múltiples Jugadores

La Plataforma Tecnológica está diseñada para identificar y registrar con precisión el orden de los desencadenantes cuando varios jugadores lo activan casi al mismo tiempo, de modo que el monto total del pago mostrado puede otorgarse al jugador ganador que lo activó primero. Cuando esto no sea posible, o si varios jugadores lo activan al mismo tiempo, deberá:

a) Entregar a cada jugador ganador el monto total del pago mostrado; o

b) Comunicar al jugador la información precisa sobre cómo se distribuye el Premio Mayor Progresivo.

5.13.9 Cambios a los parámetros del premio mayor progresivo

Cuando un sistema progresivo se encuentra en uso y recibió contribuciones en función a las apuestas de los jugadores, la modificación del premio mayor progresivo o el incremento de los valores de los parámetros del premio mayor progresivo deben cumplir con los siguientes requisitos:

a) Cuando la tasa o factor de incremento del premio mayor progresivo sea configurable y afecte el porcentaje de retorno teórico al público o a los programas de juego, los cambios realizados no deben entrar en operación hasta que se otorgue el premio mayor progresivo.

b) Cuando el premio mayor progresivo presente un límite máximo configurable independiente del porcentaje de retorno al público y de los programas de juego, los cambios del límite máximo solo pueden ser de un valor superior al premio vigente. En caso se configure un valor inferior al premio mayor progresivo vigente, el excedente que resulte de esta reducción deberá formar parte de un nuevo premio mayor progresivo. Esta nueva configuración de valor inferior deberá ser comunicado al MINCETUR conforme lo establecido en el artículo 39 del Reglamento.

c) Los cambios en los parámetros no deben afectar las probabilidades de otorgarse el premio mayor progresivo vigente;

d) Para un premio misterioso activo, cuyo premio mayor progresivo ganador está basado en una cantidad activa oculta, se debe tener en cuenta lo siguiente:

i. El otorgamiento del premio debe mantener su aleatoriedad, aun cuando se modifique cualquier parámetro que pueda influir en el resultado del otorgamiento de dicho premio;

ii. La cantidad activa oculta seleccionada debe estar en el rango del premio actual hasta el límite máximo y el premio no debe entregarse como consecuencia de la modificación.

5.13.10 Modificaciones del premio mayor progresivo

La Plataforma Tecnológica debe tener un mecanismo seguro que permita:

a) La transferencia total o parcial de las contribuciones de un premio mayor progresivo inactivo (y cualquier desborde o desvío de fondo específico del premio mayor progresivo);

b) Corregir los errores del premio mayor progresivo; y
c) Cualquier otra modificación que solicite el MINCETUR.

5.14. Memoria del Juego

5.14.1 Recuperación de la Memoria del Juego

Se proporciona al jugador una función de 'memoria de juego', ya sea como una recreación o por descripción. La función de la 'memoria de juego' indica claramente que es una repetición del juego anterior.

5.14.2 Información Requerida de los Últimos Juegos

La memoria del juego debe consistir en gráficos, texto, contenido de video, o alguna combinación de estas opciones, u otros medios, siempre y cuando sea posible una reconstrucción completa y precisa del resultado del juego y/o las acciones del jugador. Se permite mostrar valores en moneda en lugar de créditos. El historial de juego debe mostrar la siguiente información, según corresponda:

- a) Fecha y hora que el juego fue jugado;
- b) La denominación jugada en el juego, si se trata de un juego de tipo de denominación múltiple;
- c) La pantalla asociada con el resultado final del juego, ya sea gráficamente o mediante una descripción textual clara;
- d) Los fondos disponibles para apostar al comienzo del juego y/o al final del juego;
- e) Cantidad total apostada, incluyendo créditos de bonificación;
- f) Cantidad total ganada, incluyendo:
 - i. Cualquier crédito de bonificación y/o premios;
 - ii. Cualquier premio mayor progresivo y/o premio mayor progresivo incremental;

- g) Cualquier ingreso de dinero a la cuenta de juego no apostado, que haya ocurrido entre el inicio y el final del juego;
- h) Los resultados de cualquier opción del jugador involucrados en el resultado del juego;
- i) Los resultados de cualquier fase de juego intermedio, como lo es doblar/arriesgar o juegos de bonificaciones;
- j) Si se ganó un premio mayor progresivo y/o un premio mayor progresivo incremental, una indicación de que el premio mayor progresivo fue otorgado; y
- k) Cualquier "consejo de jugador" que se ofrezca al jugador para juegos con habilidad.

5.14.3 Memoria del Juego de Bonificación

La memoria del juego debe reflejar por lo menos los últimos cincuenta (50) eventos de los juegos de bonificación completados. Si un juego de bonificaciones consiste en 'x número de eventos', cada uno con resultados separados, cada uno de los 'x eventos', hasta cincuenta, debe ser mostrado con su resultado correspondiente sin importar si el resultado fue una pérdida o premio.

5.15 Requisitos de Desactivación

5.15.1 Juego Desactivado

Cuando la Plataforma Tecnológica deshabilita un juego o actividad de juego mientras un juego está en progreso, a todos los jugadores que jueguen ese juego se les permite concluir las jugadas en su juego actual. Una vez que el juego ha concluido completamente, ya no es accesible para un jugador.

5.15.2 Premio Mayor Progresivo Deshabilitado

Para los casos en que un premio mayor progresivo o un premio mayor progresivo incremental esté deshabilitado, ya sea por intervención del Titular, condición de error, límite de tiempo ha expirado, entre otros, se debe aplicar lo siguiente condiciones:

- a) Se muestra una indicación cuando el premio mayor progresivo no esté disponible;
- b) No es posible que el premio mayor progresivo se incremente o gane mientras se encuentre deshabilitado; y
- c) Tras la reanudación del premio mayor progresivo, es posible restituir el premio mayor progresivo con los mismos parámetros que antes de la deshabilitación, incluido el pago. La cantidad activada oculta, si se utiliza para determinar el valor del premio mayor progresivo para un premio mayor progresivo activado por misterioso, solo

se puede volver a seleccionar, si la cantidad seleccionada se encuentra en el rango del pago actual hasta el límite superior.

5.16 Juegos Suspendidos

5.16.1 Juegos suspendidos

Un juego se considera suspendido cuando el resultado del juego continua sin resolverse o el resultado no puede transmitirse adecuadamente al jugador. Los juegos suspendidos pueden ser consecuencia de lo siguiente:

- a) Pérdida de comunicaciones entre la Plataforma Tecnológica y el Medio de juego;
- b) Reinicio de la Plataforma Tecnológica;
- c) Reinicio o mal funcionamiento de un Medio de juego;
- d) Terminación anormal del software del jugador; o
- e) Un comando para deshabilitar el juego de la Plataforma Tecnológica.

5.16.2 Apuestas en Juegos Suspendidos

Las apuestas asociadas con un juego suspendido que puede continuar se mantienen en la Plataforma Tecnológica hasta que el juego se complete. Las cuentas de los jugadores reflejan los fondos mantenidos en juegos suspendidos.

5.16.3 Finalización de Juegos Suspendidos

La Plataforma Tecnológica proporciona un mecanismo para que un jugador complete un juego suspendido. Un juego suspendido se resuelve antes de que un jugador pueda participar en otra instancia del mismo juego.

- a) Cuando no se requiere la entrada del jugador para completar el juego, es aceptable que el juego regrese a un estado de finalización del juego, siempre que el historial del juego y el contador de crédito o el saldo de la cuenta de juegos reflejen un juego completado.
- b) Para los juegos de un solo jugador, donde se requiere la entrada del jugador para completar el juego, el juego retorna al jugador el estado del juego inmediatamente antes de la interrupción y le permite al jugador completar el juego, a menos que haya reglas y/o términos que superen el juego. Las condiciones para la recuperación del juego se divulgan al jugador.
- c) Para juegos multijugador, donde se requiere la entrada del jugador para completar el juego y el jugador no puede completar una acción requerida para permitir que un juego continúe dentro del tiempo asignado:
 - i. La Plataforma Tecnológica completa el juego en nombre del jugador de acuerdo con las reglas y/o términos y condiciones del juego;
 - ii. El historial del juego y los medidores de crédito o los saldos de las cuentas de juego se actualizan, por consiguiente;
 - iii. Los resultados del juego están disponibles para el jugador e indican qué decisiones, en su caso, fueron tomadas por la Plataforma Tecnológica en nombre del jugador; y
 - iv. La Plataforma Tecnológica está diseñada de manera que un jugador que no complete una acción en el tiempo requerido no afecte a ningún otro jugador en la misma sesión de juego con respecto a completar el juego y que se le acredite lo ganado o perdido.

- i. La Plataforma Tecnológica completa el juego en nombre del jugador de acuerdo con las reglas y/o términos y condiciones del juego;
- ii. El historial del juego y los medidores de crédito o los saldos de las cuentas de juego se actualizan, por consiguiente;
- iii. Los resultados del juego están disponibles para el jugador e indican qué decisiones, en su caso, fueron tomadas por la Plataforma Tecnológica en nombre del jugador; y
- iv. La Plataforma Tecnológica está diseñada de manera que un jugador que no complete una acción en el tiempo requerido no afecte a ningún otro jugador en la misma sesión de juego con respecto a completar el juego y que se le acredite lo ganado o perdido.

5.17 Requisitos del Juego en Vivo

Si las Plataformas Tecnológicas soportan juegos en vivo de casino realizados por un asistente de juego (dealer o crupier, etc.) o en un entorno de juego en vivo, deben cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Todos los jugadores pueden ver todo el proceso a través de la transmisión remota de audio y video en tiempo real. La transmisión se realiza mediante un canal de comunicación seguro u otra tecnología, y una interfaz gráfica.

b) La Plataforma Tecnológica puede recibir instrucciones de cada jugador a través de la interfaz del jugador u otro canal de comunicación para facilitar las decisiones del jugador cuando sea necesario.

c) Además de los requisitos contenidos en esta sección, el Titular o proveedor de servicios externo que mantiene estos componentes, servicios y/o aplicaciones debe cumplir con los procedimientos y controles operativos indicados en la sección “Servicios de juegos en vivo” contenidos en los Estándares Técnicos aprobados.

Los Titulares deben solicitar al MINCETUR la autorización para realizar juegos en vivo.

5.17.1 Información del Juego en Vivo

Un juego en vivo debe cumplir con los requisitos de visualización descritos en las secciones de “Información del juego y Reglas de juego”, “Información que debe ser mostrada” y “Requisitos del Juego Justo” del presente Estándar Técnico. Asimismo, deben aplicar los siguientes requisitos de visualización:

a) La Plataforma Tecnológica proporciona al jugador la siguiente información:

i. Descripción de los procedimientos establecidos para tratar las interrupciones del juego en vivo causadas por la discontinuidad del flujo de datos, video y voz desde el servidor de red durante un juego (interrupción de la conexión a internet, mal funcionamiento del servidor de control de transmisión simultánea, etc.);

ii. Cómo se resuelven los errores ante la posibilidad de un error humano por parte del asistente del juego y un error de la Plataforma Tecnológica por parte del dispositivo especializado; e

iii. Identifica cualquier relación entre la apuesta del jugador a través de la Plataforma Tecnológica y lo que se muestra en el video (fichas físicas del jugador y sus valores).

b) La Plataforma Tecnológica no debe proporcionar información en tiempo real del juego en vivo que permita obtener al jugador una ventaja:

- i. Proyectar o predecir el resultado de un juego;
- ii. Para los juegos de cartas, el seguimiento de las cartas jugadas y las cartas restantes para jugar;
- iii. Analizar la probabilidad de que ocurra un evento relacionado con un juego; o
- iv. Analizar la estrategia para el juego o apostar en un juego, a menos que lo permitan las reglas del juego.

c) Se informa a los jugadores de cualquier juego en vivo que se base en el monitoreo de un evento ‘en vivo’ (ruleta, bingo o similares) que las transmisiones “en vivo” pueden estar sujetas a retrasos o interrupción. Cuando un retraso sea evidente o creado por la Plataforma Tecnológica, se muestra al jugador la magnitud del retraso.

5.17.2 Imparcialidad del Jugador en Juegos en Vivo

Las siguientes reglas se aplican cuando los jugadores participan en juegos a través de la Plataforma Tecnológica con jugadores presenciales, que están jugando en tiempo real en un establecimiento físico:

a) Las reglas, las ilustraciones y la funcionalidad del juego en vivo, tal como se ponen a disposición del jugador a través de la Plataforma Tecnológica, debe ser la misma información que la que se pone a disposición de un jugador de manera presencial, cuando corresponda; y

b) Los jugadores que juegan a través de una Plataforma Tecnológica tienen la misma probabilidad de ganar un juego que los jugadores que participen en juegos presenciales.

5.17.3 Datos del Resultado del Juego

Los datos del resultado del juego se refieren a cualquier resultado generado o detectado por dispositivos

especializados durante el juego en vivo hasta el resultado de la apuesta del jugador, incluidas las fases intermedias que afectan el resultado, según lo determinado por la Plataforma Tecnológica. Los datos del resultado del juego se transmiten al jugador inmediatamente después de su generación o detección (sujeto a las limitaciones naturales del procesamiento de la plataforma y los retrasos en la comunicación por Internet). Se permite que los datos de resultados del juego pueden ser registrados automáticamente por dispositivos especializados, siempre que el software utilizado para el reconocimiento automático cumpla con:

a) Asegure un alto grado de precisión al identificar e informar los datos de resultados del juego a la Plataforma Tecnológica y que las reglas del juego se programen en la Plataforma Tecnológica;

b) No proporcione ninguna información que pueda usarse para comprometer el dispositivo y sus componentes (cartas contenidas en la baraja actual o repartidor);

c) No interfiera o modifique el comportamiento del dispositivo más allá de la funcionalidad asociada con ese software; y

d) Incluya un modo de operación manual para permitir correcciones de un resultado erróneo (el dispositivo lee mal una tarjeta, la posición de la bola es incorrecta, etc.) si tales correcciones no se realizan directamente en la Plataforma Tecnológica. El jugador debe saber que el modo de operación manual está siendo utilizado.

5.17.4 Dispositivos de Aleatoriedad Física

Los juegos en vivo pueden utilizar dispositivos de aleatoriedad física, como se describe en la sección “GNA Mecánico (Dispositivos de Aleatoriedad Física)” y deben cumplir los siguientes requisitos para generar resultados en el juego:

a) Los resultados del dispositivo de aleatoriedad física se digitalizan en los datos de resultados del juego y se transmiten de forma segura a la Plataforma Tecnológica a través de dispositivos especializados para su procesamiento sin modificaciones.

b) La Plataforma Tecnológica registra los datos de resultados del juego y los pone a disposición del jugador para su revisión inmediatamente después de su generación (sujeto a las limitaciones naturales del procesamiento de la plataforma y los retrasos en la comunicación de la red).

c) Excepto por un error humano o un error corregible en forma manual, en cualquier momento durante el juego, los datos de resultado del juego coinciden con el resultado generado por el dispositivo de aleatoriedad física. Cuando exista una discrepancia entre el dispositivo de aleatoriedad física y los datos del resultado del juego, el resultado del dispositivo de aleatoriedad física se considera correcto.

ESTÁNDARES TÉCNICOS II PARA LAS PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS DE APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA

Sección 6. Evaluación y pruebas técnicas de las Plataformas Tecnológicas

La Plataforma Tecnológica de apuestas deportivas a distancia, sistemas progresivos, integración entre plataformas, modalidades de juego, entre otros componentes y servicios con anterioridad a su autorización y registro (homologación) debe ser sometida a una evaluación técnica por parte de un Laboratorio de Certificación autorizado por el MINCETUR.

El Titular de la Plataforma Tecnológica de apuestas deportivas a distancia, así como los proveedores de servicios vinculados son los responsables de todos los costos asociados con las pruebas y la obtención del certificado de cumplimiento. Para tal fin:

a) El Laboratorio de Certificación autorizado debe tener acceso al código fuente del software de la Plataforma Tecnológica, sistemas progresivos, integración

entre plataformas, modalidades de juego, entre otros componentes y servicios, así como a los medios para verificar la compilación del código fuente. El resultado del código fuente compilado debe ser idéntico al del software presentado para su evaluación.

b) Para que el Laboratorio de Certificación autorizado emita el certificado de cumplimiento respectivo, la Plataforma Tecnológica de apuestas deportivas a distancia, sistemas progresivos, integración entre Plataformas Tecnológicas, modalidades de juego, entre otros componentes y servicios, deben cumplir como mínimo con las especificaciones técnicas establecidas en el presente Reglamento y sus respectivos Estándares Técnicos aprobados, así como con las establecidas Directivas de obligatorio cumplimiento.

c) Para la aprobación de una autorización para la explotación de Plataformas Tecnológicas de apuestas deportivas a distancia, el Titular debe presentar al MINCETUR, la descripción de los procesos de gestión de cambios que detallen los procedimientos de evaluación para identificar la criticidad de las actualizaciones y determinar las actualizaciones que deben ser presentadas al Laboratorio de Certificación autorizado para su revisión y certificación. Estos procesos de gestión de cambios deben ser:

i. Comunicados al MINCETUR antes de su implementación; y

ii. Auditados al menos una (01) vez al año por un Laboratorio de Certificación autorizado o por un área independiente, no vinculada directamente a la operación de los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia del Titular, actuando como auditor externo.

Sección 7. Integración con las Plataformas Tecnológicas

a) El Titular es responsable de las apuestas deportivas a distancia realizados a través de sus proveedores de servicios vinculados.

b) Los servidores y demás equipos de los proveedores de servicios son considerados a efectos del presente Reglamento como parte de la Plataforma Tecnológica, siendo el Titular el responsable de velar por el cumplimiento de las especificaciones técnicas previstas en el presente Reglamento y sus respectivos Estándares Técnicos aprobados, así como de las Directivas de obligatorio cumplimiento.

c) El Titular debe garantizar que cualquier integración con los servidores y otros equipos de una Plataforma Tecnológica se realice de forma que cumpla con las especificaciones previstas en este Reglamento y sus respectivos Estándares Técnicos aprobados, así como las establecidas en Directivas de obligatorio cumplimiento.

d) Un Laboratorio de Certificación autorizado debe realizar las pruebas de integración y certificación de cada servidor y otros equipos con la Plataforma Tecnológica del Titular, antes de su puesta en marcha y autorización por el MINCETUR. Por ejemplo, las pruebas de integración y certificación deben realizarse entre los servidores de apuesta deportivas a distancia y la Plataforma Tecnológica, así como entre los procesamientos de pago y la Plataforma Tecnológica. Debiendo entenderse por Servidores de apuesta deportivas a distancia al hardware y el software que impulsa las características comunes a las ofertas de apuestas deportivas a distancia, las configuraciones de apuestas deportivas a distancia, el Generador de Números Aleatorios (GNA), los informes, Reportes, etc.

Sección 8. Requisitos de la Plataforma Tecnológica

La Plataforma Tecnológica puede estar conformada por múltiples Plataformas Tecnológicas instaladas en uno o varios centros de datos. La Plataforma Tecnológica, así como la comunicación entre sus componentes deben garantizar el adecuado funcionamiento e integración de sus componentes y servicios, y contar con conexiones de alta disponibilidad y controles de accesos y de seguridad de la información. Asimismo, deben cumplir con todos los requisitos técnicos contenidos en los Estándares Técnicos II y III aprobado.

8.1 Requisitos del reloj de la Plataforma Tecnológica

8.1.1 Reloj de la Plataforma Tecnológica

La Plataforma Tecnológica incluyendo a sus componentes, servicios, aplicaciones y medios de comunicación informáticos deben estar sincronizados con un único reloj que refleje la fecha (dd/mm/aaaa) y hora actual (hh/mm/ss), el cual es utilizado para:

- El registro de todas las transacciones, juegos y eventos;
- El registro de los datos y eventos significativos;
- Generación de reportes; y
- Transmisión de los datos económicos y técnicos al Data Center del MINCETUR.

8.1.2 Sincronización de tiempo

La Plataforma Tecnológica debe contar con un mecanismo que garantice que la fecha y hora sea la misma (sincronizada y configurada) en todos sus componentes, aplicaciones y medios de comunicación informáticos. La Plataforma Tecnológica debe estar sincronizada con la hora oficial peruana GMT-5, para el registro de todas las transacciones y ocurrencias, así como para la generación de reportes.

8.2 Requisitos del programa de control

Adicionalmente a los requisitos contenidos en esta sección, también se debe cumplir con los requisitos contenidos en la sección correspondiente a los "Procedimientos de Verificación" contenidos en los Estándares Técnicos III aprobado.

8.2.1 Verificación automática del programa de control

La Plataforma Tecnológica debe tener un método de auto diagnóstico, que como mínimo cada 24 horas, verifique y autentique que todos los componentes de los programas de control crítico o archivos críticos que puedan afectar las operaciones de juego (ejecutables, librerías, configuración de la Plataforma Tecnológica o apuestas deportivas, archivos del sistema operativo, componentes que controlan los reportes requeridos de la Plataforma Tecnológica, y los elementos de la base de datos que pueden afectar las operaciones de la Plataforma Tecnológica) sean idénticos a los evaluados y aprobados por el Laboratorio de certificación autorizado que realizó la evaluación técnica correspondiente.

Asimismo, mediante usuario y contraseña el Titular, el MINCETUR o la entidad autorizada por el MINCETUR, pueden auditar mediante acceso remoto o in situ la Plataforma Tecnológica, aplicaciones, software, servicios, bases de datos, componentes críticos y programas de control críticos.

El método de autenticación de los programas de control o archivos calificados como críticos debe:

- Emplear un algoritmo de hash que genere un resumen de mensaje de 160 bits (40 dígitos) como mínimo. De utilizarse otros algoritmos o metodologías, el Laboratorio de Certificación autorizado procede a evaluarlos y a autorizar su utilización de corresponder; y
- Generar y mostrar un mensaje de error de autenticación cuando se determine que cualquier componente crítico del programa de control es inválido.

8.2.2 Verificación independiente del programa de control

a) El algoritmo de hash utilizado para la verificación de cada componente del programa de control crítico o archivo crítico debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Mínimo de 160 bits (40 dígitos)
- Permitir su uso desde un computador personal. También se puede utilizar medios de instalación tales como; USB, DVD o CD u otro medio similar.

b) Si el algoritmo de hash utilizado es propiedad del Laboratorio de Certificación autorizado, se debe proporcionar a solicitud de MINCETUR, sin costo alguno, una copia, adjuntando su manual de funcionamiento, operación o uso, así como la información correspondiente a cualquier actualización del algoritmo.

c) Para efectos del presente Reglamento, se considera aprobado de oficio por el MINCETUR el Algoritmo SHA-1 como medio verificación del programa de control u otros componentes, software, aplicaciones, modelo de base de datos. Cualquier otro algoritmo a usar para tal finalidad debe cumplir con lo señalado en el literal a) del 8.2.2. del presente Estándar Técnico.

d) La imposibilidad de determinar la huella electrónica (firma digital) no conlleva a negar la autorización y registro de una Plataforma Tecnológica. Cuando por la naturaleza del medio de almacenamiento no se pueda determinar una huella electrónica el Laboratorio de Certificación autorizado debe consignar tal hecho en el Certificado de Cumplimiento respectivo e indicar las razones por las que dicha huella electrónica no puede generarse; asimismo, indicará el mecanismo de fiscalización que corresponde utilizar para garantizar la integridad de cada componente del programa de control crítico de la Plataforma Tecnológica u otros componentes, software, aplicaciones, modelo de base de datos.

e) Conjuntamente con la presentación de la solicitud de autorización y registro (homologación) de la Plataforma Tecnológica, el Titular de la Plataforma Tecnológica proporciona cualquier adaptador, dispositivo o interfaz especial que se utilice para la lectura de la huella electrónica. Asimismo, en caso de actualizaciones de las Plataformas Tecnológicas autorizadas y registradas (homologadas), los Laboratorios de Certificación autorizados y el Titular de la Plataforma Tecnológica deben cumplir con presentar al MINCETUR el adaptador, dispositivo o interfaz especial, de corresponder. Dicha entrega debe ser libre de costo para el MINCETUR.

8.3 Gestión de Apuesta

8.3.1 Gestión de Apuesta

La Plataforma Tecnológica debe tener un mecanismo seguro que permita al Titular interrumpir mediante el uso de usuario y contraseña u otro método seguro lo siguiente:

- Toda actividad de apuesta;
- Evento o mercado individual;
- El acceso a la sesión de cada jugador; y
- Terminal de Apuestas, de corresponder;

La Plataforma Tecnológica debe llevar un registro que identifique la hora (hh/mm/ss), fecha (dd/mm/aaaa), y la descripción de la interrupción.

8.4 Gestión de la cuenta del jugador

La Plataforma Tecnológica debe tener un método que permita a cada jugador registrar sus datos, creándose una cuenta de usuario y una cuenta de juego, las que son asociadas y deben cumplir con los requisitos contenidos en la sección "Controles de la Cuenta del Juego" contenidos en los Estándares Técnicos III aprobado.

8.4.1 Registro y verificación

Para la creación de la cuenta de juego en la Plataforma Tecnológica, el jugador debe registrar previamente sus datos personales. El proceso de registro de los datos personales y verificación de cuenta de usuario, así como la cuenta de juego deben ser soportados directamente por la Plataforma Tecnológica o a través del software de un proveedor de servicio vinculado, debiendo cumplir con los siguientes requisitos:

a) Para la creación de la cuenta de juego en la Plataforma Tecnológica el jugador debe registrar con mínimo los siguientes datos:

- Nombre(s) y Apellido(s) completo(s);
- Tipo de documento de identidad
- Número de documento de identidad;
- Fecha de nacimiento;
- Nacionalidad;
- Domicilio (dirección, distrito, provincia y departamento);
- Declaración jurada respecto a su condición de Persona Expuesta Políticamente (PEP), conforme a la normativa vigente, de corresponder.

b) Solo personas mayores de edad (18 años) pueden registrarse y acceder a una cuenta de usuario y cuenta de juego. Durante el proceso de registro el jugador debe estar informado de lo siguiente:

i. No puede acceder a una cuenta de juego si se valida que es un menor de edad conforme a la fecha de nacimiento.

ii. No puede acceder a una cuenta de usuario y a una cuenta de juego sin completar los campos obligatorios del formulario de registro electrónico.

iii. Debe aceptar los términos y condiciones, así como la política de privacidad.

iv. Que está prohibido que cualquier persona acceda o utilice la cuenta de juego sin autorización y/o vulnerando los accesos permitidos.

v. Que el Titular y/o MINCETUR pueden monitorear la cuenta de usuario y la cuenta de juego;

vi. Que sus datos registrados son validados para la apertura de la cuenta de juego; y

vii. No se puede crear una cuenta de juego si el jugador se encuentra inscrito en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, a cargo de la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, o las que haga sus veces, dependiente del MINCETUR.

c) Los Titulares deben restringir las apuestas de las personas en los juegos de apuestas deportivas a distancia hasta concluir el proceso de validación de la información y los datos registrados:

i. La verificación de la identidad de la persona debe incluir como mínimo, nombre(s), apellido(s), tipo de documento de identidad, número de documento de identidad, edad y nacionalidad;

ii. La verificación de la identidad de la persona también debe comprobar que el jugador no se encuentra registrado en ninguna lista de exclusión de la Plataforma Tecnológica e inscrito en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, a cargo de la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, o las que haga sus veces, dependiente del MINCETUR; o prohibido de establecer o mantener una cuenta de jugador por cualquier otro motivo;

iii. Los datos de la verificación de identidad de la persona deben ser registrados y almacenados de manera segura, en cumplimiento de la Ley de Protección de Datos Personales; y

iv. Los datos de la cuenta de usuario deben ser conservados durante el período de vigencia de la cuenta de usuario, dicho plazo se computa desde la autorización otorgada por el MINCETUR al Titular y durante los cinco (5) años siguientes a su cancelación o anulación, o durante el plazo de prescripción del Impuesto a los Juegos a Distancia y a las Apuestas Deportivas a Distancia según lo previsto en el Código Tributario, el que resulte mayor.

d) La cuenta de juego se bloquea cuando la verificación de la identidad de la persona no sea exitosa o se determine que el jugador está registrado en alguna lista de exclusión, o inscrito en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, a cargo de la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, o las que haga sus veces, dependiente

del MINCETUR y el jugador haya aceptado los términos, condiciones y las políticas de privacidad.

e) Un jugador puede tener activa únicamente una cuenta de usuario y cuenta de juego por cada Titular.

f) La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de actualizar por jugador las credenciales de autenticación, la información del registro de identidad de la persona y la cuenta de jugador utilizada para transacciones financieras. La autenticación de múltiples factores puede ser utilizada para este propósito; y

g) La cuenta de usuario y la cuenta de juego creadas en la Plataforma Tecnológica son consideradas personales e intransferibles, así como los fondos que se encuentren asociadas a las mismas.

8.4.2 Acceso del jugador

El jugador debe acceder a su cuenta de juego a través de usuario y contraseña (credenciales de autenticación) o mediante otro método de autenticación seguro aprobado por el Laboratorio de Certificación autorizado. La Plataforma Tecnológica puede presentar más de un método de autenticación para que el jugador acceda a su cuenta de juego.

a) Si la Plataforma Tecnológica no reconoce las credenciales de autenticación ingresadas, un mensaje informativo es mostrado al jugador requiriendo se ingrese nuevamente las credenciales. El mensaje siempre es el mismo mientras se ingresen credenciales de autenticación incorrectas.

b) Cuando el jugador olvida sus credenciales de autenticación, un proceso de validación de múltiples factores es utilizado para la recuperación o restablecimiento de sus credenciales.

c) La información del saldo actual de la cuenta de juego, incluidos cualquier crédito de bonificación, y las opciones de transacciones deben estar disponibles al jugador una vez autenticado. Todos los créditos de bonificación restringidos y los créditos de bonificación que tengan un vencimiento establecido son detallados por separado.

d) La Plataforma Tecnológica debe tener un mecanismo que permita bloquear una cuenta de juego cuando se detecte una actividad sospechosa, tal como tres (3) intentos consecutivos de acceso fallido en un periodo de treinta (30) minutos. Un proceso de autenticación de múltiples factores debe ser utilizado para desbloquear la cuenta de juego.

e) Las credenciales de autenticación como mínimo deben tener ocho (8) caracteres de longitud de acuerdo a las medidas de seguridad que determine el Titular.

8.4.3 Inactividad del jugador

Después de treinta (30) minutos de inactividad en el Medio de juego, el jugador tiene que volver a autenticarse para acceder a su cuenta de juego.

a) Ninguna transacción de juego o financiera es permitida en el Medio de juego hasta que el jugador se vuelva a autenticar.

b) Se puede ofrecer al jugador un método más simple para volver a autenticarse en el Medio de juego, tales como, la autenticación a nivel del sistema operativo (biometría) o un número de identificación personal (PIN). Cada método de re autenticación debe ser evaluado y aprobado por el Laboratorio de Certificación autorizado:

i. Esta funcionalidad puede ser desactivada según la preferencia del jugador.

ii. Una vez cada treinta (30) días se requiere al jugador una autenticación completa del Medio de juego.

8.4.4 Limitaciones y exclusiones

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad para implementar correctamente cualquier limitación y/o exclusión establecida por el jugador y/o Titular, y conforme a los Registros establecidos por el MINCETUR:

a) La Plataforma Tecnológica debe cumplir con permitir y gestionar limitaciones y/o exclusiones, debiendo cumplir con los requisitos establecidos en la sección "Limitaciones" y "Exclusiones" contenidos en los Estándares Técnicos III aprobado.

b) Las limitaciones establecidas por el jugador no invalidan las limitaciones más restrictivas impuestas por el Titular. Las limitaciones más restrictivas deben tener prioridad; y

c) Las limitaciones no deben ser comprometidas por el estado de eventos internos, así como órdenes de exclusión autoimpuesta y revocaciones.

8.4.5 Transacciones Financieras

Cuando las transacciones financieras pueden ser realizadas automáticamente por la Plataforma Tecnológica, son aplicables los siguientes requisitos:

a) La Plataforma Tecnológica debe soportar la confirmación o rechazo de cada transacción financiera iniciada, incluyendo

i. El tipo de transacción (depósito/retiro);

ii. El valor de la transacción; y

iii. Para transacciones rechazadas, se mostrará un mensaje descriptivo de por qué la transacción no se completó.

b) El depósito efectuado por el jugador en su cuenta de juego es realizado por medio de una transacción de dinero circulante, tarjeta de débito, tarjeta de crédito u otro medio de pago aceptado por el Titular, con excepción de la criptomoneda, que produzcan un registro de auditoría adecuado.

c) Los fondos del jugador no están disponibles para el juego hasta que se reciba una confirmación de autorización para su uso. El número de autorización generado como consecuencia de la confirmación de la transacción es almacenado en el registro de auditoría.

d) Los pagos desde una cuenta de juego deben ser enviados directamente a una cuenta en una institución financiera a nombre del jugador, medio de pago elegido por el jugador u otro lugar que el Titular y el jugador acuerden.

e) Si un jugador inicia una transacción en la cuenta de juego que exceda los límites establecidos por el Titular y/o el MINCETUR en el presente Reglamento o en una Directiva de obligatorio cumplimiento, esta transacción es procesada únicamente hasta el límite máximo establecido, siendo el jugador notificado de esta situación.

f) No se permite transferir fondos entre dos cuentas de juego.

8.4.6 Registro de transacción o resumen de cuenta de juego

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de generar un registro de las transacciones o historial del resumen de la cuenta de juego, cuando sea requerido por el jugador. La información debe estar a disposición del jugador como mínimo dos (02) años, debiendo incluir al menos los siguientes tipos de transacciones:

a) Transacciones financieras (identificación única de la transacción con fecha y hora):

i. Depósitos en la cuenta de juego;

ii. Retiros de la cuenta de juego;

iii. Créditos de bonificación agregados/retirados de la cuenta de juego;

iv. Ajustes de saldos en la cuenta de juego;

v. Cualquier ingreso de dinero a la cuenta de juego sin apostar;

vi. Cantidad total ganada para juegos completos, incluyendo, cualquier crédito de bonificación y/o premios, y cualquier premio mayor progresivo y/o premio mayor progresivo incremental (si es aplicable).

vii. Cantidad total de anulaciones.

b) Transacciones de apuestas:

- i. Número de identificación único de la apuesta;
- ii. La fecha y hora en que la apuesta fue colocada;
- iii. La fecha y hora en que cada evento comenzó y finalizó o cuándo ocurre en caso de eventos en el futuro;
- iv. La fecha y hora en que la apuesta fue resuelta;
- v. Todas las opciones del jugador incluidas en la apuesta, incluyendo la línea del mercado y cuota, selección de apuesta, y cualquier condición(es) especial aplicable a la apuesta;
- vi. Los resultados de la apuesta;
- vii. Cantidad total apostada, incluyendo cualquier crédito de bonificación;
- viii. Cantidad total pagada, incluyendo cualquier crédito de bonificación, y cualquier premio mayor progresivo y/o premio mayor progresivo incremental.
- ix. La fecha y hora en que el premio fue pagado al jugador.
- x. Cantidad total de anulaciones.

8.4.7 Programas de fidelización del jugador

Los programas de fidelización del jugador son aquellos que permiten entregar bonificaciones a los jugadores basados en el volumen de juego o ingresos recibidos de un jugador. Si la Plataforma Tecnológica presenta programas de fidelización del jugador, debe cumplir con lo siguiente:

- a) Todos los premios, de manera equitativa, están a disposición de aquellos jugadores que alcancen el nivel de calificación definido para los puntos de fidelización del jugador;
- b) La redención de puntos de fidelización del jugador obtenidos debe ser una transacción segura que automáticamente agrega el valor del premio redimido al balance de puntos; y
- c) Todas las transacciones de puntos de fidelización del jugador deben ser registradas por la Plataforma Tecnológica en la cuenta de juego.

8.5 Software para el Jugador

El software para el jugador permite interactuar al Medio de juego con la Plataforma Tecnológica, con la finalidad que el jugador pueda participar en las apuestas deportivas y realice transacciones financieras. El software para el jugador se descarga e instala en el Medio de juego, se ejecuta desde la Plataforma Tecnológica, al que se accede desde el Medio de juego o una combinación de los dos.

8.5.1 Identificación del software

El software para el jugador debe tener la información necesaria que permita identificar al software y sus versiones.

8.5.2 Validación del software

El software para el jugador instalado en el Medio de juego, cada vez que se carga para su uso, y cuando la Plataforma Tecnológica lo admita debe autenticar que todos sus componentes críticos sean los correctos. Los componentes críticos del software pueden incluir, entre otros, reglas de juego, información de la tabla de pagos, elementos que controlan las comunicaciones entre el Medio de juego y la Plataforma Tecnológica u otros componentes de software que son necesarios para garantizar el correcto funcionamiento del software. En el caso de una autenticación fallida (incompatibilidad del programa o falla de autenticación), el software evita las operaciones de juego y muestra un mensaje de error claro, sencillo y sin ambigüedades.

Los mecanismos de verificación del programa son evaluados por el Laboratorio de Certificación autorizado caso por caso, según las prácticas de seguridad estándar de la industria de apuestas deportivas a distancia.

8.5.3 Comunicaciones

El software para el jugador debe estar diseñado de modo que únicamente se pueda comunicar con componentes autorizados a través de una comunicación segura. Si se pierde la comunicación entre la Plataforma Tecnológica y el Medio de juego, el software debe impedir que se realicen más operaciones de juego y debe mostrar un mensaje de error claro, sencillo y sin ambigüedades. Es aceptable que el software detecte este error cuando el Medio de juego intenta comunicarse con la Plataforma Tecnológica.

8.5.4 Interacciones cliente-servidor

El jugador puede participar en las apuestas deportivas y transacciones financieras con la Plataforma Tecnológica, descargando una aplicación o paquete de software que contiene el software para el jugador en el Medio de juego o acceder al software a través de un navegador.

a) El software no debe permitir a los jugadores la transferencia de datos entre ellos, excepto por las funciones de chat (texto, voz, video, etc.) y los archivos aprobados (imágenes de perfil de usuarios, fotos, etc.);

b) El software en automático no deshabilita ningún escáner de virus, programas de detección ni altera las reglas de firewall especificadas por el Medio de juego, para abrir puertos que estén bloqueados por un firewall de hardware o software;

c) El software únicamente debe acceder al puerto (TCP/UDP) que resulte necesario para la comunicación entre el Medio de juego y el servidor de la Plataforma Tecnológica;

d) Si el software incluye una funcionalidad adicional no relacionada con las apuestas deportivas, esta funcionalidad adicional no altera la integridad del software de ninguna manera;

e) El software no debe tener la capacidad de anular la configuración de volumen del Medio de juego;

f) El software no se utiliza para almacenar información confidencial. El llenado automático, el almacenamiento de contraseñas u otros métodos que llenen el campo de contraseña deben estar deshabilitados por defecto en el software; y

g) El software no tiene ninguna lógica utilizada para generar el resultado de ningún tipo de juego o evento. Todas las funciones críticas, incluida la generación de cualquier resultado del juego, son generadas por la Plataforma Tecnológica y son independientes del Medio de juego.

8.5.5 Verificación de compatibilidad

En el proceso de instalación o inicialización y antes de comenzar una operación de juego o evento, el software para el jugador a utilizar en conjunto con la Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de detectar cualquier incompatibilidad o limitación de recursos del Medio de juego que impida el correcto funcionamiento del software (versión de software, incumplimiento de las especificaciones mínimas, tipo de navegador, versión de navegador, versión de plug-in, etc.). Si se detectan incompatibilidades o limitaciones de recursos, el software debe impedir las operaciones de juego y mostrar un mensaje de error claro, sencillo y sin ambigüedades.

8.5.6 Contenido del software

El software para el jugador no debe contener código o funcionalidad maliciosa. Esto incluye, y no se limita únicamente a la extracción/transferencia de archivos sin autorización, modificaciones no autorizadas del dispositivo, acceso sin autorización a cualquier información personal almacenada localmente (contactos, calendario, etc.) y malware (programa maligno).

8.5.7 Cookies

Cuando resulte obligatorio el uso de cookies para el juego, las apuestas no pueden ser admitidas hasta que el

jugador acepte su uso en el Medio de juego. Los jugadores deben ser informados sobre el uso de cookies después de la instalación del software de juego o durante el registro del jugador. Todas las cookies usadas no deben contener código malicioso.

8.5.8 Acceso de información

El software para el jugador debe tener la capacidad para mostrar directamente desde la interfaz del usuario o a través de una página accesible al jugador, las secciones que se detallan a continuación:

- a) Reglas de juego y contenido;
- b) Información para la protección del jugador;
- c) Términos y condiciones; y
- d) Política de privacidad.

8.5.9 Información en Varios Idiomas

La información suministrada a través del software para el jugador debe ofrecerse en idioma español. Cuando la información disponible para el jugador se proporciona en diferentes idiomas, deben aplicarse los siguientes principios:

- a) Cada opción de idioma de la misma actividad debe ofrecer los mismos porcentajes de pagos o probabilidades/pagos y precios, según sea el caso.
- b) Cuando un jugador elija participar en distintos idiomas de una actividad, debe tener la misma probabilidad de ganar, independientemente de la opción de idioma que elija.
- c) Cada variante de idioma debe ser coherente con la información de esa variante.
- d) Toda la información debe proporcionarse en el idioma especificado para esa variante.
- e) La información debe tener el mismo significado en todos los idiomas, de modo que ninguna variante se vea favorecida o perjudicada.
- f) No es obligatorio traducir los términos comunes de las apuestas deportivas utilizados internacionalmente. En caso de incluirse palabras con carácter comercial en idioma distinto al español deben introducirse en un glosario disponible para el jugador.

8.5.10 La página de inicio del sitio web del Titular

Los Titulares deben incluir en la página principal de las Plataformas Tecnológicas de apuestas deportivas a distancia:

- a) Un enlace direccionado al Portal Web del MINCETUR para la inscripción en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas.
- b) La frase "Los juegos y apuestas deportivas a distancia realizados en exceso pueden causar ludopatía" debe mostrarse en caracteres legibles y de fácil visibilidad, en proporción al resto de la información.

8.6 Información que debe ser mantenida

El Titular o las plataformas tecnológicas de sus proveedores de servicios vinculados, deben registrar, almacenar y contar con un respaldo de los datos e información del presente acápite. En caso, la información sea almacenada por los proveedores de servicios vinculados, el Titular es responsable que dicha información se encuentre a disposición del MINCETUR y/o SUNAT.

8.6.1 Almacenamiento de datos y registro de fecha y hora

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de almacenar, y contar con un respaldo de los datos e información registrada por período mínimo de cinco (05) años, contados desde el otorgamiento de la autorización por el MINCETUR al Titular, o durante el plazo de prescripción del Impuesto a los Juegos a Distancia y a las

Apuestas Deportivas a Distancia según lo previsto en el Código Tributario, el que resulte mayor:

- a) El reloj debe ser utilizado en el registro de todos los datos y eventos; y
- b) Debe tener un mecanismo que permita exportar los datos con la finalidad de ser analizados, auditados y verificados, pudiendo utilizar para tal fin, los formatos CSV, XLS o compatibles.

8.6.2 Información del registro de apuesta

En la Plataforma Tecnológica del Titular o de sus proveedores de servicios vinculados, se debe registrar, almacenar y mantener un respaldo de manera independiente por cada jugador y por cada jugada que éste realice de manera individual o con múltiples jugadores. En caso, la información sea almacenada por los proveedores de servicios vinculados, el Titular es responsable que dicha información se encuentre a disposición del MINCETUR. Se debe contar, como mínimo, con la siguiente información:

- a) La fecha y hora en que se realizó la apuesta;
- b) Cualquier opción del jugador incluida en la apuesta:
 - i. Línea de mercado y cuota (tales como apuesta simple, apuestas de margen, apuestas de más/menos, ganador/colocado/show);
 - ii. Selección de la apuesta (nombre del atleta o del equipo y número);
- c) Los resultados de la apuesta (en blanco hasta confirmados);
- d) Cantidad total apostada, incluyendo créditos de bonificación;
- e) Cantidad total ganada, incluyendo créditos de bonificación
- f) La fecha y hora en que la apuesta ganadora fue pagada al jugador;
- g) Número único de identificación de la apuesta;
- h) Si se ganó un premio mayor progresivo y/o premio mayor progresivo incremental, una indicación de que el premio mayor fue otorgado, de corresponder;
- i) Contribuciones a premio mayor progresivo o premio mayor progresivo incremental (si aplica);
- j) Identificación única del Terminal de Apuestas que expidió el cupón de apuesta, de corresponder;
- k) Identificadores de evento y mercado;
- l) Estado de la apuesta actual;
- m) Identificación única del jugador; y
- n) Campo de texto abierto para que el asistente ingrese a la descripción del jugador o archivo de imagen, de corresponder.

8.6.3 Información del mercado

En la Plataforma Tecnológica se debe registrar, almacenar y mantener un respaldo de manera independiente por evento y mercado individual disponible para realizar las apuestas y como mínimo se debe contar con la siguiente información:

- a) La fecha y hora en que el período de apuestas comenzó y finalizó;
- b) La fecha y hora en que el evento inició y finalizó o es previsto que esto ocurra para eventos en el futuro (si se conoce);
- c) La fecha y hora en que los resultados fueron confirmados (en blanco hasta confirmados);
- d) Cantidad total de apuestas recolectadas, incluyendo todos los créditos de bonificación;
- e) Las líneas de cuotas que estaban disponibles a lo largo de la duración de un mercado (con fecha y hora) y el resultado confirmado (ganado/perdido/empatado);
- f) Cantidad total de premios pagados a los jugadores, incluyendo todos los créditos de bonificación;
- g) Cantidad total de apuestas anuladas, incluyendo todos los créditos de bonificación;
- h) Estado del evento (en progreso, completado, confirmado, etc.); y

i) Identificadores de evento y mercado.

8.6.4 Información de la competencia/torneo

La Plataforma Tecnológica que soporta la competencia/torneo debe registrar, almacenar y mantener un respaldo de manera independiente por cada competencia(s)/torneo(s) y como mínimo se debe contar con la siguiente información:

- a) Nombre o identificación de la competencia/torneo;
- b) La fecha y hora en que la competencia/torneo ocurrió o tiene lugar (si se conoce);
- c) Identificación del evento(s) y mercado(s) participante(s);
- d) Para cada jugador registrado:

- i. Identificación única del jugador;
- ii. Cantidad total por derecho de inscripción a la competencia/torneo, incluyendo todos los créditos de bonificación, y la fecha de recaudación;
- iii. Calificaciones/clasificaciones de jugadores;
- iv. Cantidad de premios pagados, incluyendo todos los créditos de bonificación, y la fecha de pago;

- e) Cantidad total por derecho de inscripción a la competencia/torneo, incluyendo todos los créditos de bonificación;
- f) Cantidad total de premios pagados a los jugadores, incluyendo todos los créditos de bonificación;
- g) Monto total de la comisión por servicio, de corresponder; y,
- h) El estado actual de la competencia/torneo.

8.6.5 Información de la cuenta de juego

En la Plataforma Tecnológica se debe registrar, almacenar y mantener un respaldo de manera independiente por cada cuenta de juego y como mínimo se debe contar con la siguiente información:

- a) Identificación única del jugador y nombre del jugador (si es diferente);
- b) Información de la identificación personal del jugador, tales como:

- i. La información recopilada por el Titular en el registro del jugador y que crea la cuenta de usuario, que incluye los nombre(s), apellido(s), tipo de documento de identidad, número de documento de identidad, edad, nacionalidad, número telefónico y dirección;
- ii. La identidad personal del jugador debe ser cifrada, incluyendo el tipo de documento de identidad y número de documento de identidad, credencial de autenticación (contraseña, PIN, etc.) e información financiera personal (números tarjeta de débito, números de tarjetas de crédito, números de cuenta bancaria, etc.);

- c) La fecha y el método de verificación de identidad, incluida, cuando corresponda, una descripción del documento de identidad proporcionada por un jugador para confirmar su identidad;

- d) La fecha que el jugador aceptó los términos y condiciones del Titular y la política de privacidad;
- e) Detalles de la cuenta y saldo actual, incluidos los depósitos, premios, créditos de bonificación, ajuste de saldos y devoluciones. Todos los créditos de bonificación restringidos y los créditos de bonificación que tengan fecha de vencimiento se registran por separado;
- f) La fecha y hora de la anulación de las apuestas, así como el motivo de la anulación.
- g) Cuentas de juego anteriores, si las hay, y motivo de la desactivación;
- h) La fecha y el método donde se registró la cuenta (Medio de juego o Sala de juego de apuestas deportivas a distancia);
- i) La fecha y hora de ingreso a la cuenta (jugador, Titular o MINCETUR), incluyendo la dirección IP;
- j) Información de exclusiones/limitaciones:

- i. La fecha y hora de la solicitud;

- ii. Descripción y razón de exclusión/limitación;
- iii. Tipo de exclusión/limitación (exclusión impuesta por el Titular, limitación de depósito autoimpuesta, entre otros);

- iv. La fecha de exclusión/limitación de comienzo
- v. La fecha de exclusión/limitación finalizada;

k) Información de transacciones financieras:

- i. Tipo de transacción (depósito, retiro, ajuste de saldo, devoluciones, premios y el ingreso de dinero a la cuenta de juego no apostado);
- ii. La fecha y hora de la transacción;
- iii. Identificador único de la transacción;
- iv. Monto de transacción;
- v. Saldo total de la cuenta antes/después de la transacción;
- vi. Cantidad total del costo por transacción (uso tarjeta de crédito, débito, etc.), de corresponder;
- vii. Identificación del usuario que procesó la transacción, de corresponder;
- viii. Estado de la transacción (pendiente, completa, etc.);
- ix. Método de depósito/retiro (dinero en efectivo, cheque personal, cheque de caja, transferencia bancaria, tarjeta de débito, tarjeta de crédito, transferencia electrónica de fondos, etc.);
- x. Número de autorización del depósito;

- l) El estado actual de la cuenta de juego (activa, inactiva, cerrada, excluida, etc.).

8.6.6 Información de bonificaciones

La Plataforma Tecnológica que soporte premios de bonificaciones que pueden ser redimibles en efectivo, créditos para apostar, debe registrar, almacenar y respaldar la siguiente información por cada premio de bonificación ofrecido, según corresponda:

- a) Identificador único de la oferta de bonificación;
- b) La fecha y hora en que se puso a disposición la bonificación;
- c) Balance actual para bonificaciones;
- d) Cantidad total de bonificaciones otorgadas;
- e) Cantidad total de premios de bonificaciones redimidos;
- f) Cantidad total de bonificaciones otorgadas expiradas;
- g) Cantidad total de ajustes de bonificaciones otorgados;
- h) El estado actual de la bonificación; y
- i) La fecha y hora en que la bonificación fue o está programado para ser dado de baja (en blanco hasta que se conozca).

8.6.7 Información del premio mayor progresivo y del premio mayor progresivo incremental

La Plataforma Tecnológica que soporta el premio mayor progresivo o premio mayor progresivo incremental, debe registrar, almacenar y respaldar la siguiente información por cada premio mayor progresivo ofrecido, según corresponda:

- a) Identificación única del premio mayor progresivo;
 - b) La fecha y hora en que el premio mayor progresivo estuvo disponible;
 - c) Identificación de la modalidad de juego;
 - d) Identificador único(s) de jugador(es), si el premio mayor progresivo está vinculado a un jugador(es);
 - e) Valor actual del premio mayor progresivo;
 - f) Cualquier otro pozo que contenga contribuciones al premio mayor progresivo, según corresponda;
- i. Valor actual de la cantidad que excede el límite, que establezca el MINCETUR en el presente Reglamento o Directiva de obligatorio cumplimiento;
 - ii. Valor actual del esquema de desvío del premio mayor progresivo (fondo de desvío);

g) Valor de restablecimiento del premio mayor progresivo actual si es diferente del valor inicial (valor de restablecimiento);

h) Cuando los parámetros son configurables después de la configuración inicial, se debe registrar, almacenar y respaldar la siguiente información:

- i. Valor inicial del premio mayor progresivo;
- ii. Tasa de incremento porcentual;
- iii. Valor límite del premio mayor progresivo;
- iv. Porcentaje de tasa de incremento después de alcanzar el máximo;
- v. Tasa de incremento porcentual para el fondo de desvío;
- vi. Valor límite del fondo de desvío;
- vii. Las probabilidades de activar el premio mayor progresivo;
- viii. Cualquier parámetro que indique los períodos de tiempo en que el premio mayor progresivo está disponible para un desencadenamiento;
- ix. Cualquier información adicional para conciliar el premio mayor progresivo adecuadamente;

- i) El estado actual del premio mayor progresivo; y
- j) La fecha y hora en que el premio mayor progresivo fue o está programado para ser pagado.

8.6.8 Información del Terminal de Apuestas

En la Plataforma Tecnológica se debe registrar, almacenar y mantener un respaldo de manera independiente por cada cuenta de juego respecto de las transacciones realizadas en el terminal de apuesta y, como mínimo, debe registrar la siguiente información:

- a) Identificación única del Terminal de Apuestas;
- b) Identificación del usuario e información de la sesión realizada en el Terminal de Apuestas;
- c) Registro de apuestas realizadas;
- d) Registro de pagos de apuestas ganadoras; y
- e) Registro de apuestas anuladas;

8.6.9 Información de evento significativo

El Titular o las plataformas tecnológicas de sus proveedores de servicios vinculados, deben registrar, almacenar y contar permanentemente con un respaldo de la información de eventos significativos. En caso, la información sea almacenada por los proveedores de servicios vinculados, el Titular es responsable que dicha información se encuentre a disposición del MINCETUR y/o SUNAT, según corresponda de:

- a) Intentos fallidos de acceso a la cuenta de juego o la cuenta del Titular, incluida la dirección IP;
- b) Error o discrepancia en la autenticación;
- c) Períodos significativos de indisponibilidad de cualquier componente crítico de la Plataforma Tecnológica (cualquier periodo de tiempo que el juego se detiene para todos los jugadores, y/o las transacciones no se pueden completar con éxito para cualquier usuario);
- d) Premios mayores (únicas y agregadas en un periodo de tiempo definido) que exceden los valores que pueda establecer el presente Reglamento y Directivas de obligatorio cumplimiento, incluyendo la información del juego jugado;
- e) Apuestas mayores (únicas y agregadas en un periodo de tiempo definido) que exceden los valores que pueda establecer el presente Reglamento y Directivas de obligatorio cumplimiento, incluyendo la información del juego jugado;
- f) Anulaciones y ajustes de saldos de la Plataforma Tecnológica;
- g) Cambios en los archivos de datos en vivo ocurridos fuera de la ejecución normal del programa y Plataforma Tecnológica;
- h) Cambios realizados en la librería de descarga de datos, incluyendo la adición, cambio o eliminación de software, de corresponder;

i) Cambios en las políticas y parámetros para Plataformas Tecnológicas, bases de datos, redes y aplicaciones (configuraciones de auditoría, configuraciones de complejidad de contraseña, niveles de seguridad de la Plataforma Tecnológica, actualizaciones manuales de bases de datos, etc.);

- j) Cambios de fecha/hora en el servidor principal;
- k) Cambios en el criterio establecido previamente para un evento o mercado (no incluye cambios en la línea de cuotas para mercados activos);
- l) Cambios de los resultados de un evento o mercado;
- m) Cambios en los parámetros de los premios mayores progresivos o de incremento de los premios mayores progresivos;
- n) Cambios de los parámetros de bonificaciones (inicio/fin, valor, elegibilidad, restricciones, etc.);
- o) Gestión de la cuenta de juego:

- i. Ajustes del saldo de la cuenta de juego;
- ii. Cambios hechos en la información de identidad personal del jugador y otra información confidencial registrada en una cuenta de juego/cuenta de usuario;
- iii. Desactivación de una cuenta de juego;
- iv. Transacciones financieras mayores (únicas y agregadas en un periodo de tiempo definido) que exceden los valores que pueda establecer el presente Reglamento y Directivas de obligatorio cumplimiento, incluyendo la información de la transacción;
- v. Saldo negativo de la cuenta de juego (debido a ajustes de saldo);

p) Pérdida sin recuperación de la información de identidad personal del jugador y de otra información confidencial;

q) Cualquier otra actividad que requiere la intervención del usuario y que ocurra fuera del alcance normal del Titular; y

r) Otros eventos significativos o inusuales que puedan ser especificadas en Directivas de obligatorio cumplimiento.

8.6.10 Información de acceso del Titular

En la Plataforma Tecnológica se debe registrar, almacenar y mantener un respaldo de manera independiente por cada cuenta del Titular que le permita acceder a la Plataforma Tecnológicas y como mínimo debe registrar la siguiente información:

- a) Nombre del trabajador del Titular que accedió, así como su cargo;
- b) Identificación del trabajador del Titular;
- c) Lista completa y descripción de los roles y permisos que cada cuenta del Titular o grupo puede ejecutar;
- d) La fecha y hora en que la cuenta del trabajador del Titular fue creada;
- e) La fecha y hora del último acceso, incluyendo la dirección IP;
- f) La fecha y hora del último cambio de contraseña;
- g) La fecha y hora en que la cuenta del trabajador del Titular fue deshabilitada/desactivada;
- h) Miembros del grupo o cuenta del Titular, de corresponder; y
- i) El estado actual de la cuenta del trabajador (activo, inactivo, cerrado, suspendido, etc.).

8.7 Requisitos para los reportes

8.7.1 Requisitos para reportes en general

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de generar reportes en línea, según necesidad del MINCETUR a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT.

En adición al cumplimiento de lo previsto en la sección "Almacenamiento de datos y registro de fecha y hora", son de aplicación los siguientes requisitos para la elaboración de los reportes:

a) La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de permitir la realización de filtros al contenido de los reportes, de forma diaria, mensual (fecha de inicio y fin) y anual (fecha de inicio y fin), como mínimo;

b) Cada reporte requerido debe contener:

- i. Título del reporte;
- ii. La razón social o denominación social del Titular y código de Identificación;
- iii. Fecha y hora de generación;
- iv. El período seleccionado;
- v. Identificación del usuario del MINCETUR que solicitó el reporte;
- vi. Una indicación de "No hay actividad" o un mensaje similar si no aparecen datos para el período especificado;
- vii. Campos etiquetados que deben entenderse claramente de acuerdo con su función; y
- viii. Capacidad de ser exportados a archivos PDF o Excel.

8.7.2 Reporte de ingresos del Titular

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de generar reportes en línea, según necesidad del MINCETUR, sobre los ingresos del Titular para cada evento por completo y para cada mercado individual en este evento. El acceso se realiza a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT:

- a) La fecha y hora en que cada evento comenzó y finalizó;
- b) Cantidad total de apuestas recaudadas, incluyendo cantidades separadas para los créditos de bonificación;
- c) Cantidad total de los premios pagados a los jugadores, incluyendo cantidades separadas para créditos de bonificación y/o premios;
- d) Cantidad total de las apuestas anuladas, incluyendo cantidades separadas para créditos de bonificación;
- e) Cantidad total de comisiones por servicio, de corresponder;
- f) Identificadores del evento y mercado; y
- g) Estado del evento (en progreso, completo, confirmado, etc.).

8.7.3 Reporte de los ingresos consolidados del Titular

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de generar reportes en línea, según necesidad del MINCETUR, sobre los ingresos consolidados del Titular, según corresponda. El acceso se realiza a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT. El reporte requerido como mínimo debe permitir realizar filtros diarios, mensual (fecha de inicio y fin) y anual (fecha de inicio y fin) de:

- a) Consolidado de los ingresos generados diariamente (Total de apuestas recibidas, total de pagos de premios, total de bonificaciones, total de premios asociados al sistema progresivo, total de anulaciones, total de devoluciones, total de comisiones por servicio, derechos de inscripción; entre otros, fecha y hora, identificando al Titular, así como cualquier otro contador necesario para el cálculo correcto de la producción diaria) por la Plataforma Tecnológica, teniendo en consideración las operaciones del día ocurridas entre las 00:00:00 horas de un día (inicio) y las 23:59:59 horas del mismo día.
- b) La búsqueda se realiza por el código de registro otorgado por el MINCETUR al Titular.

8.7.4 Reporte de eventos futuros

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de generar reportes en línea para el MINCETUR, sobre eventos futuros del día de juego, según necesidad. El acceso se realiza a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña,

los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT:

- a) Apuestas colocadas antes del día de juego para eventos en el futuro (total y por apuesta);
- b) Apuestas colocadas en el día de juego para eventos en el futuro (total y por apuesta);
- c) Apuestas colocadas antes del día de juego para eventos ocurridos en ese mismo día (total y por apuesta);
- d) Apuestas colocadas en el día de juego para eventos ocurridos en ese mismo día (total y por apuesta);
- e) Apuestas anuladas en el día de juego; y
- f) Identificadores del evento y mercado.

8.7.5 Reporte de eventos significativos y alteraciones

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de generar reportes en línea, según necesidad del MINCETUR, sobre cada evento significativo o alteración. El acceso al reporte se realiza a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT:

- a) La fecha y hora de cada evento significativo o alteración;
- b) Identificación del evento/componente;
- c) Identificación del usuario(s) que realizó y/o autorizó el evento significativo o alteración;
- d) Motivo/descripción del evento significativo o alteración, incluyendo los datos o parámetro alterado;
- e) Valor de los datos o parámetro antes de la alteración; y
- f) Valor de los datos o parámetro después de la alteración.

8.7.6 Reportes de Pago del Premio Mayor (Sistemas Progresivo)

La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad de generar reportes en línea, según necesidad del MINCETUR, sobre uno o más premios mayores progresivos o premios mayores progresivos incrementales que excedan el valor que establezca MINCETUR. El acceso al reporte se realiza a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT:

- a) Identificación única del premio mayor (si el premio mayor no está vinculado a un tema de juego, tabla de pagos o jugador en particular);
- b) Identificación del jugador ganador;
- c) Identificación del tema del juego/tabla de pago;
- d) Identificación del ciclo de juego ganador y/o identificación de sesión del juego (si es diferente);
- e) La fecha y hora de la activación del premio mayor;
- f) Premio mayor ganador y monto del pago; y

8.7.7 Reporte de las transacciones realizadas por los jugadores

Los Titulares de una autorización de explotación de Plataformas Tecnológicas de apuestas deportivas a distancia, directamente o a través de los proveedores de servicios vinculados con el funcionamiento, proporcionan al MINCETUR los accesos necesarios a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT, que permita obtener información contenida en la sección "Registro de transacción o resumen de cuenta de juego" realizadas por los jugadores/as en sus cuentas de juego conforme a los siguientes filtros de búsqueda:

- a) Identificación del jugador:
 - i. Nombre completo;
 - ii. Documento de identidad;

- iii. Número de DNI/Número de Carnet de Extranjería/ Número de Pasaporte; y
- iv. Identificador único del jugador.

b) Identificador del lugar donde se realizó la transacción (Plataforma Tecnológica o establecimiento físico);

c) Transacciones realizadas (tales como historial de depósitos, retiros, apuestas, premios, bonificaciones, etc.) por cada jugador permitiendo realizar un filtro por fecha y hora; y

d) Otros filtros que pueden establecerse por Directivas de obligatorio cumplimiento.

8.7.8 Reporte de la cuenta del jugador

Los Titulares de una autorización de explotación de Plataformas Tecnológicas de apuestas deportivas a distancia, directamente o a través de los proveedores de servicios vinculados con el funcionamiento, proporcionan al MINCETUR los accesos necesarios a través de una Aplicación WEB u otro método de acceso seguro utilizando usuario y contraseña, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT, que permita obtener información contenida en la sección "Información de la cuenta de juego" realizadas por los jugadores/as en sus cuentas de juego conforme a los siguientes filtros de búsqueda:

a) Identificación del jugador:

- i. Nombre completo;
- ii. Número de DNI/Número de Carnet de Extranjería/ Número de Pasaporte; e
- iii. Identificador único del jugador.

b) Identificador del lugar donde se realizó la transacción (Plataforma Tecnológica o establecimiento físico);

c) Transacciones realizadas (tales como historial de depósitos, retiros, apuestas, premios, bonificaciones, y conceptos pagados por los jugadores a favor del Titular, entre otros) por cada jugador permitiendo realizar un filtro por fecha y hora; y

d) Otros filtros que pueden establecerse por Directivas de obligatorio cumplimiento.

8.7.9 Reporte específico de la Plataforma

La Plataforma Tecnológicas debe tener la capacidad de generar reportes en línea, según necesidad del MINCETUR, los mismos que son entregados por el Titular a solicitud del MINCETUR y la SUNAT, mostrando la siguiente información:

- a) Nombre comercial de la Plataforma Tecnológica;
- b) Versión de la Plataforma Tecnológica;
- c) Información detallada de las apuestas deportivas disponibles por proveedor de servicio, según corresponda; y
- d) Cualquier otra información que MINCETUR puede requerir mediante Directiva de obligatorio cumplimiento.

8.7.10 Construcción de nuevos reportes

Sin perjuicio de los reportes descritos anteriormente, el MINCETUR puede solicitar al Titular, previa notificación, la construcción de nuevos reportes complementarios.

8.8 Accesos físicos y lógicos a la Plataforma Tecnológica

8.8.1 Auditoría

Los Titulares de una autorización de explotación deben brindar al MINCETUR y/o entidad autorizada por MINCETUR, los accesos físicos o lógicos a la Plataforma Tecnológica para realizar una auditoría integral de los componentes o programas de control críticos, archivos críticos, servicios, servicios de integración entre plataformas Tecnológicas, Bases de Datos, aplicaciones, entre otros componentes de software o hardware que MINCETUR considere necesarios.

Para el caso de acceso lógico el Titular debe brindar un método de acceso seguro mediante usuario y contraseña u otro mecanismo que permita realizar la auditoría integral de la Plataforma Tecnológica, teniendo en consideración lo siguiente:

a) El Titular debe establecer un mecanismo seguro de comunicación a su Plataforma Tecnológica y al de sus proveedores de servicios vinculados, así como permitir y facilitar en todo momento la auditoría remota al MINCETUR y/o entidad autorizada por MINCETUR, independientemente de la ubicación física de sus centros de datos;

b) El MINCETUR puede comunicar al Titular la fecha programada para la auditoría de la Plataforma Tecnológica, así como proporcionar información de las actividades a realizar y de ser necesario requerir el soporte especializado de un personal del Titular.

c) El personal designado por el Titular debe brindar las facilidades, accesos, permisos y privilegios necesarios al MINCETUR a fin de cumplir con la auditoría programada. El MINCETUR puede realizar las actividades de fiscalización correspondientes y recabar los medios probatorios a que hubiere lugar conforme a lo establecido en el LPAG.

d) Si no se requiere lo contrario, debe entenderse que el acceso proporcionado al MINCETUR es de solo lectura y que cuenta con los permisos y privilegios necesarios para acceder a toda la Plataforma Tecnológica, servicios, aplicaciones, bases de datos, entre otros componentes de software o hardware considere necesarios sin ningún filtro. Finalizado el acceso el Titular deben cerrar el acceso seguro.

8.8.2 De la fiscalización y control en tiempo real de las apuestas deportivas a distancia

Los Titulares deben entregar al MINCETUR, los accesos remotos a la Plataforma Tecnológica donde se explota apuestas deportivas a distancia, a fin de permitir la fiscalización y control de las distintas modalidades de juegos a distancia en explotación. Los accesos cuentan con canales de comunicación seguros mediante usuario y contraseña u otro método de acceso seguro que no permita vulnerabilidad de la seguridad de la Plataforma Tecnológica. Asimismo, se debe otorgar los privilegios necesarios para realizar la fiscalización.

El MINCETUR puede requerir el soporte especializado de un personal del Titular para realizar la fiscalización y control de la Plataforma Tecnológica. El MINCETUR puede realizar las actividades de fiscalización correspondientes y recabar los medios probatorios a que hubiere lugar conforme a lo establecido en el LPAG.

Sección 9. Requisitos de las Apuestas Deportivas a Distancia

Esta sección establece los requisitos técnicos para las operaciones de juego, incluyendo, pero no limitado a las reglas para colocar apuestas y los resultados para los mercados de un evento.

9.1 Categorías de Eventos y Tipos de Apuestas

Para el ofrecimiento y aceptación de apuestas deportivas a distancia, los Titulares deben tener en consideración lo siguiente:

a) El MINCETUR se reserva el derecho de prohibir la aceptación de cualquier apuesta y puede ordenar la anulación de las apuestas y requerir devolución del monto apostado en cualquier evento deportivo u otra categoría de evento, evento o tipo de apuesta para la cual las apuestas sean contrarias a las políticas públicas del Perú.

b) El Titular no debe ofrecer apuestas en ninguno de los siguientes casos:

- i. Cualquier evento en el que la mayoría de los concursantes o atletas del evento sean menores de dieciocho (18) años;
- ii. La lesión de un participante en un evento;

iii. Cualquier evento en el que:

1. El evento no esté adecuadamente supervisado por un organismo de gobierno deportivo u otro organismo de supervisión;
2. No existan salvaguardias de integridad.
3. El resultado del evento no es verificable;
4. El resultado del evento no es generado por un proceso fiable e independiente;
5. El resultado del evento puede verse afectado por cualquier apuesta;
6. El resultado del evento ya ha sido determinado y conocido públicamente;
7. El evento y la aceptación del tipo de apuesta no se llevan a cabo de conformidad con las leyes aplicables; y

iv. Cualquier categoría de evento o tipo de apuesta que por su naturaleza verse sobre:

1. Atenten contra el derecho a la dignidad, al honor, a la privacidad, a la imagen y a la no discriminación, el derecho de los niños, niñas y adolescentes, y contra todo derecho o libertad reconocida constitucional y convencionalmente;
2. Se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas;
3. Eventos no autorizados por la Ley, el Reglamento o Directivas de obligatorio cumplimiento del MINCETUR.

c) Si se determina que un Titular ha ofrecido una categoría de evento, evento o tipo de apuesta no autorizada o prohibida, el Titular debe anularlas inmediatamente y devolver el valor de todas las apuestas asociadas. El Titular debe informar al MINCETUR inmediatamente después de anular y devolver el valor de las apuestas realizadas.

d) El MINCETUR puede utilizar cualquier información que considere apropiada, incluyendo, pero sin limitarse a ella, la información recibida de un organismo rector del deporte, para determinar si autoriza o prohíbe las apuestas sobre un evento o un tipo de apuesta en particular.

9.2 Visualización del juego e información

9.2.1 Anuncio de las reglas de apuesta deportiva

El Titular debe publicar las reglas completas de apuesta deportiva para los tipos de mercados y eventos ofrecidos. La siguiente información debe estar disponible al jugador:

- a) Reglas de participación, incluyendo toda elegibilidad del juego y criterio para la puntuación, eventos disponibles y mercados, tipos de apuestas aceptados, línea de cuota, todos los premios anunciados, y el efecto de cambios de programación;
- b) Información de pagos, incluyendo las combinaciones ganadoras posibles, calificación, resultados, junto con sus pagos correspondientes para cualquier opción de apuesta disponible;
- c) Cualquier función restrictiva de juego, así como la cantidad de la apuesta o el valor máximo de los premios;
- d) Los procedimientos para manejar el anuncio incorrecto de eventos, mercados, probabilidades/pagos, precios, apuestas, o resultados;
- e) Una política de anulación de apuesta que incluye las apuestas por múltiples eventos (parlays) e indicar cualquier prohibición de anular apuestas (después de un período de tiempo fijo);
- f) Si las probabilidades/pagos son fijos en el momento de la apuesta, o si las probabilidades/pagos pueden cambiar dinámicamente antes del comienzo del evento y el método de anunciar cambios en las probabilidades/pagos;
- g) Para tipos de apuestas en las que las probabilidades/pagos son fijos en el momento en que la apuesta es colocada, debe informar de cualquier situación en la que las probabilidades/pagos pueden ser ajustados, tales como resultados ganadores atípicos (empate técnico), partes canceladas de apuestas con múltiples eventos (parlays), y prorateo;
- h) Para tipos de apuestas en las que las apuestas individuales son recolectadas en fondos, las reglas para el cálculo de dividendos incluyendo la fórmula predominante

para la adjudicación de fondos y las estipulaciones del evento siendo apostado;

i) Para las apuestas durante el juego, debido a velocidades de transmisión variantes o latencia de transmisión:

i. Actualización de la información mostrada puede resultar en desventaja de un jugador con otros que pueden tener información más actual; y

ii. Puede haber retrasos incorporados en el tiempo registrado de una apuesta durante el juego para prevenir las apuestas antes-después y anulaciones.

j) Una declaración de que el Titular se reserva el derecho para:

i. Rechazar cualquier apuesta o parte de una apuesta o rechazar o limitar selecciones antes de la aceptación de una apuesta por la razón indicada al jugador en estas reglas;

ii. Aceptar una apuesta con términos diferentes a los publicados;

iii. Cerrar períodos de juego a su discreción;

k) Si los premios deben ser pagados por combinaciones incluyendo otros participantes distintos al que llegó en primer lugar (en una competición Olímpica), el orden de los participantes es asociado a estos premios (resultado 8-4-7);

l) Las reglas para cualquier opción de apuesta inusual (perfecta, trifecta, quínela, etc.) y los pagos previstos;

m) Lo que debe ocurrir cuando un evento o mercado es anulado o retirado, incluyendo el manejo de selecciones de apuestas con múltiples eventos y/o cuando una o más de las partes son anuladas o retiradas;

n) Cómo se determina una apuesta ganadora y el manejo de un premio en caso de que un empate sea posible;

o) El pago de las apuestas ganadoras, incluyendo el período de redención y el método para el cálculo. Cuando el cálculo de los pagos pueda incluir el redondeo, la información sobre el manejo de estas circunstancias debe explicarse claramente:

i. Redondeo hacia arriba, redondeo hacia abajo (truncado), redondeo auténtico; y

ii. Redondeo a qué nivel.

9.2.2 Información dinámica del juego

La siguiente información debe estar disponible sin necesidad de colocar una apuesta. En una sala de juego física, esta información puede ser mostrada en un Terminal de Apuestas y/o indicador externo.

a) Información sobre los eventos y mercados disponibles para las apuestas;

b) Probabilidades/pagos y precios actuales para los mercados disponibles;

c) Para tipos de mercados en los que las apuestas individuales son recolectadas en fondos:

i. Información actualizada de probabilidades/pagos para fondos de mercado simple. Para fondos de mercado complejo, es aceptable que existan limitaciones razonables en la exactitud de la actualización de la estimación de fondos mostrada al jugador;

ii. Valores actualizados de la inversión total para todos los fondos de los mercados; y

iii. Los dividendos de cualquier mercado determinado.

9.2.3 Recursos/funciones del jugador

Se pueden proporcionar recursos/funciones al jugador, así como ofrecer consejo, indicios, o sugerencias a un jugador, o un flujo de datos que puede ser usado para facilitar la selección de apuesta externamente, si se cumplen las siguientes condiciones:

a) El jugador debe ser informado de cada recurso/función que está disponible, la ventaja que ofrece, y las opciones que existen para seleccionar.

b) El método para obtener cada recurso/función debe ser informado al jugador. Todos los recursos/funciones que son ofrecidos al jugador para su apuesta, deben mostrar claramente el costo.

c) La disponibilidad y funcionalidad de los recursos/funciones del jugador deben ser consistentes para todos los jugadores.

d) Para apuestas entre pares (peer-to-peer), se debe brindar al jugador suficiente información para tomar decisiones informadas, antes de la participación, en cuanto a si debe participar con el jugador(es) que puede tener estos recursos/funciones.

9.3 Colocación de apuestas

Todas las apuestas y transacciones del jugador deben registrarse en su cuenta de juego, independientemente que la apuesta se realice por un asistente en una sala de juego o en un Terminal de Apuestas o cualquier otro Medio de juego.

9.3.1 Colocación de apuestas

Las siguientes reglas solo aplican a la colocación de una apuesta realizada directamente por el jugador en el Terminal de Apuestas:

a) El método de colocar una apuesta debe ser fácil, con todas las selecciones identificadas (incluyendo el orden, si es aplicable). Cuando la apuesta consiste de múltiples eventos, este agrupamiento debe ser identificado.

b) Los jugadores deben ser habilitados para seleccionar el mercado deseado para colocar una apuesta.

c) Las apuestas no deben ser colocadas automáticamente en nombre del jugador sin el consentimiento/autorización del jugador.

d) Los jugadores deben tener la oportunidad para revisar y confirmar sus selecciones antes de completar la apuesta. Esto no excluye hacer apuestas de "un solo clic" si es aceptado por el jugador.

e) Se deben identificar situaciones en las que el jugador haya colocado una apuesta para que las probabilidades/pagos o precios hayan cambiado, y a menos que el jugador haya optado por aceptar automáticamente los cambios, proveer una notificación para confirmar la apuesta considerando los nuevos valores.

f) Se debe indicar al jugador que la apuesta ha sido aceptada o rechazada (por completo o en parte). Cada apuesta debe ser reconocida e indicada claramente por separado de forma que no haya duda cuáles apuestas han sido aceptadas.

g) Todos los tipos de apuestas tienen que estar asociadas a la cuenta de juego del jugador y, en consecuencia:

- i. El saldo de la cuenta debe ser fácilmente accesible.
- ii. No se debe aceptar una apuesta que resulte en un balance negativo para el jugador.
- iii. El balance de la cuenta debe ser debitado cuando la apuesta es aceptada por la Plataforma Tecnológica.

9.3.2 Aceptación automática de cambios en las apuestas

La Plataforma Tecnológica que soporte una función que permita a un jugador auto aceptar cambios en probabilidades/pagos o el costo de la apuesta mientras está colocando una apuesta, debe cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Todas las opciones de auto aceptar disponibles deben ser explicadas al jugador;
- b) El jugador debe optar manualmente para el uso de esta; y
- c) El jugador debe tener la habilidad para no optar en cualquier momento.

9.3.3 Cupón de apuesta

Después de completar una transacción de juego, en las salas de juego de apuestas deportivas, el jugador debe

tener acceso a un registro de la apuesta, a través de la emisión de un cupón virtual o impreso, el cual incluye la siguiente información:

- a) La fecha y hora en que la apuesta fue colocada;
- b) La fecha y hora en que se espera que el evento ocurra (si se conoce);
- c) Cualquier selección del jugador incluida en la apuesta:
 - i. Línea de mercado y cuota (apuesta simple, apuestas de margen, apuestas de más/menos, ganador/colocado/show, etc.);
 - ii. Selección de apuesta (atleta o nombre del equipo y número);
 - iii. Cualquier condición(es) especial que aplica a la apuesta;
- d) Cantidad total apostada, incluyendo cualquier crédito de bonificación (si es aplicable);
- e) Nombre y apellido del jugador o código único de identificación otorgado por el Titular;
- f) Número de identificador único y/o código de barra de la apuesta;
- g) Identificación única del Terminal de Apuestas que expidió el cupón de apuesta, de corresponder;
- h) Código de identificación de la sala de juegos de apuestas deportivas a distancia otorgada por el MINCETUR.

9.3.4 Cierre del periodo de apuestas

No debe ser posible colocar apuestas una vez que el período de apuestas haya cerrado.

9.3.5 Modalidad de apuestas gratis

La Plataforma Tecnológica puede soportar la modalidad de apuestas gratis, la cual permite a un jugador participar en las apuestas sin pagar. La modalidad de apuestas gratis no debe confundir al jugador sobre las probabilidades/pagos disponibles en la versión pagada.

Las apuestas pagadas que se pueden jugar con créditos recibidos de un premio de bonificación (promoción) no se consideran apuestas gratuitas.

9.4 Resultados y pagos

9.4.1 Visualización de los resultados

El registro de los resultados debe incluir acceso a toda la información que pueda afectar los resultados de todo tipo de apuestas ofrecidas para ese evento.

a) Debe ser posible para un jugador obtener los resultados de sus apuestas en cualquier mercado determinado una vez que los resultados hayan sido confirmados.

b) Cualquier cambio en los resultados (a causa de estadísticas/correcciones de línea) debe estar disponible.

9.4.2 Pago de los premios

Una vez que los resultados del evento son registrados y confirmados, el jugador recibe el pago de los premios. Esto no excluye la opción del jugador para recibir un pago ajustado antes de la conclusión del evento cuando sea ofrecido.

9.5 Apuestas de Deportes Virtuales

Las apuestas de deportes virtuales permiten la colocación de apuestas en simulaciones de eventos deportivos, competiciones y carreras de caballos cuyos resultados están basados solamente en el resultado de un Generador de Números Aleatorios (GNA). Además de esta sección, se debe tener en cuenta los "Requisitos de las Apuestas Deportivas a Distancia" contenido en la Sección 9 del presente Estándar Técnico del Reglamento. Los

deportes virtuales no deben ser interpretados como si se tratase de un evento de apuestas en vivo.

9.5.1 Aleatoriedad y Deportes Virtuales

El GNA utilizado en las apuestas de deportes virtuales debe cumplir con los requisitos establecidos en las secciones "Requisitos del Generador de Números Aleatorios (GNA)" y "Resultado del Juego Usando un Generador de Números Aleatorios (GNA)" contenidos en los Estándares Técnicos I aprobado. Asimismo, los siguientes requisitos aplican a las apuestas de deportes virtuales:

- a) No debe ser posible determinar los resultados de un deporte virtual antes del comienzo; y
- b) Después del comienzo del deporte virtual, no se deben tomar acciones o decisiones que afecten el funcionamiento de cualquiera de los elementos de probabilidad en el deporte virtual, aparte de las decisiones del jugador.

9.5.2 Despliegue del Deporte Virtual

Un juego de deporte virtual debe ajustarse a los requisitos de despliegue aplicables a las secciones "Información del Juego y reglas de Juego", "Visualización del juego e información", e "Requisitos del Juego Justo" contenido en el Estándar Técnico I aprobado. Además, deben cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Los datos estadísticos disponibles al jugador con respecto al deporte virtual no deben influir en las habilidades de ningún participante virtual. Esto no impide que el uso de un elemento de aleatoriedad afecte los resultados de un participante virtual durante el deporte virtual.
- b) Para deportes virtuales programados, se debe mostrar al jugador una cuenta regresiva del tiempo restante para colocar una apuesta. No debe ser posible colocar apuestas en el evento una vez culminada la cuenta regresiva; sin embargo, este requisito no prohíbe la implementación de las apuestas durante el juego.
- c) Cada participante virtual debe tener una apariencia única, cuando corresponde a una apuesta. Si la apuesta es porque un equipo gane a otro, no hay necesidad de que los participantes virtuales por sí mismos tengan una apariencia única, sin embargo, los equipos en que participan deben ser claramente distintos el uno del otro.
- d) El resultado de un deporte virtual debe ser evidente, inequívoco, y debe ser mostrado durante un período de tiempo adecuado para dar al jugador la oportunidad de verificar el resultado del deporte virtual.

9.5.3 Simulación de Objetos Físicos

Cuando un juego incorpora una representación gráfica o una simulación de un objeto físico que es usado para determinar el resultado del juego, el comportamiento representado por la simulación debe ser coherente con el objeto del mundo real, a menos que lo contrario se indique en las reglas de juego. Lo siguiente requisitos se aplica a la simulación:

- a) La probabilidad de cualquier evento que ocurre en la simulación que afecte el resultado del juego será análoga a las propiedades del objeto físico, a menos que se indique lo contrario al jugador;
- b) Donde el juego simula múltiples objetos físicos que se espera sean independientes uno de otros conforme a las reglas del juego, cada simulación debe ser independiente de las otras; y
- c) Donde el juego simula objetos físicos sin historial de eventos anteriores, el comportamiento de los objetos simulados debe ser independiente de su comportamiento anterior, para no ser predecible, a menos que se indique lo contrario al jugador.

9.5.4 Motor Físico

Los juegos pueden utilizar un "motor físico" que es un software especializado que se aproxima o simula un

entorno físico, incluyendo comportamientos tales como movimiento, gravedad, velocidad, aceleración, inercia, trayectoria, etc. Un motor físico se diseñará para mantener comportamientos del juego y su entorno, a no ser que las reglas del juego indiquen lo contrario al jugador. Un motor físico puede utilizar las propiedades azarosas de un GNA que impacte el resultado de juego, en este caso, lo señalado en la sección "Requisitos del Generador de Números Aleatorios (GNA)" serán aplicados, los mismos que se encuentran contenidos en los Estándares Técnicos I aprobado.

Las implementaciones de un motor físico en un Terminal de Apuestas se evaluarán caso por caso por el Laboratorio de Certificación autorizado.

9.6 Plataformas Tecnológicas externas

La Plataforma Tecnológica que se comunique con una Plataforma Tecnológica externa debe cumplir con los siguientes requisitos en cualquiera de las siguientes configuraciones:

- a) La Plataforma Tecnológica actúa como la "Plataforma Tecnológica anfitrión" que recibe, para sus propios mercados, las apuestas de una o más "Plataformas Tecnológicas cliente" externas; o
- b) La Plataforma Tecnológica actúa como una "Plataforma Tecnológica cliente" enviando las apuestas a una "Plataforma Tecnológica anfitrión" para los mercados de esa Plataforma Tecnológica.

Los requisitos de esta sección aplican a la interoperabilidad de la Plataforma Tecnológica con el Terminal de Apuestas externo, y no son una evaluación completa de la plataforma de juego externo por sí mismo. La Plataforma Tecnológica externa debe ser sometido a una evaluación por un Laboratorio de Certificación autorizado.

9.6.1 Información

Los requisitos siguientes aplican a la información enviada entre la Plataforma Tecnológica anfitrión y la Plataforma Tecnológica cliente:

- a) Si la Plataforma Tecnológica anfitrión proporciona apuestas pari-mutuel para la Plataforma Tecnológica cliente, la Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad para:

- i. Cuando actúa como la Plataforma Tecnológica cliente, recibir las apuestas actuales para fondos activos enviados desde la Plataforma Tecnológica anfitrión.
- ii. Cuando actúa como la Plataforma Tecnológica anfitrión, enviar las apuestas actuales para fondos activos a todas las Plataformas Tecnológicas cliente conectadas.

- b) Si la Plataforma Tecnológica anfitrión proporciona apuestas de probabilidades fijas para la Plataforma Tecnológica cliente y en el que las probabilidades para el pago de los premios pueden ser cambiados dinámicamente, la Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad para:

- i. Cuando actúa como la Plataforma Tecnológica cliente, recibir las probabilidades para el pago de los premios actuales enviados de la Plataforma Tecnológica anfitrión cada vez que cualquier probabilidad/pago y precio ha cambiado.
- ii. Cuando actúa como la Plataforma Tecnológica anfitrión, enviar las probabilidades para el pago de los premios actuales a todas las Plataformas Tecnológicas clientes conectados cada vez que cualquier probabilidad/pago y precio ha cambiado.

- c) Un cambio de información del estado del evento debe ser enviado desde la Plataforma Tecnológica anfitrión a la Plataforma Tecnológica cliente cada vez que ocurra cualquier cambio, incluyendo:

- i. Selecciones retiradas/restablecidas;
- ii. Hora de comienzo del evento ha cambiado;
- iii. Mercados individuales abiertos/cerrados;
- iv. Resultados ingresados/modificados;
- v. Resultados confirmados; y
- vi. Evento cancelado.

9.6.2 Apuestas

Los siguientes requisitos aplican a las apuestas colocadas entre la Plataforma Tecnológica anfitrión y la Plataforma Tecnológica cliente:

a) Las apuestas colocadas en la Plataforma Tecnológica cliente deben recibir claramente el reconocimiento de aceptación, aceptación parcial (incluyendo detalles), o rechazos enviados desde la Plataforma Tecnológica anfitrión.

b) Si el costo de la apuesta es determinado por la Plataforma Tecnológica anfitrión, se debe establecer una secuencia de confirmación positiva para habilitar al jugador para aceptar el costo de la apuesta, y la Plataforma Tecnológica cliente para determinar que hay suficientes fondos en el saldo de la cuenta para cubrir el costo de la apuesta antes de hacer la oferta a la Plataforma Tecnológica anfitrión.

c) Cuando las apuestas pueden ser colocadas al por mayor, los siguientes requisitos son aplicables:

i. Si el flujo de las apuestas es interrumpido por cualquier razón, debe haber un método disponible para determinar cuándo en la transmisión ocurrió la interrupción.

ii. Ninguna apuesta debe ser transmitida si esta es mayor que el saldo de la cuenta. Si hay un intento de este tipo de apuesta se debe parar la transmisión completa.

d) El saldo de la cuenta debe ser debitado por una cantidad igual a la oferta y costo de la Plataforma Tecnológica anfitrión. Los fondos deben permanecer como una transacción pendiente con los detalles de la oferta registrados en la Plataforma Tecnológica anfitrión. Cuando el reconocimiento de la Plataforma Tecnológica anfitrión es recibido, se deben hacer los ajustes apropiados a la cuenta "pendiente" y el saldo de la cuenta en la Plataforma Tecnológica cliente.

e) Solicitudes de cancelación de la Plataforma Tecnológica cliente deben recibir claramente un reconocimiento de aceptación o rechazo por la Plataforma Tecnológica anfitrión. El jugador no debe ser acreditado por la Plataforma Tecnológica cliente hasta que la confirmación final es recibida de la Plataforma Tecnológica anfitrión incluyendo la cantidad de la apuesta anulada.

9.6.3 Resultados

Cuando los resultados son ingresados y confirmados en la Plataforma Tecnológica anfitrión, cada apuesta ganadora debe ser transferida a la Plataforma Tecnológica cliente con la cantidad del premio. La confirmación del recibo de las apuestas ganadoras debe ser reconocida por la Plataforma Tecnológica cliente.

9.7 Sistemas progresivos (Premios Mayores Progresivos Incrementales)

Esta sección aplica a los sistemas progresivos que aumentan, según el juego y/o apuestas, de la siguiente manera:

a) Los premios mayores progresivos aumentan de acuerdo con los créditos apostados en el juego y/o apuestas.

b) Los premios mayores progresivos incrementales se comportan idénticamente como el premio mayor progresivo, excepto que aumentan en base a la aparición de una o más condiciones específicas (eventos definidos) establecidas por las reglas del juego en lugar de, o además de aumentos basados en créditos apostados.

Esta sección no aplica a premios de créditos de bonificación restringidos, bonificación, que ofrecen premios

que pueden aumentar en un solo ciclo de juego o, premios estáticos cuyas probabilidades de desencadenar cambian a medida que se desarrolla el juego. Esta sección tampoco se aplica a las características de juegos de persistencia que aumentan a medida que se juega (número de juegos gratis, multiplicadores, varios logros hacia la activación de una bonificación, o la emisión de un premio, etc.) o "niveles" de premios estáticos disponibles para ganar en función de la experiencia y/o logros del jugador.

9.7.1 Pantalla de los Sistemas Progresivos

La pantalla del sistema progresivo se usa para indicar el monto actual del premio mayor progresivo o el "pago" de cada premio en créditos o en el formato de moneda local para todos los jugadores que están participando un juego que potencialmente puede activar el premio mayor progresivo. Si el sistema progresivo ofrece una "atracción misteriosa", es decir, la recompensa real no se muestra al jugador, se aplica lo referido a los "Premios Misteriosos" detallados en el numeral 5.8.6 de los Estándares Técnicos I.

a) A medida que se desarrollan los juegos, el monto actual por cada premio mayor progresivo se actualiza en la pantalla del sistema progresivo, al menos cada treinta (30) segundos desde el evento de juego incremental para reflejar razonablemente la cantidad real del pago. Se permite el uso del odómetro y otras pantallas de actualización "a pasos".

b) Cuando la pantalla del sistema progresivo tiene una limitación máxima de visualización, es decir, solo puede mostrar un cierto número de dígitos, se requiere que el límite máximo de pago o "límite superior" deba cumplir con los requisitos para "como consecuencia de la verificación de una jugada ganadora, para ser cambiadas por dinero, en todo o en parte, a voluntad exclusiva del jugador".

9.7.2 Límites Máximos de Pagos

Si un límite máximo de pago o "límite superior" está respaldado por el premio mayor progresivo, una vez que el pago alcanza su límite superior, permanece con ese valor hasta que se verifique una jugada o combinación ganadora.

a) El Titular debe informar a MINCETUR, toda contribución adicional que constituya un exceso o se use un esquema de desvío del premio mayor progresivo, en dicho caso debe indicar hacia donde fueron desviadas, de acuerdo a lo señalado en el numeral 5.13.4 de los Estándares Técnicos I.

b) Cuando se muestre al jugador la ilustración de arte, la cantidad del límite superior que se indique debe ser precisa.

9.7.3 Probabilidades Vinculadas

En caso se comunique al jugador, los premios mayores progresivos vinculados a múltiples temas de juego y/o apuestas, la probabilidad de ganar dicho premio será proporcional a la apuesta monetaria del jugador.

Para este requisito se acepta una variación de no más del cinco por ciento (5%) de probabilidad y no más de un uno por ciento (1%) de tolerancia en el cálculo de porcentaje de retorno teórico esperado.

9.7.4 Desviación del Premio Mayor progresivo

Se puede utilizar un esquema de desvío del premio mayor progresivo, donde una parte de las contribuciones de dicho premio se desvían a otro pozo para el reinicio del próximo premio mayor progresivo o para ser utilizado según lo establecido en el diseño del sistema progresivo, como el pago de premios simultáneos de dichos premios.

a) Se puede implementar un esquema de desvío de premio mayor progresivo de modo que no tenga una expectativa matemática de infinito.

b) Los fondos de desvío, no se truncan. Se contabilizarán las contribuciones desviadas una vez que el pozo del premio mayor progresivo haya alcanzado su límite superior.

c) Cuando se utiliza un fondo de desvío para financiar el valor de reinicio de un premio mayor progresivo, el valor de reinicio asume un fondo de desvío vacío, para los efectos de los cálculos del porcentaje de retorno teórico.

9.7.5 Premio Mayor Progresivo

El premio mayor progresivo puede ser otorgado en base a la obtención de símbolos ganadores, resultados de eventos deportivos o por otros criterios, tales como el premio mayor progresivo originado por misterio, premio mayor "bad-beat", etc. Cuando un premio mayor progresivo se desencadena:

a) Se comunica al jugador al final del juego el premio obtenido y su pago.

b) No se pierden las contribuciones al premio mayor progresivo. Los pagos de dicho premio, cuando se otorgue, no se redondean o truncan, a menos que sean transferidos al monto de reinicio.

c) Cuando esté en uso, el pago del premio mayor progresivo, se puede agregar al contador de crédito del jugador si:

i. El contador de crédito se mantiene en el formato del monto en moneda circulante (Soles, Dólares Americanos u otra moneda);

ii. El pago del premio mayor progresivo se incrementa en montos de créditos completos; o

iii. El pago del premio mayor progresivo en formato del monto en moneda local se convierte adecuadamente en créditos tras la transferencia, al medidor de crédito de una manera que no engañe al jugador.

d) El pago del premio mayor progresivo se actualiza al valor de reinicio y continua con las operaciones normales.

9.7.6 Intercambio de Niveles de Premio Mayor Progresivo

En los premios mayores progresivos que ofrecen múltiples niveles de premios, cuando el jugador obtiene una combinación ganadora, resultado de eventos deportivos, líneas de mercado, dentro de más combinaciones ganadoras disponibles, siempre debe pagarse al jugador el mayor valor posible, a menos que haya sido definido explícitamente en las reglas de juego o evento deportivo.

9.7.7 Premio Mayor Progresivo Activado por Premio Misterioso

Para determinar cuándo se otorga el premio mayor progresivo activado por premio misterioso que tiene una cantidad activa oculta, debe considerarse:

a) La cantidad activa oculta se establece aleatoriamente en cada reinicio del premio mayor progresivo y permanece oculta en todo momento; y

b) No es posible obtener acceso o conocimiento de la cantidad activa oculta.

9.7.8 Desencadenantes de Premio Mayor Progresivo para Múltiples Jugadores

La Plataforma Tecnológica está diseñada para identificar y registrar con precisión el orden de los desencadenantes cuando varios jugadores lo activan casi al mismo tiempo, de modo que el monto total del pago mostrado puede otorgarse al jugador ganador que lo activó primero. Cuando esto no sea posible, o si varios jugadores lo activan al mismo tiempo, deberá:

a) Entregar a cada jugador ganador el monto total del pago mostrado; o

b) Comunicar al jugador la información precisa sobre cómo se distribuye el Premio Mayor Progresivo.

9.7.9 Cambios a los parámetros del premio mayor progresivo

Cuando un sistema progresivo se encuentra en uso y recibió contribuciones en función a las apuestas de los jugadores, la modificación del premio mayor progresivo o el incremento de los valores de los parámetros del premio mayor progresivo deben cumplir con los siguientes requisitos:

a) Cuando la tasa o factor de incremento del premio mayor progresivo sea configurable y afecte el porcentaje de retorno teórico al público o a los programas de juego, los cambios realizados no deben entrar en operación hasta que se otorgue el premio mayor progresivo.

b) Cuando el premio mayor progresivo presente un límite máximo configurable independiente del porcentaje de retorno al público y de los programas de juego, los cambios del límite máximo solo pueden ser de un valor superior al premio vigente. En caso se configure un valor inferior al premio mayor progresivo vigente, el excedente que resulte de esta reducción deberá formar parte de un nuevo premio mayor progresivo. Esta nueva configuración de valor inferior deberá ser comunicado al MINCETUR conforme lo establecido en el artículo 39 del Reglamento.

c) Los cambios en los parámetros no deben afectar las probabilidades de otorgarse el premio mayor progresivo vigente;

d) Para un premio misterioso activo, cuyo premio mayor progresivo ganador está basado en una cantidad activa oculta, se debe tener en cuenta lo siguiente:

i. El otorgamiento del premio debe mantener su aleatoriedad, aun cuando se modifique cualquier parámetro que pueda influir en el resultado del otorgamiento de dicho premio;

ii. La cantidad activa oculta seleccionada debe estar en el rango del premio actual hasta el límite máximo y el premio no debe entregarse como consecuencia de la modificación.

9.7.10 Modificaciones del premio mayor progresivo

La Plataforma Tecnológica debe tener un mecanismo seguro que permita:

a) La transferencia total o parcial de las contribuciones de un premio mayor progresivo inactivo (y cualquier desborde o desvío de fondo específico del premio mayor progresivo);

b) Corregir los errores del premio mayor progresivo; y

c) Cualquier otra modificación que solicite el MINCETUR.

Sección 10. Requisitos de Terminales de Apuestas

Dentro de las salas de juego de apuestas deportivas a distancia, una apuesta puede ser colocada usando uno de los siguientes tipos de Terminales de Apuestas. Cualquier otro tipo de Terminal de Apuestas es revisado caso por caso por el Laboratorio de Certificación autorizado.

a) Terminal de Apuestas de Venta: Un módulo electrónico usado por un trabajador de la sala de juego de apuesta deportiva a distancia para la asistencia en la ejecución o formalización de una apuesta realizada por un jugador en su cuenta de juego.

b) Terminal de Apuestas de Autoservicio: Un dispositivo electrónico ubicado en la sala de juego de apuesta deportiva a distancia y usado para la ejecución o formalización de apuestas colocadas directamente por el jugador y que se registran en su cuenta de juego y, si es soportado, puede ser usado para el cobro de las apuestas ganadoras.

10.1 Software de Terminal de Apuestas

El software para el terminal de apuestas es usado para participar en las transacciones de juego y financieras en la Plataforma Tecnológica, el cual basado en su diseño, es descargado o instalado en el Terminal de Apuestas,

ejecutado desde la Plataforma Tecnológica que es accedido por Terminal de Apuestas, o una combinación de ambos.

10.1.1 Identificación del Terminal de Apuestas

El software terminal de apuestas debe contener suficiente información para identificar al software y su versión.

10.1.2 Validación del software

Para el software de juego instalado localmente en el terminal de apuestas, debe ser posible autenticar que todos los componentes críticos contenidos en el software son válidos cada vez que el software es cargado para el uso, y si es soportado por la Plataforma Tecnológica. Los componentes críticos pueden incluir, pero no están limitados a, las reglas de juego, elementos que controlan la comunicación entre el Terminal de Apuestas y la Plataforma Tecnológica, u otros componentes que son requeridos para asegurar la operación correcta del software. En caso de autenticación fallida (incompatibilidad del programa o fallo de autenticación), el software debe prevenir las operaciones de juego y mostrar un mensaje de error adecuado.

Los mecanismos de verificación del programa son evaluados caso por caso por el Laboratorio de Certificación autorizado basado en las prácticas de seguridad estándares de la industria.

10.1.3 Requisitos del interfaz del usuario

El interfaz del usuario es definido como una aplicación de interfaz o programa a través del cual el usuario puede ver y/o interactuar con el software de juego. El interfaz del usuario debe cumplir con los requisitos siguientes:

a) Las funciones de todos los botones, puntos de clic o táctiles deben ser indicados claramente en el área del botón, o punto para hacer clic/táctil o en el menú de ayuda. La funcionalidad a través de cualquier botón o punto para hacer clic/táctil en el interfaz del usuario no debe estar disponible si está indocumentada.

b) Todo cambio de tamaño o superposición del interfaz del usuario debe ser mapeado con precisión para reflejar los cambios del despliegue visual y puntos de hacer clic/táctiles.

c) Las instrucciones del interfaz del usuario, además de la información sobre las funciones y servicios provistos por el software, deben ser comunicadas claramente al usuario y no deben ser engañosas o incorrectas.

d) El despliegue visual de las instrucciones e información debe ser adaptado al interfaz del usuario. Por ejemplo, cuando un Terminal de Apuestas implementa la tecnología con una pantalla más pequeña, está permitido presentar una versión abreviada de las reglas de juego accesible directamente desde la pantalla de juego y hacer disponible la versión completa de las reglas de juego a través de otro método, así como una pantalla secundaria, menú de ayuda, u otro interfaz que es identificado fácilmente en la pantalla de juego.

10.1.4 Entradas simultáneas

El software para el terminal de apuestas no debe ser afectado de manera adversa por la activación simultánea o secuencial de varias entradas y resultados que pueden, intencionalmente o no, causar el mal funcionamiento o resultados inválidos.

10.1.5 Impresoras del cupón de apuesta

Si el Terminal de Apuestas utiliza una impresora para emitir un cupón de apuesta impreso para el jugador, el cupón de apuesta impreso debe incluir la información indicada en la sección "Cupón de apuesta".

10.1.6 Comunicaciones

El software para el terminal de apuestas debe ser diseñado o programado de forma que solo pueda

comunicarse de manera segura con componentes autorizados.

a) Después de una interrupción del programa, ninguna comunicación con un dispositivo externo debe comenzar hasta que la rutina de reanudación del programa, incluyendo la autoverificación, ha completado con éxito.

b) Si se pierde la comunicación entre la Plataforma Tecnológica y Terminal de Apuestas, el software debe impedir operaciones de juego adicionales y mostrar un mensaje de error claro, sencillo y sin ambigüedades. Es admisible que el software detecte este error cuando el dispositivo intente comunicarse con la Plataforma Tecnológica.

10.1.7 Pantallas táctiles

Las pantallas táctiles, si son usadas por el software del Terminal de Apuestas, deben ser precisas y según lo requerido por el diseño, debiendo soportar un método de calibración para mantener la precisión; alternativamente, el hardware del despliegue visual puede soportar la calibración automática.

10.1.8 Cupón de apuesta impreso

Si el Terminal de Apuestas conectada a una impresora para producir un cupón de apuesta impreso, la impresora y/o software del terminal debe tener la capacidad para detectar e indicar las siguientes condiciones de error, si es aplicable. Es admisible que la condición de error sea detectada cuando se intenta imprimir:

a) Batería baja (cuando el suministro de energía es externo al Terminal de Apuestas);
b) Quedó sin papel/papel bajo;
c) Atasco/fallo de la impresora; e
d) Impresora desconectada.

10.2 Requisitos de software de Terminal de Apuestas de Autoservicio

El jugador coloca una apuesta en un Terminal de Apuestas de Autoservicio usando los fondos de su cuenta de juego o a través de colocación de dinero en efectivo o cualquier otro medio de pago. En adición a los requisitos para "Software de Juego", los requisitos establecidos en esta sección deben conformar los Terminales de Apuestas de Autoservicio.

10.2.1 Memoria crítica No Volátil (NV)

La memoria crítica no volátil (NV) debe ser utilizada para almacenar todos los elementos de datos que se consideran vitales para la continuidad del funcionamiento del Terminal de Apuestas de Autoservicio, incluyendo, pero no limitado a los datos de configuración y el estado de funcionamiento del Terminal de Apuestas de Autoservicio. La memoria crítica NV debe ser mantenida por el Terminal de Apuestas de Autoservicio y/o la Plataforma Tecnológica.

a) Terminales de apuestas de autoservicio cuyo funcionamiento incluye el almacenamiento local de memoria crítica NV deben tener la capacidad para respaldar o archivar, lo cual permite la recuperación de la memoria crítica NV en caso de que ocurra un fallo.

b) El almacenamiento de memoria crítica NV debe ser mantenido por una metodología que permita que los errores sean identificados. Esta metodología puede incluir firmas, sumas de verificación, copias redundantes, verificación de errores en la base de datos, y/u otro método(s) aprobado por el MINCETUR.

c) La verificación completa de los elementos de información de la memoria crítica NV debe ser realizada durante el encendido y reanudación del programa. No se requiere la verificación de memoria NV que no es crítica para la integridad del Terminal de Apuestas de Autoservicio.

d) La corrupción irrecuperable de la memoria crítica NV debe resultar en un error. Si es detectada, el software del terminal debe cesar el funcionamiento y mostrar un mensaje

de error adecuado. En adición, el error de memoria crítica NV debe interrumpir cualquier comunicación externa al Terminal de Apuestas de Autoservicio.

10.2.2 Ajustes de configuración

Cambios en cualquier ajuste de la configuración para las operaciones regulatorias del Terminal de Apuestas de Autoservicio solamente deben ser realizados de forma segura.

10.2.3 Límite de transacción

El software del terminal debe tener la capacidad para configurar límites de las transacciones. Si un jugador intenta hacer una transacción que excede estos límites, la transacción solo es procesada provisto que el jugador es notificado con claridad de que la transacción fue por menos de lo solicitado.

10.2.4 Modalidad de pruebas/diagnóstico

La modalidad de pruebas/diagnóstico (a veces llamado modo de demostración o auditoría) permite al asistente la vista o ejecución de funciones de auditoría y/o diagnóstico soportadas por el software del terminal. Si la modalidad de pruebas/diagnóstico es soportada, las reglas siguientes deben aplicar:

a) El acceso a la modalidad de pruebas/diagnóstico solo debe ser posible por medios seguros.

b) Si el Terminal de Apuestas de Autoservicio está en modalidad de pruebas/diagnóstico:

i. El Terminal de Apuestas de Autoservicio debe indicar claramente que está en esta modalidad; y

ii. Cualquier prueba o diagnóstico que consiste de fondos ingresando en o dispensados del Terminal de Apuestas de Autoservicio debe haber completado antes de resumir la operación normal del Terminal de Apuestas de Autoservicio.

c) Todos los fondos del Terminal de Apuestas de Autoservicio que fueron obtenidos durante la modalidad de pruebas/diagnóstico deben ser compensados automáticamente al salir de la modalidad.

10.2.5 Contadores electrónicos y registros

Los contadores electrónicos y registros solo deben ser accedidos por el personal autorizado y deben tener la capacidad de ser mostrados por solicitud de forma segura.

a) Los contadores electrónicos para la contabilidad deben tener por lo menos diez (10) dígitos en longitud. Ocho (8) dígitos deben ser usados para la cantidad de Soles o Dólares Americanos u otra moneda y dos (2) dígitos usados para la cantidad de centavos. El contador debe dar vuelta a cero automáticamente una vez que este ha alcanzado su máximo valor lógico. Los contadores deben ser etiquetados de forma que se pueda entender claramente su función. Los contadores electrónicos de contabilidad requeridos son los siguientes:

i. Billete ingresado. El software del terminal debe tener un contador que acumula el valor total de billetes aceptados;

ii. Billete pagado. El software del terminal debe tener un contador que acumula el valor total de billetes pagado físicamente por el Terminal de Apuestas de Autoservicio;

iii. Transferencia de ingreso de fondos electrónicos (EFT In). El software del terminal debe tener un contador que acumula el valor total de créditos cobrables transferidos electrónicamente al Terminal de Apuestas de Autoservicio desde una institución financiera a través de un Plataforma Tecnológica;

iv. Transferencia de ingreso de la cuenta de juego (WAT In). El software del terminal debe tener un contador que acumula el valor total de créditos cobrables transferidos electrónicamente al Terminal de Apuestas de Autoservicio

desde una cuenta de juego a través de un Plataforma Tecnológica;

v. Transferencia de pago de la cuenta de juego (WAT Out). El software del terminal debe tener un contador que acumula el valor total de créditos cobrables transferidos electrónicamente desde el Terminal de Apuestas de Autoservicio a una cuenta de juego a través de un Plataforma Tecnológica;

vi. Otros contadores. Para transacciones relacionadas con las operaciones regulatorias del Terminal de Apuestas de Autoservicio que de otra forma no son medidas por ninguno de los contadores electrónicos de contabilidad, el software del terminal debe mantener suficientes contadores para reconciliar correctamente todas estas transacciones.

b) Los contadores de eventos deben tener por lo menos ocho (8) dígitos de longitud, sin embargo, estos no son requeridos a dar la vuelta automáticamente. Los contadores deben ser etiquetados de forma que se pueda entender claramente su función. Los contadores electrónicos de eventos requeridos son los siguientes:

i. Puertas externas. El software del terminal debe tener contadores que acumulan el número de veces que cualquier puerta externa (puerta principal o de vientre, puerta de la caja de depósito, area del dinero con una puerta externa, etc.) ha sido abierta desde el último borrado de memoria NV, si el Terminal de Apuestas de Autoservicio es provisto con alimentación de energía;

ii. Puerta del apilador. El software del terminal debe tener un contador que acumula el número de veces que la puerta del apilador ha sido abierta desde el último borrado de memoria NV, si el Terminal de Apuestas de Autoservicio es provisto con alimentación de energía;

iii. Denominación de billete ingresado. El software del terminal debe tener un contador de evento específico para cada denominación de billete aceptado por el Terminal de Apuestas de Autoservicio;

iv. Denominación de billete pagado. El software del terminal debe tener un contador de evento específico para cada denominación de billete dispensado por el Terminal de Apuestas de Autoservicio;

c) Se debe proveer la capacidad para mostrar un registro de transacciones completo con las treinta y cinco (35) transacciones previas que incrementaron cualquiera de los contadores relacionados a los billetes, transferencias de fondos electrónicos (EFT), y transacciones de cuenta de juego. La siguiente información debe ser mostrada, según es aplicable:

i. El valor de la transacción en la unidad monetaria local de forma numérica;

ii. La hora de la transacción, en formato de veinticuatro (24) horas mostrando horas y minutos;

iii. La fecha de la transacción, en cualquier formato reconocido, indicando el día, mes, y año;

iv. El tipo de transacción (carga/descarga) incluyendo restricciones (cobrable o no cobrable, etc.); y

v. El número de cuenta o un número de transacción único, cualquiera de los dos puede ser usado para autenticar el origen de los fondos (de donde procedieron/a donde se enviaron los fondos).

d) Los últimos cien (100) eventos significativos para los Terminales de apuestas de autoservicio deben ser almacenados con un sellado de tiempo adecuado en uno o más registros seguros que no son accesibles al jugador y que incluyen los eventos siguientes como mínimo, según es aplicable:

i. Errores de verificación de software o errores de memoria crítica NV, si es técnicamente posible registrar estos eventos basado en el tipo y/o severidad del error;

ii. Cambios hechos en la configuración del Terminal de Apuestas de Autoservicio;

iii. Fallo de comunicación del Terminal de Apuestas de Autoservicio, si es soportado;

iv. Restablecimiento de energía;

v. Acceso en áreas seguras o compartimientos seguros; y

vi. Errores de dispositivos periféricos, si es soportado.

10.3 Requisitos de hardware de Terminal de Apuestas de Autoservicio

En esta sección establece los requisitos técnicos para los atributos clave de un Terminal de Apuestas de Autoservicio. Todos los dispositivos propietarios desarrollados para los Terminales de apuestas de autoservicio deben cumplir con los requerimientos aplicables a Terminal de Apuestas de Autoservicio del presente Estándar Técnico.

10.3.1 Riesgos físicos y pruebas de seguridad eléctricas y ambientales

Las partes eléctricas y mecánicas, y los elementos principales del diseño de los terminales de Terminales de apuestas de autoservicio no deben de exponer al jugador a ningún riesgo físico. El Laboratorio de Certificación autorizado no debe tomar ninguna determinación con respecto a la compatibilidad electromagnética (EMC) o interferencia de radio frecuencia (RFI), ya que estas son la responsabilidad del fabricante de los Terminales de apuestas de autoservicio. Sin embargo, durante el curso de las pruebas, el Laboratorio de Certificación autorizado inspecciona por marcas o símbolos indicando que un Terminal de Apuestas de Autoservicio ha sido sometido a pruebas de cumplimiento de seguridad del producto u otras pruebas de cumplimiento por terceros.

10.3.2 Efectos ambientales en la integridad

Esta sección solamente es aplicable para un Terminal de Apuestas de Autoservicio que tiene memoria crítica no-volátil almacenada localmente y/o software instalado que tiene la capacidad para influir en las operaciones regulatorias del Terminal de Apuestas de Autoservicio. El Laboratorio de Certificación autorizado realiza algunas pruebas para determinar si una descarga electrostática (ESD) o fluctuación de energía afecta la integridad de un Terminal de Apuestas de Autoservicio. Las pruebas de descarga electrostática y fluctuaciones de energía están destinadas solo para simular técnicas observadas en el campo siendo usadas para tratar de interrumpir la integridad del Terminal de Apuestas de Autoservicio.

a) La protección contra descargas electrostáticas requiere que el gabinete conductivo del Terminal de Apuestas de Autoservicio sea conectado a tierra de tal forma que la energía de la descarga estática no dañe o inhabilite permanentemente la operación normal de la electrónica u otros componentes dentro del terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio. Los Terminales de apuestas de autoservicio pueden exhibir un trastorno temporal cuando están sujetos a una descarga electrostática significativa con un nivel de severidad de hasta 15kV de descarga por aire. Los Terminales de apuestas de autoservicio deben mostrar la capacidad para recuperarse después de cualquier interrupción temporal y completar cualquier operación interrumpida sin pérdida o corrupción de cualquier información de control almacenada localmente o los datos críticos.

b) El terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio no debe ser afectado adversamente, aparte del reinicio, por fluctuaciones de $\pm 10\%$ del voltaje del suministro eléctrico. Es aceptable que el Terminal de Apuestas de Autoservicio reinicie provisto que no ocurran daños en el equipo o la pérdida o corrupción de los datos almacenados localmente, los cuales no pueden ser recuperados automáticamente en la Plataforma Tecnológica. Alternativamente, el terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio puede ser equipado con una plataforma de alimentación ininterrumpida (UPS por sus siglas en inglés) o respaldo de batería que, al detectar la pérdida de alimentación, permite la finalización de la transacción actual antes de cesar la operación.

10.3.3 Información de identificación

El terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio debe ser identificable por número de modelo, identificación del fabricante, y cualquier otra información requerida por el MINCETUR.

10.3.4 Interruptor de Encendido/Apagado

Un interruptor de encendido/apagado que controla la corriente eléctrica suministrada al terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio debe estar ubicado en un área segura del terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio. Las posiciones de encendido/apagado del interruptor deben etiquetarse con claridad.

10.3.5 Pantallas táctiles

Las pantallas táctiles, si se usan para las operaciones regulatorias del Terminal de Apuestas de Autoservicio, deben ser precisas y, según es requerido por el diseño, deben soportar un método de calibración para mantener su precisión; alternativamente, el hardware del despliegue visual puede soportar la auto calibración.

10.3.6 Hardware personalizado y modificado

Esta sección solamente aplica a componentes de hardware personalizados y modificados que potencialmente pueden influir las operaciones regulatorias del Terminal de Apuestas de Autoservicio.

a) Cada Printed Circuit Board (PCB) se debe identificar claramente de forma alfanumérica y, cuando sea aplicable, un número de revisión. Si cortes en el circuito, cableado de conexión, u otras alteraciones del circuito son introducidas en la PCB, se debe asignar un número de revisión nuevo.

b) Si el Terminal de Apuestas de Autoservicio incluye interruptores y/o puentes, estos deben ser documentados por completo para la evaluación por el Laboratorio de Certificación autorizado.

c) El diseño del terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio debe enrutar los cables de alimentación y datos hacia dentro y fuera del Terminal de Apuestas de Autoservicio de forma que no sean accesibles por el público.

d) Los puertos de comunicación conectados deben ser claramente etiquetados y deben ser alojados seguramente en el terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio para prevenir el acceso sin autorización de los puertos o sus cables conectores asociados.

e) El Terminal de Apuestas de Autoservicio debe soportar el uso de un mecanismo de carga accesible externamente, así como un puerto de carga USB (Bus Universal en Serie), u otra tecnología similar (cables, cargadores inductivos, etc.). El mecanismo puede ser usado para proveer alimentación externa o acceso para la carga de un dispositivo electrónico, así como un teléfono inteligente, tableta, etc. Si es aplicable, el mecanismo de carga debe:

i. Contener los fusibles adecuados y/o estar protegido eléctricamente;

ii. No impactar la integridad de las operaciones regulatorias del Terminal de Apuestas de Autoservicio; y

iii. No permitir la transmisión de datos entre el Terminal de Apuestas de Autoservicio y el mecanismo de carga.

10.3.7 Puertas y seguridad

Esta sección solo aplica para los terminales de Terminal de Apuestas de Autoservicio que realizan transacciones usando dispositivos periféricos instalados en el terminal y/o contienen la memoria crítica No Volátil (NV) almacenada localmente y/o software instalado con el potencial de influir en las operaciones regulatorias del Terminal de Apuestas de Autoservicio.

a) El terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio debe ser suficientemente robusto para resistir la

entrada forzada en cualquier área segura, puertas, o compartimientos. En caso de la aplicación de fuerza material extrema sobre el gabinete causando una violación potencial de la seguridad del terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio, esta manipulación debe ser evidente. "Áreas seguras" o "compartimientos seguros" deben incluir, si es aplicable, las puertas externas, así como la puerta principal, puerta del compartimiento de dinero en efectivo, así como la puerta de la caja de depósito o la puerta del apilador, y/u otras áreas de acceso protegido del terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio.

b) Los requerimientos siguientes aplican a terminales de Terminales de apuestas de autoservicio que contienen puertas externas para áreas o compartimientos seguros:

i. Las puertas externas deben ser fabricadas con materiales que son adecuados para solo permitir el acceso legítimo al interior del terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio.

ii. Las puertas externas y sus bisagras asociadas deben ser capaces de resistir esfuerzos determinados y desautorizados para acceder el interior del terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio y deben dejar evidencia visible de la manipulación en caso de un intento;

iii. La junta entre el terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio y la puerta externa debe ser diseñada para resistir la entrada de objetos. No debe ser posible insertar un objeto en el terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio que desactive un sensor de puerta abierta cuando la puerta del terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio está completamente cerrada, sin dejar evidencia visible de la manipulación; y

iv. Todas las puertas externas deben ser seguras y soportar la instalación de cerraduras.

c) Todas las puertas que proveen acceso a las áreas seguras del terminal del Terminal de Apuestas de Autoservicio deben ser monitoreadas por software de detección de acceso de la puerta.

i. El software de detección debe registrar que una puerta está abierta cuando la puerta es movida de su posición completamente cerrada con llave, si el Terminal de Apuestas de Autoservicio está provisto con alimentación de energía.

ii. Cuando cualquier puerta que provee acceso a una área segura o compartimiento seguro registra que está abierta, el Terminal de Apuestas de Autoservicio debe cesar el funcionamiento y mostrar un mensaje de error adecuado. Esta condición de error debe ser comunicada a la Plataforma Tecnológica si esta funcionalidad es compatible.

10.3.8 Validadores de Billetes y Apiladores

Los validadores de billetes deben estar contruidos de manera que garanticen un manejo adecuado de las entradas y que protejan contra el vandalismo, abuso o actividad fraudulenta. Además, los validadores de billetes deben cumplir las siguientes normas:

a) Un validador de billetes debe estar basado en la electrónica y estar configurado para asegurar que detecta la entrada de billetes válidos, y proporciona un método para permitir que el software del terminal interprete y actúe apropiadamente sobre una entrada válida o inválida;

b) Los billetes no válidos deben ser rechazados y son devueltos al jugador;

c) Cada billete válido debe registrar en el contador de créditos el valor monetario real en moneda circulante nacional.

d) Los créditos solo se registran cuando:

i. El billete ha pasado el punto en el que se acepta y se apila; y

ii. El validador de billetes ha enviado el mensaje "irrevocablemente apilado" al Terminal de Apuestas de Autoservicio.

e) Cada validador de billetes debe estar diseñado para impedir el uso de métodos de fraude como el encordado, la

inserción de objetos extraños y cualquier otra manipulación que pueda considerarse una técnica de fraude. Se generan condiciones de error correspondientes y se desactiva el validador de billetes;

f) Debe implementarse un método de detección de billetes falsos. Los billetes falsos deben ser rechazados con un alto grado de precisión;

g) La aceptación de cualquier billete para ser acreditado en el contador de crédito solo es posible cuando el Terminal de Apuestas de Autoservicio esté habilitado para su uso. Otros estados, como las condiciones de error, incluida la apertura de la puerta, provocan la desactivación del sistema de validación de billetes; y

h) Cada Terminal de Apuestas de Autoservicio y/o validador de billetes debe tener la capacidad de detectar y mostrar las condiciones de error que se enumeran a continuación. El validador de billetes se desactiva por sí mismo y proporciona un mensaje de error adecuado que se comunica a la plataforma de back-office cuando dicha funcionalidad sea compatible. El error(es) es eliminado por un asistente, o al iniciarse una nueva transacción posterior a la eliminación del error.

i. Apilador lleno; se recomienda no utilizar un mensaje de error explícito de "apilador lleno" ya que puede causar un problema de seguridad; se sugiere más bien un mensaje como "Mal funcionamiento del validador de billetes" o similar; es aceptable usar luces intermitentes con respecto al propio validador de billetes;

ii. Atascos de billetes; es aceptable usar luces intermitentes con respecto al propio validador de billetes;

iii. Fallo de comunicación del validador de billetes; es aceptable usar luces intermitentes con respecto al propio validador de billetes;

iv. Puerta del apilador abierta; la puerta del apilador es la puerta inmediatamente anterior al acceso al ensamblaje de la caja/apilador; el quiosco deja de funcionar, siempre que se suministre energía al quiosco; y

v. Apilador retirado; el quiosco deja de funcionar, siempre que se suministre energía al quiosco.

i) El validador de billetes debe realizar una autocomprobación durante cada encendido. En caso de fallo de la autocomprobación, el validador de billetes se desactiva automáticamente hasta que se haya eliminado el estado de error.

j) Todos los validadores de billetes se comunican con el Terminal de Apuestas de Autoservicio mediante un protocolo bidireccional.

k) Solo es posible realizar el mantenimiento preventivo, o efectuar los siguientes cambios o ajustes en los validadores de billetes en el campo:

i. La selección de la aceptación deseada para los billetes y sus límites;

ii. El cambio de los medios del programa de control crítico certificado o la descarga del software certificado;

iii. No se permite el ajuste del nivel de tolerancia del validador de billetes para aceptar billetes de distinta calidad fuera del Terminal de Apuestas de Autoservicio. Los ajustes del nivel de tolerancia solo deben permitirse con niveles adecuados de seguridad. Esto puede lograrse mediante cerradura y llave, ajustes físicos de los interruptores u otros métodos aceptados aprobados en cada caso;

iv. Mantenimiento, ajuste y reparación según los procedimientos aprobados en la fábrica; y

v. Opciones que establecen la dirección u orientación de la aceptación.

l) El validador de billetes está ubicado en una zona segura del Terminal de Apuestas de Autoservicio. Solo el área de inserción de billetes es accesible para el jugador.

m) Si se produce un fallo en el suministro eléctrico durante la aceptación de un billete, el validador de billetes debe registrar los créditos correspondientes o devolver el billete. Puede haber un pequeño intervalo de tiempo en el

que se produzca un fallo de energía y no se pueda registrar el crédito correspondiente debido al tiempo de validación del billete. Sin embargo, en este caso, el intervalo de tiempo es inferior a un (1) segundo.

n) Cada validador de billetes tiene un apilador seguro y todos los ítems aceptados son depositados en el receptáculo del apilador seguro. El apilador seguro y su receptáculo deben estar fijados al Terminal de Apuestas de Autoservicio de manera que no puedan ser retirados fácilmente por la fuerza física y cumplen las siguientes normas:

i. El dispositivo del validador de billetes debe tener la capacidad de detectar una condición de apilador lleno;

ii. Habrá una cerradura con llave separada para acceder al área del apilador. Esta cerradura con llave está separada de la puerta principal. Además, se requiere una cerradura con llave separada para retirar los billetes del apilador.

10.3.9 Componentes integrados de identificación de jugadores

Un componente integrado de identificación del jugador es un dispositivo electrónico controlado por el programa de control crítico de un Terminal de Apuestas de Autoservicio y que admite un medio para que los jugadores proporcionen información de identificación.

a) Algunos ejemplos de estos componentes integrados son un lector de tarjetas, un lector de códigos de barras o un escáner biométrico.

i. Los lectores de tarjetas integrados están basados en la electrónica y configurado para garantizar que solo lea tarjetas válidas de jugador.

ii. Los lectores de códigos de barras integrados deben ser capaces de asociar el código de barras visible en una tarjeta, cupón, vale o un dispositivo electrónico permitido, como un teléfono inteligente, según proceda, con los datos almacenados en una base de datos externa como medio para identificar una asociación de cuentas, o a efectos de redención.

iii. Los escáneres biométricos integrados deben ser capaces de asociar las características físicas de una persona con las registradas en una base de datos externa como medio para autenticar la identidad de un jugador y a efectos de asociación de cuenta de juego.

b) Un componente integrado de identificación del jugador debe proporcionar un método que permita al software interpretar y actuar adecuadamente ante una entrada válida o inválida.

c) El hardware del componente integrado de identificación del jugador debe estar asegurado en una caja cerrada o en una envoltura sellada, o ubicado dentro de un área cerrada del Terminal de Apuestas de Autoservicio (es decir, un área que requiere la apertura de la puerta principal para el acceso). Solo las áreas del componente que requieren una interacción física son accesibles para el jugador.

d) Cada componente integrado de identificación del jugador está diseñado para evitar manipulaciones que puedan afectar a la integridad del juego. Se implementa un método de detección de falsificaciones.

e) Cada Terminal de Apuestas de Autoservicio tiene la capacidad de detectar y mostrar una condición de error relacionada con un mal funcionamiento de cualquier componente integrado de identificación del jugador. Si se identifica un mal funcionamiento, el Terminal de Apuestas de Autoservicio muestra un mensaje de error claro, sencillo y sin ambigüedades y desactiva el componente integrado de identificación del jugador. En el caso de los componentes integrados de identificación de jugadores, es aceptable usar luces intermitentes con respecto al propio componente. Esta condición de error se comunica a la plataforma de back-office cuando se admita dicha funcionalidad.

ESTÁNDARES TÉCNICOS III PARA AUDITORÍA OPERACIONAL DE LAS PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS

APARTADO A

Sección 11. Procedimientos y Prácticas para una Auditoría Operacional

Esta sección establece los procedimientos y prácticas para las operaciones de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia que son revisados en una auditoría operacional como parte de la evaluación de la Plataforma Tecnológica, incluyendo, pero no limitado a establecer reglas de juego, manejo de juegos, monitoreo de juegos y resultados del generador de números aleatorios (GNA), procesar varias transacciones de juego y financieras, crear y administrar premios mayores progresivos y premios mayores progresivos incremental, suspender o cancelar o retirar eventos deportivos, suspender o cancelar o retirar los mercados, anular apuestas, gestión de cuentas de jugadores, prácticas fundamentales relevantes para la limitación de riesgos y cualquier otro objetivo establecido por el MINCETUR.

11.1 Auditoría Independiente de Procedimientos y Prácticas

El Titular debe auditar sus procedimientos de control interno en forma independiente al menos una (01) vez al año con los resultados documentados en un informe escrito a disposición del MINCETUR.

a) Las auditorías independientes podrán ser realizadas por un Laboratorio de Certificación autorizado o por un área independiente, no vinculada directamente a la operación de los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia del Titular, actuando como auditor externo.

b) El auditor externo es responsable de auditar el cumplimiento del sistema de control interno.

c) Se prepara la documentación, incluida la lista de comprobación, programas, informes, acciones correctivas y otros elementos, para demostrar todo el trabajo de auditoría independiente realizado en relación con los requisitos de esta sección, incluidos todos los casos de incumplimiento.

d) Los informes de auditoría independiente incluyen los objetivos, procedimientos y alcance, hallazgos y conclusiones, y recomendaciones.

e) Los hallazgos de la auditoría independiente se comunican al Titular. Se exige al Titular que responda a los hallazgos de la auditoría independiente y a las medidas correctivas indicadas, que se adoptan para evitar la recurrencia de la excepción de auditoría. Estas respuestas del Titular deben incluirse en el informe final de la auditoría independiente.

f) Se realizan observaciones y exámenes de seguimiento para verificar que se han tomado medidas correctivas con respecto a todos los casos de incumplimiento citados por las auditorías independientes, o por el MINCETUR. La verificación se realiza en un plazo de seis (6) meses a partir de la fecha de notificación.

Sección 12. Procedimientos de controles internos

12.1 Procedimientos de controles internos.

El Titular debe establecer, mantener, implementar y cumplir con los procedimientos de controles internos para las operaciones de juego, incluyendo realizar apuestas y transacciones financieras según lo señalado en los Estándares Técnicos I y II aprobado

12.2 Gestión de datos

Los controles internos del Titular deben incluir procesos para almacenar la información especificada en la sección "Información que debe ser mantenida" por un periodo de cinco (5) años

12.3 Gestión de riesgo

Los controles internos del Titular deben incluir los detalles del marco de gestión de riesgos, incluyendo, pero no limitado a:

- a) Procedimientos manuales y automatizados de la gestión de riesgos;
- b) Gestión de empleados, incluyendo controles de acceso y segregación de sus funciones;
- c) Información con respecto a la identificación y reporte del fraude y actividades sospechosas;
- d) Controles que aseguran el cumplimiento regulatorio;
- e) Descripción de estándares de cumplimiento contra el blanqueo de dinero (Monitoreo de Lavado de Activos) incluyendo procedimientos para detectar la estructuración para eludir requerimientos de los reportes;
- f) Descripción de todas las aplicaciones de software que comprenden la Plataforma Tecnológica;
- g) Descripción de todos los tipos de juegos y apuestas disponibles para las ofertas del Titular;
- h) Descripción del método para impedir colusión para juegos entre pares y la colocación de apuestas antes/después;
- i) Descripción de todos los proveedores de servicios de terceros; y
- j) Cualquier otra información requerida por el MINCETUR.

12.4 Jugadores Restringidos

Los controles internos del Titular deben describir el método para prevenir:

- a) La participación en los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia de las personas comprendidas en el artículo 28 de la Ley.
- b) Que los jugadores apuesten en eventos en los que puedan tener información privilegiada. Esto incluye impedir que los jugadores identificados como atletas profesionales o universitarios, empleados y propietarios de los equipos, entrenadores, directivos, preparadores físicos, funcionarios y empleados de las ligas, árbitros, jueces, agentes deportivos y empleados de un sindicato de jugadores o árbitros, así como los que se encuentren en el mismo núcleo, realicen apuestas en cualquier evento del deporte en el que participen o en el que participe el atleta al que representan.

12.5 Cuentas de Pruebas

El Titular puede establecer cuentas de prueba que se utilizan para probar o haber probado los diversos componentes y el funcionamiento de un Plataforma Tecnológica de acuerdo con los controles internos adoptados por el Titular, que, como mínimo, abordan los siguientes procedimientos:

- a) Los procedimientos para autorizar la actividad de prueba y asignar cada cuenta de prueba para su uso;
- b) Los procedimientos para la emisión de fondos utilizados para las pruebas, incluida la identificación de quién está autorizado a emitir los fondos y la cantidad máxima de fondos que pueden emitirse;
- c) El mantenimiento de un registro para todas las cuentas de prueba, para incluir cuándo están activas y a quién se emiten; y
- d) Los procedimientos para la auditoría de la actividad de prueba para garantizar la responsabilidad de los fondos utilizados para la prueba y los ajustes adecuados a los informes y registros.

Sección 13. Controles de la cuenta del juego

13.1 Registro y Verificación

Cuando el registro de la cuenta de juego es realizado manualmente por el asistente, se deben establecer procedimientos para cumplir con los requisitos para el "Registro y verificación" establecidos en los Estándares Técnicos I y II aprobado.

13.2 Cuentas fraudulentas

El Titular debe tener una política pública documentada para el procesamiento de cuentas del jugador descubiertas siendo utilizadas de manera fraudulenta, incluyendo, pero no limitado a:

- a) El mantenimiento de información sobre la actividad de la cuenta, de forma que si la actividad fraudulenta es detectada el Titular tiene la información necesaria para tomar medidas adecuadas;
- b) La suspensión de cualquier cuenta descubierta a ser utilizada para actividad fraudulenta, así como un jugador proveyendo acceso a personas menores de edad; y
- c) El procesamiento de depósitos, apuestas, y premios asociados con una cuenta fraudulenta.

13.3 Términos y condiciones

Los términos y condiciones deben estar a disposición del jugador y debe ser aceptado por el jugador en el proceso de registro, así como cuando se realiza cualquier actualización significativa a los mismos. La Plataforma Tecnológica registra la aceptación del jugador y el contenido de los términos y condiciones. Los términos y condiciones deben:

- a) Proveer información clara y veraz de las reglas de los juegos, así como la forma y modo de carga de créditos en las cuentas de juego y del cobro de los mismos;
- b) Establecer y publicar los límites en los montos mínimos y máximos que se pueden apostar y los premios que se pagan;
- c) Declarar que es una persona mayor de edad y no tiene impedimento para participar en el juego;
- d) Recomendar al jugador mantener sus credenciales de autenticación (contraseña y nombre de usuario) seguras;
- e) Informar cuales son el proceso a seguir en caso de pérdida y/o cambio de credenciales de autenticación y seguridad de la contraseña;
- f) Indicar las condiciones bajo las cuales una cuenta de usuario es declarada inactiva y explicar que acciones toman;
- g) Definir claramente lo que ocurre con las apuestas del jugador cuyos resultados no fueron determinados o se encuentran interrumpidos antes de cualquier exclusión autoimpuesta o impuesta por el Titular, incluyendo la devolución de todas las apuestas, o el proceso de todas las apuestas, según sea aplicable;
- h) Mostrar información sobre plazos y límites con respecto a depósitos y/o retiros de la cuenta de juego, incluida una explicación clara y concisa de todas las tarifas (de corresponder).
- i) Establecer que el Titular tiene el derecho a:

- i. Negarse a establecer una cuenta de juego por causas debidamente motivadas y justificadas;
- ii. Rechazar depósitos y/o retiros de cuentas de juego por causas debidamente motivadas y justificadas; y
- iii. Suspender o cerrar en cualquier momento la cuenta de juego, aunque exista una investigación pendiente o disputa del jugador iniciada conforme a los términos y condiciones suscritos entre el Titular y el jugador.

13.4 Política de privacidad

La política de privacidad debe estar a disposición del jugador en las Plataformas Tecnológicas de forma clara y entendible y debe ser aceptada por el jugador en el proceso de registro de la cuenta de usuario. Cualquier modificación significativa de las políticas de privacidad requiere ser comunicada y aceptada por el jugador. La política de privacidad debe informar al jugador:

- a) La información de identidad personal (datos personales) requeridos y recolectados para el registro de la cuenta de usuario;
- b) La política debe cumplir con los requisitos exigidos en el Perú para la protección de datos personales

conforme a la Ley N° 29733 - Ley de protección sobre datos personales y su reglamento,

c) El jugador tiene derecho a:

i. Acceder, exportar o transferir su información de identidad personal;

ii. Ejercer sus derechos de acceso, rectificación, oposición y cancelación respecto a la información de la identidad personal conforme a la Ley N° 29733 - Ley de protección sobre datos personales y su reglamento;

d) Los derechos y la posibilidad de que un jugador presente una queja ante el MINCETUR; y

e) Informar el uso de algoritmos sobre la toma de decisiones automatizada realizada en base a la información recopilada, incluida la elaboración de perfiles. Se debe informar como mínimo la lógica de la toma de decisiones.

13.5 Seguridad de la información de identificación personal

Cualquier información obtenida con respecto a la cuenta de juego, incluyendo información de identificación personal y credenciales de autenticación, debe ser obtenida conforme con la política de privacidad y la Ley N° 29733 - Ley de protección sobre datos personales y su reglamento. La información de identificación personal y los fondos del jugador se consideran activos críticos a los efectos de la evaluación de riesgos.

a) Cualquier información de identificación personal que no esté sujeta a divulgación conforme con la política de privacidad debe ser mantenida confidencial, excepto cuando la divulgación de la información es requerida por ley. Esto incluye, pero no se limita a:

i. La cantidad de dinero acreditado, debitado o presente en cualquier cuenta de juego en particular;

ii. La cantidad de dinero apostado por un jugador en particular en cualquier juego;

iii. El número de cuenta y las credenciales de autenticación que identifican al jugador; y

iv. El nombre, la dirección y otra información en posesión del Titular que identifica al jugador ante cualquier persona que no sea el MINCETUR.

b) Deben establecerse procedimientos para la seguridad y divulgación de la información de identificación personal, fondos en una cuenta de juego, pero no limitado a:

i. La designación e identificación de uno o más empleados con responsabilidad principal para el diseño, implementación y evaluación continua de estos procedimientos y prácticas;

ii. Los procedimientos utilizados para determinar el carácter y alcance de toda la información recolectada, la localización de toda la información almacenada, y los dispositivos de almacenamiento en los que dicha información puede ser guardada para el propósito de almacenamiento o transferencia;

iii. Las medidas a ser utilizadas para proteger la información contra el acceso sin autorización; y

iv. Los procedimientos utilizados en caso de que el Titular determine que ha ocurrido una violación de la seguridad de los datos, incluyendo la notificación a la autoridad competente en materia de protección de datos personales.

c) Los jugadores reciben un método para solicitar:

i. Confirmar que su información de identidad personal está en proceso;

ii. Acceso a una copia de su información de identidad personal, así como a cualquier otra información sobre el proceso de la información de identidad personal;

iii. Actualizaciones a su información de identidad personal; y

iv. Su información de identidad personal borrada y/o para imponer restricciones en el proceso de su información de identidad personal.

d) Habrá procedimientos establecidos para registrar y procesar las solicitudes de los jugadores, incluido el mantenimiento de registros de dichas solicitudes y proporcionar las razones al jugador cuando las solicitudes son denegadas o rechazadas. El Titular debe explicar al jugador las razones por las cuales la solicitud no fue atendida y también se le proporciona la información necesaria sobre la posibilidad de presentar una queja ante el MINCETUR siempre este vinculada a la explotación de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia.

e) A solicitud del jugador, el Titular envía al jugador la información de identidad personal que han recibido del mismo jugador, en un formato estructurado, de uso común y legible. Esto solo se aplica a:

i. La información de identidad personal que el jugador ha proporcionado al Titular o a la información de identidad personal que se procesa por medios automatizados (esto excluye cualquier registro en papel); y

ii. Casos donde la base para el proceso es el consentimiento de la información de identidad personal, o que los datos están en proceso para cumplir con un contrato o pasos preparatorios para un contrato.

f) El jugador tiene derecho a oponerse al proceso de la información de identidad personal:

i. Basado en intereses legítimos o el desempeño de una tarea en interés público o en el ejercicio de la autoridad oficial;

ii. Se utiliza en mercadotecnia directamente, incluyendo la elaboración de perfiles en la medida en que está relacionada con dichas actividades de mercadotecnia; y

iii. Con fines de investigación científica o histórica o con fines estadísticos.

g) Habrá procedimientos establecidos para que el Titular cumpla con las solicitudes de los jugadores para que se borre la información de identidad personal y/o para prevenir o restringir el procesamiento de la información de identidad personal, incluidas, en las siguientes circunstancias:

i. Donde la información de identificación personal ya no es necesaria en relación con el propósito para el cual fue originalmente recolectada/procesada;

ii. Cuando el jugador retira el consentimiento;

iii. Cuando el jugador se opone al procesamiento de la información de identidad personal y no hay un interés legítimo primordial para continuar el procesamiento;

iv. La información de identificación personal fue procesada ilegalmente; o

v. La información de identificación personal debe borrarse para cumplir con una obligación legal.

h) El MINCETUR prohíbe que el Titular utilice la toma de decisiones automatizada la realicen a través de algoritmos que:

i. Produzca efectos legales para el jugador; o

ii. Afecte las decisiones, comportamiento y elecciones del jugador que lo condicione a tomar una determinada acción.

13.6 Mantenimiento de Fondos del Jugador

Deben establecerse procedimientos para asegurar que todas las transacciones financieras son realizadas conforme con la reglamentación del comercio local y requisitos establecidos en los Estándares Técnicos aprobados.

a) Cuando las transacciones financieras no pueden ser realizadas automáticamente por la Plataforma Tecnológica, deben establecerse procedimientos para "Transacciones Financieras" contenidos en los Estándares Técnicos aprobados.

b) Cuando se permiten transacciones financieras a través de transferencias electrónicas de fondos (EFT siglas en inglés), el Titular debe tener medidas y controles

de seguridad para prevenir el fraude de EFT. Un intento fallido de EFT no puede considerarse fraudulento si el jugador ha realizado con éxito una EFT en una ocasión anterior sin contra cargos pendientes. De lo contrario, el Titular debe hacer todo lo siguiente:

i. Bloquear temporalmente la cuenta de juego para la investigación de fraude después de cinco intentos de EFT fallidos consecutivos dentro de un período de tiempo de diez minutos o un período que determine el MINCETUR. Si no hay evidencia de fraude, el bloqueo puede ser eliminado; y

ii. Suspender la cuenta de juego después de cinco intentos de EFT fallidos consecutivos adicionales dentro de un período de diez minutos o un período que determine el MINCETUR.

c) La identificación o autenticación positiva del jugador debe ser completada antes de que el jugador pueda retirar los fondos.

d) El Titular no permite que una cuenta de jugador sea sobregirada a menos que sea causada por problemas de procesamiento de pagos fuera del control del Titular.

e) Una solicitud del jugador para retirar los fondos (fondos depositados y autorizados o apuestas ganadas) debe ser completada por el Titular en un período de tiempo razonable, a menos que exista un reclamo/disputa del jugador sin resolver o investigación pendiente. Esta investigación debe ser documentada por el Titular y debe estar disponible para la revisión por el MINCETUR.

f) El Titular debe establecer procedimientos de autorización o seguridad para asegurar que solo se pueden realizar ajustes en la cuenta de juego con autorización, y estos cambios se puedan auditar.

13.7 Limitaciones

La Plataforma Tecnológica cuenta con métodos para que el jugador pueda imponerse limitaciones en los depósitos y apuestas.

Asimismo, la Plataforma Tecnológica debe establecer un método para que el Titular pueda imponer limitaciones en los parámetros del juego:

a) Establecidas por el jugador e implementadas por el Titular, solo es posible reducir la severidad de limitaciones una vez transcurrido el plazo de veinticuatro (24) horas, cambio que es puesto a conocimiento del jugador.

b) Los jugadores deben ser comunicados previamente de todos los límites impuestos por el Titular, así como de su fecha de efectividad. La actualización de los límites impuestos por el Titular debe ser coherente con lo informado al jugador.

c) Después de recibir una orden de limitación autoimpuesta o impuesta por el Titular, éste último debe asegurar que todos los límites especificados sean inmediatamente implementados o en la oportunidad que se indique al jugador (sesión siguiente, al día siguiente).

13.8 Exclusiones

La Plataforma Tecnológica cuenta con métodos para que el jugador pueda autoexcluirse del juego por un periodo específico o indefinido. Asimismo, la Plataforma Tecnológica debe establecer un método para que el Titular pueda excluir al jugador:

a) Los jugadores deben recibir una comunicación sobre el estado de la exclusión.

b) Inmediatamente recibida la orden de exclusión la Plataforma Tecnológica no debe aceptar ninguna apuesta o depósito del jugador hasta que la exclusión sea retirada.

c) Mientras dure la exclusión, no se debe impedir al jugador retirar parte o el total del saldo de su cuenta siempre que el Titular acredite que los fondos están autorizados y que el motivo(s) para la exclusión no prohíba un retiro (estafa, fraude, etc.).

d) Ningún contenido publicitario o marketing es dirigido a los jugadores excluidos del juego.

e) La información referida al periodo de autoexclusión del jugador debe estar almacenada en la cuenta de juego.

13.9 Cuentas inactivas

Una cuenta de juego es considerada como inactiva según las condiciones especificadas en los términos y condiciones. Se deben establecer procedimientos para:

a) Permitir el acceso del jugador a su cuenta inactiva solo después de realizar una verificación de identidad adicional;

b) Proteger las cuentas de jugador inactivas que contienen fondos contra el acceso sin autorización, cambios o eliminación; y

c) Procesar los fondos no reclamados de cuentas de jugador inactivas, incluyendo la devolución de los fondos restantes al jugador si es posible.

13.10 Cierre de Cuenta

Los jugadores reciben un método para cerrar su cuenta de jugador en cualquier momento, a menos que el Titular haya excluido temporalmente a un jugador del juego. Cualquier saldo restante es devuelto en la cuenta del juego.

Sección 14. Procedimiento de operación en general

14.1 Reservas del Titular

El Titular debe establecer procesos para mantener y proteger reservas en efectivo adecuadas, según es determinado por el MINCETUR, incluyendo cuentas separadas para garantizar la segregación entre cuentas de jugador y fondos operacionales utilizados para cubrir toda responsabilidad del Titular.

14.2 Protección de fondos del jugador

El Titular debe mantener una cuenta abierta en una institución financiera o bancaria bajo la supervisión de la Superintendencia de Banca, Seguros y Administradoras Privadas de Fondos de Pensiones (SBS), en la que de forma exclusiva se encuentren los depósitos por concepto de apuestas realizadas por los jugadores y se garantice la intangibilidad de los depósitos realizados por el referido concepto, en tanto no se conozca el resultado de las apuestas realizadas, siendo de cargo del titular de la autorización de la plataforma tecnológica los costos por el servicio de apertura y mantenimiento de la cuenta financiera o bancaria, así como el pago de los impuestos que pudieran gravar los movimientos de los depósitos efectuados.

14.3 Impuestos

El Titular debe establecer un proceso para identificar todos los ingresos que componen la base imponible del Impuesto a los Juegos a Distancia y a las Apuestas Deportivas a Distancia y proveer la información necesaria conforme con los requisitos señalados en la norma vigente.

14.4 Proceso para reclamos/disputas

El Titular debe establecer un método para que el jugador pueda hacer un reclamo/disputa, y habilitar al jugador para notificar a MINCETUR si este reclamo/disputa no ha sido o no puede ser atendido por el Titular.

a) Los jugadores deben ser habilitados para hacer un registro del reclamo/disputa a base de 24/7.

b) Los registros de toda la correspondencia relacionada con un reclamo/disputa deben ser mantenidos durante un período de cinco (05) años o según lo especificado por el MINCETUR.

c) Se debe establecer un proceso documentado entre el Titular y el MINCETUR para el proceso del informe y resolución del reclamo/disputa.

14.5 Información para la protección del jugador

La información para la protección del jugador debe estar disponible al jugador. La información para la protección del jugador debe incluir como mínimo:

- a) Información sobre los riesgos potenciales asociados con el juego excesivo, y donde se puede obtener ayuda para un problema con el juego;
- b) Una declaración de que ninguna persona menor de edad es permitida a participar en el juego;
- c) Una lista de opciones disponibles para la protección del jugador que pueden ser utilizadas por el jugador, así como la exclusión autoimpuesta, e información sobre cómo utilizar estas opciones;
- d) Mecanismos en su lugar que pueden ser utilizados para detectar el uso no autorizado de su cuenta, así como la revisión del estado financiero contra los depósitos reconocidos;
- e) Información de contacto u otros medios para reportar un reclamo/disputa vinculados a el funcionamiento o servicios que brinda la Plataforma Tecnológica; e
- f) Información de contacto del MINCETUR y/o un enlace con su sitio de web del MINCETUR para temas vinculados con la explotación de juegos a distancias y apuestas deportivas a distancia.

14.6 Juego Responsable

El Titular debe contar con políticas y procedimientos que faciliten la interacción con los jugadores siempre que su comportamiento de juego indique un riesgo de desarrollar un problema de juego. Los empleados que interactúen directamente con los jugadores deben recibir capacitación para asegurarse de que comprenden los problemas asociados al juego y conocer cómo responder ante ellos.

14.7 Líneas de acción del juego responsable

El Titular debe promover las siguientes líneas de acción:

- a) Sensibilización: concientizar e informar a la población sobre las características del juego patológico, y los riesgos del mismo. Difundir las medidas preventivas, así como la disponibilidad de acceso a tratamiento gratuito de los dispositivos de asistencia;
- b) Prevención: implementar acciones dirigidas a educar y concientizar sobre las conductas de juego responsable, con el fin de minimizar los riesgos y garantizar la protección de los grupos de más vulnerabilidad. Fomentando, así también, el juego saludable en los niños, adolescentes y ancianos, mediante la creación de espacios lúdicos;
- c) Orientación y Asistencia: garantizar el acceso a la información y tratamiento interdisciplinario de la adicción al juego a través de diferentes dispositivos asistenciales;
- d) Investigación: desarrollar líneas de investigación en torno a la expansión de juego, y las nuevas modalidades que surjan producto de los avances del mercado. Profundizar los estudios realizados en torno a la prevalencia del juego patológico y a los comportamientos de los apostadores.

14.8 Funciones del Chat

Debe existir un procedimiento definido para los casos en que el Titular proporciona el uso de funciones de chat que permiten al jugador comunicarse directamente con el Titular y/u otros jugadores, incluido el mantenimiento de registros de chat durante un período de noventa días o según lo requiere el MINCETUR. Además, la correspondencia por correo electrónico entre el jugador y el Titular también se mantiene durante el mismo período de tiempo.

Sección 15. Reglas de juego y contenido

15.1 Reglas de juego

Reglas de juego se refiere a cualquier información escrita, gráfica, y auditiva provista al público con respecto

a las operaciones de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia. El Titular debe adoptar, y adherirse a las reglas completas de juego ofrecidas.

- a) Las reglas de juego deben ser completas, inequívocas, y no engañosas o injustas para el jugador.
- b) Las reglas de juego que deben ser presentadas auditivamente (por sonido o voz) también deben ser mostradas de forma escrita.
- c) Las reglas de juego deben ser mostradas en un color que contrasta con el color de fondo para asegurar que toda la información es claramente visible/legible.
- d) El Titular debe mantener un registro de cualquier cambio en las reglas de juego relacionado a los juegos.
- e) Cuando las reglas de juego son alteradas para los juegos siendo ofrecidos, todo cambio en las reglas debe incluir un sellado de fecha y hora mostrando la regla aplicable en cada período. Si múltiples reglas aplican a un juego, el Titular debe aplicar las reglas vigentes cuando la apuesta fue aceptada.

15.2 Contenido de las reglas de juego

La siguiente información debe estar disponible al jugador. La funcionalidad para mostrar la información requerida en esta sección debe ser mostrada por la interfaz del jugador o de una página accesible al jugador:

- a) Los métodos de aplicar fondos a la cuenta de un jugador (efectivo, transferencia bancaria, giro, instrumento de débito, tarjeta de crédito, transferencia electrónica de fondos, etc.), incluyendo una explicación clara y concisa de todas las tarifas (si es aplicable);
 - b) Los procedimientos que abordan cualquier mal funcionamiento irrecuperable del hardware/software, incluyendo si este proceso resulta en la anulación de cualquier apuesta, juego o pago;
 - c) Los procedimientos para solucionar las interrupciones causadas por una discontinuidad.
- i. Del jugador en la Plataforma Tecnológica donde el resultado de un juego se ve afectado por el tiempo para responder a un evento del juego;
 - ii. En la transmisión de datos del servidor de la red durante un evento;
- d) Qué sucede con las apuestas realizadas por el jugador pero que permanecen indecisas en los juegos interrumpidos, incluida la forma en que se manejan cuando permanecen indecisos más allá del período de tiempo especificado;
 - e) Una descripción de los jugadores restringidos, incluyendo cualquier limitaciones aplicables en sus apuestas (los atletas no deben apostar en su deporte);
 - f) Para cada premio mayor progresivo o premio mayor progresivo incremental:

- i. Las imperfecciones del medio de comunicación para el juego y cómo puede afectar a los jugadores en relación con el premio mayor;
- ii. Cualquier límite de pago máximo o "límite máximo" y/o límite de tiempo que sea compatible con el premio mayor;
- iii. Cómo se financia y determina el premio mayor; y
- iv. Cualquier decomiso planificado o no planificado del premio mayor, incluida la forma en que se tratan los montos de las contribuciones pendientes para garantizar la equidad del jugador.

15.3 Premios de Bonificaciones (promociones)

Un Titular puede ofrecer premios de bonificaciones, que son créditos y/o premios no incluidos en la tabla de pagos de un juego y se basan en eventos predeterminados o criterios establecidos por los parámetros de la Plataforma Tecnológica.

- a) Los jugadores pueden acceder a términos claros e inequívocos en las reglas de juego relacionadas con las ofertas de premios de bonificaciones disponibles, que incluyen lo siguiente como mínimo:

- i. La fecha y hora presentadas;
- ii. La fecha y hora en que la oferta está activa y caduca;
- iii. Elegibilidad del jugador, incluidas las limitaciones de participación;
- iv. Cualquier restricción o términos sobre retiros de fondos;
- v. Requisitos y limitaciones de apuesta por tipo de juego, eventos, mercados, tema del juego y/o tabla de pagos;
- vi. Cómo se notifica al jugador cuando ha recibido un premio de bonificación;
- vii. El orden en que se usan los fondos para las apuestas; y
- viii. Reglas sobre anulación.

b) Un Titular proporciona un método claro y visible para que un jugador cancele su participación en una oferta de premio de bonificación que utiliza créditos de bonificación restringidos.

i. Previa solicitud de cancelación, el Titular informa al jugador sobre la cantidad de sus fondos sin restricciones que se devuelven tras la cancelación y el valor de los créditos de bonificación restringidos que se eliminan de la cuenta de juego.

ii. Si el jugador elige proceder con la cancelación, los fondos restantes sin restricciones del jugador en una cuenta de juego se devuelven de acuerdo con los términos de la oferta.

c) Una vez que un jugador ha cumplido los términos de una oferta de premio de bonificación, el Titular no limita los premios obtenidos mientras participa en la oferta.

15.4 Competiciones/Torneos

Una competición/torneo, que permite a un jugador adquirir o ser ofrecida la oportunidad de participar en la competición de juego contra otros jugadores, puede ser admitida si cumple con las siguientes reglas:

a) Las reglas deben estar disponibles para que el jugador pueda revisarlas antes de su registro en la competición/torneo, debiendo incluir como mínimo:

i. Todas las condiciones que los jugadores registrados deben cumplir para poder inscribirse y avanzar en la competición/torneo;

ii. Información específica correspondiente a una competición/torneo único incluyendo los premios y la distribución de fondos basado en resultados específicos;

iii. El nombre de la organización (o personas) que realizaron la competición/torneo en nombre de, o en conjunto con el Titular (si es aplicable).

b) Se deben establecer procedimientos para registrar los resultados de cada competición/torneo y difundirlos al público para que los jugadores registrados puedan revisarlos durante un período de tiempo razonable. Después de ser anunciados públicamente, los resultados deben incluir la siguiente información:

- i. Nombre de la competición/torneo;
- ii. Fecha(s)/hora(s) de la competición/torneo;
- iii. Número total de inscripciones;
- iv. Cantidad total de derechos de inscripción a la competencia/torneo;
- v. Fondo de premios total;
- vi. Cantidad pagada por cada categoría ganadora.

Para competiciones/torneos gratis, la información requerida mencionada anteriormente debe ser registrada excepto por el número de inscripciones, derecho de inscripción y fondo total de premios.

Sección 16. Procedimientos y Controles del Juegos a Distancia

16.1 Evaluación de los Porcentajes de Retorno Teórico y Real para el Jugador

El Titular debe mantener documentación precisa y actualizada (hojas PAR) que indiquen los porcentajes

teóricos de retorno al jugador (RTP) para cada juego con banca en casa en función de los niveles adecuados de créditos apostados, así como el número de créditos que se pueden jugar, el programa de pagos y otra información descriptiva del tipo particular de juego. Adicionalmente:

a) Se deben mantener registros para cada juego que indiquen el porcentaje de retorno al jugador RTP inicial, las fechas y el tipo de cambios realizados que afectan el porcentaje de retorno al jugador RTP del juego y el recálculo del porcentaje de retorno al jugador RTP debido a los cambios.

b) Cada cambio en el porcentaje de retorno al jugador RTP de un juego, que incluye agregar y/o cambiar el premio mayor progresivo o aumentar el premio mayor, da como resultado que ese juego sea tratado como nuevo para todos los informes y registros.

c) Si se incluyen premios de bonificación en los informes y registros del juego, es de una manera que evite distorsionar los porcentajes reales de retorno al jugador RTP de las tablas de pagos afectadas.

d) El Titular debe tener procedimientos establecidos para comparar periódicamente el porcentaje de retorno al jugador RTP y real para identificar, investigar y resolver grandes variaciones entre estos dos valores.

16.2 Monitoreo del Juego y Resultado del GNA

El Titular debe tener procedimientos establecidos para monitorear el juego y el resultado del GNA en una base periódica o de volumen definida según lo requiere el MINCETUR. El propósito del monitoreo es la detección temprana de comportamiento anormal que permita una acción correctiva apropiada y oportuna. Cualquier anomalía (El porcentaje real de retorno al jugador PRT para el período cae fuera del rango esperado) da como resultado un error que se registra y escala para su investigación. El monitoreo de mejores prácticas incluye un mapeo independiente entre la salida del GNA y los símbolos del juego que verifiquen el uso del símbolo del juego. Los registros de símbolos del juego de salida del GNA pueden mantenerse y verificarse como un ejercicio de monitoreo.

16.3 Desactivación del Juego

Se establecen procedimientos para deshabilitar un juego o actividad de juego. Cuando un juego o actividad de juego está deshabilitado, se debe ingresar una entrada en un registro de auditoría que incluya la fecha y hora en que se inhabilitaron y su razón.

16.4 Manejo del Juego Suspendido

Se establecen procedimientos para el manejo de juegos suspendidos. Si un juego no puede continuar debido a una acción de la Plataforma Tecnológica, el Titular debe:

a) Devolver todas las apuestas a los jugadores de ese juego;

b) Actualizar el (los) medidor (es) de crédito o el saldo (s) de la cuenta de juego y el historial del juego en consecuencia;

c) Informar al MINCETUR las circunstancias del hecho ocurrido; y

d) Desactivar el juego si es probable que el juego se vea afectado por el mismo fallo.

16.5 Procedimientos de Premio Mayor Progresivo o Premio Mayor Progresivo Incremental

El Titular debe establecer, mantener, implementar y cumplir con los procedimientos de control interno para las operaciones del premio mayor, incluidos los siguientes:

a) Cuando las contribuciones del premio mayor son parte de los cálculos de retorno al jugador (PRT), garantizando que las contribuciones no se asimilan en ingresos;

b) Ajustes del premio mayor y transferencia, según lo admitido.

c) Para grandes premios mayores que exceden un valor particular según lo defina el MINCETUR:

i. Verificación del premio mayor y procedimientos de pago, incluida la reconciliación independiente y la firma del Titular;

ii. Pago cuando se producen múltiples activaciones de premio mayor y no hay una forma definitiva de saber qué desencadenante ocurrió primero (a menos que sea manejado automáticamente por la Plataforma Tecnológica); y

iii. Opciones de desembolso para premios mayores, incluyendo información para pagos periódicos;

d) Para premio mayor con parámetros que se pueden configurar después de la configuración inicial, realizando una conciliación independiente de las contribuciones del premio mayor y premios para garantizar que se deduzcan todos los incrementos del premio mayor:

i. Han sido pagados a los jugadores como recompensas del premio mayor;

ii. Se muestran como parte de los pagos del premio mayor; o

iii. Se mantienen en cuentas separadas, que se puede demostrar que se pagan a los jugadores como parte de los pagos futuros del premio mayor.

e) Procedimientos de desmantelamiento del premio mayor, incluyendo los procedimientos para la distribución de contribuciones a otro premio mayor;

f) Con periodicidad mínima mensual, comprobar:

i. El correcto funcionamiento y los saldos y movimientos del premio mayor;

ii. Que, una vez obtenido el premio mayor, las condiciones no cambian hasta que éste haya sido acreditado en la cuenta de juego de los ganadores;

iii. Que el procedimiento de determinación de ganadores funcione correctamente. El procedimiento no debe permitir introducir ganadores que no cumplan las condiciones para ser premiados, ni tampoco no dar por ganadores a aquellos que sí las cumplan; y

iv. Otorgar los premios a los jugadores que figuran en la lista de ganadores.

Sección 17. Procedimientos y Controles para sesiones de Juegos entre Pares (P2P)

17.1 Jugadores Asociados y Propuestas

El Titular debe tener procesos para garantizar que el jugador no esté en desventaja por los jugadores que juegan con dinero de la casa (shills) o jugadores de propuesta que participan en una sesión de juego P2P. Se espera mitigar los siguientes riesgos:

a) Los jugadores asociados y propuestas deben estar claramente indicados a todos los demás jugadores para esa sesión de juego P2P;

b) Los controles del Titular mitigan el conflicto entre el rol del jugador asociado (shill) o de propuesta y el rol del asistente de juego que tiene acceso al entorno operativo (tanto física como virtualmente) para poder manipular los juegos o tener información no disponible para todos los otros jugadores y poder aprovecharlo;

c) El Titular no se beneficia de la jugada;

d) Si la apuesta del jugador asociado o propuesta es financiada por el Titular, ni el Titular ni el jugador asociado o propuestas pueden beneficiarse del juego, los fondos no pueden ser retirados, por lo que finalmente se pierden/juegan; y

e) Se establecen procedimientos para abordar el riesgo de que el jugador asociado o propuestas esté motivado para proteger las apuestas personales más a fondo de la asignación de juego estimulante. Si el jugador asociado o propuesta se arriesga a apuestas privadas, entonces el jugador asociado o propuesta no tiene ningún conocimiento de software u otra Información de identificación personal (el jugador asociado o propuesta

es un contratista independiente de buena fe sin relación previa con el Titular).

17.2 Seguimiento de Sesión de Juego P2P

El Titular tiene un proceso para realizar un seguimiento de todas las sesiones de juego P2P para cada jugador, incluyendo el seguimiento:

a) A la información del juego registrada para cada juego, incluidos sus jugadores adversarios; y

b) La elección del jugador de la sesión de juego P2P, así como las instancias en las que el jugador ingresa y sale repetidamente de las sesiones de juego P2P sin jugar hasta que llegue a su sesión de juego P2P preferida.

17.3 Reportando Jugadores Sospechosos

El Titular proporciona un método para que un jugador reporte sospechas de trampa, colusión o uso de programas automáticos (bots) u otro software de jugador no autorizado por otros para crear una ventaja injusta durante la sesión de juego P2P.

Sección 18. Procedimientos y Controles de la Apuestas Deportiva a Distancia

18.1 Probabilidades/Pagos y Precios

Se deben establecer procedimientos para configurar y actualizar las probabilidades/pagos y precios incluyendo proveer al público las probabilidades/pagos y precios actuales, cambiar probabilidades/pagos y precios según sea necesario para manejar excepciones, y registrar correctamente y periódicamente las probabilidades/pagos y precios.

18.2 Estadísticas/Datos de Línea

El Titular debe asegurar que todos los datos de estadísticas/línea que son disponibles al jugador con respecto a un evento se mantiene con exactitud y adecuadamente actualizada. Según es requerido por el MINCETUR, el Titular debe implementar controles para:

a) Revisar la exactitud y actualidad de todos los servicios de línea/estadística; y

b) Cuando ocurre un error que resulta en la pérdida de comunicación con los servicios de línea/estadística, se debe ingresar el error junto con la fecha y hora de la ocurrencia, su duración, carácter, y una descripción de su impacto en el funcionamiento de la Plataforma Tecnológica. Esta información debe ser mantenida por un período de noventa (90) días, o según es especificado por el MINCETUR.

18.3 Suspender mercados o eventos

Se deben establecer procedimientos para suspender mercados o eventos (dejar de aceptar apuestas para el mercado o mercados asociados con este evento). Cuando el juego es suspendido para un evento activo, se debe hacer una entrada en un registro de auditoría que incluye la fecha y hora de la suspensión y el motivo.

18.4 Anulaciones de Apuestas

Las transacciones de apuestas no pueden ser modificadas excepto para ser anuladas de acuerdo a los supuestos contemplados en el literal l) del artículo 37 del presente reglamento e informado en la política de privacidad publicada por el Titular. Se puede ofrecer un plazo adicional para permitir a los jugadores solicitar que las apuestas colocadas sean anuladas. Los siguientes requisitos aplican a la anulación de las apuestas:

a) Las solicitudes de anulación iniciadas por el jugador pueden ser autorizadas conforme con la política de anulación.

b) Las anulaciones iniciadas por el Titular deben proveer al jugador un motivo para su anulación.

18.5 Período de Apuesta

Debe existir documentación para indicar como se controla el período de apuesta. Esto incluye todos los casos cuando el período de apuesta es abierto inicialmente, cuando se cierra, o cualquier momento en este período cuando una apuesta no se puede colocar (probabilidades/pagos y precios están siendo actualizados).

18.6 Resultados

Antes de anunciar los resultados públicamente y declarar los ganadores, se debe establecer una política para la confirmación de los resultados, a menos que esto sea automatizado por transmisión externa. Si se utiliza la transmisión externa, se deben establecer procedimientos para casos en que el acceso a la transmisión externa no esté disponible. También se debe establecer un procedimiento para manejar cambios en los resultados.

Sección 19. Procedimientos de Monitoreo

19.1 Monitoreo de Colusión y Fraude

El Titular toma medidas diseñadas para reducir el riesgo de colusión o fraude, incluyendo procedimientos para:

a) Identificar y/o negarse a aceptar apuestas sospechosas que pueden indicar trampas, manipulación, interferencia con la conducta regular de un juego o violaciones de la integridad de cualquier juego o evento en el que se realizaron apuestas;

b) Detección razonable de patrones irregulares o series de apuestas para evitar la colusión de jugadores en las sesiones de juego P2P, incluyendo lo siguiente:

i. Arrojar chips – dos o más jugadores se ayudan entre sí para mantenerse en el juego, lo que lleva a pérdidas y, por lo tanto, a un intercambio de fichas incluso con combinaciones ganadoras ciertamente;

ii. Juego flojo – uno o más jugadores renuncian a jugar contra otro jugador en situaciones donde dicho comportamiento no es razonable de acuerdo con las prácticas normales de juego (un jugador abandona el juego incluso si el puntaje es seguro);

iii. Juego de mejor mano – Entre dos o más jugadores, solo el que tiene la mejor puntuación siempre juega, mientras que el otro u otros abandonan el juego; y

iv. Colusión de charla – La colusión se logra mediante el intercambio de información relevante relacionada con el progreso del juego o serie de juegos.

c) Detección y prevención razonables de situaciones en las que los jugadores en los juegos pueden estar usando programas automáticos u otro software de jugador no autorizado para crear una ventaja injusta durante el juego, como:

i. Proyectar o predecir el resultado de un juego;

ii. Para los juegos de cartas, el seguimiento de las cartas jugadas y las cartas restantes para jugar;

iii. Analizar la probabilidad de que ocurra un evento relacionado con un juego; o

iv. Analizar la estrategia para jugar o apostar en un juego, a menos que lo permitan las reglas del juego

d) Monitorear y detectar eventos y/o irregularidades del volumen de operación o cambios en las probabilidades/pagos y precios que pueden indicar actividades sospechosas, además de todos los cambios de probabilidades/pagos y precios y/o suspensiones a lo largo de un evento.

e) Detectar suplantación de identidad mediante el análisis de cambios bruscos en el comportamiento de un jugador, y en particular del valor de los depósitos o retiros, para prevenir que la cuenta de usuario pueda ser accedida por un tercero.

19.2 Monitoreo de Lavado de Activos (MLA)

Se requiere que el Titular desarrolle e implemente procedimientos y políticas de Monitoreo de Lavado de Activos que aborden adecuadamente los riesgos que representan los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia de acuerdo con las normas del Sistema de Lavado de Activos y Financiamiento del Terrorismo (SPLAFT) que emita la SBS. Como mínimo, los procedimientos y políticas de Monitoreo de Lavado de Activos deben prever:

a) Un sistema de controles internos para asegurar el cumplimiento continuo de la regulación aplicable al Monitoreo de Lavado de Activos;

b) Capacitación actualizada de los empleados en la identificación de transacciones inusuales o sospechosas;

c) Asignación de un persona o personas para que sean responsables de todas las áreas de MLA por parte del Titular, incluido el informe de transacciones inusuales o sospechosas;

d) Mecanismos necesarios para la identificación y notificación de actividades inusuales o sospechosas, incluyendo los conceptos que originan créditos en la cuenta de juego a fin de identificar la procedencia de los fondos;

e) Asegurar que las transacciones agregadas durante un período definido pueden requerir más controles de debida diligencia y pueden ser reportados al MINCETUR, Unidad del Inteligencia Financiera (UIF) u otra entidad del Estado, según corresponda; y

f) Uso de cualquier sistema automatizado de procesamiento de datos para ayudar a asegurar el cumplimiento;

Sección 20. Especificaciones de las salas de juego de apuestas deportivas a distancia

20.1 Auditoría de verificación de la sala de juego de apuestas deportivas a distancia

La sala de juego de apuestas deportivas a distancia debe cumplir con los aspectos aplicables de la política apropiada y/o documentos del procedimiento según es determinado por el Titular en consulta con el MINCETUR.

Para mantener la integridad de las operaciones de juego, los locales pueden ser sujetos a una auditoría de verificación adicional según es lo requiere el MINCETUR.

20.2 Equipo de apuestas deportivas

La sala de juego de apuestas deportivas a distancia debe proveer un establecimiento seguro para su operación, y uso del equipo de apuestas deportivas, incluyendo Terminales de apuestas, despliegues visuales, y equipo de comunicación. Se debe establecer la política de seguridad y procedimientos y revisarlos periódicamente para asegurar que los riesgos son identificados, mitigados y asegurados en planes de emergencia. En adición:

a) El equipo de apuestas deportivas debe ser instalado conforme con un plan específico y se deben mantener registros de todo el equipo de apuestas deportivas instalado.

b) El equipo de apuestas deportivas debe ser ubicado o protegido para reducir los riesgos de:

i. Oportunidades para acceso sin autorización;

ii. Fallos de energía; y

iii. Otras interrupciones causadas por fallos en utilidades de soporte.

c) Acceso al equipo de apuestas deportivas por un empleado debe ser controlado por un procedimiento de registro seguro u otro proceso seguro aprobado por el MINCETUR para asegurar al acceso por empleados autorizados solamente. No debe ser posible modificar los ajustes de configuración del equipo de apuestas deportivas sin un proceso seguro y autorizado.

d) Una sesión del usuario, cuando es soportado por el equipo de apuestas deportivas, es iniciada por el

empleado accediendo su cuenta de usuario usando su nombre de usuario y contraseña seguros o un método alternativo de identificación del empleado, según lo permita el MINCETUR.

i. Todas las opciones disponibles presentadas al empleado deben estar relacionadas a su cuenta de usuario.

ii. Si el equipo de apuestas deportivas no recibe entradas del empleado en cinco minutos, o un período especificado por el MINCETUR, la sesión del usuario debe entrar en tiempo de espera o bloquearse, requiriendo al empleado restablecer su acceso para continuar.

e) Para asegurar su disponibilidad continua e integridad, el equipo de apuestas deportivas debe ser mantenido, inspeccionado y atendido a intervalos regulares para asegurar que no tenga defectos o mecanismos que pueden interferir con su operación.

f) Antes de su retiro o reutilización, el equipo de apuestas deportivas conteniendo los medios de almacenamiento deben ser comprobados para asegurar que cualquier software con licencia, información de la cuenta de juego, y otra información confidencial ha sido removida o sobrescrita de forma segura (no solamente borrada).

20.3 Operaciones de apuestas deportivas en salas de juego de apuestas deportivas a distancia

Se aplican los siguientes procedimientos para las apuestas deportivas efectuadas en salas de juego de apuestas deportivas a distancia:

a) Procedimientos que brinden una respuesta adecuada ante cualquier problema de seguridad en la sala;

b) Procedimientos para prevenir que cualquier persona manipule o interfiera con la operación de la apuesta o terminal de apuestas deportivas;

c) Procedimientos para describir las operaciones y el mantenimiento de los terminales de apuestas;

d) Procedimientos para asegurar el cumplimiento de los requisitos de seguridad establecidos por MINCETUR para la operación de los dispositivos de apuestas de auto servicio (terminal de apuestas).

e) Procedimientos para las transacciones de apuestas utilizando un Terminal de Apuestas de Venta, incluyendo:

i. Aceptar las apuestas de los jugadores solamente durante el período para las apuestas;

ii. Notificar a los jugadores si su intento de apuesta es rechazado;

iii. Requerir el identificador de la cuenta del usuario o proceder al registrar del jugador, según corresponda;

iv. Notificar cualquier cambio de cuotas/pagos o precios que ocurra mientras se está procesando una apuesta;

v. Asociar las transacciones del jugador a su cuenta de juego;

f) Procedimientos para procesar eventos cancelados y selecciones eliminadas para apuestas con múltiples eventos (parlays), incluyendo las devoluciones a los jugadores que no fueron ejecutadas automáticamente por la Plataforma Tecnológica, debiendo quedar un registro.

20.4 Seguridad y grabación

La sala de juego de apuestas deportivas a distancia debe instalar, mantener, y operar una plataforma de seguridad que tenga la capacidad para monitorear y grabar continuamente vistas sin obstrucción de todas las transacciones de apuestas y financieras además de los despliegues visuales dinámicos de la información del juego. Se deben establecer procedimientos para asegurar que la grabación:

a) Cubrir las áreas de apuesta definidas con detalle suficiente para identificar cualquier discrepancia;

b) Debe impedir interferencia de terceros o el borrado de su información;

c) Puede ser revisada por el Titular y/o MINCETUR en caso de un reclamo/disputa del jugador o cuando el MINCETUR lo disponga; y

d) Es mantenida por al menos quince (15) días según es requerido por el MINCETUR.

APARTADO B

Sección 21. Auditoría de los Controles Técnicos de Seguridad

En esta sección se establece los controles técnicos de seguridad que son revisados por el Laboratorio de Certificación autorizado o el MINCETUR en una auditoría operacional como parte de la evaluación de la Plataforma Tecnológica, incluyendo, pero no limitado a la revisión de los procesos operacionales que son críticos para el cumplimiento de la regulación y el correcto funcionamiento de la Plataforma Tecnológica, así como pruebas de penetración enfocadas en la infraestructura externa e interna, además de las aplicaciones que transfieren, almacenan y/o procesan la información de identidad personal y/u otra información confidencial, la evaluación de servicios de seguridad de la información, servicios en la nube, y pagos de servicios (instituciones financieras, procesadores de pagos, etc.), entre otros requerimientos que puedan establecerse en Directivas de obligatorio cumplimiento. Los controles de seguridad definidos en este Estándar Técnico aplican a los siguientes componentes críticos de la Plataforma Tecnológica:

a) Componentes que registran, almacenan, procesan, comparten, transmiten u obtienen información de identificación personal y otra información confidencial (Números de validación, credenciales de autenticación, etc.);

b) Componentes que generan, transmiten, o procesan los números aleatorios usados para determinar el resultado de los eventos de juegos;

c) El sistema de transmisión de datos económicos y técnicos al Data Center de MINCETUR;

d) El sistema, aplicativos, vistas, queries, scripts que permiten generar los reportes del MINCETUR

e) Componentes que almacenan los resultados o el estado actual de una apuesta del jugador;

f) Puntos de entrada y salida de los componentes mencionados anteriormente (otras Plataformas Tecnológica con la capacidad para comunicarse directamente con las Plataformas Tecnológica críticos principales); y

g) Redes de comunicación que transmiten información de identificación personal y otra información confidencial.

21.1 Evaluación de Integridad y Seguridad

El Titular debe, dentro de los noventa (90) días posteriores al inicio de sus operaciones, y al menos una (01) vez al año, realizar una evaluación de integridad y seguridad de la Plataforma Tecnológica con un Laboratorio de Certificación autorizado, teniendo en cuenta lo siguiente:

a) El alcance de la evaluación de integridad y seguridad de la Plataforma Tecnológica debe incluir, como mínimo, lo siguiente:

i. Una evaluación de la vulnerabilidad de todas las plataformas digitales, aplicaciones móviles y redes internas, externas e inalámbricas, con el fin de identificar las vulnerabilidades de todos los dispositivos, las Plataformas Tecnológica y las aplicaciones que transfieren, almacenan y/o procesan información de identificación personal y/u otra información sensible conectada o presente en las redes;

ii. Una prueba de penetración de todos los sistemas digitales, aplicaciones móviles, redes internas, externas e inalámbricas para confirmar si las vulnerabilidades identificadas de todos los dispositivos, los sistemas y las aplicaciones son susceptibles de ser vulneradas;

iii. Una revisión de las reglas del cortafuegos para verificar el estado de funcionamiento del mismo y la eficacia

de su configuración de seguridad y de los conjuntos de reglas realizados en todos los cortafuegos perimetrales y en los cortafuegos internos;

iv. Una evaluación de controles de seguridad de la información conforme a los estándares técnicos de la industria de seguridad, la Ley N° 31557, el presente Reglamento y Directivas de obligatorio cumplimiento;

v. Si el Titular utiliza un proveedor de servicios en la nube, se realiza una evaluación sobre los controles de acceso, la gestión de cuentas, el registro y la supervisión, y sobre las configuraciones de seguridad de la Plataforma Tecnológica sus componentes y servicios alojados en la nube;

vi. Una evaluación de los servicios de seguridad de la información, servicios de pago (entidades financieras, procesadores de pagos, etc.), y de cualquier otro servicio de juego a distancia o eventos deportivos que pueda ser ofrecido directamente por el Titular o que implique el uso de terceros conforme a las disposiciones establecidas en el presente Reglamento; y

vii. Cualquier otro criterio o norma específica para la evaluación de la integridad y seguridad de la Plataforma Tecnológica que pueda establecer el MINCETUR mediante Directivas.

b) El informe completo del Laboratorio de Certificación autorizado sobre la evaluación debe ser presentado al MINCETUR en un plazo máximo de treinta (30) días desde la realización de la evaluación y debe incluir lo siguiente:

- i. Alcance de la revisión;
- ii. Nombre del Laboratorio de Certificación autorizado, profesional responsable de la evaluación;
- iii. Fecha de la evaluación;
- iv. Hallazgos;
- v. Medidas correctivas recomendadas, si procede; y
- vi. Las medidas adoptadas por el Titular frente a los hallazgos y la acción correctiva recomendadas.

c) Si el informe del Laboratorio de Certificación autorizado recomienda una acción correctiva, el Titular debe proporcionar al MINCETUR un plan de adopción de medias y cualquier plan de mitigación de riesgos que detalle las acciones del Titular y el cronograma para implementar la acción correctiva. Una vez tomada la acción correctiva, el Titular entrega al MINCETUR la documentación que demuestre su implementación.

Sección 22. Operación y seguridad de la Plataforma Tecnológica

Las Plataformas Tecnológicas de los juegos y apuestas deportivas a distancia deben contar con los controles de acceso físicos y lógicos, seguridad de redes y gestión de riesgos que resulten necesarios de conformidad con las normas vigentes en materia de seguridad de la información y/o cumplir con los estándares internacionales y/o buenas prácticas, a fin de cumplir con lo dispuesto en la Ley N° 31557, el presente Reglamento y Directivas de obligatorio cumplimiento.

El Titular debe proporcionar a MINCETUR información sobre la ubicación de todos los servidores y demás equipos utilizados para los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, debiendo estos estar ubicados en un o más centros de datos con una disponibilidad garantizada de 99.982%.

22.1 Procedimientos de la Plataforma Tecnológica

El Titular es responsable de documentar y seguir los procedimientos y estándares internacionales de seguridad aplicables a la Plataforma Tecnológica, incluyendo siguientes procedimientos:

a) Monitorear todos los componentes críticos y la transmisión de datos de la Plataforma Tecnológica, incluyendo la comunicación, paquetes de datos, redes, además de los componentes y la transmisión de datos de cualquier servicio de terceros utilizado, con el objetivo de asegurar la integridad, confiabilidad y disponibilidad;

b) Mantener todos los aspectos de seguridad de la Plataforma Tecnológica para garantizar la comunicación segura y confiable, incluyendo la protección contra hacking o manipulación;

c) Definir, supervisar y documentar, así como reportar, investigar, responder y resolver las ocurrencias de seguridad, incluyendo detectar el incumplimiento y posible o actual hacking o la manipulación de la Plataforma Tecnológica;

d) Monitorear y optimizar la utilización de los recursos y mantener un registro del funcionamiento de la Plataforma Tecnológica, incluyendo una función para recolectar los informes del rendimiento;

e) Investigar, documentar y resolver el mal funcionamiento, incluyendo lo siguiente:

- i. Determinación de la causa del mal funcionamiento;
- ii. Revisión de los registros aplicables, reportes, archivos y registros de seguridad;
- iii. Restauración o reemplazo del componente crítico;
- iv. Verificación de la integridad del componente crítico antes de restablecer su operación;
- v. Completar un reporte de la ocurrencia para el MINCETUR documentando la fecha, hora y razón del mal funcionamiento con la fecha y hora de recuperación de la plataforma; y
- vi. Cancelar juegos, cuotas y pagos si resulta imposible una recuperación completa.

22.2 Ubicación física de los servidores

Los servidores de la Plataforma Tecnológica pueden estar alojados en uno o más centros de datos seguros, dentro de uno o varios establecimientos y deben:

- a) Tener suficiente protección contra la alteración, manipulación o acceso sin autorización;
- b) Ser equipada con un sistema de vigilancia;
- c) Estar protegida por perímetros de seguridad y controles de acceso adecuados para asegurar que el acceso está restringido únicamente a personal autorizado;

i. El acceso físico debe tener un proceso de autenticación de múltiples factores a menos que el establecimiento tenga personal en todo momento;

ii. Cualquier intento de acceso físico se registra en un archivo seguro; y

d) Estar equipada con controles para proveer protección física contra daños a causa de incendio, inundación y otras formas de desastre natural o artificial (huracán, terremoto, etc.).

22.3 Control de acceso lógico

La Plataforma Tecnológica debe contar con controles de acceso lógico contra accesos sin autorización por credenciales de autenticación, tales como contraseñas, autenticación de múltiples factores, certificados digitales, biometría, y otros métodos de acceso (cinta magnética, tarjetas de proximidad, tarjetas de chip integrado).

a) Cada cuenta de usuario debe tener sus propias credenciales de autenticación, cuya entrega debe ser controlada por un proceso formal, que incluye una revisión periódica de los derechos y privilegios de acceso. El uso de cuentas genéricas es limitado y, cuando se utilicen, las razones de su uso deben documentarse formalmente.

b) El registro de las credenciales de autenticación para información secreta debe ser realizado de forma manual o por servicios que registran automáticamente los cambios en la autenticación y fuerzan los cambios de las credenciales de autenticación.

c) Cualquier credencial de autenticación almacenadas en la Plataforma Tecnológica deben ser encriptadas o sometidas a los algoritmos criptográficos que cumplen con los estándares actuales aceptados por la industria, como ISO/IEC 19790, FIPS 140-2 o equivalente.

d) Una solución alternativa para reestablecer las credenciales de autenticación (contraseña perdida)

también debe ser segura, al igual que el método primario. Se utiliza un proceso de autenticación de múltiples factores para estos fines.

e) Credenciales de autenticación perdidas o comprometidas y las credenciales de autenticación de usuarios no activos deben ser desactivadas, aseguradas o eliminadas tan pronto como sea posible.

f) La Plataforma Tecnológica debe tener múltiples niveles de acceso de seguridad para controlar y restringir los diferentes tipos de acceso al servidor, incluyendo la visualización, cambio o eliminación de archivos críticos y directorios. Se deben establecer procedimientos para asignar, revisar, modificar, y eliminar los derechos de acceso y privilegios de cada usuario, incluyendo:

i. La capacidad de la administración de cuentas de usuario para proporcionar una separación de funciones adecuada;

ii. Limitación de usuarios que tienen los permisos requeridos para ajustar los parámetros críticos de la Plataforma Tecnológica;

iii. La aplicación de parámetros de credenciales de autenticación adecuados, así como longitud mínima y período de expiración.

g) Se deben establecer procedimientos para identificar y marcar cuentas sospechosas a fin de prevenir el acceso no autorizado, lo que incluye:

i. Tener notificación del administrador de la plataforma y bloqueo de usuario o entrada de seguimiento de auditoría, después de un número máximo de tres intentos incorrectos de autenticación;

ii. Alerta de cuentas sospechosas donde las credenciales de autenticación pueden haber sido robadas; y

iii. Invalidar cuentas y transferir información crítica de la cuenta almacenada a una nueva cuenta.

h) Cualquier intento de acceso lógico a la Plataforma Tecnológica, así como a sus componentes debe ser registrado en un archivo seguro.

i) El uso de utilidades que pueden invalidar los controles de la aplicación o plataforma operativo debe ser restringido y controlado estrictamente.

j) Se deben usar restricciones en el tiempo de conexión, así como en el tiempo de espera de sesión y en el acceso remoto, entre otros, para proporcionar seguridad adicional para aplicaciones de alto riesgo.

22.4 Autorización del usuario

La Plataforma Tecnológica debe tener implementado los siguientes requisitos de autorización del usuario:

a) Se debe utilizar un mecanismo seguro y controlado para verificar que el componente crítico está siendo accedido por solicitud de personal autorizado de forma regular.

b) Cuando se utiliza, métodos de identificación automatizada del equipo para autenticar las conexiones desde localizaciones específicas y el equipo deben ser documentados y deben ser incluidos en la revisión de derechos de acceso y privilegios.

c) Cualquier dato de autorización comunicado por la Plataforma Tecnológica para el propósito de identificación debe ser obtenido en el momento de solicitud de la plataforma y no debe ser almacenado en el componente de la plataforma.

d) Cuando las sesiones de usuario se rastrean para obtener autorización, la información de autorización de sesión de usuario siempre se crea aleatoriamente, en la memoria, y se elimina después de que la sesión del usuario haya finalizado.

e) Se debe utilizar un mecanismo seguro y controlado para verificar que se ha accedido al componente crítico por solicitud del personal autorizado de forma regular.

f) Cuando se utilicen, los métodos automatizados de identificación de equipos para autenticar conexiones desde lugares y equipos específicos se documentan y se

incluyen en la revisión de los derechos y atribuciones de acceso.

g) Toda información relativa a la autorización comunicada por el Plataforma a efectos de identificación debe ser obtenido en el momento de la solicitud de la Plataforma y no almacenado en el mismo componente.

h) A fin de autorizar las sesiones de usuario siempre se crea aleatoriamente la información de autorización y es almacenada en la memoria, y esta se elimina después de que la sesión del usuario haya finalizado.

22.5 Programación del servidor

La Plataforma Tecnológica debe ser lo suficientemente segura a fin de evitar cualquier capacidad de programación en el servidor que pueden dar lugar a modificaciones en la base de datos. Sin embargo, los administradores de redes o sistemas realizan una infraestructura de red autorizada para mantenimiento o solución de problemas de la aplicación, con derechos de acceso suficientes. El servidor también es protegido de la ejecución no autorizada de código móvil.

22.6 Procedimientos de verificación

La presente sección establece la obligación del Titular para verificar que los componentes críticos del programa de control de la Plataforma Tecnológica en el entorno de producción son idénticos a los aprobados por el Laboratorio de Certificación autorizado según consta en el certificado de cumplimiento.

El procedimiento de verificación:

a) Las firmas digitales de los componentes críticos del programa de control deben ser obtenidas en el entorno de producción utilizando un proceso revisado y validado por el Laboratorio de Certificación autorizado, y deben llevarse a cabo:

i. Después de la instalación/actualización de los componentes;

ii. Al encenderse o recuperarse de un estado apagado;

iii. Al menos una vez cada 24 horas; y

iv. A solicitud.

b) El proceso debe incluir una o más fases analíticas para comparar las firmas obtenidas de los componentes críticos del programa de control en el entorno de producción con las firmas descritas en el certificado de cumplimiento.

c) El resultado de este proceso debe incluir los resultados de firma obtenidas y las firmas descritas en el certificado de cumplimiento, con los detalles del resultado de la verificación de cada autenticación del programa de control crítico y:

i. Ser registrado en un archivo de la Plataforma Tecnológica o reporte que debe ser almacenado por un período de noventa (90) días;

ii. Ser accesible por el MINCETUR en un formato que permite su registro, análisis y verificación; y

iii. Formar parte de los registros de la Plataforma que son recuperados en caso de un desastre o fallo del equipo o software.

d) Un fallo de comunicación de cualquier componente de la Plataforma Tecnológica requiere una notificación del fallo de autenticación siendo comunicada al Titular y al MINCETUR, según es requerido.

e) Se debe establecer un proceso para responder a fallos de autenticación, incluyendo determinar la causa del fallo y realizar las correcciones correspondientes o reinstalaciones requeridas de manera oportuna.

22.7 Sistema de retención de documentos electrónicos

Los reportes listados bajo los "Requisitos para los reportes" y "accesos físicos y lógicos" contenido en los Estándares Técnicos I y II y requerido por el MINCETUR pueden ser almacenados en un sistema de retención

de documentos electrónicos, provisto en la Plataforma Tecnológica:

a) Está configurado correctamente para mantener la versión original junto con todas las versiones subsiguientes reflejando todos los cambios del reporte para reportes que están almacenados en un formato modificable;

b) Mantiene una firma de verificación única para cada versión del reporte, incluyendo el original;

c) Puede retener y reportar un registro completo de cambios de todos los reportes incluyendo quien (identificación del usuario) realizó los cambios y cuando (fecha y hora);

d) Provee un método de indexación para identificar el reporte fácilmente, incluyendo lo siguiente como mínimo (lo cual puede ser ingresado por el usuario):

- i. Fecha y hora en que el reporte fue generado;
- ii. Aplicación o plataforma que genero el reporte;
- iii. Título y descripción del reporte;
- iv. Identificación de usuario de la persona generando el reporte;
- v. Cualquier otra información que pueda ayudar para la identificación del reporte y su propósito;

e) Está configurado para limitar el acceso para modificar o agregar reportes a la Plataforma Tecnológica mediante la seguridad de lógica de cuentas de usuario específico;

f) Está configurado para proveer un registro de auditoría completo de toda la actividad de las cuentas de usuarios administrativos;

g) Está asegurado adecuadamente mediante el uso de medidas de seguridad de lógica (cuentas de usuario con acceso apropiado, niveles adecuados del registro de eventos, y documentación de control de la versión, etc.);

h) Está asegurado físicamente con todos los otros componentes críticos de la Plataforma Tecnológica; y

i) Está equipado para prevenir la interrupción de la disponibilidad del reporte y pérdida de datos mediante las mejores prácticas de redundancia de hardware y software, y procesos de respaldo.

22.8 Gestión del Equipo

Todo el equipo físico o lógico que aloja, procesa o comunica información confidencial, incluyendo el equipo que constituye el entorno operativo de la Plataforma Tecnológica y/o sus componentes, debe ser contabilizado.

a) Deben existir procedimientos para agregar nuevos activos y eliminar activos del servicio.

b) Los activos se eliminan de forma segura utilizando procedimientos documentados.

c) Se debe incluir una política sobre el uso aceptable del equipo asociado con la Plataforma Tecnológica y su ambiente operativo.

d) El "propietario" designado de cada equipo es responsable de:

i. Asegurar que la información y el equipo son clasificados adecuadamente en términos de su confidencialidad, integridad, responsabilidad y disponibilidad; y

ii. Definir y revisar periódicamente la restricción del acceso y clasificación.

e) Se debe establecer un procedimiento para asegurar que la contabilidad registrada del equipo es comparada con el equipo actual al menos anualmente y se toman medidas adecuadas con respecto a las discrepancias.

f) Se puede implementar la protección contra copias para prevenir la duplicación desautorizada o modificación de software, provisto que:

i. El método de protección contra copias es documentado por completo y entregado al Laboratorio de Certificación autorizado, para verificar que la protección funciona según lo provisto; o

ii. El programa o componente responsable de aplicar la protección contra copias puede ser verificado individualmente.

g) Antes de su eliminación o reutilización, los activos que contienen medios de almacenamiento se deben verificar para garantizar que cualquier software con licencia, así como la información de identidad personal y otra información confidencial se haya eliminado o sobrescrito de forma segura (es decir, no solo eliminado).

22.9 Registro de Activos Críticos

Se mantiene un Registro de Activos Críticos para cualquier activo que afecte la funcionalidad de la Plataforma Tecnológica o tenga influencia sobre cómo la plataforma almacena/maneja la Información de identificación personal y otra información confidencial. La estructura del Registro de Activos Críticos incluye componentes de hardware y software y las interrelaciones y dependencias de los componentes. Los siguientes elementos mínimos deben documentarse para cada activo:

- a) El nombre/definición de cada activo;
- b) Una identificación única que se asigna a cada activo individual;
- c) Un número de versión del activo listado;
- d) Identificar las características de los activos (Componente de la plataforma, base de datos, máquina virtual, hardware);
- e) El "propietario" responsable del activo;
- f) La ubicación geográfica de los activos del hardware;
- g) Códigos de relevancia sobre el papel del activo en el logro o la garantía de los siguientes criterios de clasificación:

i. Confidencialidad de Información de identificación personal y otra información confidencial (información de identificación y transacción);

ii. Integridad de la Plataforma Tecnológica, específicamente cualquier activo que afecte la funcionalidad de la plataforma y/o influya en cómo se almacena y/o maneja la información de identidad personal y otra información confidencial;

iii. Disponibilidad de la información de identidad personal y otra información confidencial; y

iv. Responsabilidad de la actividad del usuario y cuánta influencia tiene el activo en la actividad del usuario.

22.10 Accesos físicos y lógicos a la Plataforma Tecnológica

22.10.1 Auditoría

Los Titulares deben brindar al MINCETUR y/o entidad autorizada por MINCETUR, los accesos físicos o lógicos a la Plataforma Tecnológica para realizar una auditoría integral de los componentes o programas de control críticos, archivos críticos, servicios, servicios de integración entre Plataformas Tecnológicas, Bases de Datos, aplicaciones, entre otros componentes de software o hardware que MINCETUR considere necesarios.

Para el caso de acceso lógico el Titular debe brindar un método de acceso seguro mediante usuario y contraseña u otro mecanismo que permita realizar la auditoría integral de la Plataforma Tecnológica, teniendo en consideración lo siguiente:

a) El Titular debe establecer un mecanismo seguro de comunicación a su Plataforma Tecnológica y al de sus proveedores de servicios vinculados, así como permitir y facilitar en todo momento la auditoría remota al MINCETUR y/o entidad autorizada por MINCETUR, independientemente de la ubicación física de sus centros de datos;

b) El MINCETUR puede comunicar al Titular la fecha programada para la auditoría de la Plataforma Tecnológica, así como proporcionar información de las actividades a realizar y de ser necesario requerir el soporte especializado de un personal del Titular.

c) El personal designado por el Titular debe brindar las facilidades, accesos, permisos y privilegios necesarios al MINCETUR a fin de cumplir con la auditoría programada. El MINCETUR puede realizar las actividades de fiscalización

correspondientes y recabar los medios probatorios a que hubiere lugar conforme a lo establecido en el LPAG.

d) Si no se requiere lo contrario, debe entenderse que el acceso proporcionado al MINCETUR es de solo lectura y que cuenta con los permisos y privilegios necesarios para acceder a toda la Plataforma Tecnológica, servicios, aplicaciones, bases de datos, entre otros componentes de software o hardware considere necesarios sin ningún filtro. Finalizado el acceso el Titular deben cerrar el acceso seguro.

22.10.2 De la fiscalización y control en tiempo real de los juegos a distancia y de las apuestas deportivas a distancia

Los Titulares deben entregar al MINCETUR, los accesos remotos a la Plataforma Tecnológica donde se explota los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, a fin de permitir la fiscalización y control de las distintas modalidades de juegos y/o apuestas deportivas a distancia en explotación. Los accesos cuentan con canales de comunicación seguros mediante usuario y contraseña u otro método de acceso seguro que no permita vulnerabilidad de la seguridad de la Plataforma Tecnológica. Asimismo, se debe otorgar los privilegios necesarios para realizar la fiscalización.

El MINCETUR puede requerir el soporte especializado de un personal del Titular para realizar la fiscalización y control de la Plataforma Tecnológica. El MINCETUR puede realizar las actividades de fiscalización correspondientes y recabar los medios probatorios a que hubiere lugar conforme a lo establecido en el LPAG.

Sección 23. Integridad de Datos

23.1 Seguridad de datos

El Titular debe proveer un enfoque de seguridad dentro del entorno de producción para garantizar el almacenamiento y el procesamiento seguro de los datos. La Plataforma Tecnológica proporciona un medio lógico para asegurar la información de identificación personal y otra información confidencial, incluida la contabilidad, informes, eventos importantes u otros datos de jugadores y juegos, contra alteraciones, manipulaciones o accesos no autorizados.

a) Se deben implementar métodos para el procesamiento correcto de datos, incluyendo la validación de entradas y el rechazo de datos corrompidos.

b) El número de estaciones de trabajo donde las aplicaciones críticas o bases de datos asociadas pueden ser accedidos es limitado.

c) Encriptación o protección de contraseña o seguridad equivalente debe ser utilizado para los archivos y directorios conteniendo los datos. Si la encriptación no es usada, el Titular debe restringir la vista del contenido de dichos archivos y directorios para los usuarios, y como mínimo proporciona la segregación de las funciones de la plataforma y responsabilidades además de monitorear y registrar el acceso en dichos archivos y directorios por cualquier persona.

d) La operación normal de todo el equipo que contiene la información no debe incluir ninguna opción o mecanismo que pueda comprometer los datos.

e) Ningún equipo debe tener un mecanismo en el que un error resulte en el borrado automático de los datos.

f) Ningún equipo que mantiene los datos en su memoria debe permitir la retirada de la información, a menos que esta ha sido transferida a la base de datos u otro componente(s) seguro de la Plataforma Tecnológica.

g) La identificación de identidad personal y otra información sensible deben ser almacenados en áreas del servidor que son encriptados y asegurados contra el acceso sin autorización, ambos externo e interno.

h) Las bases de datos de producción que contienen los datos deben formar parte de una red separada del servidor de cualquier interfaz del jugador.

i) Los datos deben ser mantenidos en todo momento independientemente de si el servidor tiene el suministro eléctrico.

j) Los datos deben ser almacenados de una forma para prevenir la pérdida de datos cuando se reemplazan las partes o módulos durante el mantenimiento normal.

23.2 Alteración de los datos

La alteración de los datos de contabilidad, reportes o eventos significativos no es permitida sin controles de acceso supervisado. En caso de cualquier cambio en los datos, la siguiente información debe ser documentada o registrada:

- Número de identificación único para la alteración;
- Elemento de datos alterado;
- Valor del elemento de datos antes de la alteración;
- Valor del elemento de datos después de la alteración;
- Fecha y hora de la alteración; y
- Personal que realizó la alteración (identificación del usuario).

23.3 Frecuencia del respaldo

La implementación del plan de respaldo debe ocurrir al menos diariamente o según es especificado por el MINCETUR, sin embargo, todos los métodos son revisados caso por caso.

23.4 Respaldo de los Medios de Almacenamiento

Registros de auditoría, bases de datos de la Plataforma Tecnológica, y cualquier otra información de identidad personal o datos de juego pertinentes deben ser almacenados usando métodos de protección razonables. La Plataforma Tecnológica debe ser diseñado para proteger la integridad de estos datos en el evento de un fallo. Copias redundantes de estos datos deben ser mantenidos en la plataforma con soporte abierto para respaldos y restauración, de forma que ningún fallo de una sola parte de la plataforma pueda causar la pérdida o corrupción de datos.

a) El respaldo debe estar contenido en medios físicos no volátiles, o una implementación equivalente de la arquitectura, de forma que, si los medios de almacenamiento primario fallan, las funciones de la Plataforma Tecnológica y el proceso de auditoría de estas funciones puede continuar sin pérdida de los datos críticos. Si se utilizan unidades de disco duro como medio de copia de seguridad, se garantiza la integridad de los datos en caso de falla del disco.

b) Cuando el proceso de respaldo finaliza, los medios de respaldo son transferidos inmediatamente a una ubicación separada físicamente de la ubicación de los servidores y datos siendo respaldados (para almacenamiento temporario y permanente).

i. La ubicación de almacenamiento debe ser segura para prevenir el acceso sin autorización y provee protección adecuada para prevenir la pérdida permanente de los datos.

ii. Los archivos de datos de respaldo y componentes de recuperación de datos deben ser gestionados con al menos el mismo nivel de seguridad y controles de acceso que la plataforma.

c) Si la copia de seguridad se almacena en una Plataforma Tecnológica en la nube, se puede almacenar otra copia en una plataforma o región en la nube diferente.

23.5 Fallo de la Plataforma Tecnológica

La Plataforma Tecnológica debe tener suficiente redundancia y modularidad de forma que, si un solo componente o parte de un componente falla, las funciones de la Plataforma Tecnológica y el proceso de auditoría de estas funciones puede continuar sin pérdida de los datos críticos. Cuando dos o más componentes están vinculados, se debe establecer un procedimiento para que la Plataforma Tecnológica y los componentes se prueben

después de la instalación, pero antes de su uso en un entorno de producción para verificar que:

- a) El proceso de todas las operaciones de juego entre los componentes no debe ser afectado negativamente por el reinicio o recuperación de ningún componente (las transacciones no deben ser perdidas o duplicadas a causa de la recuperación de un componente o el otro); y
- b) Después del reinicio o recuperación, los componentes deben sincronizar último el estado de todas las transacciones, datos, y configuraciones.

23.6 Contabilidad de reinicio maestro

El Titular debe tener la habilidad para identificar y procesar correctamente situaciones en las que ha ocurrido un reinicio maestro de cualquier componente que afecta las operaciones de juego.

23.7 Requisitos para la recuperación

En caso de un fallo catastrófico en el que la Plataforma Tecnológica no puede ser reiniciado de ninguna otra manera, debe ser posible restaurar la Plataforma Tecnológica desde el último punto de respaldo y recuperarlo por completo. El contenido de este respaldo debe incluir la siguiente información crítica incluyendo, pero no limitado a:

- a) La información registrada especificada bajo la sección "Información que debe ser mantenida" contenidos en los Estándares Técnicos I y II aprobado;
- b) Información específica del sitio o local, así como la configuración, cuentas de seguridad, etc.;
- c) Claves actuales de encriptación de la Plataforma Tecnológica; y
- d) Cualquier otro parámetro de la plataforma, modificaciones, reconfiguración (incluyendo sitios o locales participantes), adiciones, combinaciones, eliminaciones, ajustes y cambios de parámetro.

23.8 Soporte de Plataforma Tecnológica de alimentación ininterrumpida (UPS por sus siglas en inglés)

Todos los componentes de la Plataforma Tecnológica deben ser provistos con alimentación primaria adecuada. Cuando el servidor es una aplicación independiente, este debe tener un sistema de alimentación ininterrumpida (UPS) conectado y debe tener suficiente capacidad para permitir un apagado correcto que retiene toda la información de identidad personal y otra información sensible durante una pérdida de energía. Es aceptable que la plataforma sea un componente de una red que es soportada por un UPS para toda la red provisto que el servidor está incluido como un dispositivo protegido por el UPS. Se debe utilizar un sistema de protección de sobretensión si este no está incorporado en el UPS.

23.9 Plan de continuidad de operaciones y recuperación en caso de desastre

Se debe establecer un plan de continuidad de operaciones y recuperación en caso de desastre para reanudar las operaciones de juego si el entorno de producción de la Plataforma Tecnológica queda inoperativo. Dicho plan considera los desastres, incluidos, entre otros, los causados por el clima, el agua, las inundaciones, los incendios, los derrames y accidentes ambientales, la destrucción maliciosa, los actos de terrorismo o guerra, y las contingencias como huelgas, epidemias, pandemias, etc. El plan de continuidad de operaciones y recuperación en caso de desastre debe:

- a) Incluir un método de almacenar la información de identidad personal y otra información sensible, incluyendo datos de juegos, para minimizar las pérdidas. Si la reproducción asíncrona es utilizada, se debe describir el método para recuperar la información o la pérdida potencial de información debe ser documentada;

- b) Definir las circunstancias por las cuales el plan es invocado;

c) Incluir el establecimiento de un sitio de recuperación físicamente separado del sitio. La utilización de plataformas en la nube para este propósito se evalúa caso por caso;

d) Contener guías de recuperación detallando las fases técnicas requeridas para restablecer la funcionalidad del juego en el sitio de recuperación; y

e) Incluir el proceso requerido para reanudar las operaciones administrativas de las actividades del juego después de la activación de la plataforma recuperado en varios escenarios adecuados para el contexto operacional de la plataforma.

Sección 24. Comunicaciones

En esta sección se desarrollan los métodos de comunicación por cable e inalámbricos, incluyendo las comunicaciones realizadas vía la internet o una red pública o de terceros.

24.1 Conectividad

Solamente los dispositivos autorizados deben estar permitidos para establecer la comunicación entre los componentes críticos de la Plataforma Tecnológica. La Plataforma Tecnológica debe proveer un método para:

- a) Registrar y dar de baja los componentes críticos;
- b) Activar y desactivar componentes críticos específicos;
- c) Asegurar que únicamente los componentes críticos registrados y activados puedan participar en las operaciones de juego; y
- d) Asegurar que la condición predeterminada para los componentes críticos es de no registrado y desactivado.

24.2 Protocolo de comunicación

Cada componente de la Plataforma Tecnológica debe funcionar según es indicado por un protocolo de comunicación seguro documentado.

a) Todos los protocolos deben utilizar tecnología de comunicación que contiene mecanismos para la detección de errores y recuperación adecuada, la cual está diseñada para prevenir la intrusión, interferencia, interceptación y manipulación. Todas las implementaciones alternativas son revisadas caso por caso.

b) Todas las comunicaciones de datos críticas para el juego o la gestión de la cuenta de juego emplean el cifrado y la autenticación.

c) Las comunicaciones en la red segura solo deben ser posible entre componentes críticos aprobados que han sido registrados y autenticados como válidos en la red. No se debe permitir la comunicación desautorizada entre componentes y/o puntos de acceso.

d) Las comunicaciones se refuerzan para ser inmunes a todos los posibles ataques de mensajes con formato incorrecto.

e) Después de una interrupción o apagado de la Plataforma Tecnológica, la comunicación con todos los componentes necesarios para la operación de la plataforma no se establece y autentica hasta que la rutina de reanudación del programa, incluidas las auto comprobaciones, se complete con éxito.

24.3 Comunicación sobre la Internet/redes públicas

La comunicación entre todos los componentes de la Plataforma Tecnológica, incluyendo dispositivos del jugador remoto, que es realizada sobre la internet/redes públicas, debe ser asegurada ya sea encriptando los paquetes de datos o utilizando un protocolo de comunicaciones seguro para asegurar la integridad y confidencialidad de la transmisión. La información de identificación personal, información confidencial, apuestas, resultados, información financiera, e información de las transacciones del jugador siempre deben ser encriptados sobre la internet/red pública y protegidos contra la transmisión

incompleta, desvíos erróneos, modificación de mensajes sin autorización, divulgación, duplicación o reproducción.

24.4 Gestión de seguridad de la red

Las redes deben ser separadas lógicamente de manera que no haya tráfico en un enlace de la red que no pueda ser mantenido por el anfitrión del enlace. Los siguientes requisitos aplican:

a) Todas las funciones de la gestión de la red deben autenticar todos los usuarios en la red y encriptar todas las comunicaciones de la gestión de la red.

b) El fallo de un solo ítem no debe resultar en la denegación de servicio.

c) Un sistema de detección de intrusión/sistema de prevención de intrusión (IDS/IPS) debe ser instalado el cual incluye uno o más componentes que puede recibir comunicaciones internas y externas, además de detectar o evitar:

i. Ataques de denegación de servicio distribuido (DDOS);

ii. Conjunto de órdenes programadas (shellcode) atravesando la red;

iii. Redireccionamiento (spoofing) del protocolo de resolución de direcciones (ARP); y

iv. Otros indicadores de ataque de "Intermediarios" y cortar la comunicación inmediatamente si es detectado.

d) En adición a los requisitos en (c), un IDS/IPS instalado en la WLAN debe tener la capacidad para:

i. Escanear la red para puntos de acceso clandestinos o desautorizados o dispositivos conectados en cualquier punto de acceso de la red por lo menos trimestralmente;

ii. Desactivar automáticamente cualquier dispositivo desautorizado o clandestino conectado a la Plataforma Tecnológica; y

iii. Mantener un registro del historial de todos los accesos inalámbricos por al menos los noventa días anteriores o según es especificado por el MINCETUR. Este registro debe contener información completa sobre todos los dispositivos inalámbricos en el sitio o local y puede ser reconciliado con todos los demás dispositivos de red dentro del sitio o lugar.

e) El equipo de comunicación de la red (NCE) debe cumplir con los requisitos siguientes:

i. El NCE debe ser construido de forma que es resistente a daños físicos del hardware o corrupción del firmware/software contenido por el uso normal.

ii. El NCE debe estar físicamente asegurado contra el acceso sin autorización.

iii. Las comunicaciones de la Plataforma Tecnológica vía el NCE deben ser lógicamente seguras contra el acceso sin autorización.

iv. El NCE con almacenamiento limitado debe, si el registro de auditoría está lleno, desactivar toda la comunicación o descargar los registros en un servidor de registros dedicado.

f) Todos los puntos de entrada y salida de la red se identifican, gestionan, controlan y supervisan las 24 horas, los 7 días de la semana. Adicionalmente:

i. Todos los núcleos de la red, servicios y puertos de conexión deben ser seguros para prevenir el acceso de la red sin autorización; y

ii. Los servicios no usados y puertos no indispensables deben ser físicamente bloqueados o desactivados por software si es posible.

g) En la nube y entornos virtualizados, los servidores redundantes no deben ejecutar bajo el mismo hipervisor. Adicionalmente:

i. Cada instancia de servidor puede realizar solo una función; y

ii. Se consideran mecanismos alternativos de seguridad equivalente a medida que la tecnología avance.

h) Protocolos sin estado, tales como el protocolo de datagramas de usuario (UDP), no deben ser usados para información confidencial sin transporte con estado. Por favor tome nota que, aunque el protocolo de transporte de hipertexto (HTTP) es técnicamente sin estado, cuando es ejecutado en el protocolo de control de transmisión (TCP) el cual es con estado, esto es permitido.

i) Todos los cambios en la infraestructura de la red (configuración del equipo de comunicación de la red) deben ser registrados.

j) Detectores de virus y/o programas de detección deben ser instalados en todas las plataformas. Estos programas deben ser actualizados regularmente para escanear para nuevas variedades de virus.

k) El Titular debe monitorear la Plataforma Tecnológica y la red para prevenir, detectar, mitigar y responder a los ataques cibernéticos.

24.5 Ataques Activos y Pasivos

Deben existir medidas apropiadas para detectar, prevenir, mitigar y responder a ataques técnicos activos y pasivos comunes. El Titular debe tener un procedimiento establecido para recopilar información sobre amenazas cibernéticas y actuar de manera adecuada.

24.6 Informática Móvil y Comunicaciones

Se establece una política formal y se adoptan medidas de seguridad apropiadas para proteger contra los riesgos del uso de la informática móvil y las instalaciones de comunicación. No se permite el teletrabajo, excepto en circunstancias en que se pueda garantizar la seguridad del punto final.

Sección 25. Proveedores de servicios de terceros

25.1 Comunicación de terceros

Cuando se implementa la comunicación con proveedores de terceros, así como programas de fidelización del jugador, servicios de seguridad de la información, servicios de la nube, servicios de juego en vivo y servicios de verificación de identidad, los siguientes requisitos aplican:

a) La Plataforma Tecnológica debe tener la capacidad para la comunicación segura con proveedores de servicio de terceros usando encriptación y autenticación fuerte.

b) Todos los eventos de registro involucrando servicios de terceros debe ser registrado en archivo de auditoría.

c) La comunicación con proveedores de servicio de terceros no debe interferir o deteriorar las funciones normales de la Plataforma Tecnológica.

i. Los datos de proveedores de servicio de terceros no deben afectar la comunicación del jugador.

ii. Los proveedores de servicio de terceros deben estar en una red segmentada separada de los segmentos de red que alojan conexiones de jugadores.

iii. El juego debe ser desactivado en todas las conexiones de la red excepto por aquellos dentro del entorno de producción.

iv. La Plataforma Tecnológica no debe enviar paquetes de datos de proveedores de servicio de terceros directamente al entorno de producción y viceversa.

v. La Plataforma Tecnológica no debe actuar como un enrutador de IP entre el entorno de producción y proveedores de servicio de terceros.

25.2 Servicios de terceros

Las funciones de seguridad y responsabilidades de proveedores de servicio de terceros deben ser definidos y documentados. El Titular debe establecer políticas y procedimientos para gestionarlas y monitorear su cumplimiento con los requisitos de seguridad aplicables.

a) Los acuerdos con proveedores de servicio de terceros que incluyen el acceso, procesamiento, comunicación o gestión de la Plataforma Tecnológica y/o sus componentes, o agregan productos o servicios en la plataforma y/o sus componentes deben cubrir todos los requisitos de seguridad aplicables.

b) Los servicios, reportes y registros provistos por los proveedores de servicio de terceros deben ser monitoreados y revisados anualmente o según es requerido por el MINCETUR.

c) Cambios en la provisión de proveedores de servicio de terceros, incluyendo mantener y mejorar la política de seguridad existente, procedimientos y controles, deben ser gestionados considerando la criticidad de las plataformas y procesos incluidos y la reevaluación de riesgos.

d) Los derechos de acceso de los proveedores de servicio de terceros en la plataforma y/o sus componentes deben ser removidos después de la terminación del contrato o acuerdo o ajustados después de un cambio.

25.3 Procesamiento de Datos de Terceros

Se debe evitar que los proveedores de servicios de terceros no autorizados vean o alteren la información de identidad personal y otra información confidencial. Cuando la información de identidad personal y otra información confidencial se comparte con proveedores de servicios de terceros, se establecen acuerdos formales de procesamiento de datos que establezcan los derechos y obligaciones de cada parte con respecto a la protección de la información de identidad personal y otra información confidencial. Cada acuerdo de procesamiento de datos debe establecer:

- a) El objetivo y duración del procesamiento;
- b) La naturaleza y el propósito del procesamiento;
- c) El tipo de datos a procesar;
- d) Cómo se almacenan los datos;
- e) El detalle de la seguridad que rodea los datos;
- f) Los medios utilizados para transferir los datos de una organización a otra;
- g) Los medios utilizados para recuperar datos sobre ciertas personas;
- h) Se cumple el método para garantizar un programa de retención;
- i) Los medios utilizados para eliminar los datos; y
- j) Las categorías de datos.

Sección 26. Controles técnicos

26.1 Redireccionamiento de las Plataformas Tecnológicas

El Titular establece los procedimientos y mecanismos necesarios para garantizar que todas las conexiones realizadas sean redireccionadas a la Plataforma Tecnológica especificado en este documento.

El Titular debe redireccionar el ingreso realizado por el jugador de una Plataforma Tecnológica no autorizada en el país, a una Plataforma Tecnológica que cuente con dicha autorización, en los casos en los que ambas Plataformas Tecnológicas pertenezcan a un mismo titular. El redireccionamiento debe ser realizado hacia el sitio web (dominio con la extensión) comunicado al MINCETUR conforme a lo señalado en el artículo 12 del presente Reglamento.

Estos mecanismos deben ser claramente identificados, registrados y auditados.

26.2 Requisitos del sistema de nombres de dominio (DNS)

Los siguientes requisitos aplican a los servidores usados para resolver consultas del sistema de nombres de dominio (DNS) públicas o externas usadas en asociación con la Plataforma Tecnológica.

a) El Titular debe utilizar un servidor DNS primario seguro y un servidor DNS secundario seguro que están separados lógicamente y físicamente el uno del otro.

b) El servidor DNS primario debe estar físicamente ubicado en un centro de datos seguro o un anfitrión virtualizado en un hipervisor asegurado adecuadamente o equivalente.

c) El acceso físico y lógico al servidor(es) DNS debe(n) ser restringido al personal autorizado.

d) No se deben permitir las transferencias de zona hacia anfitriones arbitrarios.

e) Un método para prevenir el envenenamiento de caché, así como extensiones de seguridad DNS (DNSSEC), es requerido.

f) Se debe establecer la autenticación de múltiples factores.

g) Se debe establecer el bloqueo de registro, de manera que cualquier solicitud para cambiar el servidor(es) debe ser verificada manualmente.

26.3 Controles criptográficos

Una política sobre el uso de controles criptográficos para la protección de información debe ser desarrollada e implementada.

a) La información de identificación personal y otra información confidencial deben ser encriptados si atraviesan una red con un nivel de confianza menor. El cifrado también se aplica para dicha información de identidad personal y otra información confidencial almacenada en dispositivos portátiles (computadoras portátiles, dispositivos USB, etc.).

b) Datos que no requieren ser ocultados pero que son autenticados deben usar algún tipo de tecnología de autenticación de mensajes.

c) La autenticación debe utilizar un certificado de seguridad de una organización aprobada, que contenga información sobre a quién pertenece, por quién fue emitido, fechas válidas, un número de serie u otra identificación únicos que pueda usarse para verificar el contenido del certificado.

d) El nivel de encriptación usado debe ser adecuado para la sensibilidad de los datos.

e) El uso de algoritmos de encriptación debe ser revisado periódicamente para verificar que los algoritmos de encriptación actuales son seguros.

f) El método de encriptación incluye el uso de diferentes claves de encriptación para que los algoritmos de encriptación se puedan cambiar o reemplazar para corregir las debilidades tan pronto como sea práctico. Se revisan otras metodologías caso por caso.

g) Las claves de encriptación deben ser mantenidas en un medio de almacenamiento seguro y redundante después de que las mismas hayan sido encriptadas por un método de encriptación diferente y/o usando una clave de encriptación diferente.

26.4 Gestión de la clave de encriptación

La gestión de las claves de encriptación debe utilizar procesos específicos establecidos por el Titular y/o MINCETUR, los cuales deben cubrir lo siguiente:

a) Obtener o generar claves de encriptación y almacenarlas;

b) Gestión de expiración de las claves de encriptación, si es aplicable;

c) Revocar claves de encriptación;

d) Cambio seguro del conjunto de claves de encriptación; y

e) Recuperar datos encriptados con una clave de encriptación revocada o expirada durante un período específico después de que la clave de encriptación queda invalidada.

26.5 Refuerzo de Componentes Críticos

Los procedimientos de configuración para componentes críticos deben abordar todas las vulnerabilidades de seguridad conocidas y ser coherentes con las mejores prácticas aceptadas por la industria para el fortalecimiento de la Plataforma Tecnológica. La idoneidad y efectividad de

los pasos tomados para reforzar los componentes críticos se evalúan periódicamente y, si corresponde, se realizan cambios para mejorar el refuerzo. Estos procedimientos de configuración deben incluir lo siguiente:

- a) Todos los parámetros de configuración estándar o predeterminados se eliminan de todos los componentes donde se presente un riesgo de seguridad;
- b) Solo se implementa una función principal por servidor para evitar que las funciones que requieren diferentes niveles de seguridad coexistan en el mismo servidor;
- c) Se implementan características de seguridad adicionales para cualquier servicio, protocolo o demonio (daemon) requerido que se considere inseguro;
- d) Los parámetros de seguridad de la plataforma se configurarán para evitar el mal uso; y
- e) Se eliminan todas las funcionalidades innecesarias, como scripts, controladores, características, subsistemas, sistemas de archivos y servidores web innecesarios.

26.6 Generación y Almacenamiento de Registros

Deben existir procedimientos para monitorear y administrar centralmente las actividades de los usuarios, las excepciones y los eventos de seguridad de la información. Los registros que registren estos elementos son:

- a) Generado en cada componente crítico de la Plataforma Tecnológica para monitorear y rectificar anomalías, fallas y alertas;
- b) Almacenado durante un período apropiado para ayudar en futuras investigaciones y monitoreo de control de acceso;
- c) Protegido contra la manipulación y el acceso no autorizado; y
- d) Revisado periódicamente utilizando un proceso documentado. Se mantiene un registro de cada revisión.

Sección 27. Acceso remoto y firewalls

27.1 Seguridad de acceso remoto

Acceso remoto es definido como cualquier acceso desde fuera de la Plataforma Tecnológica o red de la Plataforma Tecnológica incluyendo el acceso desde otras redes en el mismo sitio o local debe:

- a) Ser realizado vía un método seguro, como un proceso de autenticación de múltiples factores;
- b) Tener la opción para ser desactivado;
- c) Aceptar solamente las conexiones remotas permitidas por la aplicación de firewall (cortafuegos) y la configuración de la Plataforma Tecnológicas;
- d) Ser limitado a únicamente las funciones de la aplicación necesarias para que los usuarios desempeñen sus funciones de trabajo:

i. Ninguna funcionalidad remota de administración del usuario sin autorización (agregando usuarios, cambio de permisos, etc.) es permitida; y

ii. Está prohibido el acceso sin autorización a la Plataforma operativo o a cualquier base de datos aparte de para obtener información utilizando las funciones existentes.

27.2 Procedimientos de acceso remoto y proveedores

Se debe establecer un procedimiento para el acceso remoto estrictamente controlado. El proveedor puede acceder a la Plataforma Tecnológica y sus componentes asociados remotamente para el soporte del producto y del usuario o actualización/mejoras, mientras que los permita el Titular o el MINCETUR. Este acceso remoto debe utilizar cuentas de usuario reservadas para este fin que son:

- a) Monitoreadas continuamente por el Titular;
- b) Desactivadas cuando no están en uso; y

c) Restringidas por controles lógicos de seguridad para acceder solamente la aplicación(es) y/o base(s) de datos para el soporte del producto y usuario o proveer actualizaciones/mejoras.

27.3 Registro de actividad del acceso remoto

La aplicación del acceso remoto debe mantener un registro de actividad que se actualiza automáticamente presentando toda la información de acceso remoto, incluyendo:

- a) Identificación del usuario(s) que realizó y/o autorizó el acceso remoto;
- b) Direcciones IP remotas, números de puerto, protocolos, y donde sea posible, direcciones MAC;
- c) Fecha y hora en que se realizó la conexión y la duración de la conexión; y
- d) Actividad durante la sesión, incluyendo las áreas específicas accedidas y los cambios realizados.

Este registro de actividad se revisa periódicamente según lo requiere el Titular y/o el MINCETUR.

27.4 Firewalls

Todas las comunicaciones, incluyendo el acceso remoto, deben pasar por al menos un firewall (cortafuegos) aprobado al nivel de la aplicación. Esto incluye las conexiones hacia y desde cualquier anfitrión no de la plataforma usado por el Titular.

- a) El firewall debe estar localizado en el límite entre dos dominios de seguridad distintos;
- b) Un dispositivo en el mismo dominio de transmisión que el anfitrión de la Plataforma Tecnológica no debe tener una utilidad que permita establecer una ruta alternativa para la red que eluda el firewall;
- c) Cualquier ruta alternativa de la red que existe para el propósito de redundancia también debe pasar a través de por lo menos un firewall a nivel de aplicación;
- d) Solamente aplicaciones relacionadas al firewall pueden residir en el firewall;
- e) Solamente un número limitado de cuentas de usuario pueden estar presentes en el firewall (administradores de la red o plataforma solamente);
- f) El firewall debe rechazar todas las conexiones excepto aquellas que han sido aprobadas específicamente;
- g) El firewall debe rechazar todas las conexiones desde localizaciones que no deben residir en la red en la que la plataforma originó (direcciones RFC1918 en el lado público de un firewall de la internet); y
- h) El firewall solo debe permitir el acceso remoto mediante encriptación que cumpla con los estándares actuales aceptados por la industria, como ISO/IEC 19790, FIPS 140-2 o equivalente.

27.5 Registros de auditoría de firewall

Los firewalls utilizados para proteger el entorno de producción deben poder registrar la información de auditoría de una manera para preservar y asegurar la información contra pérdidas o alteraciones. Esta información incluye lo siguiente:

- a) Todos los cambios en la configuración del firewall;
- b) Todos los intentos de conexión con éxito y sin éxito a través del firewall; y
- c) Las direcciones IP de origen y destino, números de puertos, protocolos, y si es posible, direcciones MAC.

Un parámetro configurable "intentos de conexión sin éxito" puede ser utilizado para denegar más solicitudes de conexión cuando se excede el límite predeterminado. El administrador de la Plataforma Tecnológica también debe ser notificado.

Sección 28. Gestión de Cambio

El Titular comunica al MINCETUR anualmente la política de gestión de cambio para procesar la actualización de la

Plataforma Tecnológica y sus componentes basados en la predisposición para frecuentes mejoras en la plataforma y la tolerancia de riesgos seleccionada. Para plataformas que requieren actualizaciones con frecuencia, un programa de gestión de cambios basado en riesgo puede ser utilizado para mejorar la eficiencia de la actualización. La gestión de cambio basados en riesgo típicamente incluye una categorización de los cambios propuestos basado en el impacto regulatorio y definen los procedimientos de certificación asociados para cada categoría. El Laboratorio de Certificación autorizado evalúa la plataforma y las modificaciones futuras conforme con la política de gestión de cambio comunicadas al MINCETUR.

28.1 Criterios para la valoración de gestión de cambios sustanciales y no sustanciales

El Titular debe evaluar si el cambio resulta de carácter "sustancial" o no, teniendo en cuenta los criterios de valoración establecidos en el presente Estándar Técnico, así como el MINCETUR pueda establecer en Directivas de obligatoriedad cumplimiento.

a) La calificación de un cambio como "sustancial" debe basarse en la evaluación de los criterios que se detallan a continuación entre otros:

- i. El impacto que pueda generar la vulneración de una norma vigente;
- ii. Los principios de juego responsable;
- iii. El correcto funcionamiento de los juegos que se encuentre operando;
- iv. La autenticidad y correcto procesamiento de las apuestas;
- v. La trazabilidad de las operaciones realizadas;
- vi. El correcto funcionamiento de la Plataforma Tecnológica;
- vii. La seguridad de los juegos y especialmente en el acceso del jugador;
- viii. Las recuperaciones de datos ante cualquier ocurrencia en las Plataformas Tecnológica que requieren una gran complejidad;
- ix. Las dependencias entre los elementos hardware, software y de red que constituyen la Plataforma Tecnológica y el acoplamiento que puede existir entre sus diferentes componentes;

b) El Titular de manera justificada determine que el cambio no es sustancial, puede proceder a realizar el cambio, sin que sea necesario realizar ninguna comunicación al Laboratorio de Certificación autorizado. Entre los cambios no sustanciales se encuentran los siguientes:

- i. Instalación o cambios en los componentes de software y/o hardware de respaldo;
- ii. Adición o eliminación de usuarios;
- iii. Mantenimiento de la base de datos que modifique o elimine datos no críticos de la base de datos;
- iv. Interrupciones programadas o mantenimiento de cualquier infraestructura de proveedor de servicios de red;
- v. Interrupciones programadas o mantenimiento de cualquier infraestructura eléctrica (generador, ATS, UPS, PDU, etc.); o
- vi. Instalación de parches de seguridad del sistema operativo;
- vii. Imágenes de fondo, esquemas de color, o similares actualizaciones auxiliares del frente al cliente.

c) Cuando el Titular de manera justificada determine que el cambio es sustancial, previo al despliegue debe someter a evaluación técnica ante un Laboratorio de Certificación autorizado el cambio a realizar. Entre los cambios que califican como sustanciales, tenemos los siguientes:

- i. Cambios en las reglas del cortafuegos;
- ii. Mantenimiento de la base de datos;
- iii. Cambios en la ubicación física de los datos primarios de respaldo regulados, que implique un cambio crítico que afecte la operación de la Plataforma Tecnológica;

iv. Cualquier cambio o adición de un componente físico de hardware, que implique un cambio crítico que afecte la operación de la Plataforma Tecnológica;

v. Cambios en los componentes lógicos no relacionados con el juego de la Plataforma Tecnológica que no sean de carácter benigno

vi. Implementación de una nueva característica de juego o un cambio en cualquier lógica que afecte las apuestas o la lógica del juego;

vii. Un cambio que afecte los informes reglamentarios requeridos o los datos utilizados para la conciliación financiera;

viii. Un cambio que afecte al manejo o almacenamiento de información de identificación personal; o

ix. Un cambio para incorporar los requisitos reglamentarios actualizados.

d) Todos los cambios realizados sobre la Plataforma Tecnológica deben ser registrados y pueden ser objeto de un posterior análisis y auditoría por parte del MINCETUR. En caso de que el MINCETUR considere sustancial algunos de los cambios realizados sin su autorización, esta puede requerir el retiro de los cambios sin perjuicio del inicio del proceso sancionatorio que corresponda.

28.2 Cambio por emergencia extraordinaria

El Titular puede efectuar cambios considerados como sustanciales siempre que califiquen como una emergencia extraordinaria.

a) El Titular tiene hasta dos (2) días posteriores al cambio para comunicar dicho cambio de manera motivada al MINCETUR, a través de los medios disponibles. El informe debe acreditar las circunstancias excepcionales de urgencia y el riesgo, ya sea potencial o no, que conlleva para la seguridad de la Plataforma Tecnológica.

b) En el caso de calificar como cambio como sustancial, el Titular tiene un plazo de diez (10) días para iniciar el proceso de certificación del cambio realizado.

28.3 Procedimiento de control de cambios del programa

El procedimiento de control de cambios del programa debe ser adecuado para asegurar que solo versiones de programas autorizadas son implementadas en el entorno de producción. Estos controles de cambios deben incluir:

a) Un control de versión de software adecuado o mecanismo para todos los componentes, código fuente y controles binarios;

b) Mantener registros de todas las instalaciones nuevas y/o modificaciones en la Plataforma Tecnológica, incluyendo:

- i. La fecha de la instalación o modificación;
- ii. Detalles del motivo o carácter de la instalación o cambio, software nuevo, reparación del servidor, modificaciones significantes de la configuración;
- iii. El/los componente(s) a cambiar, incluido el número de identificación único del Registro de Activos Críticos, la información de versión y, si el componente que se cambia es hardware, la ubicación física de este componente;
- iv. La identidad del usuario(s) realizando la instalación o modificación;
- v. La identidad del/los usuario (s) responsable (s) de autorizar la instalación o modificación; y
- vi. Calificación motivada del cambio como sustancial o no sustancial;

c) Una estrategia para cubrir el potencial de una instalación fallida o un problema de campo con uno o más cambios implementados bajo el proceso de gestión de cambios:

i. Cuando una parte externa, como una tienda de aplicaciones, es una parte interesada en el proceso de lanzamiento, esta estrategia cubre la gestión de

lanzamientos a través de la parte externa. Esta estrategia puede tener en cuenta la gravedad del problema;

ii. De lo contrario, esta estrategia debe cubrir para revertir a la última implementación (rollback o plan de reducción), incluyendo el respaldo completo de versiones previas de software y un ensayo del plan de reducción antes de la implementación del entorno de reducción;

d) Una política que incluye procedimientos para cambios de emergencia;

e) Procedimientos para los ensayos y migración de cambios, incluida la identificación de personal autorizado para la firma antes de la liberación;

f) Segregación de funciones dentro del proceso de liberación; y

g) Procedimientos para asegurar que la documentación técnica y del usuario es actualizada como resultado del cambio.

28.4 Ciclo de vida de desarrollo de la Plataforma

La adquisición y desarrollo de software nuevo debe utilizar procesos específicos establecidos por el Titular, Titular de la plataforma y/o MINCETUR.

a) El entorno de producción debe estar separado lógicamente y físicamente de los entornos de desarrollo y ensayos. Cuando las plataformas de la nube son usadas, no puede existir una conexión directa entre el entorno de producción y ningún otro entorno.

b) La delegación de responsabilidades entre el Titular y/o el proveedor se establece cuando corresponda.

c) Se debe establecer un método documentado para desarrollar el software de forma segura:

i. Siguiendo los estándares de la industria y/o las mejores prácticas para la codificación; y

ii. Incorporar la seguridad de la información durante todo el ciclo de vida.

d) La metodología de prueba documentada debe incluir disposiciones para:

i. Verificar que el software de ensayos no es desplegado en el entorno de producción; y

ii. Prevenir el uso de información de identificación personal actual y confidencial, u otros datos primarios de producción durante las pruebas.

e) Toda la documentación relacionada con el desarrollo de la aplicación y software debe estar disponible y ser mantenida por la duración de su ciclo de vida.

28.5 Parches de actualización

El Titular debe tener políticas de parche, ya sea desarrollado y respaldado por Titular de la Plataforma Tecnológica o por un proveedor de servicios externo. Todos los parches deben ser ensayados cuando sea posible en un entorno de desarrollo y ensayos configurado idénticamente al entorno de producción objetivo, los ensayos del parche deben ser gestionados para el riesgo, ya sea por aislamiento o removiendo el componente no ensayado de la red o aplicando el parche y ensayándolo después.

Sección 29. Pruebas Técnicas de Seguridad

29.1 Pruebas Periódicas de Seguridad

Se deben realizar anualmente, pruebas técnicas de seguridad en el entorno de producción para garantizar que no existen vulnerabilidades poniendo en riesgo la seguridad y operación de las Plataformas Tecnológica.

a) Estos ensayos deben consistir en un método de evaluación de seguridad mediante una simulación de ataque por terceros utilizando una metodología reconocida, y el análisis de vulnerabilidades consiste en la identificación y cuantificación pasiva de los riesgos potenciales de la plataforma.

b) Intentos de acceso sin autorización deben ser realizados hasta en el nivel de acceso más alto posible y deben ser completados con y sin las credenciales de autenticación disponibles (ensayos de tipo caja blanca/caja negra). Estos permiten hacer las evaluaciones de las plataformas operativas y configuraciones de hardware, incluyendo, pero no limitado a:

i. Escaneo de puertos UDP/TCP;

ii. Identificación de pila y predicción de secuencia TCP para identificar plataformas operativas y servicios;

iii. Apropiación de anuncio de servicio público;

iv. Escaneo de la Web usando escáner de vulnerabilidad HTTP y HTTPS; y

v. Escaneo de enrutadores usando el protocolo de encaminamiento BGP (Border Gateway Protocol), protocolo de multidifusión de encaminamiento BGMP (Border Gateway Multicast Protocol) y protocolo simple de administración de red SNMP (Simple Network Management Protocol).

29.2 Evaluación de vulnerabilidad

El propósito de la evaluación de vulnerabilidad es para identificar vulnerabilidades, de las cuales se pueden aprovechar más tarde durante las pruebas de penetración haciendo consultas básicas con relación a los servicios ejecutando en las plataformas en cuestión. La evaluación de vulnerabilidad debe incluir al menos las siguientes actividades:

a) Evaluación de vulnerabilidad externa – El objetivo son los dispositivos de la red y servidores que son accesibles por terceros (ya sea una persona y una empresa), por medio de una dirección IP pública (expuesta públicamente), relacionada a la Plataforma Tecnológica desde el cual es posible acceder a la información de identidad personal y otra información confidencial.

b) Evaluación de vulnerabilidad interna – El objetivo son los servidores comunicados hacia el interior (en el DMZ, o en el LAN si no existe un DMZ) relacionados a la Plataforma Tecnológica desde el cual es posible acceder la información de identidad personal y otra información confidencial. Los ensayos de cada dominio de seguridad en la red interna deben ser realizados por separado.

29.3 Pruebas de penetración

El propósito de las pruebas de penetración es para aprovecharse de cualquier vulnerabilidad descubierta durante la evaluación de vulnerabilidad en cualquier aplicación expuesta públicamente o plataforma anfitrión de aplicaciones que procesan, transmiten y/o almacenan información de identidad personal y otra información confidencial. Las pruebas de penetración incluyen las siguientes actividades como mínimo:

a) Pruebas de penetración de niveles de la red – Esta prueba imita las acciones de un atacante actual aprovechándose de las deficiencias en la seguridad de la red y examina las plataformas para cualquier deficiencia que puede ser usada por un atacante externo para perturbar la confidencialidad, disponibilidad y/o integridad de la red.

b) Pruebas de penetración de niveles de la aplicación – Esta prueba usa utilidades para identificar deficiencias en las aplicaciones con escaneos autenticados y no autenticados, análisis de los resultados para remover positivos falsos, y pruebas manuales para confirmar los resultados de las utilidades y para identificar el impacto de las deficiencias.

29.4 Revisión de las reglas de firewall

Las reglas del firewall se revisan periódicamente para verificar la condición operativa del firewall y la efectividad de su configuración de seguridad y conjuntos de reglas, y se realizan en todos los firewalls perimetrales y los firewalls internos.

29.5 Escaneos Trimestrales de Vulnerabilidad

Los escaneos de vulnerabilidad de la red interna y externa se ejecutan al menos trimestralmente y después de cualquier cambio significativo en el Titular o en la infraestructura de la red.

a) Los procedimientos de prueba deben verificar que se realizaron cuatro escaneos internos y trimestrales en los últimos doce (12) meses y que se realizaron nuevos escaneos hasta que se resolvieron todas las vulnerabilidades de "riesgo medio" (CVSS 4.0 o superior) y/o se aceptaron mediante un programa formal de aceptación de riesgos. Los escaneos internos deben realizarse desde una perspectiva de escaneo autenticado. Los escaneos externos se pueden realizar desde una perspectiva no autenticada.

b) Los escaneos trimestrales pueden ser realizados por el Laboratorio de Certificación autorizado o a través de un empleado calificado del Titular.

c) La verificación de los escaneos debe ser presentada al MINCETUR trimestralmente y debe incluir un plan de remediación y cualquier plan de mitigación de riesgos para aquellas vulnerabilidades que no puedan ser resueltas.

APARTADO C

Sección 30. Auditoría para Proveedores de Servicio

Esta sección establece procedimientos y prácticas para la evaluación de proveedores de servicios particulares, que se revisan en una auditoría operativa como parte de la evaluación de la Plataforma Tecnológica, que incluye, entre otros, la evaluación de servicios de seguridad de la información, servicios en la nube, pagos de servicios (instituciones financieras, procesadores de pagos, etc.), servicios de juegos en vivo y cualquier otro servicio que pueda ofrecer directamente el Titular o que implique el uso de proveedores de servicios externos.

Sección 31. Servicios de Seguridad de la Información

31.1 Auditoría de la plataforma de Gestión de Seguridad de la Información (ISMS por sus siglas en inglés)

El Titular o un proveedor de servicios de seguridad de la información de terceros utilizado para proporcionar servicios de gestión, soporte, seguridad o recuperación de desastres para la plataforma se somete a una auditoría la Plataforma. La Plataforma de Gestión de Seguridad de la Información (SGSI de aquí en adelante) es revisado contra los principios comunes de seguridad de la información en relación con la confidencialidad, integridad y disponibilidad, como se cubre esta sección. Se permite aprovechar los resultados de auditorías previas realizadas por proveedores debidamente acreditados y personas calificadas, dentro del período de auditoría actual (por ejemplo, en el último año), contra estándares como ISO/IEC 27001, el NIST Cybersecurity Framework (CSF), o equivalente.

31.2 Política de Seguridad de la Información

Se aplica una política de seguridad de la información para describir el enfoque del SGSI para administrar la seguridad de la información y su implementación. La política de seguridad de la información debe:

a) Tener una disposición que requiere revisión a intervalos planificados y cuando ocurran cambios en la Plataforma Tecnológica o en los procesos del Titular que alteren el perfil de riesgo de la plataforma;

b) Ser aprobado por la gerencia y comunicado a todos los empleados del Titular y empleados relevantes de proveedores de servicios externos; y

c) Delinear las funciones y responsabilidades de seguridad de los empleados del Titular y los empleados

de proveedores de servicios externos relevantes para la operación, servicio y mantenimiento de la Plataforma Tecnológica y/o sus componentes;

31.3 Política de Control de Acceso

Se establece y documenta una política de control de acceso dentro del SGSI que se revisa periódicamente en función de los requisitos comerciales y de seguridad para el acceso físico y lógico al Plataforma Tecnológica y/o sus componentes.

a) Se establece un procedimiento formal de registro y cancelación de registro de usuario para otorgar y revocar el acceso al Plataforma Tecnológica y/o sus componentes.

b) La asignación de privilegios de acceso se restringe y controla en función de los requisitos comerciales y el principio del privilegio mínimo.

c) Los empleados solo tienen acceso a los servicios o instalaciones que hayan sido autorizados específicamente para usar.

d) Los empleados reciben capacitación adecuada sobre conciencia de seguridad y actualizaciones periódicas en las políticas y procedimientos de la organización según sea necesario para su función laboral.

e) La gerencia revisa los derechos de acceso de los usuarios a intervalos regulares utilizando un proceso formal.

f) Los derechos de acceso de los empleados al Plataforma Tecnológica y/o sus componentes se eliminan al finalizar su empleo, contrato o acuerdo, o se ajustan al cambiar.

31.4 Asignación de Responsabilidad de Seguridad

Las responsabilidades de seguridad deben documentarse e implementarse efectivamente dentro del SGSI.

a) Se establece formalmente un foro de seguridad compuesto por la administración para monitorear y revisar el SGSI a fin de garantizar su idoneidad, adecuación y eficacia continuas, mantener actas formales de las reuniones y convocar periódicamente según lo requiere el MINCETUR.

b) El Titular será el responsable de desarrollar e implementar estrategias de seguridad y planes de acción, debiendo:

i. Revisar todos los procesos relacionados con los aspectos de seguridad, incluidos, entre otros, la protección de la información, las comunicaciones, la infraestructura física y los procesos del juego;

ii. Informar a la gerencia general y al departamento de TI;

iii. Tener las competencias y estar suficientemente capacitado y tener acceso a todos los recursos necesarios para permitir la evaluación adecuada, la gestión y la reducción de riesgos.

c) El Titular es responsable de recomendar políticas y cambios de seguridad.

31.5 Gestión de Ocurrencias de Sistema de Gestión de Seguridad de la Información (SGSI)

Un proceso para informar ocurrencia de seguridad de la información y la respuesta de la administración se documenta e implementa dentro del SGSI de acuerdo con la política de seguridad de la información. El proceso de gestión de ocurrencias debe:

a) Incluir una definición de lo que constituye una ocurrencia de seguridad de la información;

b) Documentar cómo se informan las ocurrencias de seguridad de la información a través de los canales de gestión adecuados;

c) Abordar las responsabilidades y procedimientos de gestión para garantizar una respuesta rápida, efectiva y

ordenada a las ocurrencias de seguridad de la información, incluidos:

- i. Procedimientos para manejar diferentes tipos de ocurrencias de seguridad de la información;
- ii. Procedimientos para el análisis e identificación de la causa de la ocurrencia;
- iii. Comunicación con los afectados por la ocurrencia;
- iv. Informe de la ocurrencia a la autoridad correspondiente;
- v. Recolección de evidencia forense; y
- vi. Recuperación controlada de ocurrencia de seguridad de la información.

Sección 32. Servicios en la Nube

32.1 Auditoría de Proveedores de Servicios en la Nube

Un Titular que utilice un proveedor de servicios en la nube para almacenar, transmitir o procesar información de identificación personal y otra información confidencial se somete a una auditoría específica según lo requiere el MINCETUR. Las operaciones del proveedor de servicios en la nube se revisan con respecto a los principios comunes de seguridad de la información en relación con la provisión y el uso de servicios en la nube, como se cubre en esta sección. Es aceptable aprovechar los resultados de auditorías previas realizadas por proveedores debidamente acreditados y personas calificadas, dentro del período de auditoría actual (por ejemplo, en el último año), contra estándares como ISO/IEC 27017 e ISO/IEC 27018 o equivalente. Tal recurso se anota en el informe de auditoría.

32.2 Relación de Proveedor de Servicios en la Nube

La seguridad en la nube es una responsabilidad compartida entre el proveedor de servicios en la nube y el Titular, siendo el único responsable ante el MINCETUR el Titular.

a) Si la información de identificación de la persona y otra información confidencial se almacena, procesa o transmite en un entorno en la nube, los requisitos aplicables se aplican a ese entorno y, por lo general, implican la validación de la infraestructura del proveedor de servicios en la nube y el uso que el Titular haga de ese entorno.

b) La asignación de responsabilidad entre el proveedor de servicios en la nube y el Titular para administrar los controles de seguridad no exime a un Titular de la responsabilidad de garantizar que la información de identificación de la persona y otra información confidencial esté debidamente protegida de acuerdo con los requisitos aplicables.

c) Se acuerdan políticas y procedimientos claros entre el proveedor de servicios en la nube y el Titular para todos los requisitos de seguridad, y las responsabilidades de operación, administración y presentación de informes se definen y comprenden claramente para cada requisito aplicable.

Sección 33. Servicios de Pago

33.1 Auditoría del Proveedor de Servicios de Pago

El Titular o un proveedor de servicios de pago externo utilizado para realizar transacciones con instituciones financieras se somete a una auditoría específica. Las operaciones del proveedor de servicios de pago se revisan con respecto a los principios comunes de seguridad de la información en relación con la provisión y uso de servicios de pago, como se cubre en esta sección. Es aceptable aprovechar los resultados de auditorías anteriores realizadas por proveedores debidamente acreditados y personas calificadas, dentro del período de auditoría actual (en el último año), contra las normas de seguridad de datos de la industria de tarjetas de pago

(PCI-DSS) o equivalente. Tal recurso se anota en el informe de auditoría.

33.2 Garantía de Pagos

El proveedor de servicios de pago protege los tipos de pago utilizados en la Plataforma Tecnológica contra el uso fraudulento.

a) La recopilación de información de identificación personal y otra información confidencial directamente relacionada con las transacciones financieras se limita solo a la información estrictamente necesaria para la transacción.

b) Deben existir procesos para verificar la protección del proveedor de servicios de pago de la información de identificación de la persona u otra información confidencial directamente relacionada con cada transacción financiera.

c) Cualquier canal de comunicación entre el Titular y el proveedor de servicios de pago que transmita los detalles de pago debe ser encriptado y protegido contra interceptaciones.

d) Todas las transacciones financieras se concilian diariamente entre el Titular y el proveedor de servicios de pago. Habrá procedimientos establecidos para:

- i. Calcular las cantidades pagadas o recibidas de un jugador, teniendo en cuenta todos los pagos utilizados por el jugador y Titular; y
- ii. De ser posible y el medio de pago lo permita, se debe asegurar la coincidencia de identidad entre el propietario del medio de pago y el titular de la cuenta de juego.

Sección 34. Servicios de Juegos en Vivo

34.1 Auditoría de Proveedores de Servicios de Juegos en Vivo

Se requiere que el proveedor de servicios de juegos en vivo cumpla con los aspectos aplicables de los documentos de política y/o procedimientos apropiados según lo determine el Titular, incluidos los controles dentro de esta sección.

a) El entorno de juego en vivo utilizado para llevar a cabo juegos en vivo o similares debe estar en una ubicación segura. El Titular, a solicitud del MINCETUR, debe brindar el(los) acceso(s) remoto(s) al entorno de juego en vivo y a sus transmisiones.

b) El entorno de juego en vivo debe ser sometido a una auditoría de entorno de juego en vivo por un Laboratorio de Certificación autorizado dentro de los noventa (90) días posteriores al inicio de las operaciones en el Perú, y según lo requiera el MINCETUR.

34.2 Seguridad del Entorno del Juego en Vivo

El entorno del juego en vivo se define y tiene controles de seguridad física apropiados. Las áreas seguras, los medios de juego, mesas y los equipos de juegos deben estar protegidos por controles de entrada y procedimientos de seguridad adecuados para garantizar que solo los miembros autorizados del personal tengan acceso de acuerdo con las siguientes pautas:

a) En el caso que los juegos en vivo ocurran en una sala de juegos de casino autorizada por el MINCETUR, donde el área de juego está abierta al público, el entorno del juego en vivo se controla con las mismas reglas y controles de la sala de juegos de casino autorizada, incluyendo, pero no necesariamente restringido a:

- i. Contar con plataformas de seguridad perimetral de aquellas zonas donde ocurren los juegos en vivo; y
- ii. Contar con controles de acceso a dichas zonas, para garantizar que solo los miembros autorizados del personal tengan acceso, y controles en todas las zonas cercas a los equipos de juego en vivo, para garantizar que los juegos en vivo se realicen de la manera correcta.

b) En el caso de que los juegos en vivo ocurran en una sala de juegos de casino autorizada por el MINCETUR, durante el horario de apertura público, pero que dicha zona de juego no se encuentre abierta al público, tener en cuenta que:

i. Las zonas donde ocurren los juegos en vivo y todas las zonas cercanas a los equipos de juego en vivo y los accesos relacionados, deben estar al menos protegidos por barreras de delimitación y con alertas y supervisados por el personal de seguridad; y

ii. El equipo del juego en vivo está sujeto a controles de acceso.

c) En el caso de que los juegos en vivo ocurran en un estudio de juego privado o zona de la sala juego de casino autorizada durante las horas de cierre público o en una zona de la sala juego de casino autorizada que no esté abierta al público y que no esté supervisada por el personal de seguridad:

i. Las zonas donde ocurren los juegos en vivo y toda la zona cercana a los equipos de juegos en vivo y los accesos relacionados, deben estar protegidos por barreras físicas y los accesos relacionados protegidos a través de plataformas de seguridad perimetral de acceso; y

ii. Los puntos de acceso, tales como las zonas de entrega y carga y otros puntos donde personas sin autorización pueden ingresar a las zonas donde ocurren los juegos en vivo, deben controlarse y, si es posible, aislarse de las áreas de operaciones para evitar el acceso no autorizado.

34.3 Vigilancia y Grabación

Se requiere que el proveedor de servicios de juegos en vivo instale, mantenga y opere una plataforma de vigilancia que tenga la capacidad de monitorear y registrar vistas continuas sin obstáculos de todo el juego en vivo.

a) Se realiza una grabación continua de todos los juegos jugados para que:

i. La información necesaria para reconstruir adecuadamente cada juego, de acuerdo con los requisitos de retiro aplicables establecidos en la sección titulada "Se requiere información del último juego" que no se muestran en la Plataforma Tecnológica, es identificable y distinguible;

ii. La fecha y la hora de cada juego se pueden determinar con una precisión de un segundo en relación con el reloj utilizado por la plataforma; y

iii. Se puede determinar la secuencia de juegos entre sí.

b) Se establecen procedimientos para garantizar que la grabación:

i. Cubre el entorno definido del juego en vivo con detalles suficientes para confirmar si se siguieron las reglas y procedimientos del juego e identificar discrepancias;

ii. Se captura de tal manera que impide la interferencia o eliminación;

iii. Puede ser revisado por el Titular y/o MINCETUR en caso de una queja/disputa del jugador; y

iv. Se mantiene durante al menos noventa (90) días o según lo requiere el MINCETUR.

v. El Titular a solicitud del MINCETUR debe brindar los accesos remotos al esquema de vigilancia y a las cámaras de seguridad.

34.4 Servidores de Control de Transmisión Simultánea

El proveedor de servicios de juegos en vivo utiliza servidores de control de transmisión simultánea para registrar toda la actividad y los resultados del juego. El proveedor de servicios de juegos en vivo puede usar su propia cámara de vigilancia y dividir la transmisión en

vivo al servidor de control de transmisión simultánea, o puede haber una red separada de video involucrada. Los servidores de control de transmisión simultánea deben:

a) Proporcionar al jugador acceso audio/visual en tiempo real al juego en vivo que se está jugando, incluyendo:

i. Cualquier información que se encuentre en las secciones "Información del juego y Reglas de juego" e "Información que debe ser mostrada" de los Estándares Técnicos I y II que no es mostrada por la Plataforma Tecnológica debiendo existir un mecanismo para brindar dicha información;

ii. Las acciones del asistente de juego y, cuando corresponda, de otros jugadores;

iii. Fecha y hora en el lugar de juego; y

iv. Identificación del juego/número de mesa y locación.

b) Proporcionar a cada jugador con el equivalente de un video de calidad/transmisión de audio.

i. Esta equivalencia se mide y verifica siempre que se inicien las comunicaciones, incluida la reconexión debido a interrupciones de la señal o reinicio cuando la señal se corte.

ii. Se establece, exige y divulga al jugador un requisito mínimo de conexión de señal.

c) Evitar que alguien acceda al resultado del juego en vivo antes de finalizar una apuesta.

d) Registrar los resultados del juego antes de publicar en la Plataforma Tecnológica. Estar equipado con un mecanismo para que un empleado autorizado anule los resultados del juego, si es necesario.

34.5 Equipo de juegos en Vivo

El proveedor de servicios de juegos en vivo debe proporcionar una locación segura para la ubicación, operación y uso de equipos de juegos en vivo, incluidos servidores de control de transmisión simultánea, servidores de juegos y equipos de comunicaciones. Las políticas y procedimientos de seguridad deben estar en su lugar y revisados periódicamente para garantizar que los riesgos sean identificados, mitigados y suscritos por los planes de contingencia. Asimismo, debe cumplir con los siguientes requisitos:

a) El equipo de juegos en vivo se instala de acuerdo con un plan definido y se mantienen los registros de todo el equipo de juegos en vivo instalado.

b) El equipo de juegos en vivo debe ubicarse o protegerse para reducir los riesgos de:

i. Amenazas y peligros ambientales;

ii. Oportunidades de acceso no autorizado;

iii. Fallas de energía; y

iv. Otras interrupciones causadas por fallas en las utilidades de soporte.

c) El acceso al equipo de juegos en vivo por parte del asistente de juego se controla mediante un procedimiento de inicio de sesión u otro proceso seguro para garantizar que solo los asistentes de juego autorizados tengan permitido el acceso. No es posible modificar los ajustes de configuración del equipo de juegos en vivo sin un proceso seguro autorizado.

d) El asistente de juegos inicia una sesión de usuario, donde es compatible con el equipo de juegos en vivo, iniciando una sesión en su cuenta de usuario utilizando su nombre de usuario y contraseña seguros o un medio alternativo para que el asistente de juego proporcione información de identificación.

i. Todas las opciones disponibles que se presenten al asistente de juego están vinculadas a su cuenta de usuario.

ii. Si el equipo de juegos en vivo no recibe información del asistente de juego dentro de los cinco minutos, la sesión

del usuario se desconecta o bloquea, lo que requiere que el asistente de juego restablezca su inicio de sesión para continuar.

e) Para garantizar su disponibilidad e integridad continuas, el equipo designado para el juego en vivo debe ser mantenido, inspeccionado y reparado correctamente a intervalos regulares por personal designado para garantizar que esté libre de defectos o mecanismos que puedan interferir con su funcionamiento.

f) Antes de desecharlo o reutilizarlo, se debe verificar el equipo de juegos en vivo que contenga medios de almacenamiento para garantizar que cualquier software con licencia y otra información confidencial se haya eliminado o sobrescrito de forma segura (es decir, no solo eliminado).

34.6 Bienes de Consumo del Juego en Vivo

Los bienes de consumo (medios de juego, tales como cartas, dados, etc.) utilizados por los servicios de juegos en vivo deben cumplir con los estándares mínimos determinados por el MINCETUR, así como con los siguientes requisitos:

a) Se implementan procedimientos para rastrear el inventario de los bienes de consumo desde la recepción, hasta el almacenamiento, instalación, uso, retiro y destrucción. Todos los bienes de consumo deben tener un registro de auditoría asociado que muestre qué personal designado tuvo acceso a los bienes de consumo en cualquier momento para cualquier operación;

b) Se realizan inspecciones aleatorias periódicas de los bienes de consumo en uso, desde el desembolso hasta la retirada; y

c) Los bienes de consumo usados se destruyen de una manera que evite su reutilización accidental en juegos en vivo y que los ponga permanentemente fuera de uso.

34.7 Fichas Físicas del Jugador

Los siguientes controles se aplican a las fichas físicas del jugador utilizadas en juegos en vivo. Por ejemplo, en un juego de póker en vivo que involucra tanto a jugadores en persona como a jugadores que juegan a través de una Plataforma Tecnológica, se pueden colocar fichas físicas del jugador en la mesa para indicar la apuesta del jugador a los otros jugadores.

a) Todas las fichas deben tener características físicas idénticas, excepto por diferencias específicas en la denominación.

b) Se muestran las fichas de todas las denominaciones posibles (según la denominación del juego) para que la falta de fichas de denominaciones más pequeñas no obligue a los jugadores a apostar más.

c) Cada chip se diseña de modo que se pueda determinar la denominación específica de cada chip cuando se coloca en una pila de chips de varias denominaciones.

d) Las fichas utilizadas son únicas para cada denominación que representan, y la denominación debe ser claramente visible en cualquier ficha.

34.8 Procedimientos de Juego en Vivo

Se aplican los siguientes procedimientos para los proveedores de servicios de juegos en vivo. Estos procedimientos se revisan periódicamente para garantizar que los riesgos sean identificados, mitigados y suscritos por los planes de contingencia.

a) Deben existir procedimientos para permitir una respuesta adecuada ante cualquier problema de seguridad dentro de los servicios de juego en vivo.

b) Deben existir procedimientos para evitar que cualquier persona altere o interfiera con la operación de cualquier juego en vivo o equipo de juegos en vivo.

c) Deben existir procedimientos separados para cada

juego y los nuevos juegos deben tener sus procedimientos definidos antes de ser ofrecidos a los jugadores.

d) Se aplican los siguientes procedimientos para el personal del proveedor de servicios de juegos en vivo, incluidos los asistentes de juego:

i. Deben existir procedimientos para realizar verificaciones periódicas de antecedentes del personal;

ii. El personal debe recibir una capacitación adecuada para proporcionar un juego en vivo de manera justa de acuerdo con los procedimientos documentados y las reglas del juego. Se mantiene evidencia de capacitación y capacitación periódica de actualización;

iii. El personal debe estar capacitado y se le recuerda regularmente cualquier comportamiento físico que esté prohibido o sea obligatorio (incluidas las señales con las manos, hablar, el manejo de las tarjetas, etc.);

iv. Se deben documentar las políticas y los procedimientos relacionados con las rotaciones, los patrones de turno y la asignación, incluida la forma en que se asignan los asistentes a las mesas/juegos (sin conocimiento previo de las mesas/juegos a los que sirven y con su tiempo en el juego establecido en un nivel para disuadir las relaciones dañinas que se desarrollan) y cambios en los asistentes del juego durante circunstancias excepcionales;

v. Un método para detectar razonablemente jugadores que rechazan mesas/juegos y volver a solicitar otro dentro del mismo tipo de juego de manera consistente hasta que lleguen a su mesa/juego preferido;

vi. La retención de la documentación debe ser firme, permitiendo que los registros del personal sean auditados y se realicen investigaciones donde los miembros del personal estén directamente involucrados o donde su presencia en un lugar y/o tiempo particular sea crucial para comprender una cadena de eventos;

vii. Se documentan los procedimientos para la contratación y la terminación del personal;

viii. Un empleado supervisor siempre está presente cuando se lleven a cabo juegos en vivo;

ix. Se mantienen registros de personal para cada mesa/juego;

e) Se establecen procedimientos para informar a los jugadores en persona que están siendo filmados como parte de una transmisión en vivo;

f) Los procedimientos relacionados con eventos anómalos que pueden ocurrir durante los juegos en vivo deben ser documentados y entendidos por el personal, incluidos, entre otros:

i. Mal funcionamiento del dispositivo especializado o del dispositivo de aleatoriedad física, incluida la detección incorrecta de resultados;

ii. Cartas caídas;

iii. Reparto erróneo;

iv. Re-giros;

v. Juegos suspendidos; y

vi. Cierre de mesa/juego.

g) Deben existir procedimientos consistentes para barajar cartas, incluida la verificación del conteo de cartas, la frecuencia de barajado y los casos de reorganización. La baraja de cartas se registra.

h) Debe existir un procedimiento definido para la contabilidad de las fichas físicas del jugador.

i) Se establecen procedimientos para demostrar que un solo miembro del personal no puede realizar todas las tareas relacionadas con la gestión del juego y que existe una segregación de responsabilidades antes del juego, durante el juego y después del mismo.

j) Deben existir procedimientos para lidiar con la desconexión del jugador o cualquier interrupción de transmisión de video, voz o datos durante un juego en vivo.

k) Se establecen procedimientos para garantizar las apuestas realizadas en juegos en vivo:

i. Cuando las apuestas se colocan por instrucción verbal, el contenido de la apuesta se comunica y el jugador lo confirma antes de que se confirme la apuesta;



ii. Cuando un asistente de juego recibe apuestas indicadas por el jugador, se le proporciona una clara indicación o notificación si la apuesta ha sido aceptada o rechazada (total o parcialmente); y

iii. El jugador ganador es notificado del premio obtenido, incluidos los premios otorgados, después de la finalización del juego y de que el saldo de su cuenta se actualiza inmediatamente o una vez que sale del juego.

l) Las variaciones en la operación de barajadores de cartas y repartidores, ruedas de ruleta, bolillero, sacudidores de dados u otro equipo de juegos en vivo se incorporan a los procedimientos del juego para mantener la aleatoriedad. Este equipo tiene un nivel de aleatoriedad consistente con el visto en los lugares de juego para garantizar su equidad e integridad.

m) Deben existir procedimientos para garantizar que los repartidores de cartas y dispositivos especializados similares y dispositivos de aleatoriedad física sean a prueba de manipulaciones una vez que se hayan cargado para evitar interferencias antes y durante el juego.

n) Para garantizar y mantener su integridad, todos los dispositivos especializados y los dispositivos de

aleatoriedad física se inspeccionan periódicamente y se comprueba su fiabilidad. Adicionalmente:

i. Todos los bienes de consumo o equipos de juego en vivo que son sometidos a este hardware se comprueban en busca de defectos antes del procesamiento, para evitar que se interrumpa el juego; y

ii. Se deben mantener registros de todas las pruebas.

o) Habrá procedimientos establecidos para informar al jugador cuando se active el modo de operación manual del dispositivo especializado, y se habilita el seguimiento para permitir una revisión adicional;

p) Se establecen políticas y procedimientos para identificar y reemplazar dispositivos especializados y dispositivos de aleatoriedad física que muestren un nivel inaceptable de errores; y

q) Deben existir procedimientos para mantener registros del juego y clasificar los eventos del juego en estadísticas que puedan analizarse en busca de tendencias relacionadas con el rendimiento del juego, el personal y/o locaciones en el entorno del juego en vivo, incluidas las de supervisores, turnos, violaciones de procedimientos, así como otras ocurrencias, irregularidades y errores.

ESTÁNDARES TÉCNICOS IV

DATOS ECONÓMICOS Y TÉCNICOS QUE LAS PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS DEBEN TRANSMITIR AL DATA CENTER DEL MINCETUR

PROTOCOLO DE COMUNICACIÓN.

El protocolo de comunicación entre la Plataforma Tecnológica y el Data Center de MINCETUR es el SFTP (Protocolo de transferencia segura de archivos) u otro protocolo seguro.

El MINCETUR provee al Titular las credenciales con la finalidad de establecer un acceso seguro para la entrega de un archivo de texto plano por día, que contenga toda la información.

La estructura de los nombres de los archivos es la siguiente:

REPX	REGDJCMT	FEC	VXX	.TXT
------	----------	-----	-----	------

DONDE:

- REPX: Reporte de datos económicos o técnicos
X = E: Datos económicos;
X = T: Datos técnicos;
- REGDJCMT: Código de registro otorgado por el MINCETUR al Titular.
- FEC: Fecha en formato AAAAMDD.
- VXX: Versión del archivo. Cada versión debe contener la totalidad de información.
XX: debe ser reemplazado por las actualizaciones que se puede presentar, como se indica en el siguiente ejemplo
- V01.- Archivo original;
- V02.- Archivo corregido.
- .TXT: Extensión del archivo.

a) Estructura del consolidado de los datos económicos a transmitir:

ESTRUCTURA GENERAL DE DATOS ECONÓMICOS:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	...	30	31	32	...	106	107	108	...	120	121	122	...	106	...	276				
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	D	D	...	S	1	2	...	19	D	D	...	S	1	2	...	19	...	1				
C	T	REGDJCMT														Fecha_Inicio				Datos económicos				Fecha_Fin				Datos económicos				FLG3	FLG4				
A	I	C A B E C E R A														D A T O S																					
B	P																																				
E	O																																				

Longitud en caracteres: 276

CABECERA

Contenido	Abreviatura	Longitud caracteres	Ejemplo	Observación
Cabe	C	1	E	Donde: E = Datos económicos
Tipo	T	1	1	Donde: 1 = Consolidado total general de la Plataforma Tecnológica 2 = Consolidado total de la Plataforma Tecnológica respecto de transacciones realizadas directamente en la Plataforma Tecnológica por los medios de juego (PC, Celulares, Tablet, etc.). 3 = Consolidado total de las operaciones realizadas por cada sala de apuestas deportivas.
Código de registro otorgado por el MINCETUR	REGDGJCMT	14	21000000100001	Código de registro otorgado por el MINCETUR al Titular

DATOS

Contenido	Abreviatura	Longitud caracteres	Ejemplo	Observación
Fecha	FECI	14	20220824000000	Con formato AAAAMDDHH24MISS Ejemplo: Fecha de inicio de operaciones del día 24 de agosto del 2022 corresponde a las 00:00:00 horas.
Apuestas	API	19	0000000092327621.24	Es obligatorio rellenar con ceros a la izquierda del número entero para cumplir con la longitud de 19 caracteres. Asimismo, es obligatorio colocar el punto decimal y dos caracteres para decimales, en caso de no contar con decimales se debe completar con ceros hasta llegar a dos decimales.
Devoluciones	DEI	19	0000000002327121.18	Es obligatorio rellenar con ceros a la izquierda del número entero para cumplir con la longitud de 19 caracteres. Asimismo, es obligatorio colocar el punto decimal y dos caracteres para decimales, en caso de no contar con decimales se debe completar con ceros hasta llegar a dos decimales.
Premios	PGI	19	0000000032317621.22	Es obligatorio rellenar con ceros a la izquierda del número entero para cumplir con la longitud de 19 caracteres. Asimismo, es obligatorio colocar el punto decimal y dos caracteres para decimales, en caso de no contar con decimales se debe completar con ceros hasta llegar a dos decimales.
Bonificación	BNI	19	0000000002327121.26	Es obligatorio rellenar con ceros a la izquierda del número entero para cumplir con la longitud de 19 caracteres. Asimismo, es obligatorio colocar el punto decimal y dos caracteres para decimales, en caso de no contar con decimales se debe completar con ceros hasta llegar a dos decimales.
Fecha	FECF	14	20220825235959	Con formato AAAAMDDHH24MISS Ejemplo: Fecha fin de operaciones del día 24 de agosto del 2022 corresponde a las 23:59:59 horas.
Apuestas	APF	19	0000009992327621.24	Es obligatorio rellenar con ceros a la izquierda del número entero para cumplir con la longitud de 19 caracteres. Asimismo, es obligatorio colocar el punto decimal y dos caracteres para decimales, en caso de no contar con decimales se debe completar con ceros hasta llegar a dos decimales.
Devoluciones	DEF	19	000000000027121.03	Es obligatorio rellenar con ceros a la izquierda del número entero para cumplir con la longitud de 19 caracteres. Asimismo, es obligatorio colocar el punto decimal y dos caracteres para decimales, en caso de no contar con decimales se debe completar con ceros hasta llegar a dos decimales.

Contenido	Abreviatura	Longitud caracteres	Ejemplo	Observación
Premios	PGF	19	0000009932317621.22	Es obligatorio rellenar con ceros a la izquierda del número entero para cumplir con la longitud de 19 caracteres. Asimismo, es obligatorio colocar el punto decimal y dos caracteres para decimales, en caso de no contar con decimales se debe completar con ceros hasta llegar a dos decimales.
Bonificación	BNF	19	0000000992327121.26	Es obligatorio rellenar con ceros a la izquierda del número entero para cumplir con la longitud de 19 caracteres. Asimismo, es obligatorio colocar el punto decimal y dos caracteres para decimales, en caso de no contar con decimales se debe completar con ceros hasta llegar a dos decimales.
Reserva1	RSV1	19	0000000000000000.00	
Reserva2	RSV2	19	0000000000000000.00	
Reserva3	RSV3	19	0000000000000000.00	
Reserva4	RSV4	19	0000000000000000.00	
FLG1	FLG1	1	0	
FLG2	FLG2	1	0	
FLG3	FLG3	1	0	
FLG4	FLG4	1	0	

Donde:

- a) Cabe = E (Datos económicos)
- b) Tipo:
 - 1 = Consolidado total general de la Plataforma Tecnológica.
 - 2 = Consolidado total de la Plataforma Tecnológica respecto de transacciones realizadas directamente en la Plataforma Tecnológica por los medios de juego (PC, Celulares, Tablet, etc.).
 - 3 = onsolidado total de las operaciones realiza por cada sala de apuestas deportivas;
- c) REGDJCMT: Código de registro otorgado por el MINCETUR al Titular de explotación de una Plataforma Tecnológica;
- d) FECl: Fecha y hora de inicio de operaciones del día, en formato AAAAMDDHH24MISS.
- e) API: Consolidado de inicio de operaciones del día, relativo a las Apuestas realizadas por los jugadores.
- f) DEl: Consolidado de inicio de operaciones del día, respecto de las devoluciones.
- g) PGI: Consolidado de inicio de operaciones del día, relativo a los premios de los jugadores.
- h) BNI: Consolidado de inicio de operaciones del día, relacionadas a las bonificaciones entregadas.
- i) FECl: Fecha y hora de fin de operaciones del día, en formato AAAAMDDHH24MISS.
- j) APF: Consolidado de fin de operaciones del día, relativo a las Apuestas realizadas por los jugadores.
- k) DEF: Consolidado de fin de operaciones del día, respecto de las devoluciones.
- l) PGF: Consolidado de fin de operaciones del día, relativo a los premios de los jugadores.
- m) BNF: Consolidado de fin de operaciones del día, relacionadas a las bonificaciones entregadas.
- n) RSV1, 2, 3 y 4: La DGJCMt emite la norma para su implementación.
- o) FLG1, 2, 3 y 4: La DGJCMt emite la norma para su implementación.

Nota:

La información debe ser enviada en texto plano. Para delimitar los campos de cada registro se debe utilizar los pipelines (|). Para separar el número entero del decimal se utiliza el punto (.). Asimismo, para separar registros se utiliza salto de línea (enter). No se considera separadores de miles, millones ni espacios.

El MINCETUR por motivos de cambios o mejoras en la tecnología puede modificar la estructura o el protocolo de comunicación mediante normas de obligatorio cumplimiento.

b) Estructura del consolidado de los datos técnicos a transmitir:

ESTRUCTURA GENERAL DE DATOS TÉCNICOS:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54		
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	D	D	M	M	A	A	A	A	H	H	M	M	S	S	D	D	M	M	A	A	A	A	H	H	M	M	S	S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
CABE	TIPO	REGDJCMT														Fecha_Inicio														Fecha_Fin														FLG1	FLG2	FLG3	FLG4	FLG5	FLG6	FLG7	FLG8	FLG9	FLG10		
		Cabecera														D A T O S																																							

CABECERA

Contenido	Abreviatura	Longitud caracteres	Ejemplo	Observación
Cabe	C	1	T	Donde: T = Datos técnicos
Tipo	T	1	1	Donde: 1 = Plataforma Tecnológica presenta fallas críticas que detienen temporalmente su operación. 2 = Pérdida de comunicación entre la Plataforma Tecnológica y la sala de juegos de apuestas deportivas a distancia
Código de registro otorgado por el MINCETUR	REGDGJCMT	14	21000000100001	Código de registro otorgado por el MINCETUR al Titular

DATOS

Contenido	Abreviatura	Longitud caracteres	Ejemplo	Observación
FECHA INICIO	FEC_INICIO	14	20230124000010	Con formato AAAAMDDHH24MISS Ejemplo: Plataforma Tecnológica presenta fallas críticas el día 24 de enero de 2023 a las 00:00:10 horas.
FECHA FIN	FEC_FIN	14	20230124000110	Con formato AAAAMDDHH24MISS Ejemplo: Plataforma Tecnológica se recupera de las fallas críticas el día 24 de enero de 2023 a las 00:01:10 horas.
FLG1	FLG1	1	0	
FLG2	FLG2	1	0	
FLG3	FLG3	1	0	
FLG4	FLG4	1	0	
FLG5	FLG5	1	0	
FLG6	FLG6	1	0	
FLG7	FLG7	1	0	
FLG8	FLG8	1	0	
FLG9	FLG9	1	0	
FLG10	FLG10	1	0	

Donde:

- a) CABE =T (Dato Técnico)
b) Tipo:

1 = La Plataforma Tecnológica presenta fallas críticas que detienen temporalmente su operación.
2 = Pérdida de comunicación entre la Plataforma Tecnológica y la sala de juegos de apuestas deportivas a distancia

- c) REGDGJCMT: Código de registro otorgado por el MINCETUR al Titular;
d) FEC_INICIO: Fecha y hora de inicio del evento en formato AAAAMDDHH24MISS.
e) FEC_FIN: Fecha y hora de fin del evento en formato AAAAMDDHH24MISS.
f) FLG1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10: El MINCETUR emite la normatividad para su implementación.

Nota:

La información debe ser enviada en texto plano. Para delimitar los campos de cada registro se debe utilizar los pipelines (|). Para separar el número entero del decimal se utiliza el punto (.). Asimismo, para separar registros se utiliza salto de línea (enter). No se considera separadores de miles, millones ni espacios.

El MINCETUR por motivos de cambios o mejoras en la tecnología puede modificar la estructura o el protocolo de comunicación mediante normas de obligatorio cumplimiento.