




LOTERIA DE LA PROVINCIA DE CORDOBA S.E.  
LEY PROVINCIAL 10793

# REGLAMENTO TECNICO Y DE JUEGOS Y APUESTAS DEL JUEGO EN LINEA

---

Aprobado por Resolución de Directorio N° 1546/22 "1"

Fecha 19 de Mayo de 2022

|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><b>01</b>                   |
|   |   | Fecha de Edición:<br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 2 de 45</b>                 |

## Contenido

|  |    |
|--|----|
| TITULO 1 .....   | 4  |
| DISPOSICIONES GENERALES .....  | 4  |
| Objeto.....  | 4  |
| Definiciones .....   | 4  |
| REGISTRO DE USUARIO, CUENTA DE JUEGO Y MEDIOS DE PAGO .....  | 6  |
| Registro de usuario.....   | 6  |
| Cuenta de juego.....   | 7  |
| Medios de pago .....   | 11 |
| Protección de datos personales.....  | 11 |
| JUEGO .....  | 12 |
| REQUISITOS DE SEGURIDAD DE LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN.....  | 21 |
| Requisitos de Seguridad.....   | 21 |
| SISTEMA DE REPORTES Y CONTROL.....   | 27 |
| Sistema de Reportes y Control.....   | 27 |
| Prevención del fraude y del blanqueo de capitales.....   | 29 |
| CERTIFICACION .....  | 30 |
| GESTION DE CAMBIOS .....   | 33 |
| TITULO 2 .....   | 40 |
| REGLAS BÁSICAS DE JUEGOS Y APUESTAS .....  | 40 |
| Generalidades.....   | 40 |
| Definiciones Generales: .....  | 40 |
| Reglas particulares de los juegos .....  | 42 |
| Variantes del juego.....   | 42 |
| Las variantes de juegos deberán cumplir los mismos requerimientos que los juegos del que se originan y contar con autorización previa de LPCSE para su desarrollo..... | 42 |
| Sobre las apuestas.....  | 42 |
| Anulación de Eventos.....  | 43 |
| Bonos o créditos ofrecidos que pueden ser otorgados por la Licenciataria de Juego en Línea .....   | 43 |
| De los premios.....  | 43 |
| Apuestas Hípicas En línea.....   | 44 |
| Apuestas en línea sobre Eventos Deportivos .....   | 44 |
| Apuestas sobre Eventos No Deportivos .....   | 44 |



**ANEXO I  
REGLAMENTO TECNICO Y DE  
JUEGOS Y APUESTAS DEL  
JUEGO EN LINEA**


Versión

**01**

Fecha de Edición:

**18/05/2022**

**Página: 3 de 45**

|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><b>01</b>                   |
|   |   | Fecha de Edición:<br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 4 de 45</b>                 |

## TITULO 1

### DISPOSICIONES GENERALES

#### Objeto


- Art. 1.- La presente tiene por objeto el desarrollo de las especificaciones técnicas que deben cumplir los sistemas técnicos de juego de las Licenciatarías de Juegos en Línea habilitados en la Provincia de Córdoba, de regulación del juego y los mecanismos de control de los mismos.
- Art. 2.- La infraestructura técnica de las Licenciatarías de Juegos en Línea garantizará la supervisión por parte de la Lotería de la Provincia de Córdoba S.E. (en adelante, LPCSE) de las operaciones de juego realizadas, la obtención de los registros generados durante su desarrollo y la generación y puesta a disposición de cualquier otra información que sea considerada relevante.
- Art. 3.- A estos efectos se establecen las especificaciones para el almacenamiento de los registros de operaciones de juego y su trazabilidad, en el formato y de conformidad con el procedimiento establecido por la LPCSE. Asimismo, se detallan los requerimientos de seguridad de los sistemas de información utilizados para el juego, tanto física como lógica, así como los de organización y gestión de los mismos.

#### Definiciones

Art. 4.- **Sistema técnico de juego:** Se entiende por sistema técnico de juego el conjunto de equipos, sistemas, terminales, instrumentos y material software empleado por la Licenciataría de Juegos en Línea para la organización y desarrollo de la actividad de juego. El sistema técnico de juego soporta todas las operaciones necesarias para la organización y desarrollo de la actividad de juego, así como la detección y el registro de las transacciones correspondientes entre los jugadores y la Licenciataría de Juegos en Línea. Los elementos básicos del sistema técnico de juego son la Unidad central de juegos y el Sistema de Reportes y Control.

**Unidad Central de Juegos:** Se entiende por Unidad Central de Juegos el conjunto de elementos técnicos necesarios para procesar y gestionar las operaciones realizadas por los participantes en los juegos. Forman parte de la Unidad Central de Juegos, la plataforma de juegos y el software de los juegos.

**Plataforma de juego:** Se entiende por plataforma de juego la infraestructura de software y hardware que constituye la interfaz principal entre el participante y la Licenciataría de Juegos en Línea. La plataforma de juego ofrece al jugador las herramientas necesarias para abrir o cerrar su cuenta de juego, grabar, editar la información de su perfil, depositar o retirar fondos de su cuenta de juego o visualizar el detalle o un resumen de los movimientos de su cuenta. La plataforma de juego incluye cualquier elemento técnico que muestre información relevante al participante sobre los juegos ofrecidos por la Licenciataría de Juegos en Línea, así como cualquier software cliente que el participante tenga que descargarse e instalar en su equipo para poder interactuar con la plataforma. La plataforma de juego permite a la Licenciataría de Juegos en Línea gestionar el registro de usuario y la cuenta de juego de los participantes,

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 5 de 45</b>                        |

así como las transacciones financieras de juego, informar sobre los resultados de los juegos, habilitar o deshabilitar los registros y las cuentas y establecer todos los parámetros configurables. Forman parte de la plataforma de juegos las bases de datos de juego y la pasarela de pagos.

**Bases de datos de juego:** Se entiende por bases de datos de juego el conjunto de almacenes lógicos en los que se registran y conservan los datos de carácter personal de los participantes en los juegos, los relativos a la totalidad de las transacciones realizadas por éstos y la información relativa a resultados de eventos o acontecimientos deportivos, coeficientes y demás datos relevantes a los efectos del desarrollo y gestión de actividades de juego.

**Pasarela de pagos:** Se entiende por pasarela de pagos al conjunto de sistemas e instrumentos técnicos que permiten realizar las transacciones económicas entre el participante y la Licenciataria de Juegos en Línea y que contiene la lógica necesaria para transferir fondos desde el medio de pago empleado por el participante a la Licenciataria de Juego en Línea y desde éste al participante.

**Software de Juego:** El software de juego consiste o está formado por los módulos que permiten gestionar cada uno de los juegos, autorizar e implementar las reglas de cada uno de ellos y a los que se accede desde la plataforma de juego.


**Generador de números aleatorios:** El generador de números aleatorios es el componente software o hardware que, mediante procedimientos que garantizan su aleatoriedad, genera los resultados numéricos que son empleados por la Licenciataria de Juegos en Línea para determinar el resultado de determinados juegos.

**Sistema de Reportes y Control:** Es el sistema de seguimiento, vigilancia y control mediante reportes y/o consultas a una réplica de la base de datos, de la Licenciataria de Juegos en Línea con los datos del sistema de juegos de producción. El Sistema de Reportes y Control está compuesto por la Réplica de la Base de Datos (RBD).

**Réplica de la Base de Datos (RBD):** La base de datos de réplica es la que contiene los datos de monitorización y control replicados desde la base de datos de producción de la Licenciataria de Juegos en Línea y a la que en todo momento puede acceder la LPCSE.

**Registro de usuario:** Se entiende por registro de usuario al proceso de registro único que permite al participante acceder a las actividades de juego de una determinado Licenciataria de Juego en Línea y en la que se recogen, entre otros, los datos que permiten la identificación del participante y los que posibilitan la realización de transacciones económicas entre éste y la Licenciataria de Juegos en Línea.

**Cuenta de juego:** Se entiende por cuenta de juego a la cuenta abierta por el participante, de forma vinculada a su registro de usuario, en la que se cargan los ingresos de las cantidades económicas destinadas por éste al pago de la participación en las actividades de juego y se abonan los importes de los premios obtenidos por la participación.

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><div style="text-align: center; font-size: 1.2em;"><b>01</b></div> |
|   |   | Fecha de Edición:<br><div style="text-align: center;"><b>18/05/2022</b></div> |
|   |   | <b>Página: 6 de 45</b>  |

## REGISTRO DE USUARIO, CUENTA DE JUEGO Y MEDIOS DE PAGO

### Registro de usuario

Art. 5.- Un participante debe registrarse para poder participar en el juego. La unificación de los registros de usuario de las Licenciatarías de Juego en Línea conformará el Registro de Jugadores.

**Proceso:** El registro de usuario queda comprendido tanto por la etapa de verificación de los datos aportados por el participante, así como por la etapa de identificación del mismo.

**Verificación:** El registro de usuario debe verificar los datos del participante garantizando que no se encuentra incluido como persona inhabilitada para jugar. Una persona está inhabilitada para jugar cuando se encuentre comprendida en las prohibiciones subjetivas del Art. 4º de la Ley N° 10793. Asimismo, la verificación del usuario implicará dar cumplimiento de lo establecido en el Art. 13º del Reglamento General de Juegos en Línea referido a los Participantes – Jugadores.

**Identificación:** La Licenciataria de Juegos en Línea deberá garantizar la identidad del participante utilizando uno de los procedimientos que a continuación se detallan:


- Cuando el medio de pago a utilizar por el participante pueda suministrar la información necesaria para garantizar la identidad de la persona, quedará identificada de forma automática.
- Cuando el medio de pago a utilizar por el participante no permita identificar a la persona, deberán utilizarse otros métodos manuales de identificación, que deberán ser aprobados por el LPCSE. La Licenciataria de Juegos en Línea deberá contar con un servicio de identificación de los datos de los participantes suficiente para determinar la veracidad del registro. Este servicio podrá ser prestado por terceros que presten servicios profesionales de verificación de identidad.

**Acceso a juego:** Un participante podrá comenzar a jugar en la plataforma una vez superado con éxito el proceso completo de registro de usuario.

**Acceso de la Licenciataria de Juegos en Línea a bases de datos con información de los participantes:** La LPCSE establecerá los mecanismos y procedimientos necesarios para el acceso a la información necesaria a los fines de realizar el registro del usuario. Asimismo, la LPCSE proporcionará a los Licenciataria de Juego en Línea un servicio online de consulta del Registro de Autoexcluidos de la Provincia de Córdoba.

**Responsabilidad:** La Licenciataria de Juegos en Línea es responsable del proceso de registro de usuario, así como de la verificación de la veracidad de los datos de los participantes almacenados en sus bases de datos y del envío posterior de los datos del usuario al Registro de Apostadores.

**Información del participante:** El registro de usuario recogerá los datos definidos en el Art. 14 de la Ley 10793 así como los que se definen a continuación y a futuro determine la LPCSE:  
 Datos de identificación:

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><div style="text-align: center; font-size: 24pt;"><b>01</b></div>  |
|   |   | Fecha de Edición:<br><div style="text-align: center;"><b>18/05/2022</b></div> |
|   |   | <b>Página: 7 de 45</b>  |

Sexo  
Fecha de nacimiento  
Nacionalidad  
Datos de contacto:  
Dirección de correo electrónico – Email  
Teléfono móvil

Asimismo, deberá recoger aquellos otros datos que permitan la realización de las transacciones económicas y las que la Licenciataria de Juegos en Línea considere necesarias para llevar a cabo la actividad.

**Activación del registro de usuario y limitación en la participación:** La Licenciataria de Juegos en Línea dispondrá de un procedimiento documentado de registro y activación de usuario que recogerá los requisitos de identificación y limitación de la participación, establecidos en la Ley N° 10793.

**Registro y resguardo de información:** La Licenciataria de Juego en Línea deberá registrar y conservar la totalidad de las gestiones, consultas y requerimientos que hubieran realizado para la verificación e identificación de los datos aportados por los solicitantes, así como cuantos documentos hubieran recibido o empleado con este fin. Asimismo, deberán dejar constancia de la fecha, hora y minuto de estas transacciones. Esta información se resguardará junto a los datos correspondientes al registro de usuario por un plazo de 5 (cinco) años luego del cierre de la cuenta de usuario.

**Verificaciones posteriores al registro:** La Licenciataria de Juegos en Línea establecerá los procedimientos y mecanismos necesarios para garantizar que un mismo participante no dispone de varias cuentas de usuario en su plataforma. La Licenciataria de Juegos en Línea es responsable de la veracidad y del contraste periódico de los datos que figuren en sus registros de usuario, en los términos establecidos por la presente.


**Revisión periódica de los registros de usuario:** La Licenciataria de Juegos en Línea establecerá un procedimiento técnico, que permita la revisión periódica de los registros de usuario en los términos establecidos en la presente. La periodicidad de dicho contraste deberá no ser menor de 2 veces mensuales y para la verificación de autoexclusión tanto temporal como definitiva este contraste deberá realizarse en cada inicio de sesión.

**Suspensión y cancelación de registro de usuario:** En caso de que un registro de usuario ya no sea válido, se deberá suspender la cuenta. La Licenciataria de Juegos en Línea conservará los datos de los registros de usuario cancelados. En el registro se detallará el momento de cancelación y el motivo.

## Cuenta de juego

Art. 6.- La Cuenta de Juego se registrará por las siguientes consideraciones:

**Identificación para el acceso:** Una vez que se haya completado el proceso de registro se asignará al participante un identificador único de usuario. Los accesos al registro de usuario y a la cuenta de juego deben estar reservados en exclusiva al participante titular del registro.

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 8 de 45</b>                        |

**Suspensión por inactividad:** La Licenciataria de Juegos en Línea deberá suspender la cuenta de juego de un participante cuando el tiempo de inactividad supere los 12 (doce) meses.

**Suspensión cautelar de la cuenta de juego:** La Licenciataria de Juegos en Línea podrá, previa notificación a LPCSE, suspender cautelarmente al participante que haya tenido, a su juicio, un comportamiento colusorio o fraudulento o que haya permitido la utilización de su cuenta de juego por terceros, hasta que se demuestren los hechos.

**Cierre de cuenta de juego:** Una vez cumplidos los 12 (doce) meses de suspendida la cuenta, se procederá al cierre de la misma. Asimismo, la LPCSE podrá solicitar el cierre de cuentas de juego con anterioridad a dicho plazo. Si hubiere saldo en la cuenta será remitido a LPCSE a fin de que se destine al cumplimiento de los fines de dicho Organismo. Cuando una cuenta de juego fuese cerrada, el participante deberá volver a registrarse para volver a ingresar a la plataforma.

**Registro de la suspensión/cierre de la cuenta de juego:** La Licenciataria de Juegos en Línea mantendrá un registro de estos usuarios. El registro incluirá la fecha y el motivo del mismo.

**Funcionalidad de la cuenta de juego:** Cuando la Licenciataria de Juegos en Línea gestione fondos depositados por los participantes deberá utilizar una cuenta de juego para mantener el registro contable de las operaciones. Cada registro de usuario tendrá vinculada una única cuenta de juego.

En la cuenta de juego se reflejarán todas las transacciones que supongan una alteración del saldo del participante, tales como los depósitos realizados por el participante, los cargos por el importe de la participación en los juegos, los abonos por los bonos ofrecidos por la Licenciataria de Juegos en Línea y los premios obtenidos por el participante.


La cuenta de juego estará denominada en moneda de curso legal argentina. En caso de ser necesario, y para la obligatoriedad en el correcto desarrollo de algún juego en particular, la Licenciataria de Juegos en Línea deberá informar a la LPCSE, que mecanismos de conversión de moneda utilizará, para obtener la autorización correspondiente.

Las correcciones, anulaciones o ajustes se reflejarán en apuntes independientes, sin que, en ningún caso, se pueda borrar la transacción original corregida, anulada o ajustada. Deberán registrarse las apuestas que una vez formalizadas hayan sido anuladas por parte de la Licenciataria de Juegos en Línea, indicándose de forma clara el motivo de su anulación. Los apuntes contables en la cuenta de juego permitirán conocer de forma clara la naturaleza de la transacción y el momento en que se realiza.

**Autenticación del usuario y política de contraseñas:** El acceso al registro de usuario deberá contar con mecanismos de seguridad para autenticar al usuario en la plataforma. La autenticación del usuario podrá realizarse mediante la utilización de contraseñas. La política de contraseñas deberá contemplar, los siguientes requisitos mínimos:

- Deberá establecerse, por defecto o por el participante, una contraseña inicial de usuario.
- Durante el proceso de definición de la contraseña de usuario, el participante deberá ser informado sobre buenas prácticas en la elección de contraseñas seguras.
- La longitud mínima de la contraseña será de ocho caracteres o dígitos, e incluirá elementos de tres de los siguientes grupos: números, letras minúsculas, letras mayúsculas y otros símbolos.
- La contraseña no podrá contener ninguno de los siguientes datos: el nombre de usuario, el seudónimo, el nombre o apellidos o la fecha de nacimiento del participante.



|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><b>01</b>                   |
|   |   | Fecha de Edición:<br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 9 de 45</b>                 |

- Deberá ofrecerse al usuario un recordatorio de cambio de contraseña con una frecuencia mínima anual, aunque no es obligatorio que el usuario realice el cambio.
- El mecanismo de identificación mediante usuario y contraseña deberá bloquearse si se producen en un mismo día más de cinco intentos de acceso erróneos. La Licenciataria de Juegos en Línea podrá establecer un límite inferior a este requisito.

El sistema de la Licenciataria de Juegos en Línea estará diseñado para requerir la autenticación del participante ante cada inicio de sesión de usuario, y en el caso de uso de contraseñas, la introducción de la contraseña. El sistema no utilizará cookies u otros mecanismos para evitar la autenticación del usuario o la introducción de la contraseña. La Licenciataria de Juegos en Línea podrá proporcionar otros métodos de autenticación del usuario siempre que ofrezcan un nivel de seguridad mayor que el de la contraseña. El sistema conservará registro de todos los intentos de acceso, ya sean con o sin éxito, para su posterior auditoría.


La Licenciataria de Juegos en Línea dispondrá de un procedimiento documentado de seguridad de acceso del usuario en el que se describirá:

- El modo en que se protege el registro de usuario de accesos no autorizados.
- La existencia o no de un medio indirecto, o asistido por personal de la Licenciataria de Juegos en Línea, de acceder al registro de usuario, previa superación de preguntas antes de conceder el acceso o renovarlo.
- El tratamiento de identificadores de usuario o contraseñas perdidos.
- La Licenciataria de Juegos en Línea dispondrá de un procedimiento para detectar las cuentas inactivas durante un tiempo razonablemente prolongado y requerirá un nivel de autenticación superior al normal o verificaciones adicionales a través del servicio de atención al cliente, antes de permitir reanudar la actividad de juego, especialmente las extracciones de fondos. El umbral de tiempo de inactividad para solicitar un nivel de autenticación o verificación adicional definido por la Licenciataria de Juegos en Línea no podrá ser superior a seis (seis) meses.
- Asimismo, la Licenciataria de Juegos en Línea dispondrá de un procedimiento para detectar dentro de lo razonable accesos no autorizados a la cuenta de los participantes, intentos de suplantación de identidad o acceso a sus datos personales.
- Adicionalmente, la Licenciataria de Juegos en Línea dispondrá de un procedimiento para detectar cambios bruscos en el comportamiento de un participante, y en particular del importe de los depósitos o extracciones, e iniciará alguna acción para prevenir que la cuenta de juego pueda estar siendo accedida por un tercero.

**Registro de acceso:** Cuando un usuario inicie o cierre sesión se deberá mantener información del evento. Del mismo se debe resguardar:

- Cuenta de juego
- Fecha y hora (inicio/cierre)
- IP
- Dispositivo cliente
- Localización de la terminal de usuario

**Información al participante sobre su última conexión.** Una vez autenticado el usuario, el sistema le mostrará la fecha y hora de su último acceso.

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 10 de 45</b>                       |

**Opciones para el usuario Historial:** El participante dispondrá en tiempo real del saldo de la cuenta de juego y del registro de todas las participaciones o jugadas efectuadas, al menos, en los últimos 30 (treinta) días.

El participante, podrá consultar en tiempo real un resumen, al menos por año natural, de los movimientos en su cuenta de juego que incluya: el saldo inicial, la suma de los depósitos realizados, la suma de las extracciones realizadas, la suma de los cargos por el importe de la participación en los juegos, la suma de los abonos por los eventuales bonos aceptados por el participante y por los premios obtenidos, y el saldo final. El sistema estará diseñado para poder emitir en tiempo real y previa solicitud del participante un documento que incluya la información descrita en el párrafo anterior y en el que consten los datos de identificación de la Licenciataria de Juegos en Línea y del participante.

La Licenciataria de Juegos en Línea dispondrá de un procedimiento que permita a aquellos usuarios que no dispongan de cuenta de juego activa en la Licenciataria de Juegos en Línea en el momento de la consulta, obtener dicha información a través de los canales de atención a los usuarios de la Licenciataria de Juegos en Línea.

Ante esta solicitud del participante, una vez realizadas las comprobaciones de identidad necesarias, la Licenciataria de Juegos en Línea deberá poner a disposición del usuario el documento solicitado en el plazo máximo de 10 (diez) días.

**Configuración de la sesión:** El usuario podrá configurar límites de tiempo de sesión y crédito para jugar de acuerdo a lo establecido en el ANEXO II de Políticas de Juego Responsable. Esta configuración deberá diferenciarse tanto para avisos, así como cierre de sesión automático. Las modificaciones a dichos límites deberán resguardarse junto al registro de usuario.

En caso de alcanzar el límite de tiempo o de crédito estando en proceso de un juego no finalizado, el usuario podrá optar por continuar el mismo o retirarse, pero no deberá poder iniciar otro proceso de juego.

La LPCSE podrá solicitar establecer límites máximos según lo requiera.


**Ofertas promocionales:** Si las condiciones de las ofertas promocionales establecieran una cantidad a acumular, por ejemplo, de puntos, el participante deberá poder consultar los puntos que ha acumulado o los que le restan para cumplir las condiciones.

**Saldo del usuario Unidades de la cuenta de juego:** la unidad monetaria de la cuenta de juego es la moneda de curso legal argentina. La Licenciataria de Juegos en Línea puede emplear otras unidades como puntos de bonificación («bonus») u otros.

La plataforma registrará el saldo y los movimientos expresados en cada una de las unidades. Asimismo, la Licenciataria de Juegos en Línea deberá informar a LPCSE, el mecanismo de conversión de moneda autorizado.

**Prohibición de transferencias entre participantes.** La Licenciataria de Juegos en Línea establecerá los procedimientos técnicos necesarios que impidan las transferencias entre cuentas de juego asociadas a diferentes registros de usuario.

**Procedimiento de control de los depósitos de los participantes.** Las obligaciones de la Licenciataria de Juegos en Línea en relación con los fondos de los participantes deben cumplimentar con la existencia de un procedimiento que permita garantizar su correcto funcionamiento.

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 11 de 45</b>                       |

**Límites de depósito y tiempo de juego.** La Licenciataria de Juegos en Línea mantendrá un registro con las modificaciones en los límites de depósito y tiempo de juego detallada por registro de usuario. El registro incluirá la fecha y el motivo de la modificación. Deberá quedar registrado si la modificación fue solicitada por el jugador o establecida por la Licenciataria de Juegos en Línea.

**Saldo acreedor.** Sin perjuicio de otras limitaciones a la participación, si no existe suficiente saldo disponible en la cuenta de juego en el momento en que el jugador desee realizar una participación en el juego o una apuesta, la participación en el juego deberá ser rechazada. En consecuencia, ninguna cuenta de juego puede presentar saldo acreedor como consecuencia de haberse permitido la participación en el juego sin existir saldo suficiente.

## Medios de pago

**Registro de las operaciones de pago y cobro.** La Licenciataria de Juegos en Línea deberá conservar o estar en disposición de obtener el apunte detallado de cada operación de depósito o retirada junto con toda la información asociada a cada operación.

**Transferencia de fondos.** La Licenciataria de Juegos en Línea establecerá un procedimiento para ordenar al medio de pago que corresponda la transferencia de fondos en un plazo máximo de 48 horas. Este procedimiento deberá prever que en caso excepcional de no cumplirse el plazo referido deberá ser previamente notificado a LPCSE.


**Procedimiento de control de las operaciones de pago y cobro.** La Licenciataria de Juegos en Línea implantará un procedimiento de contraste de las operaciones de pago y cobro respecto a los apuntes en la cuenta de juego o en el software de juego, que incluirá:

- Las cuentas de juego asociada a registro de usuario en estado diferente a activo no realizan movimientos indebidos.
- La verificación de que los importes de depósitos y extracciones se corresponden con los importes de operaciones realizadas a través de los medios de pago.
- La verificación de que no existen depósitos realizados por los participantes por encima de los límites de depósito que tuviera fijados cada uno de ellos.
- La verificación de que las extracciones se ordenan en un plazo máximo de 48 horas, a excepción de las causas previstas excepcionalmente y que hubieran sido previamente notificadas a LPCSE. El procedimiento se ejecutará con periodicidad mínima mensual.

## Protección de datos personales

**Protección de datos:** La Licenciataria de Juego en Línea establecerá los procedimientos técnicos adecuados para mantener la privacidad de los datos de los participantes de conformidad con la Ley N° 25.326. La Licenciataria de Juego en Línea deberá asimismo implantar sobre los ficheros y tratamientos las medidas de seguridad establecidas en la normativa vigente en materia de protección de datos y dar cumplimiento al deber de secreto impuesto por dicha normativa.

**Política de privacidad:** La Licenciataria de Juego en Línea publicará en la plataforma de juego su política de privacidad. Para completar el proceso de registro de usuario, el participante deberá dar su consentimiento a la política de la Licenciataria de Juego en Línea.

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 12 de 45</b>                       |

La plataforma registrará la aceptación del participante y el contenido de la política de privacidad o un enlace al texto de la misma, cuyo contenido deberá ser autorizado por la LPCSE.

Cualquier modificación posterior de la política de privacidad requerirá su comunicación al usuario y su aceptación. La Licenciataria de Juegos en Línea dispondrá de un plan técnico y operativo para asegurar la privacidad de los datos de los usuarios.

## JUEGO

**Art. 7.- Reglamentación básica del juego** La Licenciataria de Juegos en Línea ofrecerá juegos y modalidades de conformidad con lo establecido en la Ley 10793 y en el presente ANEXO en su TITULO 2 Reglas Básicas de Juegos y Apuestas. La Licenciataria de Juego en Línea deberá implantar en su sistema de juego los procedimientos necesarios para cumplir los requisitos establecidos en la reglamentación básica de los juegos y, en particular, los que se detallan a continuación:

- Reglas particulares del juego.
- Reclamos de los participantes.
- Obligaciones de información a los participantes.
- Promoción de los juegos.
- Canales y medios de participación.
- Objetivo del juego.
- Participación en el juego y límites a la participación.
- Desarrollo del juego, determinación y asignación de los premios.
- Formalización de apuestas o jugadas y supuestos de anulación y aplazamiento.
- Pago de premios.


La Licenciataria de Juegos en Línea implantará un procedimiento, que ejecutará con periodicidad mínima mensual, mediante el que verificará que su oferta de juego se adecua con la normativa vigente, que las modalidades y variantes dentro de cada tipo de juego son conformes a la normativa vigente en cada momento, así como que se utilizan las versiones de software homologadas. La Licenciataria de Juegos en Línea conservará un registro de los juegos activos en cada momento, en el que se indicará el juego, la modalidad o variante, en su caso, el nombre comercial y la versión homologada.

**Redirección dominio** La Licenciataria de Juegos en Línea establecerá procedimientos y mecanismos para garantizar que todas las conexiones realizadas por usuarios registrados en la plataforma, hacia un dominio que sea propiedad o esté controlado por la Licenciataria de Juegos en Línea de juego, su matriz o sus filiales se dirijan a un sitio web con nombre de dominio bajo la zona especial <<.BET.AR>>.

Para ello, la Licenciataria de Juegos en Línea deberá implantar medidas que le permitan, en la medida de lo posible, detectar y evitar conexiones a través de tecnologías de red cuyo fin sea ocultar la dirección IP del jugador.

La Licenciataria de Juegos en Línea deberá disponer de un procedimiento que permita contrastar la geolocalización de la IP del jugador, con su país de residencia y, en su caso, los medios de pago utilizados, con el fin de detectar posibles fraudes por parte del jugador.

**Porcentaje de retorno al participante:** La Licenciataria de Juegos en Línea determinará para cada juego, modalidad o variante, el valor o rango de valores esperados para el porcentaje de retorno, respetando los valores de la normativa vigente. La Licenciataria de Juegos en

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 13 de 45</b>                       |

Línea implantará un procedimiento que permita garantizar el correcto funcionamiento del retorno esperado al participante, mediante el que se verifique con periodicidad mínima mensual que el porcentaje de retorno al participante obtenido en cada uno de los juegos, modalidades o variantes, se corresponde con el valor o rangos esperados.

En los casos en que detecten desviaciones significativas, la Licenciataria de Juegos en Línea deberá desactivar los juegos afectados, modalidades o variantes, hasta que determine y subsane la incidencia. De confirmarse la existencia de un funcionamiento anormal, la Licenciataria de Juegos en Línea notificará a la LPCSE, indicando la causa, el periodo temporal, los jugadores e importes afectados, así como las medidas adoptadas. En aquellos juegos donde el porcentaje de retorno pueda depender de parámetros configurables en el sistema técnico, como por ejemplo las tablas de premios, la Licenciataria de Juegos en Línea conservará registro de cualquier cambio en dichos parámetros.

**Tablas de premios:** Las tablas de premios, en aquellos juegos en que existan, serán públicas y accesibles para los participantes e incluirán todas las combinaciones ganadoras posibles y una descripción del premio correspondiente a cada combinación. La información del programa de premios deberá indicar claramente si los premios están cuantificados en unidades de cuenta, unidad monetaria o en alguna otra unidad establecida. La información del programa de premios reflejará cualquier cambio en el valor del premio que pueda producirse en el transcurso del juego.

A estos efectos, será suficiente que la Licenciataria de Juegos en Línea disponga y muestre un recuadro en un lugar destacado en la interfaz gráfica del juego en el que aparezcan los referidos cambios en el valor de los premios. Cuando existan pozos o multiplicadores de los premios que se muestren en las pantallas, deberá quedar especificado si el pozo o el multiplicador afecta al programa de premios o no.


La Licenciataria de Juegos en Línea conservará registro de las tablas de premios de cada juego, de manera que estos cambios podrán ser auditados. Las tablas de premios no podrán ser cambiadas durante el juego, excepto en aquellos casos en que este hecho esté previsto en las reglas particulares y el participante sea adecuadamente informado.

### **Generador de números aleatorios (GNA)**

**Funcionamiento del GNA.** El generador de números aleatorios deberá cumplir, como mínimo, los siguientes requisitos:

- Los datos aleatorios generados deben ser estadísticamente independientes.
- Los datos aleatorios deben estar uniformemente distribuidos dentro del rango establecido.
- Los datos aleatorios deben permanecer dentro del rango establecido.
- Los datos aleatorios generados deben ser impredecibles (su predicción debe ser irrealizable por computación sin conocer el algoritmo y la semilla).
- Las series de datos generados no deben ser reproducibles.
- Instancias diferentes de un GNA no deben sincronizarse entre sí de manera que los resultados de unos permitieran predecir los de otro.
- Las técnicas de semillado/resemillado no deben permitir la realización de predicciones sobre los resultados.
- Los mecanismos de generación deben haber superado con éxito distintas pruebas estadísticas que demuestren su carácter aleatorio.

El sistema técnico puede compartir un GNA o una instancia del mismo para uno o varios juegos si esto no afecta al comportamiento aleatorio del sistema.

|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><b>01</b>                   |
|   |   | Fecha de Edición:<br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 14 de 45</b>                |

**Métodos de escalado.** Los métodos de escalado deben cumplir los requerimientos exigidos a los GNAs. Los métodos de escalado deben ser lineales y no deben introducir ningún sesgo, patrón o predictibilidad y deben poder someterse a pruebas estadísticas reconocidas.

**GNA hardware.** En el caso de utilizarse un GNA hardware deberá cumplir los mismos requisitos, adaptados a las características técnicas del hardware y, de existir, acreditar que el personal que lo opera no puede influir en los resultados. En los supuestos de utilización de un GNA hardware operado por personal, la Licenciataria de Juegos en Línea deberá disponer de un procedimiento para minimizar los hipotéticos riesgos que pudieran llegar a afectar a la generación de resultados.

**Fallos en el GNA.** La Licenciataria de Juegos en Línea deberá implementar un sistema de monitorización del GNA que le permita detectar sus fallos, así como los mecanismos que deshabiliten el juego cuando se produzca un fallo en el GNA.

**Resemillado del GNA.** La Licenciataria de Juegos en Línea deberá disponer de un procedimiento de resemeillado del GNA.

### **Lógica del juego**

**Lógica independiente de la terminal de usuario.** Todas las funciones y la lógica que resulten críticas para la implementación de las reglas del juego y la determinación del resultado deben ser generadas por la unidad central de juegos, de manera independiente a la terminal de usuario.

**Aplicación del GNA en los juegos.** El rango de valores del GNA debe ser preciso y no distorsionar el porcentaje de retorno al participante. El método de traslación de los símbolos o resultados del juego no debe estar sometido a la influencia o controlado por otro factor que no sean los valores numéricos derivados del GNA.


Los eventos de azar deben estar regidos exclusivamente por el generador de números aleatorios y no debe existir ninguna correlación entre unas jugadas y otras. El juego no debe descartar ningún evento de azar, excepto en aquellos casos en que esa circunstancia esté contemplada en las reglas del juego.

El juego no debe manipular los eventos de azar, ni manual, ni automáticamente, ni para mantener un porcentaje de retorno mínimo al participante. Cuando las reglas del juego requieran que se sortee una secuencia de eventos de azar (por ejemplo, las cartas de un mazo), los eventos de azar no serán resequeenciados durante el transcurso del juego, excepto en aquellos casos en que esta circunstancia esté contemplada en las reglas del juego.

**Controles de la lógica del juego.** El juego debe estar diseñado de manera de minimizar el riesgo de manipulación. Se adoptarán las medidas técnicas, organizativas y procedimentales que impidan comportamientos que supongan desviaciones de las reglas del juego.

La Licenciataria de Juegos en Línea dispondrá de un procedimiento documentado que describa las medidas que aplica en su sistema para garantizar que:

- El juego se desarrolla de acuerdo con las reglas del juego.
- Los datos de juego se graban en el sistema.
- Los resguardos o documentos identificativos de una apuesta o participación se protegen frente a su posible manipulación.

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 15 de 45</b>                       |

- El sistema controla el tiempo de comercialización de apuestas o la participación. El momento en que se cierre la comercialización debe ser aquel que esté establecido en las normas que regulan el juego y en todo caso será anterior al final del evento que desencadena el resultado del juego.
- El sistema controla el fondo de premios constituido.
- El procedimiento de determinación de ganadores funciona correctamente, y no permite introducir ganadores que no cumplan las condiciones para ser premiados o dar por no ganadores a aquellos que sí las cumplen.
- El sistema concederá los premios a los participantes que figuren en la lista de ganadores de forma efectiva.
- Todos los tipos de transacciones que puedan ser creadas durante la operación del juego, incluyendo las dedicadas a la gestión de excepciones, cambios de parámetros del sistema, anulaciones, acciones en modo manual, deberán registrarse en el sistema, junto con la correspondiente pista de auditoría. Cualquier modificación, alteración o borrado de los datos debe dejar traza de auditoría, especialmente cuando exista intervención manual.

#### **Terminales de usuario y terminales físicas de carácter accesorio.**


Se consideran terminales al conjunto de elementos software y hardware que interactúan directamente con el participante. Son terminales de usuario aquellos dispositivos finales que son proporcionados por el participante y que pueden ser elementos hardware, como la computadora personal, el teléfono móvil o smartphone, o elementos software como el sistema operativo o el navegador web.

Son terminales físicas de carácter accesorio las terminales no proporcionadas por el participante y destinadas a la interacción directa con éste. Se incluyen tanto las terminales para el autoservicio del participante, como las terminales destinadas a ser atendidas por personal de la Licenciataria de Juegos en Línea u otros, así como las soluciones mixtas. Estas terminales físicas sólo podrán operar con autorización previa de la LPCSE.

**Identificación de terminales.** La plataforma deberá ser capaz de identificar los diferentes tipos y versiones de terminales, y se conservará registro de los mismos. Salvo razones técnicas debidamente justificadas, la plataforma deberá registrar si el participante está utilizando una solución específica proporcionada para dispositivos móviles.

**Funcionalidad de la terminal.** La terminal únicamente se encargará de la interacción con el participante y la presentación. La lógica del juego o cualquier elemento de aleatoriedad deben ser realizados por la unidad central de juego de forma independiente a la terminal.

Las operaciones que realice la terminal deben tener una confirmación síncrona de la unidad central de juegos para tener la consideración de formalizadas y para extender resguardos acreditativos de apuestas o depósitos realizados. Todas las transacciones realizadas a través de la terminal serán registradas en la unidad central de juegos y asociadas a una persona que se deberá haber autenticado previamente. Los registros permitirán identificar las transacciones realizadas desde cada terminal.

|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><b>01</b>                   |
|   |   | Fecha de Edición:<br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 16 de 45</b>                |

### **Terminales de usuario.**

**Instalación de componentes en la terminal de usuario.** Si el uso del sistema de juego exige la instalación de cualquier componente en el equipo del participante, se deberá requerir el consentimiento expreso del participante previo a la instalación.

**Desventaja por la calidad de la conexión.** La Licenciataria de Juegos en Línea está obligada a introducir en sus sistemas técnicos todos los medios posibles para tratar de reducir el riesgo de que ciertos clientes estén en desventaja frente a otros por factores técnicos que pueden afectar a la velocidad de la conexión. El participante debe ser informado en aquellos casos en que el tiempo de respuesta pueda tener un impacto significativo sobre la probabilidad de ganar.

**Información sobre la calidad de la conexión.** El sistema informará al participante acerca de la no disponibilidad de comunicación con el sistema de juego tan pronto como lo detecte. El software de juego no debe verse afectado por el mal funcionamiento de los dispositivos de los participantes finales, a excepción de la puesta en funcionamiento de los procedimientos previstos para finalizar las partidas o juegos incompletos

**Funcionalidad reducida para ciertas terminales de usuario.** Las terminales de usuario que disponen de una interfaz gráfica más reducida que otros, (como por ejemplo los dispositivos móviles frente a las computadoras personales) podrán ofrecer algunos contenidos que no puedan visualizarse completamente como en las otras terminales. La plataforma podrá ofrecer, por razones estrictamente técnicas derivadas de las características de la terminal, distinta funcionalidad en los diferentes tipos de terminales.

El participante debe ser informado de las limitaciones de información o funcionalidad de la terminal y aplicación cliente que está utilizando, y aceptarlo de modo expreso. La Licenciataria de Juegos en Línea mitigará los riesgos derivados de la falta de información o de funcionalidad en una determinada terminal ofreciendo la misma información por otros medios.

Salvo impedimentos técnicos debidamente justificados, toda la información que aparezca en la interfaz debe aparecer también en la de una terminal. Cuando no sea posible incluir todas las informaciones o enlaces en la interfaz del juego, se ofrecerán desde un enlace, desde un menú o desde otra aplicación de la misma terminal.


**Recursos mínimos de la terminal.** La plataforma no procesará los juegos de la terminal si no dispone de todos los recursos mínimos para permitir jugar sin problemas técnicos y sin desventajas.

### **Sesión de usuario.**

Se denomina sesión de usuario al período de tiempo que un usuario permanece conectado al sitio web de la Licenciataria de Juegos en Línea, y que comprende desde la autenticación válida del usuario en el sistema hasta la desconexión del mismo.

**Desconexión por inactividad.** El tiempo de desconexión por inactividad del usuario será como máximo de veinte minutos; transcurrido este tiempo, la plataforma debe desconectar al usuario. Cuando la Licenciataria de Juegos en Línea realice comunicaciones de carácter básicamente unidireccional donde el comportamiento esperado del usuario sea pasivo, como por ejemplo en la retransmisión de un evento deportivo en directo, podrá entenderse que el usuario sigue activo,



|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 17 de 45</b>                       |

aunque no realice ninguna acción. Si técnicamente es posible, se informará al participante que la sesión está por concluir o se dará por terminada.

**Registro de las sesiones de usuario.** La plataforma conservará registro de las sesiones de usuario, con detalle de los tiempos de inicio y fin de sesión de usuario, del mecanismo de autenticación utilizado por el usuario, y la causa de desconexión o inactividad. En el caso de que la terminal pertenezca al usuario, la plataforma permitirá identificar, si técnicamente es posible, el tipo de dispositivo (PC, smartphone u otros), la aplicación/versión utilizada (navegador o aplicación concreta), y en su caso la dirección IP. En el caso de que la terminal pertenezca a un Licenciataria de Juego en Línea, permitirá identificar el tipo y versión de la terminal, así como, si técnicamente es posible, la terminal concreta.

### **Interfaz gráfica**

**Datos del juego:** El nombre del juego que el participante está jugando debe ser claramente visible en todas las pantallas asociadas. Las instrucciones del juego deben ser fácilmente accesibles. La interfaz gráfica debe incluir toda la información necesaria para el desarrollo del juego. La función de todos los botones de acción representados en la pantalla debe ser clara. El resultado de cada jugada deberá mostrarse, si técnicamente es posible, de forma instantánea al participante y mantenerse durante un lapso de tiempo razonable.

**Datos del participante.** La pantalla debe mostrar el saldo actual del participante en moneda de curso legal argentina y las apuestas realizadas, unitarias y totales.


**Premios.** La interfaz deberá indicar claramente si los premios se muestran en moneda de curso legal argentina o en créditos. No deberán alternarse diferentes representaciones que puedan confundir al participante. Si se ofrecen premios aleatorios asociados a una jugada o apuesta, el participante debe conocer el importe máximo que puede obtener a partir de la apuesta o jugada que va a realizar. El participante debe ser informado cuando el importe del premio aleatorio se determine en función del importe de la jugada o apuesta. Cuando el texto o los elementos gráficos anuncien un premio máximo, este premio debe poder ser conseguido mediante un único juego.

**Juegos de cartas.** Los juegos de cartas deben cumplir que:

- Las caras de las cartas deben mostrar claramente el valor de las mismas.
- Las caras de las cartas deben mostrar claramente el palo/color de las mismas.
- Los jokers o comodines deben distinguirse del resto de cartas.
- La utilización de más de una baraja en el juego debe mostrarse claramente.
- Si las cartas son barajadas durante el juego, debe informarse claramente sobre la frecuencia con que se realiza y mostrarse el momento en que se realiza.

**Simulación de elementos de la vida real.** Los juegos que simulan elementos de la vida real (ruletas, máquinas tragamonedas u otros), deben comportarse de la forma más parecida posible al comportamiento de dichos elementos físicos. La probabilidad de que ocurra algún acontecimiento en la simulación que afecte el resultado del juego debe ser equivalente a la del dispositivo físico en la vida real.

**Interfaz gráfica de terceros.** Se considerará que una interfaz gráfica es de terceros cuando la Licenciataria de Juegos en Línea no la ofrezca como parte de su plataforma o cuando la

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 18 de 45</b>                       |

Licenciataria de Juegos en Línea incluya un enlace a su descarga y junto al enlace esté claramente especificado que la Licenciataria de Juegos en Línea no es responsable del mismo.

La Licenciataria de Juegos en Línea deberá informar a los participantes que decidan utilizar una interfaz de usuario de terceros en relación con que la funcionalidad y la información que reciban pueden no ser completas.

## Juegos

### **Integración con proveedores y en redes de juego con otras Licenciatarias de Juego en Línea.**

La Licenciataria de Juegos en Línea será responsable de las operaciones de juego realizadas a través de terceros o proveedores. Los sistemas técnicos de terceros o proveedores se considerarán a estos efectos parte del sistema técnico de la Licenciataria de Juegos en Línea y deberán cumplir las especificaciones establecidas en la normativa vigente.

La Licenciataria de Juegos en Línea deberá garantizar que cualquier integración con los sistemas de otro Licenciataria de Juego en Línea se realiza de tal forma que cumpla las especificaciones establecidas en esta reglamentación.

**Deshabilitación de un juego o de una sesión de usuario.** La plataforma debe permitir que, en circunstancias excepcionales, sea posible inhabilitar un juego completo, o sesiones de usuarios concretas, dejando registro de las actuaciones y el motivo que las originó para una posterior revisión. Ver Título 2 - Reglas Básicas de Juegos y Apuestas.


**Juego incompleto.** Un juego incompleto es aquel cuyo resultado todavía no se ha producido o, si se ha producido, el participante no ha podido ser informado de este hecho.

Ante un juego incompleto, las reglas particulares del juego determinarán la actuación de la plataforma, que podrá esperar al participante, anular el juego o seguir en el mismo hasta que sea completado.

- Si el juego incompleto se debe a una pérdida de conexión de la terminal del usuario, la plataforma mostrará el juego incompleto cuando el participante vuelva a conectarse.
- La Licenciataria de Juegos en Línea deberá disponer de un procedimiento documentado de gestión de las incidencias de indisponibilidad de uno, varios o todos los componentes, que incluya las medidas técnicas asociadas. Los componentes deben realizar un autodiagnóstico, un chequeo de los archivos críticos y un chequeo de las comunicaciones entre los distintos componentes.
- Tras la recuperación, el sistema técnico de juego debe proceder a tratar los juegos en curso afectados por la interrupción. El sistema técnico guardará registro de las interrupciones de servicio, con su inicio, duración, y servicios afectados para posterior revisión.

**Juego automático.** Si el sistema ofrece consejos sobre estrategia de juego o funcionalidades de juego automático, tales recomendaciones o funcionalidades deben ser veraces y asegurar que se alcance el porcentaje de retorno obligatorio. Se garantizará que el participante mantiene el control del juego cuando se proporciona la funcionalidad de juego automático. El participante podrá controlar el importe máximo del juego automático o de la apuesta máxima y el número de apuestas automáticas. El participante podrá desactivar en cualquier momento la funcionalidad de juego automático.

Cuando se use la funcionalidad de juego automático, las informaciones mostradas en pantalla (duración, elementos gráficos u otras) serán las mismas y presentarán las mismas características que cuando el juego no es automático. La interfaz mostrará adicionalmente el número de jugadas automáticas transcurridas o restantes. La funcionalidad de reproducción automática no podrá poner en desventaja a un participante, y ni la secuencia de las partidas automáticas, ni cualquier

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 19 de 45</b>                       |

estrategia que sea aconsejada al participante deberá resultar engañosa. En el caso de los juegos en que intervenga simultáneamente más de un participante, todos los participantes deben ser informados y aceptar un participante que ha establecido la funcionalidad de juego automático.

**Repetición de la jugada.** La plataforma debe proporcionar al participante la opción de repetición de la jugada, mostrándolo como una reconstrucción gráfica o una descripción inteligible que deberá reproducir todos los lances del juego que puedan tener repercusión sobre su desarrollo. La opción de repetición deberá suministrar toda la información necesaria para reconstruir las últimas diez partidas de la sesión de usuario en curso.

### **Jugadores virtuales.**

**Jugadores virtuales proporcionados por la Licenciataria de Juegos en Línea.** La Licenciataria de Juegos en Línea puede utilizar inteligencia artificial mediante jugadores virtuales, también denominados robots, si así lo permitiera expresamente la regulación del juego correspondiente. En el caso de los juegos en que intervenga simultáneamente más de un participante, todos los participantes deben ser informados y aceptar la presencia de un jugador virtual. Los jugadores virtuales o automáticos deberán estar identificados claramente en la interfaz.

El jugador virtual no debe tener ninguna ventaja técnica sobre los participantes, y no tendrá acceso a información que no esté al alcance de éstos.


**Jugadores virtuales utilizados por participantes.** La Licenciataria de Juegos en Línea puede facilitar a los participantes inteligencia artificial mediante la utilización de jugadores virtuales o robots, si así lo permite la regulación del juego correspondiente. La Licenciataria de Juegos en Línea informará sobre si permite o no el uso de jugadores virtuales o robots por parte de los participantes.

En los supuestos en los que los permita e intervengan simultáneamente más de un participante, la Licenciataria de Juegos en Línea debe asegurarse de que el resto de participantes conozcan quién es un jugador virtual o robot. En los casos en los que no los permita e intervengan simultáneamente más de un participante, deberá tratar de evitar que los participantes hagan uso de jugadores virtuales y tan pronto detecte su uso deberá comunicar esta circunstancia a los participantes. Los participantes deberán disponer de un mecanismo para denunciar la existencia de un posible jugador virtual.

La Licenciataria de Juegos en Línea dispondrá de procedimientos para detectar si un participante está utilizando técnicas de inteligencia artificial.

**Juegos metamórficos.** Los juegos metamórficos o de evolución, deben:

- Informar de las reglas aplicables en cada momento o fase de juego.
- Mostrar al participante la suficiente información para indicar la cercanía de la siguiente metamorfosis. Por ejemplo, si el participante va recogiendo elementos, la interfaz debe mostrar el número de elementos que el participante ha recogido, los que son necesarios para la metamorfosis o los que le faltan para conseguirlo.
- La probabilidad de una metamorfosis no debe ser variada en función de los premios obtenidos por el participante en previas partidas. Cualquier excepción debe ser previamente autorizada por la LPCSE.
- Las informaciones y el juego no deben ser engañosos o ambiguos.

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 20 de 45</b>                       |

**Participante en estado «ausente».** Durante un juego en que intervenga simultáneamente más de un participante, la plataforma debe permitir al usuario establecer un estado de «ausente» o «pausa» que puede ser utilizado si el participante necesita dejar de jugar durante un periodo breve que nunca será superior a veinte minutos. En estado «ausente» el participante no realiza nuevas jugadas. Si realizara alguna jugada su estado dejar de ser «ausente» automáticamente. Si las acciones no afectan al juego (p. ej., consulta de la ayuda) se mantendrá el estado de «ausente».

**Juegos multiparticipante con anfitrión.** En los juegos donde un participante es el anfitrión, éste podrá decidir si acepta a cualquier participante o si sólo lo acepta a través de una invitación. El anfitrión no podrá excluir participantes de la mesa una vez que han sido previamente aceptados a la misma.

**Juego «en vivo».** A estos efectos se denominan «en vivo» a aquellos juegos que utilizan un croupier real o una mesa de juego real como dispositivo de juego, cuando dicho juego se integra con un sistema de retransmisión y de apuestas online. Los participantes podrán visualizar una retransmisión online que permita seguir el juego y conocer el resultado.

Deberán existir procedimientos de actuación para la resolución de las incidencias que puedan suceder durante las operaciones de juego en vivo. Los dispositivos automáticos de reconocimiento y registro utilizados deben estar equipados con una modalidad de funcionamiento manual que permita la corrección de un resultado erróneo.

El participante debe ser informado de que la modalidad manual se encuentra activa. Cada vez que se active la modalidad de funcionamiento manual se debe dejar la traza que permita su posterior revisión.


Deberán existir procedimientos para tratar interrupciones en el juego provocadas por la discontinuidad en el flujo de datos, video y voz.

**Pozos, pozos progresivos, y premios adicionales.** Siempre que la reglamentación básica de los juegos correspondientes lo permita, la Licenciataria de Juegos en Línea podrá crear pozos, pozos acumulados, pozos progresivos o premios adicionales. La plataforma informará al participante de forma clara cuando esté aportando fondos a pozos y la manera en que un participante puede optar a los mismos.

Todos los participantes que contribuyen al pozo deben poder optar a ganarlo a lo largo del desarrollo del juego. La descripción de las condiciones del pozo y los requisitos para ganarlo deben ser comunicados al participante. Las condiciones del pozo deben contemplar cualquier conclusión o interrupción, prevista o imprevista, del juego, así como interrupciones técnicas del sistema.

El sistema de la Licenciataria de Juegos en Línea llevará una contabilidad asociada a la gestión de los pozos que permita el control de los mismos, identificando como mínimo:

- La creación de cada pozo.
- Los periodos de tiempo en que ha estado activo cada pozo.
- Las características configurables del pozo activas en cada momento.
- Los juegos o máquinas que participan o contribuyen al pozo en cada momento.
- El saldo del pozo en todo momento, diferenciando la contribución al mismo de cada tipo de juego o máquina.
- Los premios concedidos en base al pozo, con detalle del ganador, importe y momento en que se produjo.
- El registro de las acciones manuales que afecten al saldo del pozo.
- Las operaciones de transferencia o redirección a otro pozo.

|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><b>01</b>                   |
|   |   | Fecha de Edición:<br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 21 de 45</b>                |

- El cierre de un pozo o el momento en que se produzca su baja.

La Licenciataria de Juegos en Línea deberá disponer de un procedimiento que permita el control de los pozos, garantizando que el pozo se crea, gestiona, y concede de manera acorde con las reglas del juego. En particular, con periodicidad mínima mensual, la Licenciataria de Juegos en Línea deberá comprobar:

- El correcto funcionamiento y los saldos y movimientos de los pozos.
- Que una vez constituido y abierto el pozo, las condiciones no cambian hasta que éste haya sido ganado por uno o varios participantes y su importe hecho efectivo.
- Que el procedimiento de determinación de ganadores funciona 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.
- Que el sistema concede los premios a los participantes que figuran en la lista de ganadores.
- Si existen, se prestará especial atención a los sistemas de redirección del pozo en los que parte del pozo acumulado es redirigido a otro fondo, donde puede ser ganado posteriormente. El sistema de redirección del pozo no puede utilizarse con la finalidad de posponer la concesión de un premio indefinidamente. La inoperatividad del pozo deberá ser comunicada a los participantes mediante la visualización en su terminal de mensajes como «pozo cerrado» o similares. No será posible ganar un pozo acumulado que se encuentre previamente cerrado.

**Juegos a través de canales de comunicación «en diferido».** A estos efectos se tendrán la consideración de juegos «en diferido» aquellos juegos cuya aleatoriedad o alguno de los elementos para llegar al resultado se hayan obtenido con anterioridad al inicio de la interacción de los participantes con el juego durante la partida.

La Licenciataria de Juegos en Línea adoptará las medidas técnicas, de seguridad y organizativas necesarias para evitar que ni la propia Licenciataria de Juego en Línea, su personal, u otros participantes puedan obtener ventajas derivadas del conocimiento previo, incluso parcial, de los elementos que pueden determinar el resultado.

## **REQUISITOS DE SEGURIDAD DE LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN**


### **Requisitos de Seguridad.**

Art. 8.- Los requisitos de seguridad del Sistema Técnico de juego que a continuación se establecen tienen como objetivo proteger la información de los usuarios y sus cuentas de juego asociadas, así como también garantizar que el juego se desarrolla de manera correcta.

La Licenciataria de Juego en Línea debe garantizar las condiciones de seguridad física y lógica de todo el Sistema Técnico de Juego, de forma que se asegure la integridad y disponibilidad del juego y de la información generada y gestionada producto de la operación.

Para ello, debe tener implementado un sistema de gestión de la seguridad que utilice como guía alguno de los estándares ISO/IEC, 27001:2013, 27002:2013 y 27005:2011, GLI 27 y contemple las políticas, procesos, procedimientos y controles que protejan los elementos/componentes críticos referidos en los siguientes ítems y se enfoquen hacia los siguientes aspectos de la operación del Sistema Técnico de juego:

- Garantizar la integridad, confidencialidad y privacidad de los datos e información transmitidos entre los dispositivos de conexión remota y el Sistema Técnico de Juego que son transportados dentro de la red pública de Internet y entre los distintos componentes del sistema en la red privada de la Licenciataria de Juego en Línea.

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 22 de 45</b>                       |

- Garantizar la integridad, confidencialidad y privacidad de los datos e información procesada y almacenada en el Sistema Técnico de Juego.
- Conservar en las bases de datos en línea o sus respaldos históricos la información de los eventos de control, de resultados y de apuestas generados en el Sistema Técnico de Juego durante la vigencia del contrato de concesión.
- Gestionar los riesgos operacionales y tecnológicos del Sistema Técnico de Juego derivados de las posibles amenazas y vulnerabilidades sobre cada uno de los componentes del sistema.
- Otros que La Licenciataria de Juego en Línea considere necesarios para garantizar el adecuado desarrollo del juego y su operación.

Si la Licenciataria de Juego en Línea cuenta con certificaciones de sistemas de gestión de seguridad en uno de los estándares guía para los procesos y sistemas que soportan la operación del Sistema Técnico de Juego, podrán validarse con el ente certificador a efectos de dar por cumplido lo requerido en el presente apartado.

#### **Política de Seguridad de la Información.**


La política de seguridad de la información deberá:

- a) Tener una disposición que requiera una revisión cuando ocurran cambios en el Sistema de Juego en Línea y/o en los procesos de la Licenciataria de Juego en Línea que alteren el perfil de riesgo del Sistema de Juego en Línea;
- b) Ser aprobado por la administración de la Licenciataria;
- c) Ser comunicado a todos los empleados y cualquier tercero pertinente;
- d) Someterse a revisión a intervalos planeados; y
- e) Delinear las responsabilidades del personal de la Licenciataria de Juego en Línea y el personal de terceros para la operación, servicio y mantenimiento del Sistema de de Juego En Línea y/o sus componentes.

#### **Componentes Críticos.**

Se considerarán como componentes críticos los siguientes:

- a) Los componentes del Sistema de Juego en Línea que graban, almacenan, procesan, comparten, transmiten o recuperan información sensible del cliente / usuario, por ej. detalles de tarjetas de crédito/débito, información de autenticación, saldos de las cuentas de los jugadores, considerando este listado sólo a modo enunciativo y no taxativo.
- b) Los componentes del Sistema de Juego en Línea que generen, transmitan o procesen los números aleatorios utilizados para determinar el resultado de los juegos o eventos virtuales;
- c) Los componentes del Sistema de Juego en Línea que almacenan resultados o el estado actual de una apuesta del cliente / usuario;
- d) Los puntos de entrada y de salida de los sistemas descritos arriba (otros sistemas que pueden comunicarse directamente con sistemas críticos);
- e) Las redes de comunicación que transmitan información sensible del cliente / usuario y/o entre componentes del Sistema de Juego en Línea.

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><span style="font-size: 24pt;"><b>01</b></span>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><span style="font-size: 18pt;"><b>18/05/2022</b></span> |
|   |   | <b>Página: 23 de 45</b>   |

**Gestión de la seguridad del sistema técnico de juego:** La Licenciataria de Juegos en Línea deberá implementar un sistema de gestión de la seguridad, que protegerá especialmente los componentes críticos referidos en el apartado anterior.

Los procedimientos de seguridad deberán estar dirigidos a implementar medidas concretas de seguridad, partiendo de una evaluación de los riesgos. La Licenciataria de Juego en Línea deberá planificar las revisiones periódicas y realizar las revisiones derivadas de los cambios significativos.

**Gestión de riesgos:** La gestión de riesgos deberá utilizar el estándar guía ISO/IEC 27005:2011 para implementar los procesos que permitan realizar la evaluación, análisis, tratamiento y aceptación de los riesgos a los que está sometido el Sistema Técnico de Juego. La Licenciataria de Juegos en Línea deberá mantener los registros y evidencias que permitan evidenciar el cumplimiento de la adecuada gestión de riesgos en los procesos de auditoría que se realicen.

**Seguridad en la comunicación con los participantes:** Deben adoptarse mecanismos de autenticación que permitan al sistema de juego identificar al participante, y que, a su vez, permitan al participante identificar unívocamente la Plataforma de Juego


La Licenciataria de Juego en Línea deberá establecer los sistemas y mecanismos que garanticen la confidencialidad de las comunicaciones de los participantes con sus sistemas técnicos de juego y, en particular, con la Plataforma de Juego y su réplica. Las comunicaciones serán cifradas en los casos de transmisión de datos personales (registro de usuario) o económicos (cuenta de juego). En relación con las comunicaciones, La Licenciataria de Juego en Línea adoptará las medidas que resulten necesarias para garantizar la integridad y el no repudio en los casos de transmisión de datos personales o económicos, y en las transacciones de participación en el juego.

**Seguridad de recursos humanos y terceros:** El plan de seguridad del personal de la Licenciataria de Juegos en Línea incluirá acciones formativas, y será considerado en la gestión de la contratación del personal, prestando especial atención a los permisos de acceso a la información y a los elementos críticos.

Cuando La Licenciataria de Juego en Línea necesite de los servicios de proveedores que requieran acceso, procesamiento, comunicación o tratamiento de la información, o bien el acceso a instalaciones, productos o servicios relacionados con el juego, éstos terceros deberán cumplir la totalidad de los requisitos de seguridad exigibles al resto de usuarios técnicos.

**Seguridad física y medioambiental:** Los planes de seguridad de la Licenciataria de Juego en Línea deberá incluir, en relación con la seguridad física de los elementos del Sistema Técnico de Juego y de su réplica, lo siguiente:

- Seguridad perimetral para las áreas que contienen elementos críticos e información sensible: tarjetas de acceso, identificación biométrica, etc.-
- Control de acceso físico a las instalaciones en las cuales se encuentren los equipos, tanto para usuarios técnicos como para personal externo, que incluya elementos físicos, procedimientos de autorización, registros de acceso y servicios de vigilancia.
- Protección de los equipos críticos frente a riesgos ambientales: agua, fuego, etc.
- Protección de los equipos críticos frente a cortes del suministro eléctrico y otras interrupciones causadas por fallos en instalaciones de soporte. El cableado de suministro eléctrico debe estar protegido.
- Control de acceso al cableado de comunicaciones si transporta información crítica sin cifrar.
- Mantenimiento de las instalaciones y equipos.

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 24 de 45</b>                       |

- Los dispositivos que contienen información deben ser borrados de manera segura o destruidos antes de ser reutilizados o retirados.
- Los equipos que contienen información no pueden ser trasladados fuera de las instalaciones seguras sin la correspondiente autorización.


**Gestión de comunicaciones y operaciones:** Se debe garantizar la segura y correcta operación del sistema técnico de juego, así como las comunicaciones:

- Los componentes críticos deberán ser monitoreados para evitar que puedan utilizarse versiones diferentes de la homologada.
- Las comunicaciones entre los componentes de los sistemas técnicos de juego garantizarán la integridad y la confidencialidad de la información.
- Las tareas se segregarán entre las diferentes áreas de responsabilidad, para minimizar la posibilidad de acceso no autorizado y potenciales daños.
- Se separarán las tareas de desarrollo, pruebas y producción.
- Los servicios proporcionados por terceras partes deben incluir controles y métricas de seguridad en los contratos, y deben ser periódicamente auditados y monitorizados.
- Se adoptarán medidas de protección contra código malicioso.
- Deben hacerse regularmente copias de seguridad con la frecuencia adecuada, a determinar por la LPCSE y conservarse custodiadas según quede recogido en el plan de copias de seguridad.
- Se adoptarán medidas de seguridad en la red de comunicaciones.
- Se adoptarán medidas de seguridad en la manipulación de soportes portátiles, así como de borrado seguro o de destrucción de los mismos, que se plasmarán en un procedimiento documentado.
- Los relojes de todos los componentes, especialmente los críticos, deberán estar sincronizados con una fuente de tiempo fiable. La fuente de tiempo fiable puede no ser la misma para cada componente. La Licenciataria de Juego en Línea establecerá medidas y controles para evitar la manipulación de las marcas de tiempo o su alteración posterior, especialmente en los registros de auditoría.
- Deberán generarse y guardarse registro de auditoría de actividades de todos los usuarios, excepciones y eventos de seguridad de la información durante un periodo mínimo de dos años.
- Los registros de auditoría estarán protegidos frente a la alteración y el acceso indebido.
- Las actividades del administrador del sistema y de la Licenciataria de Juego en Línea del Sistema deberán quedar registradas.
- Se realizará un análisis periódico de los registros de auditoría. Se tomarán acciones en función de las incidencias detectadas.

**Control de acceso:** Los accesos del personal de la Licenciataria de Juegos en Línea y otros usuarios técnicos deben cumplir los siguientes requisitos:

- Debe existir una política de acceso a información documentada, que será revisada periódicamente por LPCSE.
- Se debe asegurar el acceso autorizado e impedir el no autorizado mediante controles en el alta de usuarios, gestión de privilegios de acceso, revisión periódica de los privilegios de acceso y política de gestión de las contraseñas.
- Los usuarios deben seguir buenas prácticas en el uso de contraseñas y proteger adecuadamente la documentación y soportes en su puesto de trabajo.
- Los usuarios únicamente tendrán acceso a los servicios que han sido autorizados a usar.
- No existirán usuarios genéricos y todos los usuarios accederán con su usuario propio único.



|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 25 de 45</b>                       |

- El sistema debe autenticar todos los accesos, ya sea personal propio, de mantenimiento u otros, ya sea de otros sistemas y componentes (por ejemplo, la pasarela de pagos). También debe ser autenticado el personal de LPCSE u otro personal que actúe en su nombre.
- Las redes se segregarán en función del área y responsabilidad de la tarea o función.
- El acceso a los sistemas operativos requerirá un mecanismo de autenticación seguro.
- Se restringirá y se controlará el uso de programas que permitan evitar los controles de acceso y de seguridad.
- Las sesiones de usuario tendrán un tiempo máximo de duración de la conexión y un tiempo de desconexión por inactividad, aprobado por LPCSE.
- El personal de soporte informático tendrá restringido el acceso a los datos reales de las aplicaciones. Los datos reales sensibles estarán ubicados en entornos aislados.
- Se gestionarán los riesgos asociados a dispositivos móviles.
- Si existe el teletrabajo, se comprobará que el riesgo asociado está gestionado en el marco del plan de seguridad.

**Gestión de incidentes de seguridad:** La Licenciataria de Juegos en Línea deberá disponer de un procedimiento documentado de gestión de incidentes de seguridad. Todos los incidentes de seguridad deberán ser registrados y se documentarán de forma clara y concisa los hechos, los impactos y las medidas adoptadas.

**Gestión de la disponibilidad del servicio:** La Licenciataria de Juegos en Línea deberá disponer de un plan de gestión de la disponibilidad del servicio. La Licenciataria de Juegos en Línea deberá considerar dentro del plan cada uno de los siguientes servicios:

- Registro del jugador, cuentas de juego, incluyendo la posibilidad de realizar depósitos y retirar fondos.
- Servicios de juego.

El plan indicará el tiempo máximo de indisponibilidad acumulada mensual, así como el tiempo máximo de recuperación para cada servicio.

La Licenciataria de Juegos en Línea adaptará su infraestructura y procesos, e implantará las medidas necesarias para cumplir los objetivos fijados en su plan de gestión de la disponibilidad.


**Plan de prevención de pérdida de información:** La Licenciataria de Juegos en Línea debe disponer de un plan que garantice que no se pierdan datos o transacciones que afecten o puedan llegar a afectar al desarrollo de los juegos, a los derechos de los participantes o al interés público e indique el riesgo asumido por La Licenciataria de Juegos en Línea .

La Licenciataria de Juegos en Línea adaptará su infraestructura y procesos, e implantará las medidas necesarias para cumplir los objetivos fijados en su plan, estableciéndose los siguientes mínimos:

- Se conservarán copias de la información en un lugar alejado convenientemente de los datos que pretende salvaguardar.
- La copia de la información se protegerá de accesos no autorizados mediante medidas de seguridad equivalentes a las de la información a salvaguardar.

La Licenciataria de Juegos en Línea deberá disponer de un procedimiento documentado de actuación en caso de pérdida de información que incluirá los mecanismos para atender las reclamaciones de usuarios, la continuación de los juegos o apuestas interrumpidas, y cualesquiera otras situaciones que pudieran derivarse.

En caso de producirse una pérdida de datos, La Licenciataria de Juegos en Línea deberá informar a la LPCSE, con carácter inmediato, indicando las acciones tomadas y una estimación de la repercusión de la pérdida.

|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><b>01</b>                   |
|   |   | Fecha de Edición:<br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 26 de 45</b>                |

**Gestión de la continuidad de negocio:** La Licenciataria de Juegos en Línea debe disponer de un plan de continuidad de negocio para el mantenimiento de la operativa de juego ante desastres, que incluya las medidas técnicas, humanas y organizativas necesarias para garantizar la continuidad del servicio y de una réplica de la unidad central de juegos que permita el normal desarrollo de la actividad.

El plan de continuidad de negocio determinará uno o varios escenarios de recuperación indicando para cada uno de ellos los servicios recuperados y el tiempo máximo en el que estarían operativos. La Licenciataria de Juego en Línea deberá considerar dentro del plan los siguientes escenarios:

- Acceso de los participantes a sus registros de usuario y cuentas de juego, con posibilidad de consultar el saldo y los movimientos de sus cuentas de juego asociadas. El tiempo máximo para prestar de nuevo estos servicios será de 48 horas.
- Posibilidad de los participantes de retirar sus fondos. El tiempo máximo para prestar de nuevo estos servicios será de 7 (siete) días.
- Continuación de los juegos incompletos o las apuestas pendientes, y pago de los premios válidamente conseguidos. El tiempo máximo para prestar de nuevo estos servicios será de 30 (treinta) días.
- Restablecimiento completo de todos los servicios.
- La Licenciataria de Juego en Línea adaptará su infraestructura y procesos, e implantará las medidas necesarias, para hacer realizables los objetivos fijados en su plan de continuidad de negocio.
- En caso de desastre, La Licenciataria de Juegos en Línea deberá informar a LPCSE con carácter inmediato, realizando una estimación del impacto y del tiempo estimado de recuperación.


**Test de penetración y análisis de vulnerabilidades:** El Ente Certificador debe realizar pruebas de técnicas de seguridad para garantizar que no existen vulnerabilidades que pongan en riesgo la seguridad y operación del Sistema Técnico de Juego. Estas pruebas llamadas de penetración, deben tener un método de evaluación de la seguridad mediante la simulación de un ataque realizado por un tercero y el análisis de vulnerabilidades consistirá en la identificación y cuantificación pasiva de los riesgos potenciales del sistema que incluyen como mínimo:

Test Interno: ataque en la red interna de la Licenciataria de Juegos en Línea , ejemplo:

- Auditoria de red
- Auditoria de accesos a servidores.

Test Externo: ataque desde internet, ejemplo:

- Vulnerabilidades de tipo 'cross-site scripting';
- Vulnerabilidades de tipo 'spoofing';
- Vulnerabilidades de tipo inyección de SQL;
- Vulnerabilidades de tipo inyección de código;
- Vulnerabilidades derivadas de la validación de entrada / salida;
- Vulnerabilidades derivadas del análisis de tiempos;
- Vulnerabilidades de sincronización;
- Vulnerabilidades de tipo desbordamiento de memoria;
- Vulnerabilidades basadas en secuestro de sesiones;
- Vulnerabilidades en los equipos de la red local;
- Vulnerabilidades basadas en 'sniffing' de la red;
- Vulnerabilidades basadas en escaladas de privilegio

|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><b>01</b>                   |
|   |   | Fecha de Edición:<br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 27 de 45</b>                |

- Vulnerabilidades en la gestión de contraseñas.
- Vulnerabilidades del tipo “Man in the Middle”.
- Autenticación incompleta y gestión de sesiones
- Denegación de servicio (DoS o DDoS)
- Otras vulnerabilidades que surjan luego de la aprobación del reglamento y se consideren relevantes para proteger la seguridad y operación de los juegos.

Este listado debe considerarse sólo a modo enumerativo y no taxativo, reservándose LPCSE el derecho de modificarlo en el momento que lo considere necesario, en base al estado del arte de la tecnología.

Los resultados de las pruebas y de los análisis deberán conservarse junto con las medidas correctivas aplicadas o planeadas durante la vigencia de la Concesión, para su posterior revisión o inspección dentro del proceso de auditoría.

En caso de que el resultado del análisis detecte algún fallo de seguridad muy grave, que pudiera poner en riesgo la identidad o situación patrimonial de los jugadores o permitir su suplantación, el Ente Certificador no emitirá la certificación correspondiente hasta tanto no se subsanen o corrijan las vulnerabilidades por parte de la Licenciataria de Juego en Línea y se verifique su cumplimiento.

## **SISTEMA DE REPORTES Y CONTROL**

### **Sistema de Reportes y Control**


Art. 09.-

**Descripción.** La LPCSE realizará el seguimiento, vigilancia y control mediante reportes suministrados por la Licenciataria de Juego en Línea y/o consultas a una réplica de la base de datos de la Licenciataria de Juego en Línea, en adelante RBD, con los datos del sistema de juegos de producción.

Los reportes deberán ser generados en formato PDF y en alguno de los siguientes tipos estándares que permitan su fácil utilización csv, json, xml, etc.

El contenido de los mismos deberá proveer la siguiente información:

- Datos registrados de los participantes y sus cuentas de juego, saldo inicial, depósitos, extracciones, dinero apostado por juego, pago o abono de premios obtenido por juego, bonos convertidos en créditos, saldo final.
- Datos contables de juego, entre los que se incluyen, como mínimo, por cada juego las participaciones o jugadas confirmadas, las jugadas anuladas o canceladas por la Licenciataria de Juego en Línea, las jugadas denegadas, dinero apostado por los participantes y las operaciones de pago o abono por premios realizadas por la Licenciataria de Juego en Línea.
- Transacciones sobre eventos de juego, entre las que se incluyen por torneo, partida o sesión, las jugadas realizadas, las jugadas anuladas y los premios obtenidos.
- Transacciones sobre los registros del participante y de juego, entre las que se incluyen, como mínimo, el registro y la apertura de cuenta, los datos aportados por los participantes, el resultado de la verificación de datos e identificación, la aceptación de los términos y condiciones, la modificación de los parámetros de las cuentas, las transacciones económicas de la cuenta de juego y el cierre de cuentas.
- Información contable, sobre dinero apostado y jugado de los participantes y pago de premios
- Información sobre comportamiento de juego compulsivo y limitación de acceso configurada por el participante.
- Reclamos de los participantes.

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 28 de 45</b>                       |

La RBD deberá contener información completa sobre los ítems anteriores y en particular sobre: el proceso de registro de usuarios, datos del participante, datos de la cuenta de juego, opciones de limitación de acceso, transacciones económicas del participante, información sobre juegos y eventos relacionados, resultados, premios, bonos, reclamos, así como cualquier otra información pertinente. Asimismo, deberá proveerse información sobre los juegos disponibles y versiones habilitadas.

No obstante, no deberá replicarse el desarrollo de cada jugada o partida. La Licenciataria de Juego en Línea deberá proveer el esquema de la base de datos, como así también ejemplos de consultas para ejecutar sobre la misma. La LPCSE podrá requerir en cualquier momento durante la vigencia de la concesión, otro dato de forma general o individual en un procedimiento de control.

La LPCSE podrá modificar el alcance de los datos que deban ser registrados, el período de actualización de los mismos, y los requerimientos técnicos de disponibilidad y acceso.

**Acceso de la LPCSE a la información:** La Licenciataria de Juego en Línea garantizará el acceso a la información a personal autorizado por La LPCSE. Este acceso deberá utilizar protocolos seguros de comunicación, así como implementar todos los mecanismos posibles para asegurar el acceso.

**Disponibilidad del Sistema de Reportes y Control:** Durante la operación del juego, la RBD no puede presentar eventos de indisponibilidad por un periodo de tiempo que supere veinticuatro (24) horas seguidas, tiempo dentro del cual debe realizar todas las acciones para restablecer el servicio.


**Auditoría de la Réplica de Base de Datos:** La LPCSE se reserva el derecho de auditar la misma previa notificación de 24 horas a la Licenciataria de Juego en Línea .

**Canal de Comunicación de la RBD:** La Licenciataria de Juego en Línea deberá disponer de una canal de comunicación con la capacidad necesaria para que desde el sistema de la Licenciataria de Juego en Línea se repliquen las BBDD entre este y la RBD. Este canal de comunicación deberá utilizar protocolos seguros de comunicación, así como implementar todos los mecanismos posibles para asegurar el acceso.

**Conservación, respaldo y recuperación de la Información de la RBD:** La RBD y los registros de la Licenciataria de Juego en Línea deberán conservarse durante la vigencia de la concesión y diez (10) años posteriores al cese de la misma, debiéndose establecer los sistemas de protección y respaldo que aseguren su integridad y seguridad durante ese plazo. La Licenciataria de Juego en Línea deberá asegurar el respaldo (backup) de la totalidad de los datos de la RBD de datos dentro de un DRP (Disaster Recovery Plan). La política de respaldo y recuperación de la RBD debe estar alineada con la política general de backup del Sistema Técnico de Juego y su plan de continuidad; así como debidamente documentada en sus procesos y responsables.

Periódicamente, con frecuencia anual, la Licenciataria de Juego en Línea debe ejecutar un conjunto de pruebas de simulación de desastre y recuperación para verificar el correcto desempeño del sistema de recuperación. Los resultados de estas pruebas deben documentarse y conservarse.

**Inspección presencial y Remota:** La LPCSE deberá tener la posibilidad de monitorear y supervisar cualquiera de los elementos de las plataformas técnicas de juego de las Licenciatarias de Juego en Línea. Para ello, la Licenciataria de Juego en Línea deberá articular los mecanismos

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 29 de 45</b>                       |

necesarios de comunicación segura a sus sistemas técnicos, así como permitir y facilitar en todo momento el acceso a los mismos por parte de la LPCSE, independientemente de su ubicación.

La LPCSE comunicará a la Licenciataria de Juego en Línea su intención de realizar una conexión al sistema técnico de juego proporcionando una descripción de las funcionalidades a las que se pretende acceder y el tiempo y duración previstos para el acceso. La Licenciataria de Juego en Línea proporcionará a la LPCSE los medios para realizar un acceso seguro al sistema.

El personal designado por la Licenciataria de Juego en Línea colaborará con la LPCSE para el adecuado acceso y consulta de otros sistemas y aplicaciones. La LPCSE podrá realizar grabaciones de la sesión de usuario y cuantas constataciones de hecho sean necesarios para el ejercicio de sus funciones.

Si no se requiere lo contrario, deberá entenderse que el acceso proporcionado a la LPCSE es de sólo lectura y que cuenta con el nivel de autorización para acceder a todos los sistemas y aplicaciones del sistema técnico de juego sin ningún filtro en los datos a que puede acceder. Finalizado el acceso la Licenciataria de Juego en Línea deberá cerrar el acceso seguro.

## **Prevención del fraude y del blanqueo de capitales**

Art. 10.-

La Licenciataria de Juego en Línea dispondrá de procedimientos para la detección de fraude y el blanqueo de capitales. Los procedimientos incluirán la pronta notificación de las acciones sospechosas a los organismos públicos competentes para su investigación, conforme el Art. 154º de la Ley Nº 15.079.

En los juegos de apuestas en directo, la Licenciataria de Juego en Línea dispondrá de medidas para mitigar el riesgo de que algunos jugadores pudieran obtener ventajas sobre otros al apostar con información sobre un resultado cierto o tras un suceso que pueda alterar de manera fundamental las probabilidades de la apuesta.

### **Reclamos de los participantes**

La Licenciataria de Juego en Línea deberá poner a disposición de los participantes, y de cualquier persona que pudiera verse afectada por la actuación de la Licenciataria de Juego en Línea, un sistema de atención y resolución de reclamos, quejas y sugerencias.

Dicho sistema deberá contar con un acceso electrónico a través del sitio web y/o sesión de juego, el cual deberá ser fácilmente accesible para los posibles interesados, debiendo la Licenciataria de Juego en Línea dejar constancia de los datos del reclamante, de la fecha y hora de recepción de los reclamos presentados, como así también guardar registro de los movimientos y juegos donde se hubiera producido el incidente.


La Licenciataria de Juego en Línea deberá proveer al usuario información de manera cierta, clara y detallada acerca de dicho sistema de atención, el que deberá contener: dirección postal y electrónica alternativas a las que puedan dirigirse los reclamos y, en su caso, modelos normalizados; plazos para la presentación y plazos de la Licenciataria de Juego en Línea de comunicación de la decisión/resolución.

La atención al participante deberá realizarse de forma gratuita y en castellano.

### **Plazos de los reclamos:**

1. Presentación: La Licenciataria de Juego en Línea no podrá establecer un plazo límite para la presentación de los reclamos inferior a 30 (treinta) días, contados desde el momento que se produjera el hecho objeto del reclamo.

La Licenciataria de Juego en Línea emitirá una comunicación dirigida al reclamante, en la que acusará recibo de su reclamo y el plazo en que se le informará la decisión tomada al respecto.

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 30 de 45</b>                       |

2. Resolución: La Licenciataria de Juego en Línea resolverá el reclamo y lo comunicará al reclamante en un plazo no superior a un 30 (treinta) días, contados desde la fecha en la que el reclamo hubiera sido recibido.

Resuelto el reclamo por la Licenciataria de Juego en Línea o, en su caso, transcurridos 30 (treinta) días desde la presentación del reclamo sin que aquél hubiera comunicado su decisión, el participante podrá reclamar ante la LPCSE.

La Licenciataria de Juego en Línea deberá cumplir en enviar un reporte semanal a LPCSE detallando los reclamos recibidos y el estado de resolución al momento del envío.

LPCSE se reserva el derecho de solicitar ampliar la información y/o establecer nuevos mecanismos de comunicación.

## CERTIFICACION

### Art. 11.- Condiciones generales

La Licenciataria de Juego en Línea deberá presentar ante la LPCSE la certificación del cumplimiento del conjunto de requerimientos impuestos en la presente. La homologación de los sistemas técnicos de juego y el establecimiento de las especificaciones necesarias para su funcionamiento deberán cumplir con lo dispuesto en la Ley N° 10793


**Entidades designadas para emitir el informe de certificación de los sistemas técnicos de juego:** El informe de certificación de los sistemas técnicos de juego deberá ser realizado por las entidades autorizadas a estos efectos por la LPCSE, en el Registro de Laboratorios Certificadores creado a tales fines.

La LPCSE publicará en su página web las entidades autorizadas para emitir el informe de certificación de los sistemas técnicos de juego.

**Elementos factibles de homologación:** La certificación debe abarcar los elementos y servicios del sistema técnico que puedan condicionar el desarrollo del juego, el acceso de los participantes y/o el sistema de reportes y control.

Son elementos factibles de homologación, según corresponda, los siguientes:

- El registro de usuario y la comprobación de las prohibiciones subjetivas.
- La integración con servicios de verificación de la identidad.
- La cuenta de juego y la gestión de los fondos de los participantes.
- La integración de la plataforma de juego con la pasarela de pagos.
- El software de juego y el generador de números aleatorios.
- La integración de la plataforma de juego con el software de juego
- La integración con servicios de información sobre eventos, probabilidades, riesgos, precios o resultados de los mismos.
- Las aplicaciones de back-office que puedan alterar la configuración, el desarrollo y el resultado de los juegos. Por ejemplo, la aplicación de back-office que permita rectificar el ganador de una apuesta.
- El registro y la trazabilidad de los datos.
- El Sistema de Reportes y Control: Réplica de la base de datos (RBD).
- La interfaz de usuario: o Páginas web, scripts, objetos flash, etc.
- Las aplicaciones descargables o las apps para terminales móviles.
- Las terminales físicas de carácter accesorio.
- Los elementos de juego físicos utilizados en el juego, como por ejemplo las mesas de ruleta para la versión «en vivo»

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 31 de 45</b>                       |

- Cualquier otro elemento que pueda condicionar el desarrollo del juego, el acceso de los participantes y/o el sistema de reportes y control.

En tanto, no requieren homologación:

- La terminal de usuario personal del participante.
- Las redes públicas de telecomunicaciones
- Los proveedores de medios de pago, las redes de medios de pago o las pasarelas de pago.
- Los proveedores de servicios de verificación de la identidad
- Los proveedores de servicios de información sobre eventos, probabilidades, riesgos, precios o resultados de los mismos.
- Los sistemas de información de la Licenciataria de Juego en Línea que no puedan alterar la configuración, el resultado o el desarrollo de los juegos, o participen en el registro y la trazabilidad de los datos. Por ejemplo:
  - Las aplicaciones de back-office que únicamente consulten datos.
  - El sistema de contabilidad general dla Licenciataria de Juego en Línea,
  - El datawarehouse dla Licenciataria de Juego en Línea, si no forma parte del registro y trazabilidad del juego.
- El «call center» cuando no se utilice para realizar juego, sino para dar soporte a consultas, quejas y reclamaciones.

#### **Plazos y procedimiento de validación y certificación**

a) La Licenciataria de Juego en Línea deberá presentar el proyecto técnico a la LPCSE al momento de la presentación de su propuesta en la convocatoria. En este se detallan los aspectos fundamentales del sistema técnico para el desarrollo de actividades de juego y, en particular, los componentes de la unidad central de juegos y del sistema de reportes y control.

b) Asimismo, la Licenciataria de Juego en Línea deberá acompañar la documentación correspondiente a la certificación de su propuesta al momento de la convocatoria. Dicha certificación deberá ser emitida por un laboratorio reconocido e inscripto en el Registro de Laboratorios Certificantes que a tales efectos realice la LPCSE; que certificará en base al proyecto técnico presentado que éste incluye los requisitos exigidos respecto del software, elementos de seguridad, conexiones necesarias, así como cualquier otro estándar técnico vigente para la obtención de una licencia de Juegos en Línea en la Provincia de Córdoba.


c) La Licenciataria de Juego en Línea deberá desarrollar el proyecto técnico oportunamente remitido. Sin perjuicio de ello podrá ampliar el proyecto a partir de requerimientos realizados por la LPCSE.

La LPCSE podrá requerir al interesado cuanta información resulte necesaria acerca del proyecto técnico.

d) El informe de certificación emitido por el laboratorio acreditado al momento de la presentación de su propuesta y tendrán como mínimo el contenido siguiente:

- En relación con la plataforma de juego, se incluirá una descripción funcional detallada de procesos soportados por la plataforma, entre otros, el registro de usuario, datos de las sesiones, cuenta de juego, información al participante de las jugadas, sistemas de cobro y pago, mecanismos de limitación a la participación, así como cualquier otro que implemente el sistema. El informe evaluará asimismo el comportamiento de la plataforma ante caídas del sistema, procedimientos de recuperación, gestión de sesiones, medidas contra el fraude y el blanqueo de capitales, medidas de juego responsable y obligaciones de información a los participantes.

- Para cada juego, el informe certificará la adecuación de las normas implementadas por el software con las establecidas por la reglamentación básica del juego, incluyendo, en su caso,

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 32 de 45</b>                       |

todas las opciones posibles, política de bonos, detalle de los premios y de las probabilidades del juego, así como el porcentaje de retorno al jugador.

- En relación con el generador de números aleatorios, el informe indicará el nivel de calidad intrínseca del generador, tras superar cuantas pruebas estadísticas sean necesarias para demostrar que los datos generados son de carácter aleatorio, imprevisibles, no reproducibles, y que los métodos de escalamiento y translación son lineales e independientes de cualquier otro factor que no sea el propio generador.

- En relación con el sistema de reportes y control, el informe incluirá una descripción funcional detallada de los procesos implementados y el registro de la réplica de la base de datos de las operaciones de juego, en relación a los requisitos establecidos en el presente Anexo.

Los informes definitivos de certificación irán acompañados de una copia de los archivos críticos del software objeto de homologación firmada digitalmente por las entidades designadas al efecto, que será empleada para comprobar la integridad del software en los procedimientos de auditoria de los sistemas técnicos de juego. Los informes de certificación incluirán un detalle de la relación de los componentes, software o hardware, calificados como críticos, con información detallada de la ubicación de cada componente en el sistema técnico de juego, denominación de los componentes y niveles de revisión.

A estos efectos, se consideran como críticos los elementos que se refieran al generador de números aleatorios, al registro de usuario y la cuenta de juego, el sistema de reportes y control, las conexiones con la LPCSE, y el procesamiento de pagos.

La LPCSE podrá calificar como críticos componentes del sistema técnico de juego de la Licenciataria de Juego en Línea que inicialmente no hubieran sido calificados de este modo y que motivadamente considere que afectan o puedan llegar a afectar al desarrollo de los juegos, a los derechos de los participantes, o al interés público.

Deberá contemplarse como contenido mínimo del informe de certificación, la siguiente información:

- El informe incluirá en todas sus páginas, excluido el anexo, un código único de informe y en su caso versión del mismo, la fecha de emisión, la razón social de la entidad designada, el número de página y número de páginas totales.

- Apartado 1.

Datos generales: El título o encabezado incluirá el texto «Informe preliminar/definitivo de certificación».

Datos identificativos del informe de certificación, incluyendo un código único de informe.

Datos identificativos de la Licenciataria de Juego en Línea o del proveedor cuyo proyecto técnico se certifica.

Datos identificativos del software y versión utilizados, así como el fabricante.

Datos identificativos de la entidad designada para la certificación.

Datos identificativos del tipo de certificación: Funcionalidad, seguridad o funcionalidad y seguridad.

Datos identificativos y firma del responsable por parte de la entidad designada para la certificación.

Fechas de emisión del informe.


- Apartado 2.

Valoración y conclusiones: Se emitirá una valoración global «conforme» o «no conforme» indicando claramente si se refiere a la funcionalidad, la seguridad, o ambas.

- Observaciones de la entidad designada.

- Anexo 1. Documento evaluado e información de respaldo.



|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><b>01</b>                   |
|   |   | Fecha de Edición:<br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 33 de 45</b>                |

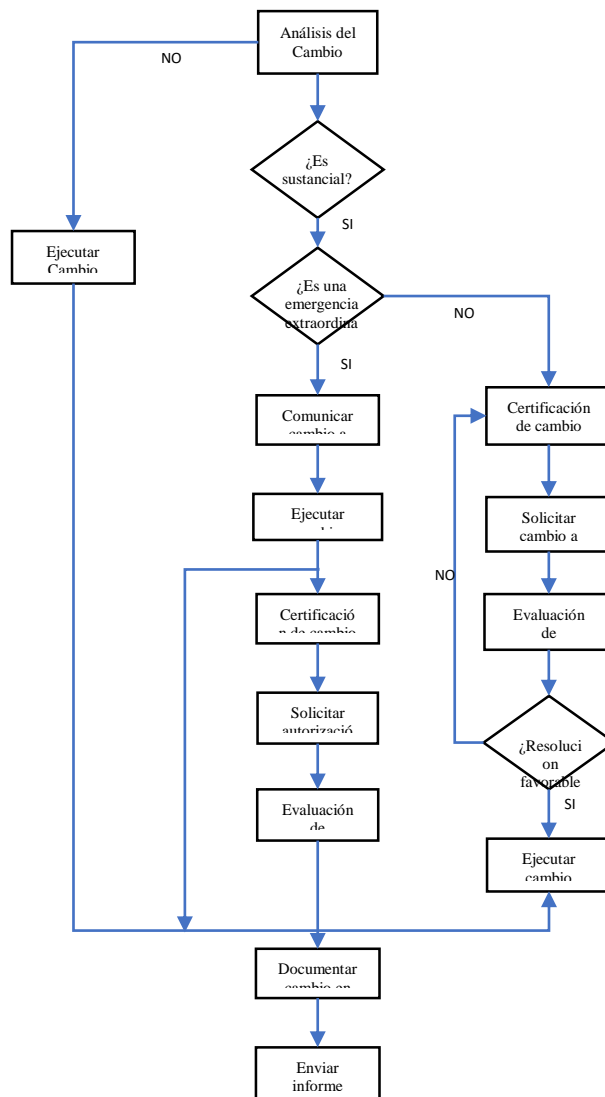
## **GESTION DE CAMBIOS**

### **Art. 12.- Gestión de cambios en el sistema técnico de juego**

La Licenciataria de Juego en Línea debe disponer de un proceso formal de aprobación interna de todos los cambios, que abarca desde la petición de cambio hasta su aprobación por los responsables correspondientes. Las obligaciones de cumplimiento en materia de gestión de cambios forman parte de este proceso formal.

El objetivo del siguiente diagrama es resumir de una forma gráfica aquellas fases del procedimiento de gestión de cambio, en el que deben considerarse las obligaciones establecidas por la LPCSE.

Diagrama de gestión de cambio:




**Análisis del cambio:** En la fase de análisis la Licenciataria de Juego en Línea ha de evaluar si el cambio es de carácter “sustancial” o no, teniendo en cuenta los criterios de valoración establecidos en el presente documento. Sin perjuicio de ello, la evaluación de si un cambio es “sustancial” es responsabilidad de la Licenciataria de Juego en Línea, que es quien mayor conocimiento posee sobre su propio sistema.

Realizada esta evaluación pueden darse dos casos:

- a) En caso de que bajo el criterio de la Licenciataria de Juego en Línea y de manera justificada se concluya que el cambio no es sustancial, la Licenciataria de Juego en Línea puede proceder a realizar el cambio, sin que sea necesario realizar ninguna comunicación a la LPCSE ni someter el cambio a su autorización previa.
- b) En caso de que bajo el criterio de la Licenciataria de Juego en Línea y de manera justificada se concluya que el cambio es sustancial, la Licenciataria de Juego en Línea deberá certificar el cambio.

En todo caso, las peticiones de cambio y las decisiones tomadas se registrarán y podrán ser objeto de posterior auditoría. Si la LPCSE estimara sustancial alguno de los cambios

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 35 de 45</b>                       |

realizados previamente en componentes críticos, requerirá a la Licenciataria de Juego en Línea para que proceda a la certificación de los cambios, sin perjuicio de la posibilidad de requerir la retirada del cambio hasta que obtenga la certificación pertinente.

**Certificación de los cambios sustanciales:** La puesta en producción de un cambio sustancial exige la certificación previa del sistema objeto del cambio.

**Solicitar autorización la LPCSE:** La solicitud de autorización de cambio sustancial se realizará a través los canales formales de comunicación con la LPCSE.

**Evaluar certificación:** La LPCSE evaluará la solicitud e informará la resolución de la misma.

**Ejecutar cambio sustancial:** La Licenciataria de Juego en Línea no debe poner en producción el cambio sustancial hasta obtener la autorización de la LPCSE expresa.

**Ejecutar cambio no sustancial:** En caso de que, tras la evaluación del cambio por parte de la Licenciataria de Juego en Línea, se determine que el cambio es no sustancial, se puede ejecutar el cambio, sin necesidad de comunicación la LPCSE.

Deberán conservarse copias de los binarios de los elementos software de todas las versiones software que se hayan utilizado en el sistema técnico efectivamente empleado en los últimos cuatro años. Estas copias podrán ser objeto de posteriores auditorías.

**Documentar cambio en el informe trimestral:** Cualquier cambio que se ejecute sobre un elemento crítico deberá quedar documentado en un informe que se enviará trimestralmente a la LPCSE. La información relativa a la elaboración y envío del informe trimestral de cambios se detalla más adelante.

**Envío del informe trimestral:** El envío del informe trimestral se realizará a través de los canales de comunicación formales dispuestos por la LPCSE.

#### **Cambio por emergencia extraordinaria**

##### **Comunicar cambio a la LPCSE**

Las comunicaciones de cambio por emergencia extraordinaria se realizarán a través los canales de comunicación formales dispuestos por la LPCSE. La comunicación deberá realizarse con anterioridad al cambio o en las siguientes 24 horas a su realización.


**Certificación del cambio sustancial:** La Licenciataria de Juego en Línea dispone de 30 (treinta) días para presentar la documentación de certificación de los cambios desde la comunicación, o en su defecto desde que se realizó la primera de las acciones correctivas de emergencia. Se deberá presentar un informe que acredite las circunstancias excepcionales y el riesgo para la seguridad del sistema técnico de juego.

**Informe trimestral de cambios:** Cualquier cambio que se ejecute sobre un elemento crítico deberá quedar documentado en un informe que se enviará trimestralmente a la LPCSE.

El informe trimestral consiste en la relación de los cambios realizados sobre componentes críticos.

Para cada cambio se deberá incluir:

- Un identificador del cambio, la fecha de ejecución.

|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><b>01</b>                   |
|   |   | Fecha de Edición:<br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 36 de 45</b>                |

- Una descripción conceptual y cualitativa del cambio. Deberá explicar el motivo del cambio, los componentes críticos sobre los que tiene impacto y el fin que se persigue con su implementación.

- Calificación motivada del cambio como sustancial o no sustancial.

- No debe incluir binarios y no se requiere incluir huella o hash de las versiones desplegadas.

- Se podrán abstraer o agrupar aquellos cambios que respondan a la misma naturaleza o que se rijan por el mismo motivo.

Se podrá elaborar un único informe por Licenciataria de Juego en Línea o varios. En este último caso se describirán los criterios de la división.

Un ejemplo de formato de informe podría ser el siguiente:

#### ÍNDICE DEL INFORME

1. Cambios sustanciales realizados por emergencia extraordinaria.

2. Cambios sustanciales realizados con autorización previa de la LPCSE.

3. Cambios no sustanciales en los que el criterio de la Licenciataria de Juego en Línea se desvía del criterio de la LPCSE para la calificación del cambio como no sustancial.

4. Cambios no sustanciales en los que el criterio de la Licenciataria de Juego en Línea coincide con el criterio de la LPCSE para la calificación del cambio como no sustancial.

Para cada uno de los apartados indicados anteriormente, indicar:

| Identificador del Cambio | Fecha de Ejecución | Descripción Conceptual(1) | Justificación para cambios no sustanciales(2) |
|--------------------------|--------------------|---------------------------|---|
|                          |                    |                           |   |
|                          |                    |                           |   |

(1) En los casos en los que se produzca un cambio de versión del software de uno de los elementos críticos, indicar el identificador de la versión a la que se migra, en la descripción conceptual.


(2) La justificación es especialmente necesaria en aquellos casos en los que el criterio de la Licenciataria de Juego en Línea se desvíe de los criterios generales de la LPCSE.

El envío del informe trimestral se realiza a través los canales de comunicación formales dispuestos por la LPCSE.

**Criterios para la valoración de gestión de cambios sustanciales y no sustanciales:** Dado que la decisión sobre el carácter sustancial de un cambio requiere un exhaustivo conocimiento del sistema y un previo análisis de riesgos, la respuesta de la LPCSE podrá consistir en directrices y recomendaciones generales de carácter conceptual, que ayuden a la Licenciataria de Juego en Línea a tomar la decisión final. La Licenciataria de Juego en Línea deberá proporcionar suficiente información en la consulta para permitir valorar el alcance de los cambios sobre cada componente crítico.

La calificación de un cambio como “sustancial” debe partir de un criterio de proporcionalidad entre la evaluación de los riesgos asociados al cambio, la necesaria flexibilidad de un mercado en constante evolución y el coste que cada proceso de certificación representa. También ha de valorarse que también existen riesgos asociados a no realizar un cambio.

Los riesgos regulatorios deben ser evaluados tomando como referencia entre otros:

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 37 de 45</b>                       |

- el impacto sobre el control de las prohibiciones subjetivas
- el juego responsable
- la compatibilidad de la oferta de juego con los juegos regulados
- el juego justo y su correcto funcionamiento
- la autenticidad y el cómputo correcto de las apuestas
- la trazabilidad de las operaciones realizadas
- la monitorización por la LPCSE a través del Sistema de Reportes y Control
- la seguridad de los juegos y especialmente en el acceso del participante
- la recuperación de datos ante cualquier incidencia

Los sistemas técnicos de juego revisten una gran complejidad. Las dependencias entre los elementos hardware, software y de red que constituyen la unidad central de juegos y el acoplamiento que puede existir entre sus diferentes componentes software complican la definición de cambio sustancial sobre los elementos clasificados como críticos. Esto hace muy difícil enumerar todos los tipos de cambio que pueden presentarse y valorar el impacto y alcance de los mismos en cada sistema técnico concreto.

Por todo ello la primera valoración respecto a si un cambio debe ser calificado como “sustancial” corresponde a la propia Licenciataria de Juego en Línea que es el principal conecedor de su sistema técnico.


Es importante tener en cuenta que la complejidad técnica de un cambio no está directamente relacionada con el riesgo asociado al cambio desde el punto de vista de cumplimiento normativo. Por ejemplo, un cambio en los parámetros de los juegos no será considerado un cambio sustancial pero su puesta en producción podría suponer un incumplimiento de los requisitos y limitaciones de los juegos; un cambio en la interfaz gráfica normalmente no será considerado un cambio sustancial pero su puesta en producción podría suponer un incumplimiento de las obligaciones de información al jugador.

Aunque la decisión en la valoración de si un cambio es sustancial o no es de la Licenciataria de Juego en Línea, la LPCSE vela por que todas las Licenciatarias de Juego en Línea sigan criterios de valoración similares que atiendan a los objetivos de la normativa y que sean proporcionados. En este contexto, a continuación, se desarrolla el criterio de la LPCSE en la calificación de un cambio como “sustancial” en determinados supuestos, sin perjuicio de que justificadamente el criterio de la Licenciataria de Juego en Línea pueda desviarse de esta recomendación, en cuyo caso se deberá informar de forma motivada en el informe trimestral de cambios.

El criterio de la LPCSE se va actualizando conforme se van planteando situaciones o ejemplos de interés para varias Licenciataria de Juego en Línea y para adaptarse a la rápida evolución tecnológica del sector. Se han identificado los principales riesgos en la incorporación de nuevos juegos en tres áreas: la integración entre los diferentes componentes software, el correcto funcionamiento de la sesión destinada al juego de máquinas de azar y el correcto funcionamiento de los juegos. En este escenario es posible definir en qué casos la incorporación de un nuevo juego o de una nueva tecnología de acceso constituye un cambio sustancial y por tanto debe ser previamente homologado. Con ello se reducen de forma significativa las cargas para las Licenciatarias de Juego en Línea y para la LPCSE y se agiliza la puesta en producción de nuevos juegos y de nuevas tecnologías de acceso, dando respuesta a una demanda del sector sin reducción de las garantías seguridad de la homologación.

En el marco de gestión de cambios en los supuestos de incorporación de nuevos juegos o nuevas tecnologías de acceso es el siguiente:

- Será necesario certificar la integración de cada Licenciataria de Juego en Línea B2C con las diferentes plataformas de cada uno de sus proveedores (móvil, PC, etc.). La certificación

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><div style="text-align: center; font-size: 24pt;"><b>01</b></div>  |
|   |   | Fecha de Edición:<br><div style="text-align: center;"><b>18/05/2022</b></div> |
|   |   | <b>Página: 38 de 45</b>   |

específica de cada uno de los juegos y de cada una de las tecnologías de acceso disponibles podrá ser realizado tanto por operador como por el proveedor.

- Desde un punto de vista operativo, las Licenciatarias de Juego en Línea B2C que deseen incorporar nuevos juegos a su oferta de juego no necesitan solicitar ante la LPCSE cambio sustancial si ha homologado previamente los juegos, siempre que la integración de la Licenciataria de Juego en Línea B2C con el proveedor ya está homologada.

Los supuestos de cambio analizados se clasifican en los siguientes grupos:

- Cambios sustanciales de seguridad
- Cambios sustanciales relativos al registro de usuario
- Cambios sustanciales relativos a la cuenta de juego
- Cambios sustanciales relativos al software de juego
- Cambios que podrían NO ser sustanciales

#### **Cambios sustanciales de seguridad**

1. Es cambio sustancial la incorporación de un nuevo CPD o su traslado a una ubicación diferente a los ya existentes.
2. Es cambio sustancial la modificación del esquema de autenticación de los participantes en el sistema técnico de juego o la implementación de un nuevo método de autenticación en la comunicación con los participantes.

#### **Cambios sustanciales relativos al registro de usuario**

3. Es sustancial el cambio en los procedimientos de verificación de identidad de los usuarios, del tratamiento de las respuestas, de la lógica de comprobaciones o de la activación de usuarios.

Ejemplos:


- Cambios en las consultas al Registro de Autoexclusión
- Cambios en las consultas al Servicio Web de Verificación de Jugadores.

#### **Cambios sustanciales relativos a la cuenta de juego**

4. Cambios en el modo de integración con los proveedores de juego.
5. Cambio íntegro de la pasarela de pagos.

#### **Cambios sustanciales relativos al software de juego**

6. Un cambio mayor de la versión del software de juego previamente homologado.
7. La incorporación de un nuevo proveedor de software de juego.
8. Cambio en el modelo de integración de la Licenciataria de Juego en Línea con el proveedor de software de juego. En caso de que existan varios tipos de integración, deberán certificarse todas ellas. Por ejemplo, si existe una integración con la plataforma para PC y otra integración con la plataforma para móvil, será necesario certificar la correcta integración de la Licenciataria de Juego en Línea con su proveedor para todos los supuestos.
9. La incorporación de un nuevo juego en los siguientes casos:
  - Si se trata de un desarrollo propio.
  - Si el juego es proporcionado por un proveedor que carece de licencia.
  - Si el juego es proporcionado por un proveedor con licencia, pero dicho juego no ha sido homologado previamente por el proveedor.
10. Cambio en juegos o variantes de juegos homologados, cuando supongan el despliegue de nuevos componentes software críticos para el correcto desarrollo del juego. No será necesario

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 39 de 45</b>                       |

certificar variantes de juego cuando los cambios se limiten a la parametrización del cambio ya certificado.

11. La puesta en producción de nuevas tecnologías de acceso a juegos.
12. En el caso de las apuestas deportivas, la inclusión de apuestas en directo.
13. Cambios que modifiquen la generación de los números aleatorios y el tratamiento de esta información.

#### **Cambios que podrían NO ser sustanciales**


Cambios relativos a la funcionalidad que podrían no ser sustanciales:

14. Sistemas de propósito general que ya han sido homologados previamente, o cambios sobre los mismos que no supongan una alteración de la lógica de componentes críticos:
  - Software de propósito general: sistemas operativos, librerías de desarrollo, base de datos, servidor web, servidor de aplicaciones, etc.
  - Elementos de red o de cableado.
  - Equipos hardware.
15. Cambios realizados sobre el software del componente crítico:
  - Mantenimiento correctivo, corrección de errores o bugs.
  - Cambios que afecten únicamente al rendimiento.
  - Cambios que implementen políticas promocionales o de fidelización, siempre que no supongan grandes cambios en la cuenta de juego y que garanticen la trazabilidad de las operaciones.
16. Cambios en las fuentes de información documentales utilizadas para la acreditación de la veracidad de los datos asociados al registro de usuario.
17. Inclusión de nuevos medios de pago sobre la pasarela de pagos previamente homologada.
18. Cambios en la interfaz web.
19. Para una Licenciataria de Juego en Línea B2C no se considera sustancial la inclusión de nuevos juegos siempre y cuando se den las siguientes circunstancias:
  - Los juegos están previamente homologados por un proveedor que es titular de una licencia de juego.
  - La integración de la Licenciataria de Juego en Línea con el proveedor de juego ya ha sido homologada previamente.
20. La parametrización de juegos previamente homologados siempre que no suponga el despliegue de nuevos componentes software críticos para el funcionamiento del juego.

#### **Cambios relativos a la seguridad que podrían no ser sustanciales:**

La seguridad debe ser entendida como un proceso iterativo e incremental. La incorporación de nuevos elementos o cambios sobre el sistema técnico de juego deben llevarse a cabo en el marco de la gestión de la seguridad de la información de la Licenciataria de Juego en Línea, pero no necesariamente será objeto de una nueva certificación.

21. Los cambios en políticas, procesos, procedimientos o medidas técnicas u organizativas, siempre que no supongan un menoscabo o una pérdida de garantías sobre las previamente homologadas.
22. La seguridad relativa a nuevas tecnologías o aplicaciones de acceso del participante (por ejemplo, aplicaciones para smartphones) deberá someterse a los controles definidos por la Licenciataria de Juego en Línea y serán objeto de las “pruebas de penetración y análisis de vulnerabilidades” establecidos en la normativa. La correcta gestión de la seguridad deberá acreditarse a través de los informes de auditoría bianuales.

|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><b>01</b>                   |
|   |   | Fecha de Edición:<br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 40 de 45</b>                |

## TITULO 2

### REGLAS BÁSICAS DE JUEGOS Y APUESTAS

Art. 13.-

#### **Generalidades**

Las pautas contenidas en el presente Reglamento establecen reglas básicas para el desarrollo de juegos y apuestas bajo la modalidad en línea comprendidos en el presente, quedando sujetas a las mismas las Licenciatarías de Juegos en Líneas que obtengan licencia para el desarrollo de la actividad.

No obstante ello, las reglas específicas de cada juego comprendido en la presente modalidad son las que establece Lotería de la Provincia de Córdoba (LPCSE), debiendo las Licenciatarías de Juegos en Línea sujetarse a las mismas.

Sin perjuicio de las pautas contenidas en el presente, las Licenciatarías de Juego en Línea deberán proponer para su aprobación por parte de la LPCSE, las reglas particulares que en cada tipo de apuesta regirán el desarrollo del juego.

LPCSE autorizará la incorporación de cada juego, sus variantes y sus reglas particulares pudiendo requerir información adicional sobre los mismos.

Art. 14.-

#### **Definiciones Generales:**

Apuesta: es aquella actividad de juego, cualquiera sea la modalidad, en la que se arriesgan cantidades de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado cuyo desenlace es incierto y ajeno a los participantes, determinándose la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas u otros factores fijados previamente en la regulación específica de la modalidad de la apuesta.


Las apuestas se clasifican según la cantidad de eventos en:

- Simple: es aquella que recae sobre un único resultado de un evento.
- Combinada: es aquella que recae sobre los resultados de dos o más eventos.
- Múltiple: es aquella que recae sobre dos o más resultados de un mismo evento o un hecho relacionado.

Según su organización y distribución de las sumas apostadas en:

- Mutua: es aquella en que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas se distribuye entre todos los apostadores que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.
- De contrapartida: aquella en la que el jugador apuesta contra una Licenciataria de Juegos en Línea, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la Licenciataria de Juegos en Línea haya validado previamente para los mismos.
- Cruzada o de intercambio: es aquella en la que una Licenciataria de Juegos en Línea actúa como intermediario y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que previamente la Licenciataria de Juegos en Línea hubiera fijado.
- Convencional: es aquella clase de apuesta cuyo plazo para ser realizada deberá estar cerrado con anterioridad a que el evento se inicie. En el Caso de apuestas múltiples o combinadas, el plazo de realización deberá estar cerrado con anterioridad a que se celebre el primer evento por orden cronológico de los contenidos en la apuesta.



|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 41 de 45</b>                       |

- En directo: es aquella clase de apuesta que se realiza durante el tiempo de celebración del evento sobre el que se basa, bien durante su totalidad o bien durante parte de este que establezca la Licenciataria de Juegos en Línea en su programa de apuestas.

Y según el objeto de apuesta en:

- Apuesta sobre eventos virtuales: Pronostico sobre el resultado de uno o varios eventos cuyos resultados dependen de un algoritmo, incluidos en los programas previamente establecidos por la Licenciataria de Juegos en Línea.
- Apuesta sobre eventos reales: Pronostico sobre el resultado de uno o varios eventos incluidos en los programas previamente establecidos por la Licenciataria de Juegos en Línea, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa de la Licenciataria de Juegos en Línea pudiendo ser:
  - Evento deportivo: Se entiende por esto al acontecimiento deportivo, que se desarrolla en el marco de una competición deportiva, cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes de la Licenciataria de Juego en Línea, y que presenta un desenlace incierto y ajeno a la Licenciataria de Juego en Línea y a los participantes.
  - Evento no deportivo: Se entiende por evento no deportivo al evento o competencia que no sea de carácter político, que se desarrolla en el marco de una competición, cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes de la Licenciataria de Juego en Línea, y que presenta un desenlace incierto y ajeno a la Licenciataria de Juego en Línea y a los participantes.

Unidad mínima de apuesta: Es la cantidad que se corresponde con el importe mínimo que puede jugarse en cada apuesta y deberá expresarse en moneda de curso legal Argentina.

Sesión de juego o partida: Dinámica de juego que se inicia con la conexión del participante para jugar, y concluye cuando el usuario abandona la aplicación del juego.


- Sesión de juego incompleta: Se entiende por sesión de juego incompleta a la partida que, una vez iniciada, ha sido interrumpida antes de llegar a su final programado. Las partidas incompletas pueden ofrecer resultados válidos si así se establece en las reglas particulares del juego.
- Sesión de juego anulada: Se entiende por sesión de juego anulada a la partida que, por razones ajenas a la Licenciataria de Juegos en Línea y a los participantes, no llega a celebrarse o, celebrándose, sus resultados no son considerados en el juego.
- Sesión de juego aplazada: Se entiende por sesión de juego aplazada a aquella partida que, por razones ajenas a la Licenciataria de Juegos en Línea y a los participantes, no se inicia en el momento programado para ello. La partida aplazada, salvo que las reglas particulares del juego establezcan lo contrario, supone el aplazamiento de los resultados de la partida.

Mano o jugada: Es el evento del juego que se inicia con la realización de las apuestas de los participantes y cuyo conjunto de rondas compone una partida.

Banca: Posición que ocupa en el juego el participante que juega la mano de la banca y que, por tanto, ganará o perderá el importe de las apuestas realizadas por los restantes jugadores.

Baraja: Conjunto completo de naipes o cartas empleado para juegos de azar.

- Baraja francesa: Se entiende por baraja francesa aquella baraja de naipes en la que las cartas se encuentran distribuidas equitativamente en cuatro grupos o palos de trece cartas cada uno y que aparecen identificados respectivamente por iconos diferentes entre sí. Los

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | <b>Versión</b><br><b>01</b>                   |
|   |   | <b>Fecha de Edición:</b><br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 42 de 45</b>                       |

grupos o palos de la baraja francesa son los de corazones y diamantes, ambos en color rojo, y los de tréboles y picas, ambos en color negro.

- **Baraja Española:** Se entiende por baraja española aquella baraja de naipes en la que las cartas se encuentran distribuidas equitativamente en cuatro grupos o palos de doce cartas cada uno y que aparecen identificados respectivamente por iconos diferentes entre sí. Los grupos o palos de la baraja española son los de bastos, espadas, oros y copas.

Art. 15.-

### **Reglas particulares de los juegos**

El desarrollo de los juegos requiere la previa publicación de sus reglas particulares, que tienen naturaleza privada y son elaboradas por la Licenciataria de Juegos en Línea, sin perjuicio de las competencias de supervisión de LPCSE

En las mismas se establecerán las reglas de cada juego, desarrollados por la Licenciataria de Juego en Línea, el coeficiente que corresponda para el cálculo de las ganancias del participante y los principios que regirán las relaciones entre la Licenciataria de Juego en Línea y los participantes. Las reglas particulares de cada juego deberán ser publicadas por las Licenciatarias de Juego en Línea en sus respectivos sitios webs, debiendo encontrarse accesibles a los participantes de forma permanente, fácil y gratuita, en idioma castellano, y evitándose que la similitud con cualquier otra apuesta o juego, induzcan a la confusión de los participantes.

La Licenciataria de Juego en Línea notificará a LPCSE la fecha de publicación de las reglas particulares, así como cualquier modificación que realice sobre las mismas.

### **Variantes del juego**

Las variantes de juegos deberán cumplir los mismos requerimientos que los juegos del que se originan y contar con autorización previa de LPCSE para su desarrollo.

### **Variante del juego «en vivo»:**

Variante del juego que utiliza un croupier real o una mesa de juego real como dispositivo de juego en el que los participantes efectuarán sus apuestas por medios electrónicos.

El resultado de las mismas estará determinado por estos dispositivos reales.

### **Desarrollo**

Las Licenciatarias de Juego en Línea podrán incluir, en sus reglas particulares, la previsión de mesas de juego, en las que el juego se practique en la variante «en vivo». La implementación efectiva de esta variante de juego requerirá la previa solicitud a la LPCSE, en la que deberá constar la identificación de la ubicación física en que se desarrollen las partidas de «en vivo» y cumplir con los requerimientos establecidos en la presente reglamentación.


Sólo podrán realizarse partidas de juego «en vivo» en aquellas ubicaciones físicas del territorio de la Provincia de Córdoba donde la LPCSE haya autorizado el juego.

Art. 16.-

### **Sobre las apuestas**

La formalización y validación de apuestas se efectuará por el medio o medios establecidos por la Licenciataria de Juego en Línea en sus reglas particulares y autorizados por LPCSE y respetará la unidad mínima definida en el Art. 2º del presente Anexo.

La participación en cada juego se efectuará por alguno de los medios establecidos en la Ley 10793, debiendo indicarlo la Licenciataria de Juegos en Línea en sus reglas particulares del juego, previamente aprobadas por LPCSE.

|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><b>01</b>                   |
|   |   | Fecha de Edición:<br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 43 de 45</b>                |

### **Anulación de Eventos**

Las Licenciatarias de Juegos en Línea establecerán en las reglas particulares del juego una previsión para los supuestos de interrupción, anulación o aplazamiento de las sesiones o partidas. Igualmente establecerá los casos en que procederá el mantenimiento o anulación de las cantidades jugadas como consecuencia de las suspensiones o aplazamientos.

En caso de partidas incompletas deberá garantizarse el derecho al cobro de los premios que pudieran haberse obtenido por los participantes en una partida con anterioridad a que se produjese su eventual interrupción.

Igualmente, en los supuestos en los que se produzca la desconexión de un participante durante el transcurso de una mano, la Licenciataria de Juego en Línea deberá garantizar que la mano se completa de acuerdo con las reglas del juego y con las reglas particulares de la Licenciataria de Juegos en Línea, y que le será abonado el importe del premio obtenido al participante o participantes que lo hayan ganado.

En el caso de partidas anuladas, el importe íntegro correspondiente a la participación en una sesión o mano del juego será devuelto o puesto a disposición de los participantes en la forma establecida en dichas reglas particulares, siempre sin ningún costo ni obligación adicional para los participantes.

### **Bonos o créditos ofrecidos que pueden ser otorgados por la Licenciataria de Juego en Línea**

Corresponde a la Licenciataria de Juego en Línea la publicación en sus canales interactivos de los términos que regulen las condiciones bajo las cuales se ofrecen y otorgan los bonos y/o créditos a los jugadores, no pudiendo exceder los mismos los límites que establecerá la LPCSE y siempre que no alteren la dinámica de los juegos ni induzcan a los participantes a confusión respecto de la naturaleza del mismo.

Corresponde asimismo a la Licenciataria de Juegos en Línea publicar en su plataforma de juego las condiciones de aplicación y periodos de vigencia de los bonos y créditos, así como los términos de los mismos.

Art. 17.-

#### **De los premios**


Los premios de las apuestas se determinarán por el resultado de los eventos establecidos en el programa de apuestas.

Son acreedores de los premios los participantes que hubieran formulado apuestas que, de conformidad al resultado del evento o eventos establecidos en el programa y las reglas particulares del juego, hayan resultado premiadas.

El pago de los premios se efectuará de conformidad a lo establecido en el presente Reglamento, el Reglamento del juego de la modalidad en línea, las reglas particulares establecidas por las Licenciatarias de Juego en Línea y la legislación vigente en materia Impositiva y para la Prevención de Lavado de Activos y Financiación del terrorismo.

La Licenciataria de Juegos en Línea queda obligado al pago de los premios obtenidos en el juego y procederá a la cancelación de los mismos a los participantes acreedores en los términos y condiciones fijados en las reglas particulares del juego. El pago del premio se efectivizará a través del medio consignado por el apostador al momento de su registración.

LPCSE controlará a través de los mecanismos previstos en el Título 1 del presente Anexo, los procedimientos y las obligaciones en relación con el pago de los premios para la mejor protección de los participantes y del interés público comprometido.

|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <b>ANEXO I</b><br><b>REGLAMENTO TECNICO Y DE</b><br><b>JUEGOS Y APUESTAS DEL</b><br><b>JUEGO EN LINEA</b> | Versión<br><b>01</b>                   |
|   |   | Fecha de Edición:<br><b>18/05/2022</b> |
|   |   | <b>Página: 44 de 45</b>                |

Art.18.-

#### **Apuestas Hípicas En línea**

Una apuesta hípica en línea consiste en el pronóstico formulado sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por la Licenciataria de Juegos en Línea, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales carreras.

Se entiende por evento hípico la carrera o conjunto de carreras que se desarrollan en el marco de una competición, cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes de la Licenciataria de Juegos en Línea y que presenta un desenlace incierto y ajeno de las apuestas y los participantes.

La Licenciataria de Juegos en Línea de las citadas apuestas en línea, es quien organiza el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones, siempre sujeto a la aprobación por parte de LPCSE.

Las modalidades de las apuestas definidas en el presente artículo son las establecidas en el Art. 14° de este Anexo.

Art. 19.-

#### **Apuestas en línea sobre Eventos Deportivos**

La apuesta deportiva consiste en el pronóstico formulado sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos incluidos en los programas previamente establecidos.

Un evento deportivo es un acontecimiento que se desarrolla en el marco de una competición cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes de las Licenciatarias de Juegos en Línea, que presenta un desenlace incierto y ajeno tanto a la Licenciataria de Juegos en Línea como a los participantes en las mismas.

La Licenciataria de Juegos en Línea de las citadas apuestas en línea, es quien organiza el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos incluidos en los programas previamente establecidos, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones, siempre sujeto a la aprobación por parte de LPCSE.

Las modalidades de las apuestas definidas en el presente artículo son las establecidas en el Art. 14° de este Anexo.

Art. 20.-

#### **Apuestas sobre Eventos No Deportivos**

La apuesta no deportiva consiste en el pronóstico formulado sobre el resultado de uno o varios eventos reales distintos de las apuestas deportivas e hípicas incluidos en los programas previamente establecidos.

Un evento real no deportivo es un acontecimiento cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes de las Licenciatarias de Juegos en Línea, que presenta un desenlace incierto y ajeno tanto a la Licenciataria de Juegos en Línea como a los participantes en las mismas.

La Licenciataria de Juegos en Línea de las citadas apuestas en línea, es quien organiza el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos reales no deportivos incluidos en los programas previamente establecidos, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos reales, siempre sujeto a la aprobación por parte de LPCSE.

En ningún caso podrán ser objeto de estas apuestas eventos de carácter político.

Las modalidades de las apuestas definidas en el presente artículo son las establecidas en el Art. 14° de este Anexo.



**ANEXO I  
REGLAMENTO TECNICO Y DE  
JUEGOS Y APUESTAS DEL  
JUEGO EN LINEA**

Versión

**01**

Fecha de Edición:

**18/05/2022**

**Página: 45 de 45**