

SERIES DE ESTÁNDARES TÉCNICOS

GLI-16:

**NORMAS PARA SISTEMAS SIN EFECTIVO
Y TECNOLOGÍAS**

VERSIÓN: 3.0 BORRADOR

FECHA DE REVISIÓN: 17 DE ABRIL DE 2024



Acerca de Esta Norma

Gaming Laboratories International, LLC (GLI) ha desarrollado esta norma técnica con el fin de proporcionar análisis técnicos independientes y/o certificaciones a las partes interesadas de la industria del juego que indiquen el estado de cumplimiento de las operaciones y Sistemas de Juego con los requisitos establecidos en este documento.

Este documento está destinado a ser utilizado por organismos reguladores, operadores y proveedores de la industria como una guía de cumplimiento para tecnologías y procedimientos relacionados con el juego sin efectivo. Esta norma no pretende representar un conjunto de requisitos prescriptivos que todos los sistemas y operadores sin efectivo deben cumplir; sin embargo, sí establece un estándar en cuanto a las tecnologías y procedimientos utilizados para facilitar estas operaciones.

Se espera que los operadores y proveedores proporcionen documentación de control interno, credenciales y acceso asociado a un entorno de prueba equivalente a la producción con una solicitud de que se evalúe de acuerdo con esta norma técnica. Una vez finalizadas las pruebas, GLI proporcionará un certificado de cumplimiento que evidencie la certificación de esta Norma.

GLI-16 debe verse como un documento vivo que proporciona un nivel de orientación que se adaptará periódicamente para alinearse con esta industria en desarrollo a lo largo del tiempo a medida que evolucionen las implementaciones y operaciones de los juegos.



Tabla de Contenidos

Capítulo 1: Introducción a los Sistemas y Tecnologías Sin Efectivo	4
1.1 Introducción.....	4
1.2 Reconocimiento de otros estándares evaluados	4
1.3 Propósito de los Estándares Técnicos.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Otros documentos que pueden aplicarse.....	5
1.5 Interpretación de este documento	6
1.6 Pruebas y auditorías.....	7
Capítulo 2: Requisitos del sistema cashless	8
2.1 Introducción.....	8
2.2 Requisitos del reloj del sistema	8
2.3 Requisitos del programa de control.....	8
2.4 Componentes y funciones críticas	9
2.5 Información que debe mantenerse	11
2.6 Requisitos de presentación de informes.....	14
Capítulo 3: Requisitos de los Dispositivos Sin Efectivo	16
3.1 Introducción.....	16
3.2 Requisitos del dispositivo	16
3.3 Componentes de identificación del jugador	16
3.4 Transacciones sin efectivo	18
3.5 Medidores y registros sin efectivo.....	20
3.6 Requisitos de comunicación del sistema	22
Capítulo 4: Requisitos de la cuenta de jugador	23
4.1 Introducción.....	23
4.2 Gestión de cuentas de jugadores	23
4.3 Limitaciones y exclusiones	26
Apéndice A : Controles internos para entornos sin efectivo	28
A.1 Introducción.....	28
A.2 Procedimientos de Control Interno.....	28
A.3 Controles de la cuenta de jugador.....	29
A.4 Procedimientos Generales de Operación.....	32
Glosario de términos clave	34

Capítulo 1: Introducción a los Sistemas y Tecnologías Sin Efectivo

1.1 Introducción

1.1.1 Declaración General

Gaming Laboratories International, LLC (GLI) hace ensayos de Equipos de Juego desde 1989. A lo largo de los años, GLI ha desarrollado numerosas normas técnicas utilizadas por jurisdicciones de todo el mundo. Este documento, *GLI-16*, establece las normas técnicas para los Sistemas y Tecnologías Sin Efectivo.

1.1.2 Historial de Documentos

Este documento es una compilación basada en muchos documentos de normas de todo el mundo. Algunos fueron escritos por GLI; Otros fueron escritos por reguladores de la industria con aportes de laboratorios de pruebas independientes y operadores, desarrolladores y proveedores de juegos. GLI ha tomado cada uno de los documentos de estándares y ha fusionado las reglas únicas, ha eliminado algunas reglas y ha actualizado otras, para reflejar tanto el cambio en la tecnología como el propósito de mantener un estándar objetivo que logre objetivos regulatorios comunes sin impedir innecesariamente la innovación tecnológica. GLI enumera a continuación y da crédito a las agencias cuyos documentos fueron revisados antes de redactar esta Norma. Es política de GLI actualizar este documento con la frecuencia necesaria para reflejar los cambios en la tecnología y/o los métodos de prueba. Este documento se distribuirá gratuitamente y puede obtenerse descargándolo del sitio web de GLI en www.gaminglabs.com o poniéndose en contacto con GLI en:

Gaming Laboratories International LLC.

600 Airport Road
Lakewood, New Jersey 08701
Teléfono: (732) 942-3999
Fax: (732) 942-0043

1.1.3 Reconocimiento de Otros Estándares Revisados

GLI reconoce y agradece a los organismos reguladores y otros participantes de la industria que han reunido reglas, regulaciones, estándares técnicos y otros documentos que han sido influyentes en el desarrollo de este documento.

1.2 Propósito de los Estándares Técnicos

1.2.1 Declaración General

El propósito de este estándar técnico es el siguiente:

- a) Eliminar criterios subjetivos en la evaluación y certificación de Sistemas y Tecnologías Cashless.
- b) Evaluar los criterios que afectan a la credibilidad e integridad del juego tanto desde la perspectiva

- de la recaudación de ingresos como de los jugadores.
- c) Establecer un estándar que garantice que el juego sea justo, seguro, auditable y que pueda operarse correctamente.
 - d) Distinguir entre las políticas públicas locales y los criterios de los Laboratorios Independientes de Pruebas, reconociendo que es prerrogativa de cada organismo regulador establecer sus propias políticas públicas con respecto al juego.
 - e) Reconocer que la evaluación de los controles internos (como los procesos antiblanqueo, financieros y empresariales) empleados por los operadores no debe incorporarse a las pruebas de laboratorio de la norma. En su lugar, estos deben abordarse dentro de las auditorías operativas realizadas para las jurisdicciones locales.
 - f) Desarrollar una norma que pueda ser fácilmente revisada para permitir nuevas tecnologías.
 - g) Formular una norma que no especifique ningún diseño, método o algoritmo en particular, permitiendo así que una amplia gama de métodos se ajusten a las normas y, al mismo tiempo, fomentando el desarrollo de nuevos métodos.

1.2.2 Sin Limitación de Tecnología

Se debe advertir que este documento no debe leerse de tal manera que limite el uso de la tecnología futura. Este documento no debe interpretarse en el sentido de que si no se menciona la tecnología, entonces no está permitida. Por el contrario, GLI revisará periódicamente esta norma y la actualizará para incluir normas mínimas para cualquier tecnología nueva y relevante.

1.2.3 Adopción y Observancia

Esta norma técnica puede ser adoptada en su totalidad o en parte por cualquier organismo regulador que desee implementar un conjunto completo de requisitos para los Sistemas y Tecnologías Sin Efectivo.

1.3 Otros Documentos que Pueden Aplicarse

1.3.1 Otros Estándares GLI

Este estándar técnico cubre los requisitos para los Sistemas y Tecnologías Sin Efectivo. Dependiendo de la tecnología utilizada por un sistema, también se pueden aplicar estándares técnicos GLI adicionales.

NOTA: Toda la Serie de Estándares GLI está disponible de forma gratuita en www.gaminglabs.com.

1.3.2 Normas Mínimas de Control Interno (MICS)

La implementación de Sistemas y Tecnologías Sin Efectivo es una tarea compleja, que requiere el desarrollo de procesos y procedimientos internos para garantizar que el entorno sin efectivo sea seguro y controlado adecuadamente. Con ese fin, se espera que se establezca un conjunto de Normas Mínimas de Control Interno (MICS) para definir los procesos internos para la gestión y el manejo de las transacciones sin efectivo, así como los requisitos para el control interno de cualquier sistema o componente de software y hardware, y sus cuentas asociadas.

1.3.3 Marco de Seguridad del Juego (GSF)

Se recomienda encarecidamente el cumplimiento del Marco de Seguridad del Juego de GLI (GLI-GSF) para los Sistemas y Tecnologías Sin Efectivo. El GLI-GSF define los controles técnicos de seguridad, que se evaluarán durante las evaluaciones del entorno sin efectivo. Esto incluye, entre otros, revisiones de procesos operativos críticas para el cumplimiento, pruebas de vulnerabilidad y penetración de la infraestructura externa e interna y aplicaciones que manejan información confidencial, y cualquier otro criterio establecido por el organismo regulador.

NOTA: El Marco de Seguridad del Juego de GLI está disponible de forma gratuita en www.gaminglabs.com. *[Se publicará para comentarios en un futuro próximo]*

1.4 Interpretación de Este Documento

1.4.1 Declaración General

Esta norma técnica se aplica a los sistemas y tecnologías de juego que permiten a los jugadores participar en actividades de juego sin efectivo utilizando un método de autenticación aprobado y protegido de forma segura, que accede a:

- a) Una cuenta de jugador en el Sistema Sin Efectivo del operador; o
- b) La cuenta de pago electrónico de un jugador, siempre que permita la identificación de la cuenta y el origen de los fondos.

NOTA: La intención es proporcionar un marco para cubrir los métodos de pago actualmente conocidos y permitidos por la ley.

NOTA: Esta norma técnica NO se aplica a los sistemas y tecnologías relacionados con la emisión y canje de instrumentos de apuestas (vales y/o cupones) o cuentas promocionales. Para conocer las normas detalladas aplicables a estos sistemas, consulte las *Normas GLI-13 para Sistemas de Monitoreo y Control y Sistemas de Validación y las Normas GLI-18 para Sistemas de Promoción*, según sea necesario.

NOTA: Los Sistemas Sin Efectivo que admitan créditos promocionales asociados a cuentas de jugadores deberán cumplir las Normas GLI-18 para sistemas promocionales, además de este documento.

NOTA: Este documento no tiene la intención de definir qué partes son responsables de cumplir con los requisitos detallados en este documento. Es responsabilidad de las partes interesadas de cada jurisdicción determinar la mejor manera de cumplir con los requisitos establecidos en este documento.

1.4.2 Proveedores y Operadores de Software

Los componentes de un entorno en efectivo, aunque pueden construirse de forma modular, están destinados a funcionar de forma cohesiva.

- a) Los Sistemas y Tecnologías Sin Efectivo pueden desarrollarse para tener características configurables; cuya configuración final depende de las opciones elegidas por el operador. Desde el punto de vista de las pruebas, es posible que no sea posible probar todas las características configurables de un entorno sin efectivo presentado por un proveedor de software en ausencia de la configuración final elegida por el operador; No obstante, la configuración que se utilizará en

el entorno de producción se comunicará al laboratorio de pruebas independiente para facilitar la creación de un entorno de pruebas funcionalmente equivalente.

- b) Debido a la naturaleza integrada de un entorno sin efectivo, hay varios requisitos en este documento que pueden aplicarse tanto a los operadores como a los proveedores. En tales casos, el conjunto de sistemas y soluciones necesarios para cumplir con estos requisitos se considerará el entorno sin efectivo y las entidades individuales que los proporcionen deberán cumplir con los requisitos de elegibilidad que los organismos reguladores consideren apropiados para el cumplimiento de estos requisitos.

1.5 Pruebas y Auditorías

1.5.1 Pruebas de Laboratorio

El laboratorio de pruebas independiente ensayará y certificará los componentes de los Sistemas y Tecnologías Sin Efectivo de conforme con los capítulos de la presente norma técnica en un entorno de pruebas controlado, en su caso. Los requisitos que requieran procedimientos operacionales adicionales para el cumplimiento se documentarán en el informe de evaluación a fin de aumentar el alcance de la auditoría operacional.

NOTA: Previa solicitud, o según lo requiera el organismo regulador, el laboratorio de pruebas independiente llevará a cabo pruebas in situ donde el Sistema Sin Efectivo, los Dispositivos Sin Efectivo y las comunicaciones se configuran y prueban dentro del Establecimiento de Juego antes de la implementación.

1.5.2 Auditorías Operativas

La integridad y precisión del funcionamiento de los Sistemas y Tecnologías Sin Efectivo depende en gran medida de los procedimientos operativos, las configuraciones y la infraestructura de red del entorno de producción. Además de las pruebas y las certificaciones de los componentes del sistema y la tecnología sin efectivo, un organismo regulador puede optar por exigir que se realicen las siguientes auditorías operativas de forma periódica:

- a) Una auditoría de controles internos, utilizando el alcance recomendado descrito en el apéndice de este documento para "Controles Internos para Entornos Sin Efectivo"; y/o
- b) Una auditoría de controles técnicos de seguridad, en comparación con los controles identificados en el Marco de Seguridad de Juego de GLI (GLI-GSF).

Capítulo 2: Requisitos del Sistema Sin Efectivo

2.1 Introducción

2.1.1 Declaración General

Un Sistema Sin Efectivo puede estar completamente integrado en un Sistema de Juego existente, como un Sistema de Monitoreo y Control, o existir como un Sistema de Juego completamente separado. Si el Sistema Sin Efectivo se compone de varios sistemas informáticos en varios sitios, el sistema en su conjunto y toda la comunicación entre sus componentes se ajustarán a los requisitos técnicos aplicables en este documento.

2.2 Requisitos del Reloj del Sistema

2.2.1 Reloj del Sistema

El Sistema Sin Efectivo mantendrá un reloj interno que refleje la fecha y hora actuales que se utilizará para proporcionar lo siguiente:

- a) Sellado de tiempo de todas las transacciones y cambios de configuración;
- b) Sellado de tiempo de eventos significativos; y
- c) Reloj de referencia para la elaboración de informes.

2.2.2 Sincronización del Tiempo

El Sistema Sin Efectivo estará equipado con un mecanismo para garantizar que la hora y las fechas entre todos los componentes que componen el sistema estén sincronizadas y configuradas correctamente.

2.3 Requisitos del Programa de Control

2.3.1 Autoverificación del Programa de Control

El Sistema Sin Efectivo deberá ser capaz de verificar que todos los componentes del programa de control crítico contenidos en el sistema son copias auténticas de los componentes aprobados del sistema bajo demanda utilizando un método aprobado por el organismo regulador. El mecanismo de autenticación del programa de control crítico deberá:

- a) Emplear un algoritmo hash criptográfico que produzca un resumen de mensajes de al menos 128 bits. Las demás metodologías de ensayo se revisarán caso por caso;
- b) Incluir todos los componentes del programa de control crítico que puedan afectar a las operaciones de juego, incluidos, entre otros, los ejecutables, librerías, configuraciones de juego o del sistema, archivos del sistema operativo, componentes que controlan los informes requeridos del sistema y los elementos de la base de datos que afectan a las operaciones del sistema; y

- c) Proporcionar una indicación del error de autenticación si se determina que algún componente del programa de control crítico no es válido.

2.3.2 Verificación Independiente del Programa de Control

Cada componente del programa de control crítico del Sistema Sin Efectivo tendrá un método que se verificará a través de un procedimiento de verificación independiente de terceros. El proceso de verificación de terceros operará independientemente de cualquier proceso o software de seguridad dentro del sistema. El laboratorio de pruebas independiente, antes de la aprobación del sistema, evaluará el método de comprobación de la integridad.

2.4 Componentes y Funciones Críticas

2.4.1 Comunicaciones

Las técnicas de comunicación utilizadas por el Sistema Sin Efectivo deberán contar con mecanismos adecuados de detección y recuperación de errores, que estén diseñados para evitar intrusiones, interferencias, escuchas y manipulaciones. Cualquier implementación alternativa se revisará caso por caso.

- a) Todos los datos transmitidos entre componentes críticos utilizarán un nivel adecuado de criptografía para la información que se transmite.
- b) El proceso de comunicación utilizado por los componentes críticos será:
 - i. Lo suficientemente robusto y estable como para asegurar cada transmisión de modo que los eventos de falla puedan identificarse y registrarse para su posterior auditoría y conciliación; y
 - ii. Protegido contra la captura de datos de autenticación transmitidos durante la autenticación y contra la manipulación por parte de terceros no autorizados.
- c) Si se pierden las comunicaciones entre los componentes críticos, los componentes afectados cesarán las operaciones relacionadas con dicha comunicación. Es permisible que este error se detecte cuando los componentes críticos intentan comunicarse entre sí.

2.4.2 Servidores y Bases de Datos

El Sistema Sin Efectivo puede incluir uno o más servidores, parte de un sistema en red o distribuido, que administre las operaciones generales del Sistema Sin Efectivo, junto con bases de datos asociadas que archiven todos los datos de entrada y recopilados. Estos requisitos se aplican no solo al frente del sistema, sino también a cualquier base de datos subyacente. Cada base de datos debe mantener un registro de auditoría de usuario para estar protegida contra el acceso no autorizado, garantizando la integridad y seguridad de los datos en todos los niveles del sistema.

2.4.3 Procesador Frontal y Recopiladores de Datos

El Sistema Sin Efectivo puede poseer un Procesador Frontal que recopila y transmite todos los datos de los Recopiladores de Datos conectados a las bases de datos asociadas. Los Recopiladores de Datos, a su vez, recopilan todos los datos de los Dispositivos Sin Efectivo conectados.

- a) Si el procesador frontal mantiene información almacenada en búfer/registro, se implementará un mecanismo seguro que evite la pérdida de datos críticos contenidos en este documento.
- b) Todos los datos recibidos se almacenarán en las bases de datos antes de que el Sistema de Monitoreo y Control pueda purgar los datos del Procesador Frontal, los Recopiladores de Datos conectados y los Dispositivos Sin Efectivo conectados.

2.4.4 Estaciones de Trabajo

Para aquellas estaciones de trabajo que se utilicen para realizar funciones reguladas del sistema de juego, el acceso por parte de un individuo deberá controlarse mediante un procedimiento de inicio de sesión seguro u otro proceso seguro aprobado por el organismo regulador para garantizar que solo se permita el acceso al personal autorizado. No será posible modificar los ajustes de configuración del Sistema Sin Efectivo sin un proceso seguro autorizado. Los siguientes requisitos adicionales se aplican cuando las sesiones de usuario son compatibles con la estación de trabajo:

- a) Una sesión de usuario, cuando es compatible con estaciones de trabajo, es iniciada por la persona que inicia sesión en su cuenta de usuario utilizando su nombre de usuario y contraseña seguros o un medio alternativo para que la persona proporcione credenciales de autenticación según lo permita el organismo regulador.
- b) Todas las opciones disponibles que se presenten a la persona estarán vinculadas a su cuenta de usuario.
- c) Si la estación de trabajo no recibe información de la persona dentro de los cinco minutos, o un período especificado por el organismo regulador, la sesión del usuario expirará o se bloqueará, lo que requerirá que la persona restablezca su inicio de sesión para continuar.

NOTA: Es aceptable que esta sección sea cumplida por un sistema operativo estándar que esté instalado en la estación de trabajo.

2.4.5 Identificación de Dispositivos sin Efectivo

El Sistema Sin Efectivo debe identificar de forma única cada Dispositivo Sin Efectivo conectado. Este número de identificación único será utilizado por el Sistema Sin Efectivo para registrar y rastrear toda la información esencial relacionada con el Dispositivo Sin Efectivo correspondiente. Además, el sistema debe evitar la duplicación de estos números de identificación para garantizar la integridad y precisión del seguimiento del dispositivo.

2.4.6 Alertas de Pérdida de Comunicación

El Sistema Sin Efectivo generará alertas por pérdida de comunicación con cualquier Dispositivo Sin Efectivo. Está permitido que el Sistema Sin Efectivo detecte este error cuando el sistema intenta comunicarse con el Dispositivo Sin Efectivo.

2.4.7 Monitoreo de Dispositivos Sin Efectivo

El Sistema Sin Efectivo deberá estar equipado para leer y almacenar correctamente la información aplicable sobre eventos significativos y transacciones sin efectivo, y los valores específicos de los contadores sin efectivo de los Dispositivos Sin Efectivo, de acuerdo con el protocolo de comunicación segura implementado.

2.4.8 Comunicaciones de Transacciones

El Sistema Sin Efectivo procesará correctamente las transacciones sin efectivo de acuerdo con el protocolo de comunicación segura implementado.

2.5 Información que Debe Mantenerse

2.5.1 Retención de Datos y Sellado de Tiempo

El Sistema Sin Efectivo será capaz de mantener y realizar copias de seguridad de todos los datos registrados aplicables, tal y como se explica en esta sección, a menos que se comuniquen adecuadamente a otro Sistema de juego, que asumirá las siguientes responsabilidades:

- a) El reloj del sistema se utilizará para todos los sellos de tiempo.
- b) El sistema proporcionará un mecanismo para exportar los datos con fines de análisis de datos y auditoría/verificación (por ejemplo, CSV, XLS, PDF).

2.5.2 Información de Eventos Significativos del Sistema

La información sobre sucesos significativos del sistema que deba mantenerse y respaldarse incluirá, según corresponda:

- a) Intentos fallidos de acceso a la cuenta de usuario, incluida la dirección IP;
- b) Error del programa o falta de coincidencia de autenticación;
- c) Períodos significativos de indisponibilidad de cualquier componente crítico del sistema (por ejemplo, las comunicaciones se detienen y/o las funciones del sistema no se pueden completar con éxito para ningún usuario);
- d) Anulaciones, anulaciones y correcciones del sistema;
- e) Cambios en los archivos de datos en vivo que ocurren fuera de la ejecución normal del programa y del sistema operativo;
- f) Cambios que se realizan en la librería de datos de descarga, incluida la adición, cambio o eliminación de software, cuando se admita;
- g) Cambios en las políticas y parámetros de los sistemas operativos, bases de datos, redes y aplicaciones (por ejemplo, la configuración de auditoría, configuración de la complejidad de las contraseñas, niveles de seguridad del sistema, actualizaciones manuales de las bases de datos, etc.);
- h) Cambios en la fecha/hora en el servidor de hora maestro;
- i) Para los Sistemas Sin Efectivo que admiten la gestión de cuentas de jugadores:
 - i. Ajustes en el saldo de la cuenta de un jugador;
 - ii. Cambios realizados en la información confidencial registrada en la cuenta de un jugador;
 - iii. Suspensión o cierre de una cuenta de jugador;

- iv. Grandes transacciones financieras (únicas y agregadas durante un período de tiempo definido) que excedan un valor especificado por el organismo regulador, incluida la información sobre transacciones;
- v. Saldo negativo de la cuenta de jugador (debido a ajustes y/o contracargos);
- j) Grandes transacciones sin efectivo (únicas y agregadas durante un período de tiempo definido) que excedan un valor especificado por el organismo regulador, incluida la información sobre transacciones;
- k) Pérdida irrecuperable de información sensible;
- l) Cualquier otra actividad que requiera la intervención del usuario y que ocurra fuera del alcance normal de la operación del sistema; y
- m) Otros eventos significativos o inusuales que el organismo regulador considere aplicables.

2.5.3 Información de la Cuenta de Usuario

En el caso de los Sistemas Sin Efectivo que admiten la gestión de cuentas de usuario, la información que se mantendrá y respaldará para cada cuenta de usuario incluirá, según corresponda:

- a) ID de cuenta de usuario único y nombre de usuario (si es diferente);
- b) Nombre y cargo del usuario;
- c) Lista completa y descripción de las funciones que puede ejecutar cada grupo o cuenta de usuario;
- d) La fecha y hora en que se creó la cuenta;
- e) La fecha y hora del último acceso, incluida la dirección IP;
- f) La fecha y hora del último cambio de contraseña;
- g) La fecha y hora en que se ha deshabilitado/desactivado la cuenta;
- h) Pertenencia a un grupo de la cuenta de usuario; y
- i) El estado actual de la cuenta de usuario (por ejemplo, activa, inactiva, cerrada, suspendida, etc.).

2.5.4 Información Sobre Transacciones Sin Efectivo

La información que se debe mantener y respaldar para cada transacción sin efectivo en un Dispositivo Sin Efectivo incluirá, según corresponda:

- a) El tipo de transacción (por ejemplo, transferencia hacia/desde un Dispositivo Sin Efectivo, etc.);
- b) La fecha y hora de la transacción;
- c) ID de transacción único;
- d) Monto de la transacción;
- e) Estado de la transacción (pendiente, completa, etc.);
- f) ID único de Dispositivo Sin Efectivo o equivalente que manejó la transacción; y
- g) ID único de la cuenta de jugador o, en el caso de las cuentas de pago electrónico, un identificador que se puede utilizar para autenticar el tipo de cuenta y el origen de los fondos (es decir, el origen de los fondos de origen o destino).

2.5.5 Información de la Cuenta de Jugador

En el caso de los Sistemas Sin Efectivo que admiten la gestión de cuentas de jugadores, la información que debe mantenerse y respaldarse para cada cuenta de jugador incluirá, según corresponda:

- a) ID de cuenta de jugador único y nombre de usuario (si es diferente);
- b) Para las cuentas de jugador que están registradas a nombre de un jugador:
 - i. La información de identificación personal (PII) recopilada por el operador para registrar a un jugador y crear la cuenta, incluido el nombre legal, fecha de nacimiento, dirección residencial e información de contacto;
 - ii. El número de identificación gubernamental del jugador (número de seguro social, número de identificación fiscal, número de pasaporte o equivalente), credenciales de autenticación e información financiera personal (números de instrumentos de débito, números de tarjetas de crédito, números de cuentas bancarias, etc.), que se cifrarán o codificarán en un algoritmo criptográfico según lo permita el organismo regulador;
 - iii. La fecha y el método de verificación de identidad, incluida, cuando corresponda, una descripción de la credencial de identificación proporcionada por un jugador para confirmar su identidad y su fecha de vencimiento;
 - iv. Cuentas anteriores, si las hubiera, y motivo del cierre;
- c) La fecha de aceptación por parte del jugador de los términos y condiciones y la política de privacidad del operador;
- d) Detalles de la cuenta y saldo actual. Todos los fondos discretivos de la cuenta se mantendrán por separado;
- e) La fecha y el método desde el que se abrió la cuenta (por ejemplo, remota o presencial), incluida la información de ubicación relevante;
- f) Cualquier persona (jugador u operador) accede a la fecha y hora de la cuenta, incluida la información de ubicación relevante;
- g) Cuando se admita, información sobre exclusiones/limitaciones según lo requiera el organismo regulador:
 - i. La fecha y hora de la solicitud;
 - ii. Descripción y motivo de la exclusión/limitación;
 - iii. El tipo de exclusión/limitación (por ejemplo, limitación de depósito impuesta por el sistema, limitación de depósito autoimpuesta, exclusión temporal autoimpuesta);
 - iv. La fecha en que comenzó la exclusión/limitación;
 - v. La fecha en que finalizó la exclusión/limitación;
- h) Información de transacciones financieras:
 - i. El tipo de transacción (por ejemplo, depósito, retiro, ajuste, etc.);
 - ii. La fecha y hora de la transacción;
 - iii. ID de transacción único;
 - iv. Monto de la transacción;
 - v. Saldo total de la cuenta antes/después de la transacción;
 - vi. Monto total de las tarifas pagadas por la transacción, si las hubiera;
 - vii. ID único de Dispositivo Sin Efectivo o equivalente que manejó la transacción;
 - viii. Estado de la transacción (pendiente, completa, etc.);
 - ix. Método de depósito/retiro (por ejemplo, efectivo, cheque personal, cheque de caja, transferencia bancaria, giro postal, instrumento de débito, tarjeta de crédito, transferencia electrónica de fondos, etc.);
 - x. Número de autorización de depósito;
 - xi. Información relevante sobre la ubicación.
- i) El estado actual de la cuenta de jugador (por ejemplo, activa, inactiva, cerrada, excluida, etc.).

NOTA: Para la información anterior que no sea mantenida directamente por el sistema, se pueden establecer controles internos para garantizar que se registre esta información.

2.6 Requisitos de Presentación de Informes

2.6.1 Requisitos Generales de Presentación de Informes

El Sistema Sin Efectivo será capaz de proporcionar la información necesaria para elaborar los informes requeridos por el organismo regulador, a menos que se comunique adecuadamente a otro Sistema de Juego, que asumirá estas responsabilidades. Además de cumplir con los requisitos de la sección anterior para "Retención de datos y sellado de tiempo", se aplicarán los siguientes requisitos para los informes requeridos:

- a) Estos informes requeridos podrán producirse bajo demanda, diariamente y durante otros intervalos requeridos por el organismo regulador (por ejemplo, mes hasta la fecha (MTD), año hasta la fecha (YTD), vida útil hasta la fecha (LTD), etc.).
- b) Cada informe requerido contendrá:
 - i. El nombre del operador (u otro identificador), el título del informe, el intervalo seleccionado y la fecha/hora en que se generó el informe;
 - ii. Una indicación de "No hay actividad" o un mensaje similar si no aparece información para el período especificado; y
 - iii. Campos etiquetados que se pueden entender claramente de acuerdo con su función.

2.6.2 Informes de Eventos Significativos y Alteraciones del Sistema

Se proporcionará la siguiente información para elaborar uno o más informes para cada evento o alteración significativa del sistema, según corresponda:

- a) La fecha y hora del evento significativo o alteración;
- b) Identificación de eventos/componentes;
- c) Identificación de la(s) persona(s) que realizó(n) y/o autorizó el evento significativo o alteración;
- d) Motivo/descripción del evento significativo o alteración, incluidos los datos o parámetros alterados;
- e) Valor de los datos o parámetros antes de la alteración; y
- f) Valor de los datos o parámetros después de la modificación.

2.6.3 Informes de Cuentas de Jugadores

En el caso de los Sistemas Sin Efectivo que admiten la gestión de cuentas de jugadores, se podrán elaborar los siguientes informes para las cuentas de jugadores, según corresponda:

- a) Informes de Actividad de la Cuenta de Jugador. Estos informes deben incluir, para cada cuenta de jugador, el saldo, los montos de depósito y retiro, las transferencias hacia y desde los Dispositivos Sin Efectivo y los ajustes (montos de transacciones individuales y montos agregados); y

- b) Informes de Responsabilidad de la Cuenta de Jugador. Estos informes deben incluir, para cada día de juego, el monto de la responsabilidad inicial (monto total retenido por el operador para las cuentas de jugadores), las adiciones y sustracciones totales a los saldos de las cuentas y la responsabilidad final.

2.6.4 Informes de Conciliación de Medidores

Se proporcionará la siguiente información para producir uno o más informes para conciliar los montos medidos de cada Dispositivo Sin Efectivo con los montos registrados del Sistema Sin Efectivo, según corresponda:

- a) ID único de Dispositivo Sin Efectivo o equivalente;
- b) Medidor de Transferencia Electrónica de Fondos (EFT In) vs. transacciones EFT In registradas por el sistema;
- c) Medidor de transferencia de cuenta de jugador (WAT In) vs. transacciones WAT In registradas en el sistema;
- d) Medidor de transferencia de cuenta de jugador (WAT Out) vs. transacciones WAT Out registradas por el sistema; y
- e) Cualquier otra información necesaria para la conciliación que no esté cubierta por lo anterior.

2.6.5 Resumen del Cajero e Informes Detallados

Se proporcionará la siguiente información para producir uno o más informes para cada sesión del cajero:

- a) Identificación única de la estación del cajero o equivalente;
- b) ID de la cuenta de usuario o nombre del cajero;
- c) La fecha y hora en que comenzó la sesión del cajero;
- d) Los saldos del cajero al inicio y al final de la sesión del cajero;
- e) Para cada transacción financiera:
 - i. ID de transacción único;
 - ii. ID de cuenta de jugador único;
 - iii. El tipo de transacción (por ejemplo, depósito, retiro, ajuste, etc.);
 - iv. El valor de transacción en unidades monetarias locales en forma numérica;
 - v. La fecha y hora de la transacción; y
- f) El saldo del cajero al final de la sesión del cajero (en blanco hasta que se conozca).

Capítulo 3: Requisitos de los Dispositivos Sin Efectivo

3.1 Introducción

3.1.1 Declaración General

Los requisitos a lo largo de este capítulo se aplican a quioscos, dispositivos de juego, juegos de mesa electrónicos, estaciones de apuestas electrónicas, componentes de administración de juegos en vivo y cualquier otro Equipo de Juego crítico mantenido por el operador y utilizado en el entorno sin efectivo, también conocido como Dispositivos Sin Efectivo. Cualquier dispositivo o software adicional que se utilice para cumplir con un requisito reglamentario también puede estar sujeto a estos requisitos en función de la funcionalidad.

3.2 Requisitos del Dispositivo

3.2.1 Identificación de un Dispositivo Sin Efectivo

Un jugador debe ser capaz de identificar cada Dispositivo Sin Efectivo por un medio que se deje a discreción del organismo regulador individual (por ejemplo, eliminar los elementos del menú de visualización que pertenecen al funcionamiento sin efectivo para el Equipo de Juego que no participa; proporcionar un mensaje del anfitrión que indique la capacidad sin efectivo; o un adhesivo específico en el Equipo de Juego para indicar la participación o no participación).

3.2.2 Configuración de Transacciones sin Efectivo

Dado que el funcionamiento sin efectivo afectaría a los contadores de contabilidad electrónica, no será posible cambiar un ajuste de configuración que provoque cualquier obstrucción o alteración en estos contadores sin realizar un borrado de memoria NV.

3.2.3 Pruebas Diagnósticas en un Dispositivo Sin Efectivo

Se implementarán controles para cualquier funcionalidad de diagnóstico disponible en el Dispositivo Sin Efectivo, de modo que se informe al Sistema Sin Efectivo de toda la actividad que refleje la(s) cuenta(s) específica(s) y la(s) persona(s) encargada(s) de realizar estos diagnósticos. Esto permitiría auditar toda la actividad de diagnóstico sin efectivo que afecte a los contadores de contabilidad electrónica asociados al Dispositivo Sin Efectivo.

3.3 Componentes de Identificación del Jugador

3.3.1 Declaración General

Un componente de identificación del jugador es un software y/o hardware utilizado con un Dispositivo Sin Efectivo que soporta un medio para que los jugadores proporcionen información de identificación y/o el origen de los fondos. Esto incluye los componentes que son controlados por el programa de control crítico de un Dispositivo Sin Efectivo y la forma de interfaz basada en elementos

o no integrada de estos componentes que operan fuera del control del Dispositivo Sin Efectivo. Algunos ejemplos de estos componentes son los lectores de tarjetas, lectores de códigos de barras y escáneres biométricos.

3.3.2 Requisitos Generales de los Componentes

Los componentes de identificación del jugador deben construirse de manera que garanticen el manejo adecuado de las entradas y que protejan contra el vandalismo, abuso o la actividad fraudulenta. Además, los componentes de identificación del jugador deberán cumplir con las siguientes reglas:

- a) El componente de identificación del jugador se diseñará para evitar la manipulación que pueda afectar a la integridad y proporcionará un método para permitir que el software interprete y actúe adecuadamente sobre una entrada válida o no válida;
- b) La aceptación de cualquier información de identificación solo será posible cuando el Dispositivo Sin Efectivo esté habilitado para su uso. Otros estados, como las condiciones de error, incluidas las puertas abiertas, provocarán la desactivación del componente de identificación del jugador; y
- c) Cualquier componente de identificación del jugador que almacene localmente información relacionada con transacciones sin efectivo no tendrá medios para comprometer dicha información y no permitirá la eliminación de su información hasta que esa información haya sido transferida y reconocida con éxito por el Sistema Sin Efectivo.

3.3.3 Lectores de Tarjetas

El software de lectura de tarjetas deberá ser capaz de detectar el uso de una tarjeta válida, según proceda. El lector de tarjetas será electrónico y estará configurado para garantizar que solo lea tarjetas válidas.

3.3.4 Lectores de Códigos de Barras

El software lector de códigos de barras deberá ser capaz de asociar el código de barras o cualquier código legible por máquina visible en una tarjeta o una aplicación de software permitida en el dispositivo móvil de un jugador (como un teléfono inteligente o una tableta), según corresponda, con los datos almacenados en una base de datos externa como medio para identificar y validar una asociación de cuenta, o con el fin de canjear.

3.3.5 Escáneres Biométricos

El software de escáner biométrico deberá ser capaz de asociar las características físicas de una persona con las registradas en una base de datos externa como medio para autenticar la identidad de un jugador y con el fin de asociar la cuenta.

3.3.6 Dispositivos Inalámbricos

El software que controla la comunicación entre un Dispositivo Sin Efectivo y cualquier dispositivo inalámbrico que se realice utilizando tecnologías de transmisión sin contacto, como comunicaciones de campo cercano (NFC), Bluetooth (BT), Wi-Fi, ópticas, etc., deberá:

- a) Utilizar métodos de comunicación seguros para evitar el acceso no autorizado a información confidencial por parte de destinatarios no deseados;
- b) Emplear un método para detectar la corrupción de datos; tras la detección de corrupción, corrija el error o finalice la comunicación mientras proporciona un mensaje de error adecuado;
- c) Emplear un método para evitar la modificación no autorizada de información confidencial que afecte a la integridad del dispositivo o que represente datos seguros del jugador; y
- d) Solo será posible con componentes de identificación de jugadores autorizados.

NOTA: El laboratorio de pruebas independiente hará todo lo posible para garantizar que se empleen comunicaciones seguras y documentará los intentos de intervenir en las comunicaciones.

3.3.7 Tecnología de Tarjetas/Dispositivos Inteligentes

Si el organismo regulador lo permite, los jugadores pueden acceder a sus cuentas utilizando tecnología de tarjeta/dispositivo inteligente, incluida la tecnología de teléfonos inteligentes y tabletas, donde la información de la cuenta, incluido el saldo actual de la cuenta, se mantiene en la base de datos del Sistema Sin Efectivo. Las tarjetas/dispositivos inteligentes que tienen la capacidad de mantener el saldo de la cuenta de un jugador solo están permitidos cuando el Sistema Sin Efectivo valida que la cantidad de la tarjeta/dispositivo coincide con la cantidad almacenada en la base de datos del sistema (es decir, las tarjetas/dispositivos inteligentes no pueden mantener la única fuente de datos de la cuenta).

NOTA: La implementación de la tecnología de tarjetas inteligentes/dispositivos se evaluará caso por caso.

3.3.8 Ubicación del Hardware

El hardware del componente de identificación del jugador debe estar asegurado en un recinto sellado o caja cerrada o ubicado dentro de un área cerrada del Dispositivo Sin Efectivo fuera de cualquier área lógica (es decir, un área que requiera la apertura de la puerta principal para el acceso). Solo las áreas del componente que requieran interacción física serán accesibles para el jugador.

3.3.9 Condiciones de Error

El Dispositivo Sin Efectivo deberá tener mecanismos para interpretar y actuar sobre una condición de error relacionada con un mal funcionamiento de cualquier componente de identificación del jugador, incluidas las fallas de comunicación. Si se identifica una condición de error del componente de identificación del jugador, el Dispositivo Sin Efectivo mostrará un mensaje de error apropiado y desactivará el componente de identificación del jugador. Esta condición de error se comunicará al sistema conectado cuando se admita dicho sistema y protocolo compatibles.

3.4 Transacciones Sin Efectivo

3.4.1 Autenticación de Transacción Sin Efectivo

Todas las transacciones sin efectivo entre un Dispositivo Sin Efectivo de apoyo y el Sistema Sin Efectivo se asegurarán utilizando un método de autenticación, como un instrumento de crédito o débito, inserción de tarjeta o capacidad de "toque" (sin contacto) en el componente de identificación del jugador, un proceso aprobado similar que permita la identificación de la cuenta y el origen de los fondos si se utiliza una aplicación de software en el dispositivo móvil de un jugador, o un medio alternativo seguro (por ejemplo, el reconocimiento de huellas dactilares). Los métodos de autenticación están sujetos a la discreción del organismo regulador según sea necesario. El requisito no prohíbe la opción de que haya más de un método de autenticación disponible para que un jugador acceda a su cuenta. Las transacciones sin efectivo son totalmente electrónicas.

- a) Se mostrará un mensaje explicativo al jugador si hay un error de identificación (por ejemplo, no se reconoce la cuenta, PIN no válido, etc.).
- b) La información del saldo actual de la cuenta estará disponible para el jugador una vez autenticado. Todos los fondos discretivos de la cuenta se indicarán por separado.

3.4.2 Transferencias de la Cuenta de Jugador

Después de que se confirme la identidad del jugador, se pondrán a disposición del jugador todas las opciones de transferencia disponibles para su cuenta de jugador, que requerirán una selección antes de que ocurra.

- a) Los jugadores pueden tener la opción de mover parte o la totalidad del saldo de su cuenta al medidor de crédito del Dispositivo Sin Efectivo a través de una "descarga" o "retiro" de la cuenta de jugador. Algunos sistemas pueden mover una cantidad predefinida o todo el saldo de la cuenta de jugador al Dispositivo Sin Efectivo para jugar;
- b) No se aceptará una transferencia que pueda causar que el jugador tenga un saldo negativo;
- c) El saldo de la cuenta se debitará cuando la transferencia sea aceptada por el Sistema Sin Efectivo y los fondos se agreguen al medidor de crédito del Dispositivo Sin Efectivo;
- d) Una vez que se completa el juego, el jugador puede tener la opción de "cargar" o "depositar" el saldo de su medidor de crédito desde el Dispositivo Sin Efectivo en su cuenta de jugador o retirar algunos créditos. Algunos sistemas pueden requerir que todo el saldo del medidor de crédito se transfiera de nuevo al sistema; y
- e) Cualquier crédito en el Dispositivo Sin Efectivo que se intente transferir al Sistema Sin Efectivo y que resulte en una falla de comunicación para la cual este es el único medio de pago disponible (el jugador no puede cobrar a través de la emisión de cupones u otro método), resultará en un bloqueo o inclinación de pago manual en el Dispositivo Sin Efectivo.

3.4.3 Apuestas Directas en Cuenta

Si el Dispositivo Sin Efectivo y el Sistema Sin Efectivo admiten la capacidad de apostar directamente desde la cuenta de jugador (es decir, los créditos no se transfieren entre la cuenta de jugador y el Dispositivo Sin Efectivo), se aplicará lo siguiente:

- a) No se aceptará una apuesta que pueda causar que el jugador tenga un saldo negativo; y

- b) El saldo de la cuenta se debitará cuando la apuesta sea aceptada por el Sistema Sin Efectivo.

3.4.4 Mensajes de Transacción

Se mostrará un mensaje de confirmación/denegación al jugador cada vez que se procese cualquier transacción sin efectivo, incluyendo:

- a) El tipo de transacción (carga/descarga);
- b) El valor de la transacción; y
- c) En el caso de las transacciones denegadas, un mensaje descriptivo de por qué la transacción no se completó como se inició.

3.4.5 Límites de Transacciones

Si un jugador inicia una transacción sin efectivo y esa transacción excede los límites configurados por el Dispositivo o Sistema Sin Efectivo (es decir, el límite de crédito, límite de transacción, etc.) o cualquier límite que se haya establecido con fines de juego responsable, esta transacción solo se puede procesar siempre que se notifique claramente al jugador que ha tramitado menos de lo solicitado para evitar disputas entre jugadores.

3.4.6 Transacciones de Instrumentos de Crédito o Débito

En el caso de una transacción de instrumento de crédito o débito en el Dispositivo Sin Efectivo, el Sistema Sin Efectivo deberá:

- a) Ejecutar la transacción de acuerdo con todos los requisitos de transferencia electrónica de fondos jurisdiccionales aplicables o los requisitos de transferencia de cuentas de jugadores, incluidos los requisitos de recepción y divulgación de tarifas; y
- b) No ejecutar una transacción tras la notificación de la institución financiera del jugador de que el crédito disponible o los fondos asociados con el instrumento de crédito o débito del jugador son menores que la cantidad solicitada por el jugador. Alternativamente, se puede procesar una transacción del crédito o fondos disponibles siempre que se notifique claramente al jugador que ha realizado menos transacciones de las solicitadas.

3.5 Medidores y Registros Sin Efectivo

3.5.1 Acceso a la Información

Los medidores sin efectivo y los registros de transacciones requeridos por esta sección tendrán la capacidad de mostrarse a pedido utilizando un método de acceso autorizado para garantizar que solo se permita el acceso al personal autorizado. Los medidores y registros pueden ser mantenidos localmente por el Dispositivo Sin Efectivo y/o por un componente crítico externo que registra estos medidores y registros.

3.5.2 Medidores Sin Efectivo

Los contadores electrónicos de contabilidad deberán tener al menos diez (10) dígitos de longitud. Se utilizarán ocho (8) dígitos para la cantidad en moneda entera (por ejemplo, dólares) y dos (2) dígitos para la cantidad en submoneda (por ejemplo, céntimos). Los contadores se pondrán automáticamente a cero una vez que se haya alcanzado su valor lógico máximo. Los contadores se etiquetarán de forma que puedan entenderse claramente de acuerdo con su función.

- a) Los contadores electrónicos requeridos para cada Dispositivo Sin Efectivo son los siguientes:
 - ii. Transferencia Electrónica de Fondos (EFT In). Deberá existir un medidor que acumule el valor total de los fondos del jugador canjeables transferidos electrónicamente al Dispositivo Sin Efectivo desde una institución financiera a través de un Sistema Sin Efectivo o a través de la interfaz segura que utilice un protocolo definido;
 - iii. Transferencia de Cuenta de Jugador (WAT IN). Habrá un medidor que acumule el valor total de los fondos del jugador canjeables transferidos electrónicamente al Dispositivo Sin Efectivo desde una cuenta de jugador a través de un Sistema Sin Efectivo o a través de la interfaz segura que utiliza un protocolo definido. Este medidor no incluye las transferencias de créditos promocionales;
 - iv. Transferencia de Cuenta de Jugador (WAT Out). Habrá un medidor que acumule el valor total de los fondos del jugador canjeables transferidos electrónicamente desde el Dispositivo Sin Efectivo a una cuenta de jugador a través de un Sistema Sin Efectivo o a través de la interfaz segura que utiliza un protocolo definido. Este medidor no incluye las transferencias de créditos promocionales;
 - v. Otros Medidores. Las transacciones sin efectivo que de otro modo no se medirían bajo ninguno de los medidores anteriores, se registrarán en medidores suficientes para conciliar adecuadamente todas esas transacciones.
- b) El funcionamiento de otros contadores obligatorios para los Dispositivos Sin Efectivo no se verá afectado directamente por las transacciones sin efectivo.

NOTA: No es necesario que el proveedor implemente ningún medidor contable que no sea compatible con la funcionalidad del Dispositivo Sin Efectivo.

3.5.3 Registro de Transacciones sin Efectivo

Existirá la capacidad de mostrar un registro completo de transacciones para las treinta y cinco (35) transacciones anteriores que incrementaron cualquiera de los "Medidores sin efectivo". Se mostrará la siguiente información:

- a) El tipo de transacción (carga/descarga);
- b) El valor de transacción en unidades monetarias locales en forma numérica;
- c) La hora del día de la transacción, en formato de veinticuatro (24) horas que muestre horas y minutos;
- d) La fecha de la transacción, en cualquier formato reconocido, indicando el día, mes y año; y
- e) ID único de la cuenta de jugador, o para las cuentas de pago electrónico, un identificador que se puede utilizar para autenticar el tipo de cuenta y el origen de los fondos (es decir, el origen de dónde provienen o a dónde se destinaron los fondos) donde solo los últimos cuatro (4) dígitos pueden ser mostrados por el Dispositivo Sin Efectivo.

NOTA: Es aceptable que las transacciones sin efectivo se registren en registros separados o en un registro más grande que también contenga registros de otros tipos de transacciones (por ejemplo, transacciones de bonificación, transacciones promocionales, transacciones de instrumentos de apuestas, etc.).

3.6 Requisitos de Comunicación del Sistema

3.6.1 Elementos de la Interfaz

Cuando los Dispositivos Sin Efectivo utilicen elementos de interfaz para comunicarse con el Sistema Sin Efectivo, los elementos de interfaz deberán cumplir con los "Requisitos de los Elementos de Interfaz" aplicables dentro de las *Normas GLI-13 para Sistemas de Monitoreo y Control y Sistemas de Validación* y/u otros requisitos jurisdiccionales aplicables observados por el organismo regulador.

3.6.2 Protección de Información Confidencial

El Dispositivo Sin Efectivo no permitirá que ninguna información confidencial contenida en la comunicación hacia o desde el Sistema Sin Efectivo que esté destinada a ser protegida por el protocolo de comunicación segura, sea visible a través de cualquier mecanismo de visualización compatible con el dispositivo.

3.6.3 Pérdida de Comunicación

Si se pierde la comunicación con el Sistema Sin Efectivo, el Dispositivo Sin Efectivo cesará las operaciones relacionadas con esa comunicación y se mostrará un mensaje al jugador de que las transacciones sin efectivo no se pueden procesar actualmente. Está permitido que el Dispositivo Sin Efectivo detecte este error cuando el dispositivo intenta comunicarse con el sistema.

Capítulo 4: Requisitos de la Cuenta de Jugador

4.1 Introducción

4.1.1 Declaración General

Los requisitos de este capítulo se aplican a las cuentas de jugadores cuando son compatibles con el Sistema Sin Efectivo y mantenidas por el operador. Este capítulo no se aplica a las cuentas de pago electrónico.

4.2 Gestión de Cuentas de Jugadores

4.2.1 Registro y Verificación de la Cuenta de Jugador Registrado

Para las cuentas de jugador que están registradas a nombre de un jugador, habrá un método para recopilar su información de identificación personal (PII) como parte del proceso de registro. Cuando el registro y la verificación de la cuenta de jugador sean compatibles directamente con el Sistema Sin Efectivo, se cumplirán los siguientes requisitos:

- a) Solo jugadores de edad legal para jugar en la jurisdicción pueden registrarse para obtener una cuenta de jugador. Durante el proceso de registro, el jugador deberá:
 - i. Se le negará la posibilidad de registrarse para obtener una cuenta de jugador si presenta una fecha de nacimiento que indique que es menor de edad;
 - ii. Ser informado en el formulario de registro qué campos de información son "obligatorios", cuáles no lo son y cuáles serán las consecuencias de no completar los campos obligatorios;
 - iii. Acepte los términos y condiciones y la política de privacidad;
 - iv. Reconocer que tiene prohibido permitir que cualquier persona no autorizada acceda o utilice su cuenta de jugador;
 - v. Consentir para el monitoreo y registro del uso de su cuenta de jugador por parte del operador y el organismo regulador; y
 - vi. Afirmar que la PII que el jugador está proporcionando para abrir la cuenta de jugador es correcta.
- b) La verificación de identidad se llevará a cabo antes de que se permita a un jugador jugar un juego. Los proveedores de servicios de verificación de identidad de terceros pueden utilizarse para la verificación de identidad según lo permita el organismo regulador.
 - i. La verificación de identidad autenticará el nombre legal, fecha de nacimiento y número de identificación gubernamental (número de seguro social, número de identificación del contribuyente, número de pasaporte o equivalente) de la persona como mínimo según lo exija el organismo regulador.
 - ii. La verificación de identidad también confirmará que el jugador no está en ninguna lista de exclusión mantenida por el operador o el organismo regulador ni que se le prohíbe establecer o mantener una cuenta por cualquier otro motivo.
 - iii. Los datos de la verificación de la identidad se conservarán de forma segura.
- c) La cuenta de jugador solo puede activarse una vez que la verificación de edad e identidad se haya completado con éxito, se determine que el jugador no está en ninguna lista de exclusión o se le

haya prohibido establecer o mantener una cuenta por cualquier otro motivo, el jugador haya aceptado los términos y condiciones necesarios y la política de privacidad, y se complete el registro de la cuenta de jugador.

- d) A un jugador solo se le permitirá tener una cuenta de jugador activa en todo momento, a menos que el organismo regulador lo autorice específicamente.
- e) El sistema permitirá ver y actualizar las credenciales de autenticación, la información de registro y la cuenta utilizada para las transacciones financieras de cada jugador. A estos efectos, se empleará un proceso de autenticación multifactor.

4.2.2 Límites de Saldo de Cuentas de Jugadores Anónimos

Cuando el organismo regulador lo permita, se pueden utilizar cuentas de jugadores anónimas cuando el Sistema Sin Efectivo lo permita. Cuando así lo exija el organismo regulador, el Sistema Sin Efectivo impondrá un límite máximo de saldo en la cuenta anónima del jugador.

- a) No se pueden realizar depósitos que hagan que el saldo de la cuenta de jugador exceda este límite; y
- b) Si el saldo de la cuenta de jugador excede este límite debido al juego, ajustes o cualquier otra adición al saldo, el sistema suspenderá el juego de la cuenta hasta que el saldo se reduzca a un valor igual o menor que el límite máximo de saldo en un quiosco o estación de caja.

4.2.3 Acceso a la Cuenta de Jugador en el Sistema

Además de los métodos de autenticación mencionados para el "Autenticación de transacciones sin efectivo", se puede acceder a la cuenta de un jugador en el Sistema Sin Efectivo utilizando credenciales de autenticación, como un nombre de usuario (o similar) y una contraseña o un medio alternativo seguro para realizar la autenticación para iniciar sesión.

- a) Si el sistema no reconoce las credenciales de autenticación proporcionadas, se mostrará un mensaje explicativo. El mensaje de error será el mismo independientemente de qué credencial de autenticación sea incorrecta.
- b) Cuando un jugador haya olvidado sus credenciales de autenticación, se empleará un proceso de autenticación multifactor para recuperar o restablecer sus credenciales de autenticación olvidadas.
- c) Las cuentas de jugadores se bloquean automáticamente después de tres intentos fallidos sucesivos de acceso activo en un período de treinta minutos. El sistema puede liberar una cuenta bloqueada después de que hayan transcurrido treinta minutos. Si un asistente de juego ayuda a liberar una cuenta bloqueada y está razonablemente seguro de que no hay acceso no autorizado (si el sistema puede proporcionar dicha información y está fácilmente disponible para el asistente que ayuda a desbloquear la cuenta), no se requiere el tiempo transcurrido de treinta minutos.
- d) El sistema admitirá un mecanismo que permita bloquear una cuenta en caso de que se detecte otra actividad sospechosa. Se empleará un proceso de autenticación multifactor para desbloquear la cuenta.

4.2.4 Transacciones Financieras

Los fondos pueden ser depositados o retirados de la cuenta de jugador a través de una Estación de Caja o cualquier Dispositivo sin Efectivo de soporte (a través de monedas/fichas, billetes, instrumentos de apuestas, instrumentos de crédito o débito, etc.) o desde una interfaz segura aprobada que utilice un protocolo definido o una aplicación de software similar en el dispositivo móvil de un jugador (como un teléfono inteligente o tableta) que cumpla con los requisitos con respecto a la identificación del jugador y el origen de los fondos. Cuando las transacciones financieras puedan ser realizadas automáticamente por el Sistema Sin Efectivo, deberán cumplirse los siguientes requisitos:

- a) El sistema proporcionará la confirmación/denegación de todas las operaciones financieras iniciadas, incluidas las siguientes:
 - i. El tipo de transacción (depósito/retiro);
 - ii. El valor de la transacción; y
 - iii. En el caso de las transacciones denegadas, un mensaje descriptivo de por qué la transacción no se completó como se inició.
- b) Los fondos depositados en una cuenta de jugador no estarán disponibles para apostar hasta que se reciban del emisor o el emisor proporcione un número de autorización que indique que los fondos están autorizados. El número de autorización debe mantenerse en un registro de auditoría.
- c) Cuando se permitan las transacciones financieras a través de transferencias electrónicas de fondos (EFT, por sus siglas en inglés), se implementarán medidas y controles de seguridad para prevenir el fraude de EFT. Un intento fallido de EFT no puede ser considerado fraudulento si el jugador ha realizado con éxito una EFT en una ocasión anterior sin contracargos pendientes. De lo contrario, la cuenta de jugador deberá:
 - i. Ser bloqueada temporalmente para la investigación de fraude después de cinco intentos fallidos consecutivos de EFT dentro de un período de tiempo de diez minutos o un período a ser determinado por el organismo regulador. Si no hay evidencia de fraude, el bloqueo puede ser eliminado; y
 - ii. Que se suspenda su acceso después de cinco intentos fallidos consecutivos adicionales de EFT dentro de un período de diez minutos o un período a determinar por el organismo regulador.
- d) La identificación o autenticación positiva del jugador se completará antes de que el jugador pueda retirar fondos. Los Dispositivos Sin Efectivo que permitan a los jugadores retirar fondos sin interactuar con el operador autenticarán a los usuarios mediante la autenticación multifactor.
- e) Una cuenta de jugador no podrá sobrepasar su saldo a menos que sea causado por problemas de procesamiento de pagos fuera del control del sistema.
- f) Los pagos de una cuenta deben pagarse (incluida la transferencia de fondos) directamente a una cuenta con una institución financiera a nombre del jugador o hacerse pagaderos al jugador y reenviados a la dirección del jugador utilizando un servicio de entrega seguro o a través de otro método que no esté prohibido por el organismo regulador. El nombre y la dirección deben ser los mismos que figuran en los datos de registro del jugador.
- g) Si un jugador inicia una transacción financiera y esa transacción excede los límites establecidos por el operador y/o el organismo regulador, esta transacción solo puede procesarse siempre que se notifique claramente al jugador que ha retirado o depositado menos de lo solicitado.
- h) No será posible transferir fondos entre dos cuentas de jugador.

- i) Se implementarán procedimientos de seguridad o autorización para garantizar que solo se puedan realizar ajustes autorizados en las cuentas de jugadores, y que estos cambios sean auditables.

4.2.5 Registro de Transacciones o Estado de Cuenta

El Sistema Sin Efectivo podrá proporcionar un registro de transacciones o un historial de estado de cuenta a un jugador que lo solicite. La información proporcionada deberá incluir información suficiente para permitir al jugador conciliar el estado de cuenta o registro con sus propios registros financieros. La información que se proporcionará incluirá, como mínimo, detalles sobre los siguientes tipos de transacciones sin efectivo y financieras (con un Sellado de Tiempo con una identificación de transacción única) dentro del último año u otro período de tiempo según lo solicite el jugador o según lo requiera el organismo regulador:

- a) Depósitos en la cuenta de jugador;
- b) Retiros de la cuenta de jugador;
- c) Créditos añadidos/eliminados de la cuenta de jugador por el juego;
- d) Ajustes o modificaciones manuales en la cuenta de jugador (por ejemplo, debido a reembolsos);
y
- e) Cualquier otra adición o deducción de la cuenta de jugador que, de otro modo, no se mediría en ninguno de los elementos mencionados anteriormente.

4.2.6 Cierre de Cuenta

A los jugadores se les proporcionará un método para cerrar su cuenta de jugador en cualquier momento, a menos que el operador haya excluido temporalmente a un jugador del juego. Cualquier saldo restante en una cuenta de jugador será reembolsado al jugador, siempre que el operador reconozca que los fondos se han liquidado.

4.3 Limitaciones y Exclusiones

4.3.1 Declaración General

Los requisitos de esta sección se aplican cuando el Sistema Sin Efectivo admite la capacidad de administrar e implementar directamente limitaciones y/o exclusiones.

4.3.2 Limitaciones

A los jugadores se les proporcionará un método para imponer limitaciones para los parámetros de juego, incluidos, entre otros, depósitos y transacciones sin efectivo, según lo requiera el organismo regulador. Además, deberá existir un método para que el sistema imponga las limitaciones de los parámetros de juego exigidas por el organismo regulador.

- a) Una vez establecido por un jugador e implementado por el sistema, solo será posible reducir la severidad de las limitaciones autoimpuestas con un aviso de veinticuatro horas, o según lo requiera el organismo regulador.

- b) Los jugadores serán notificados con antelación de los límites impuestos por el sistema y sus fechas de entrada en vigor. Una vez actualizados, los límites impuestos por el sistema serán consistentes con lo que se le informa al jugador.
- c) Al recibir cualquier orden de limitación autoimpuesta o impuesta por el sistema, el sistema se asegurará de que todos los límites especificados se implementen correctamente de inmediato o en el momento (por ejemplo, el próximo inicio de sesión, el día siguiente) claramente indicado al jugador.
- d) Las limitaciones autoimpuestas por un jugador no anularán las limitaciones más restrictivas impuestas por el sistema. Prevalecerán las limitaciones más restrictivas.
- e) Las limitaciones no se verán comprometidas por eventos de estado interno, como órdenes de exclusión autoimpuestas y revocaciones.

4.3.3 Exclusiones

A los jugadores se les proporcionará un método para excluirse del acceso a su cuenta de jugador durante un período específico o indefinidamente, según lo requiera el organismo regulador. Además, habrá un método para que el operador excluya a un jugador del acceso a su cuenta de jugador según lo requiera el organismo regulador.

- a) Los jugadores recibirán una notificación con el estado de exclusión y las instrucciones generales para la resolución cuando sea posible.
- b) Inmediatamente después de recibir la orden de exclusión, no se aceptan nuevas apuestas o depósitos de ese jugador, hasta que se haya eliminado la exclusión.
- c) Mientras esté excluido, no se le impedirá al jugador retirar parte o la totalidad del saldo de su cuenta, siempre que el operador reconozca que los fondos se han liquidado y que las razones de la exclusión no prohíban un retiro.

Anexo A: Controles Internos para Entornos Sin Efectivo

A.1 Introducción

A.1.1 Declaración General

Este apéndice establece los procedimientos y prácticas recomendados para las operaciones sin efectivo que, si así lo requiere un organismo regulador, se revisarán en una auditoría operativa como parte de la evaluación del entorno sin efectivo, que incluye, entre otros, el manejo de diversas transacciones sin efectivo y financieras, la gestión de cuentas de jugadores, la revisión de los procesos operativos que son críticos para el cumplimiento, el almacenamiento y/o el procesamiento de información de identificación personal (PII), las prácticas fundamentales relevantes para la limitación de riesgos y cualquier otro objetivo establecido por el organismo regulador.

NOTA: También se reconoce que los procedimientos y prácticas adicionales que no están específicamente incluidos en esta norma pueden ser relevantes y requeridos para una auditoría operativa según lo determine el operador y/o el organismo regulador dentro de sus reglas, reglamentos y Normas Mínimas de Control Interno (MICS).

A.2 Procedimientos de Control Interno

A.2.1 Procedimientos de Control Interno

El operador establecerá, mantendrá, implementará y cumplirá con los procedimientos de control interno para las operaciones de juego, incluida la realización de transacciones financieras y de juego.

A.2.2 Gestión de la Información

Los controles internos del operador incluirán los procesos para mantener la información registrada especificada en esta norma durante un período de cinco años o según lo especificado por el organismo regulador.

A.2.3 Gestión de Riesgos

Los controles internos del operador contendrán detalles sobre su marco de gestión de riesgos, incluidos, entre otros, los siguientes:

- a) Procedimientos automatizados y manuales de gestión de riesgos;
- b) Gestión del personal, incluidos los controles de acceso y la segregación de funciones;
- c) Información sobre la identificación y denuncia de fraudes y conductas sospechosas;
- d) Controles que garanticen el cumplimiento de la normativa;
- e) Descripción de las normas de cumplimiento de la lucha contra el blanqueo de capitales (AML), incluidos los procedimientos para detectar la estructuración para evitar los requisitos de presentación de informes;
- f) Descripción de todas las aplicaciones de software que componen el Sistema Sin Efectivo;

- g) Descripción de todos los proveedores de servicios externos integrados; y
- h) Cualquier otra información requerida por el organismo regulador.

A.3 Procedimientos Operativos Generales

A.3.1 Reservas del Operador

El operador dispondrá de procesos para mantener y proteger reservas de efectivo adecuadas, según determine el organismo regulador, incluidas cuentas segregadas de fondos mantenidos para cuentas de jugadores y cualquier fondo operativo utilizado para cubrir cualquier otra responsabilidad del operador si así lo define el organismo regulador.

A.3.2 Protección de los Fondos del Jugador

El operador dispondrá de procesos para garantizar que los fondos de una cuenta del operador se mantengan en custodia para el jugador en una cuenta segregada o en una cuenta segregada para fines especiales mantenida y controlada por una entidad corporativa debidamente constituida que no sea el operador y cuyo consejo de administración incluya uno o más directores corporativos que sean independientes del operador y de cualquier corporación relacionada con el operador o controlada por éste. Además, el operador deberá disponer de procedimientos razonablemente diseñados para:

- a) Garantizar que los fondos generados por el juego se salvaguardan y contabilizan;
- b) Dejar claro que los fondos de la cuenta segregada no pertenecen al operador y no están a disposición de acreedores distintos del jugador cuyos fondos se mantienen; y
- c) Impedir que los fondos de la cuenta segregada se mezclen con otros fondos, incluidos, entre otros, los fondos del operador.

A.4 Controles de la Cuenta de Jugador

A.4.1 Registro y Verificación

Cuando el registro de la cuenta de jugador sea realizado manualmente por el operador, se establecerán procedimientos para satisfacer los requisitos de "Registro y verificación de la cuenta de jugador registrado" como se indica en este documento.

A.4.2 Cuentas fraudulentas

El operador deberá tener una política pública documentada para el tratamiento de las cuentas de jugadores que se descubra que se utilizan de manera fraudulenta, que incluye, entre otros:

- a) El mantenimiento de la información sobre la actividad de cualquier cuenta, de modo que si se detecta actividad fraudulenta, el operador tenga la información necesaria para tomar las medidas adecuadas;
- b) La suspensión de cualquier cuenta que se descubra que está involucrada en una actividad fraudulenta, como un jugador que proporciona acceso a personas menores de edad; y

- c) El manejo de depósitos, apuestas y ganancias asociadas con una cuenta fraudulenta.

A.4.3 Términos y Condiciones

Un conjunto de términos y condiciones estará disponible para el jugador a través de señalización externa, formularios o folletos disponibles en el Establecimiento de Juego. Durante el proceso de registro y cuando los términos y condiciones se actualicen sustancialmente (es decir, más allá de cualquier cambio gramatical u otros cambios menores), el jugador aceptará los términos y condiciones. Los términos y condiciones deberán:

- a) Aconsejar al jugador que mantenga seguras sus credenciales de autenticación (por ejemplo, contraseña y nombre de usuario);
- b) Divulgar todos los procesos para lidiar con la pérdida de credenciales de autenticación, cambios forzados de contraseña, seguridad de contraseñas y otros elementos relacionados según lo requiera el organismo regulador;
- c) Especificar las condiciones en las que se declara inactiva una cuenta y explicar qué acciones se llevarán a cabo en la cuenta una vez que se realice esta declaración;
- d) Definir claramente lo que sucede con las apuestas realizadas por el jugador pero que permanecen indecisas en los juegos interrumpidos antes de cualquier exclusión autoimpuesta o impuesta por el operador, incluida la devolución de todas las apuestas o la liquidación de todas las apuestas, según corresponda;
- e) Contener información sobre los plazos y límites relativos a los depósitos y/o retiros de la cuenta de jugador, incluida una explicación clara y concisa de todas las comisiones (si procede);
- f) Declarar que el operador tiene derecho a:
 - i. Negarse a establecer una cuenta de jugador por lo que considere una razón buena y suficiente;
 - ii. Rechazar depósitos y/o retiros de cuentas de jugadores por lo que considere una razón buena y suficiente; y
 - iii. A menos que haya una investigación pendiente o una disputa del jugador, suspender o cerrar cualquier cuenta de jugador en cualquier momento de conformidad con los términos y condiciones entre el operador y el jugador.

A.4.4 Política de Privacidad

Una política de privacidad estará disponible para el jugador a través de señalización externa, formularios o folletos disponibles en el Establecimiento de Juego. Durante el proceso de registro y cuando la política de privacidad se actualice sustancialmente (es decir, más allá de cualquier cambio gramatical u otros cambios menores), el jugador deberá aceptar la política de privacidad. La política de privacidad indicará:

- a) La información de identificación personal (PII, por sus siglas en inglés) que se requiere recopilar;
- b) El propósito y la base legal para la recopilación de PII y de cada actividad de procesamiento para la que se solicita el consentimiento;
- c) El período en el que se almacena la PII o, si no se puede establecer ningún período, los criterios utilizados para establecerla;
- d) Las condiciones bajo las cuales se puede divulgar la PII;

- e) Una afirmación de que se han implementado medidas para evitar la divulgación no autorizada o innecesaria de la PII;
- f) La identidad y los datos de contacto del operador que solicita el consentimiento, incluidos los proveedores de servicios externos que puedan acceder a esta IIP o utilizarla;
- g) Los derechos y la posibilidad de que un jugador presente una queja ante el organismo regulador; y
- h) En el caso de la IIP recopilada directamente del jugador, si existe una obligación legal o contractual de proporcionar la IIP y las consecuencias de no proporcionar esa IIP.

A.4.5 Seguridad de Información Confidencial de la Cuenta

Cualquier información confidencial obtenida con respecto a la cuenta de jugador, incluida la información de identificación personal (PII) y los fondos del jugador, se realizará de conformidad con la política de privacidad y las regulaciones y estándares de privacidad locales observados por el organismo regulador. La información confidencial se considerará como un activo crítico a efectos de la evaluación de riesgos.

- a) Cualquier información confidencial que no esté sujeta a divulgación de conformidad con la política de privacidad se mantendrá confidencial, excepto cuando la divulgación de esa información sea requerida por la ley. Esto incluye, pero no se limita a:
 - i. La cantidad de dinero acreditada, debitada o presente en cualquier cuenta de jugador en particular;
 - ii. La cantidad de dinero apostada por un jugador en particular en cualquier juego;
 - iii. El número de cuenta y las credenciales de autenticación que identifican al jugador; y
 - iv. El nombre, la dirección y otra información en posesión del operador que identificaría al jugador ante cualquier persona que no sea el organismo regulador o el operador.
- b) Existirán procedimientos para la seguridad y el intercambio de información confidencial según lo requiera el organismo regulador, incluidos, entre otros:
 - i. La designación e identificación de una o más personas que tengan la responsabilidad principal del diseño, la implementación y la evaluación continua de dichos procedimientos y prácticas;
 - ii. Los procedimientos que se utilizarán para determinar la naturaleza y el alcance de toda la información recopilada, los lugares en los que se almacena dicha información y los dispositivos de almacenamiento en los que se puede registrar dicha información con fines de almacenamiento o transferencia;
 - iii. Las medidas que se utilizarán para proteger la información del acceso no autorizado; y
 - iv. Los procedimientos que se utilizarán en caso de que el operador determine que se ha producido una violación de la seguridad de los datos, incluida la notificación requerida al organismo regulador.

A.4.6 Mantenimiento de los Fondos de los Jugadores

Se implementarán procedimientos para garantizar que todas las transacciones financieras se realicen de acuerdo con las regulaciones y requisitos de comercio local exigidos por el organismo regulador.

- a) Cuando las transacciones financieras no puedan ser realizadas automáticamente por el Sistema

sin Efectivo, se establecerán procedimientos para satisfacer los requisitos de "Transacciones Financieras" como se indica en este documento.

- b) La solicitud de retiro de fondos de un jugador (es decir, los fondos depositados y compensados y las apuestas ganadas) deberá ser completada por el operador dentro de un período de tiempo razonable, a menos que haya una queja/disputa o investigación pendiente del jugador no resuelta. Dicha investigación deberá ser documentada por el operador y puesta a disposición del organismo regulador para su revisión.

A.4.7 Cuentas Inactivas

Se considera que una cuenta de jugador está inactiva en las condiciones especificadas en los términos y condiciones. Se establecerán procedimientos para:

- a) Para cuentas de jugador registrado, permitir el acceso del jugador a su cuenta inactiva solo después de realizar una verificación de identidad adicional;
- b) Proteger las cuentas de jugadores inactivas que contengan fondos contra el acceso, los cambios o la eliminación no autorizados; y
- c) Lidiar con los fondos no reclamados de las cuentas de jugadores inactivos, incluida la devolución de los fondos restantes al jugador cuando sea posible.

A.4.8 Cuentas de Prueba

El operador podrá establecer cuentas de prueba que se utilizarán para probar o hacer probar los diversos componentes y el funcionamiento de un Sistema Sin Efectivo de conformidad con los controles internos adoptados por el operador, que, como mínimo, abordarán los siguientes procedimientos:

- d) Los procedimientos para autorizar la actividad de prueba y asignar cada cuenta de prueba para su uso;
- e) Los procedimientos para la emisión de fondos utilizados para las pruebas, incluida la identificación de quién está autorizado a emitir los fondos y la cantidad máxima de fondos que pueden emitirse;
- f) El mantenimiento de un registro de todas las cuentas de prueba, que incluya cuándo están activas y a quién se emiten; y
- g) Los procedimientos para la auditoría de la actividad de pruebas para garantizar la rendición de cuentas de los fondos utilizados para las pruebas y los ajustes adecuados a los informes y registros.

A.5 Procedimientos de Monitoreo

A.5.1 Monitoreo Contra el Lavado de Dinero (AML)

El operador está obligado a desarrollar e implementar procedimientos y políticas de lucha contra el blanqueo de capitales que aborden adecuadamente los riesgos que plantean los juegos de azar para

el potencial de blanqueo de capitales y financiación del terrorismo. Como mínimo, los procedimientos y políticas de lucha contra el blanqueo de capitales deberán prever:

- a) Un sistema de controles internos para garantizar el cumplimiento continuo de las regulaciones y estándares locales de AML observados por el organismo regulador;
- b) Capacitación actualizada del personal en la identificación de transacciones inusuales o sospechosas;
- c) Asignar a una persona o personas para que sean responsables de todas las áreas de AML por parte del operador, incluida la notificación de transacciones inusuales o sospechosas;
- d) Monitorear los Dispositivos Sin Efectivo aplicables para ver si hay créditos canjeables transferidos al Dispositivo Sin Efectivo desde una cuenta de jugador o una cuenta de pago electrónico que luego se transfiere a otra cuenta;
- e) Monitorear las cuentas de jugadores para la apertura y el cierre en períodos cortos de tiempo y para depósitos y retiros sin juego asociado;
- f) Garantizar que las transacciones agregadas durante un período definido puedan requerir más comprobaciones de diligencia debida y puedan ser notificadas a la(s) organización(es) pertinente(s) si superan el umbral prescrito por el organismo regulador;
- g) Uso de cualquier sistema automatizado de procesamiento de datos para ayudar a garantizar el cumplimiento; y
- h) Pruebas periódicas independientes para el cumplimiento de un alcance y frecuencia requeridos por el organismo regulador. Se mantendrán registros de todas las pruebas.

Glosario de Términos Clave

Control de Acceso – El proceso de otorgar o denegar solicitudes específicas para obtener y usar información confidencial y servicios relacionados específicos de un sistema; y para ingresar a instalaciones físicas específicas que albergan una red crítica o infraestructura de sistema.

Algoritmo – Un conjunto finito de instrucciones inequívocas que se realizan en una secuencia prescrita para lograr un objetivo, especialmente una regla o procedimiento matemático utilizado para calcular un resultado deseado. Los algoritmos son la base de la mayoría de la programación informática.

Autenticación – Verificación de la identidad de un usuario, proceso, paquete de software o dispositivo, a menudo como requisito previo para permitir el acceso a los recursos de un sistema.

Código de Barras – Una representación óptica legible por máquina de los datos, incluidos los códigos de barras que se encuentran en los instrumentos y tarjetas de apuestas.

Lector de Código de Barras – Un dispositivo capaz de leer o interpretar un código de barras. Esto puede extenderse a algunos teléfonos inteligentes u otros dispositivos electrónicos que pueden ejecutar una aplicación para leer un código de barras.

Biométrico – Una entrada de identificación biológica, como huellas dactilares o patrones de retina.

BT, Bluetooth – Un protocolo de comunicaciones inalámbricas de bajo consumo y corto alcance utilizado para la interconexión de teléfonos celulares, computadoras y otros dispositivos electrónicos, incluidos los Dispositivos Sin Efectivo. Las conexiones Bluetooth suelen funcionar a distancias de 10 metros o menos y dependen de ondas de radio de longitud de onda corta para transmitir datos por el aire.

Lector de Tarjetas – Dispositivo que lee datos incrustados en una banda magnética o almacenados en un chip de circuito integrado para la identificación del jugador.

Fondos del Jugador Canjeables – Fondos del jugador canjeables por dinero en efectivo, incluidos los créditos promocionales canjeables.

Créditos Promocionales Canjeables (también conocidos como "Créditos Promocionales sin Restricciones") – Créditos promocionales que se pueden canjear por dinero en efectivo.

Dispositivo Sin Efectivo – Un dispositivo electrónico que facilita las transacciones financieras con una cuenta de jugador y/o las transacciones sin efectivo entre una cuenta de jugador o una cuenta de pago electrónico y el Equipo de Juego mantenido por el operador y utilizado en el entorno sin efectivo. Cualquier dispositivo o software adicional que se utilice para cumplir con un requisito reglamentario también puede estar sujeto a control basado en la funcionalidad.

Sistema Sin Efectivo – El hardware, software, firmware, tecnología de comunicaciones, otros equipos, así como los procedimientos del operador implementados para permitir que los jugadores participen en actividades de apuestas utilizando un método de autenticación aprobado, que accede a una cuenta de jugador en el Sistema Sin Efectivo del operador o a una cuenta de pago electrónico del jugador, siempre que permita la identificación de la cuenta y el origen de los fondos. El sistema proporciona al operador los medios para revisar las cuentas de jugadores, generar varios informes de cuentas y transacciones financieras / sin efectivo y establecer cualquier parámetro configurable.

Transacciones Sin Efectivo – La transferencia electrónica hacia/desde un Dispositivo Sin Efectivo de los fondos de la cuenta de un jugador, utilizando un Sistema Sin Efectivo. El término también incluye los fondos electrónicos transferidos desde una cuenta de pago electrónico a un Dispositivo Sin Efectivo.

Tecnología de las Comunicaciones – Cualquier método utilizado, y los componentes empleados, para facilitar la transmisión y recepción de información, incluida la transmisión y recepción por sistemas que utilizan redes alámbricas, inalámbricas, cable, radio, microondas, luz, fibra óptica, satélite o datos informáticos, incluidas Internet e intranets.

Componente Crítico – Cualquier subsistema para el cual la falla o el compromiso pueda conducir a la pérdida de los derechos de los jugadores, ingresos gubernamentales o acceso no autorizado a los datos utilizados para generar informes para el organismo regulador.

Programa de Control Crítico – Un programa de software que controla los comportamientos relacionados con cualquier norma técnica y/o requisito reglamentario aplicable.

Instrumento de Débito – Una tarjeta, código u otro dispositivo con el que una persona puede iniciar una transferencia electrónica de fondos o una transferencia de cuenta de jugador. El término incluye, sin limitación, un instrumento de acceso prepago.

Fondos de Cuenta Discrecional – Créditos promocionales no canjeables y créditos promocionales que tienen una posible expiración.

EFT, Transferencia Electrónica de Fondos (también conocida como "ECT", "Transferencia Electrónica de Créditos") – Una transferencia electrónica de fondos desde una institución financiera independiente a una cuenta de jugador o Dispositivo Sin Efectivo a través de un Sistema Sin Efectivo. Esto incluye las transferencias de la Cámara de Compensación Automatizada (ACH, por sus siglas en inglés).

Medidor de Contabilidad Electrónico (también conocido como "Medidor de software" / "Medidor suave") – Un medidor de contabilidad que se implementa en el software de Dispositivo Sin Efectivo.

Cuenta de Pago Electrónico – Una cuenta mantenida con una institución financiera u otro tercero con el fin de realizar pagos electrónicos, como PayPal, Google Pay o Apple Pay, que está destinada al uso general y no solo a fines de juego.

Juego de Mesa Electrónico – La combinación de componentes de hardware y software que funcionan colectivamente para simular electrónicamente un juego de mesa en vivo o un juego de cartas en vivo. Un juego de mesa electrónico puede ser totalmente automatizado o controlado por el crupier (semiautomático).

Estación de Apuestas Electrónicas – Una unidad de interfaz de jugador que permite que las transacciones y/o apuestas de los jugadores se realicen en un juego en vivo.

Dispositivo de Juego – Un dispositivo electrónico o electromecánico que, como mínimo, utilizará un elemento de azar, habilidad o estrategia, o alguna combinación de estos elementos en la determinación de los premios, contendrá alguna forma de activación para iniciar el proceso de selección y hace uso de una metodología adecuada para la entrega del resultado determinado.

Equipo de Juego – Un dispositivo de juego, juego de mesa electrónico, estación de apuestas electrónica, componente de administración de juegos en vivo, quiosco, o cualquier otro componente crítico del juego electrónico y su elemento de interfaz diseñado para su uso con un Sistema de Juego.

Establecimiento de Juego – Una ubicación física o un sitio donde se llevan a cabo actividades de juego, como casinos, hipódromos, salas de cartas, salas de bingo, salas de juego u otras instalaciones similares donde se instala el Equipo de Juego, como establecimientos públicos utilizados para la video lotería y otras formas de juego distribuido.

Algoritmo Hash – Función que convierte una cadena de datos en una salida de cadena alfanumérica de longitud fija.

Elemento de Interfaz (también conocido como "SMIB, *Placa de Interfaz de Máquina de Juego*") – Una placa de circuito que interactúa el Dispositivo Sin Efectivo con el Sistema Sin Efectivo, lo que admite la conversión de protocolos entre el dispositivo y el sistema.

Internet – Un sistema interconectado de redes que conecta computadoras de todo el mundo a través de TCP / IP.

Clave – Valor que se utiliza para controlar las operaciones criptográficas, como el descifrado, el cifrado, la generación de firmas o la verificación de firmas.

Quiosco – Una unidad de interfaz de jugador que se puede utilizar para realizar operaciones reguladas cuando se interconecta con un Sistema de Juego host compatible.

Juego en Vivo – Un juego realizado por un asistente de juego (por ejemplo, crupier, etc.). Los juegos en vivo incluyen, entre otros, sorteos en vivo, juegos de cartas en vivo, juegos de mesa en vivo, juegos de keno en vivo, juegos de bingo en vivo y juegos en vivo de otros juegos según lo permita el organismo regulador.

Componente de Administración de Juegos en Vivo – Una estación de trabajo para que los asistentes de juegos (por ejemplo, crupier, etc.) administren la actividad del juego en vivo, como un juego de mesa en vivo o un juego de cartas en vivo.

Autenticación Multifactor – Un tipo de autenticación que utiliza dos o más de los siguientes elementos para verificar la identidad de un usuario: información que solo conoce el usuario (por ejemplo, una contraseña, un patrón o respuestas a preguntas de seguridad); Un artículo poseído por un usuario (por ejemplo, un token electrónico, un token físico o una tarjeta de identificación); Los datos biométricos de un usuario (por ejemplo, huellas dactilares, reconocimiento facial o de voz).

NFC, Comunicación de Campo Cercano – Un estándar de conectividad inalámbrica de corto alcance que utiliza la inducción de campo magnético para permitir la comunicación entre dispositivos cuando se tocan entre sí o se acercan a unos pocos centímetros entre sí.

Créditos Promocionales no Canjeables en Efectivo (también conocidos como "créditos promocionales restringidos") – Créditos promocionales que no son canjeables en efectivo.

Operador – Persona o entidad que supervisa un entorno sin efectivo y/o mantiene cuentas de jugadores utilizando tanto las capacidades tecnológicas del Sistema Sin Efectivo como sus propios procedimientos de control interno.

Contraseña – Una credencial de autenticación, que utiliza una cadena de caracteres (letras, números y otros símbolos) que se utiliza para autenticar una identidad o para verificar la autorización de acceso.

PII, Información de Identificación Personal – Información confidencial que podría usarse para identificar a un jugador en particular. Los ejemplos incluyen un nombre legal, fecha de nacimiento, lugar de nacimiento, número de seguro social (o número de identificación gubernamental equivalente), número de licencia de conducir, número de pasaporte, dirección residencial, número de teléfono, dirección de correo electrónico, número de instrumento de débito, número de tarjeta de crédito, número de cuenta bancaria u otra información personal si lo define el organismo regulador.

PIN, Número de Identificación Personal – Una credencial de autenticación, que utiliza un código numérico asociado a un individuo y que permite el acceso seguro a un dominio, cuenta, red, sistema, etc.

Cuenta de Jugador (también conocida como "Cuenta de Apuestas" / "Cuenta Sin Efectivo") – Una cuenta mantenida por un operador para un jugador en la que se registra información relativa a las transacciones financieras y sin efectivo en nombre del jugador, incluidos, entre otros, depósitos, retiros, apuestas, ganancias y ajustes de saldo. El término no incluye una cuenta de pago electrónico o una cuenta utilizada únicamente por un operador para realizar un seguimiento de puntos promocionales o créditos o beneficios similares emitidos por un operador a un jugador que pueden canjearse por mercancías y/o servicios.

Transferencia de Cuenta de Jugador (también conocida como "Transferencia de Cuenta de Apuestas" / "Transferencia de Cuenta Sin Efectivo"): fondos del jugador canjeables transferidos electrónicamente a/desde el Dispositivo Sin Efectivo desde una cuenta de jugador.

Componente de Identificación del Jugador – Software y/o hardware utilizado con un Dispositivo Sin Efectivo que admite un medio para que los jugadores proporcionen información de identificación y/o el origen de los fondos. Algunos ejemplos son un lector de tarjetas, un lector de códigos de barras o un escáner biométrico.

Instrumento de Acceso Prepagado – Una tarjeta, código, número de serie electrónico, número de identificación móvil, número de identificación personal o dispositivo similar utilizado junto con un Sistema Sin Efectivo que permite al jugador acceder a fondos que se han pagado por adelantado y que se pueden recuperar o transferir en algún momento en el futuro a través de dicho dispositivo.

Premio Promocional – Premio canjeable por dinero en efectivo o créditos promocionales en función de criterios predefinidos de actividad del jugador que están vinculados a una cuenta promocional específica o a otros criterios predefinidos que no requieren actividad del jugador o del juego antes del canje y que, por lo general, se utilizan una sola vez.

Créditos Promocionales – Créditos promocionales canjeables y créditos promocionales no canjeables.

Protocolo – Conjunto de reglas y convenciones que especifica el intercambio de información entre dispositivos, a través de una red u otro medio.

Riesgo – La probabilidad de que una amenaza tenga éxito en su ataque contra una red o sistema.

Comunicación Segura – Comunicación que proporciona la confidencialidad, autenticación y protección de la integridad del contenido adecuadas.

Información Confidencial – Información que se manejará de manera segura, como PII, datos de juego, números de validación, credenciales de autenticación, PIN, contraseñas, semillas y claves seguras, y otros datos que sean de naturaleza confidencial.

Tarjeta Inteligente – Una tarjeta con circuitos integrados que posee los medios para almacenar o recuperar electrónicamente los datos de la cuenta.

Fallo – Un error en el funcionamiento del Dispositivo Sin Efectivo que detiene o suspende las operaciones y/o que genera algún mensaje de falla inteligente.

Sellado de Tiempo – Un registro del valor actual de la fecha y hora del Sistema Sin Efectivo que se agrega a un mensaje en el momento en que se crea el mensaje.

Acceso no Autorizado – Una persona obtiene acceso lógico o físico sin permiso a una red, sistema, aplicación, datos u otro recurso.

Wi-Fi – La tecnología estándar de red de área local inalámbrica (WLAN) para conectar computadoras y dispositivos electrónicos entre sí y/o a Internet.

Estación de Trabajo – Una interfaz para que el personal autorizado acceda a las funciones reguladas del Sistema Sin Efectivo. Algunos ejemplos de estaciones de trabajo son, entre otros, las estaciones de cajero y los componentes de gestión de juegos en vivo.

DRAFT