

SERIES DE ESTÁNDARES DE GLI

GLI-19:

ESTÁNDARES PARA SISTEMAS DE JUEGOS INTERACTIVOS

VERSIÓN: 4.0 BORRADOR

FECHA DE REVISIÓN: 7 DE JULIO DE 2026



GLI®

WWW.GAMINGLABS.COM

Sobre este Estándar

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 del sector del juego interactivo, indicando el grado de cumplimiento de las operaciones y sistemas de juego interactivo respecto a los requisitos aquí establecidos.

Se espera que los operadores y proveedores proporcionen la documentación, las credenciales y el acceso correspondiente al código fuente, así como un entorno de pruebas equivalente al de producción, al solicitar al laboratorio de pruebas independiente que realice la evaluación conforme a esta norma técnica. Una vez concluidas satisfactoriamente las pruebas, el laboratorio independiente emitirá un informe que acredite la evaluación o certificación según esta norma.

La norma GLI-19 debe considerarse un documento dinámico que se ajustará periódicamente para adaptarse a esta industria en desarrollo a medida que evolucionen las implementaciones y operaciones de los juegos interactivos.



Tabla de contenidos

Capítulo 1: Introducción a Sistemas de Juegos Interactivos	5
1.1 Introducción.....	5
1.2 Objetivo de los estándares técnicos	5
1.3 Otros documentos que pueden aplicar	6
1.4 Interpretación de este documento	7
1.5 Ensayos y auditoría.....	8
Capítulo 2: Requisitos del Sistema/Plataforma.....	9
2.1 Introducción.....	9
2.2 Requisitos del reloj del sistema	9
2.3 Requisitos del programa de control.....	9
2.4 Comunicaciones, controles y anulaciones del sistema de juego	10
2.5 Información que debe ser mantenida	11
2.6 Requisitos para los reportes	18
Capítulo 3: Requisitos de la cuenta del jugador.....	21
3.1 Introducción.....	21
3.2 Registro y verificación de la cuenta del jugador	21
3.3 Gestión de la cuenta del jugador.....	24
3.4 Limitaciones, Pausas (Time-outs) y Suspensiones	27
3.5 Ofertas de bonos/promocionales.....	29
Capítulo 4: Requisitos de dispositivos y aplicaciones para jugadores remotos	30
4.1 Introducción.....	30
4.2 Aplicaciones para el jugador	30
4.3 Acceso del jugador.....	32
4.4 Integridad, supervisión y seguridad del dispositivo y la aplicación.....	34
4.5 Operaciones y aplicación de normas de geolocalización	35
Capítulo 5: Requisitos del Generador de Números Aleatorios (RNG).....	38
5.1 Introducción.....	38
5.2 Requisitos Generales del RNG	38
5.3 Integridad y Monitoreo del RNG.....	40
5.4 RNG Mecánico (Dispositivos de Aleatoriedad Físicos)	42
5.5 RNG "demostrablemente justos"	43
Capítulo 6: Requisitos de los Juegos.....	45
6.1 Introducción.....	45
6.2 Requisitos de la Interfaz del Jugador.....	45
6.3 Requisitos de la Sesión de Juego.....	46
6.4 Requisitos de información, transparencia y divulgación del juego	50
6.5 Tipos de juego	54

6.6	Resultado del Juego Usando un Generador de Números Aleatorios (RNG)	62
6.7	Requisitos de equidad, aleatoriedad e integridad de los resultados del juego	63
6.8	Porcentajes de Pagos, Probabilidades y Premios que no Son de Dinero en Efectivo	67
6.9	Requisitos de bonos/funciones.....	69
6.10	Jackpots progresivos y jackpots de bonificación incrementales.....	75
6.11	Modos de Juego Alternativos	79
6.12	Juegos con destreza.....	81
6.13	Juegos de Entre Pares (P2P).....	83
6.14	Historial del Juego	85
6.15	Requisitos de Desactivación.....	86
6.16	Juegos interrumpidos.....	86
6.17	Apuesta de Eventos Virtuales	88
6.18	Requisitos del Juego en Vivo	88
6.19	Requisitos para apuestas de espectadores	91
Apéndice A : Procedimientos y prácticas de control interno		93
A.1	Introducción.....	93
A.2	Procedimientos de controles internos.....	93
A.3	Procedimiento de Operación en General	96
A.4	Contenido de la pantalla del operador.....	99
A.5	Controles de la cuenta de juego	104
A.6	Procedimientos y Controles del Juego	106
A.7	Controles de integridad, colusión, fraude y AML/ATF.....	109
A.8	Controles de soluciones de geolocalización.....	111
Apéndice B : Evaluaciones de integridad y seguridad		114
B.1	Introducción.....	114
B.2	Requisitos de evaluación	114
B.3	Escaneos recurrentes de vulnerabilidades	115
Glosario de Términos Clave.....		117

Capítulo 1: Introducción a Sistemas de Juegos Interactivos

1.1 Introducción

1.1.1 Declaración General

Gaming Laboratories International, LLC (GLI) ha ensayado dispositivos de juegos desde el año 1989. A través de los años, GLI ha desarrollado una numerosa cantidad de estándares técnicos utilizados por jurisdicciones en el mundo entero. Este documento, GLI-19, establecerá los estándares técnicos para los Sistemas de Juegos Interactivos.

1.1.2 Historial del documento

Este documento es una recopilación basada en numerosas normas de todo el mundo. Algunas fueron redactadas por GLI; otras, por organismos reguladores del sector con aportaciones de laboratorios de pruebas independientes, así como de operadores, desarrolladores y proveedores de juegos interactivos. GLI ha tomado cada una de estas normas y ha integrado sus reglas específicas, eliminando algunas y actualizando otras, con el fin de reflejar tanto los cambios tecnológicos como el objetivo de mantener una norma objetiva que permita alcanzar metas regulatorias comunes sin obstaculizar innecesariamente la innovación tecnológica. Es política de GLI actualizar este documento con la frecuencia necesaria para reflejar los cambios en la tecnología y/o en los métodos de prueba. Este documento se distribuirá de forma gratuita y puede obtenerse descargándolo del sitio web de GLI (www.gaminglabs.com) o poniéndose en contacto con GLI en:

Gaming Laboratories International, LLC.

600 Airport Road
Lakewood, NJ 08701
Phone: (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 Objetivo de los estándares técnicos

1.2.1 Declaración General

El objetivo de este estándar técnico es el siguiente:

- a) Eliminar criterios subjetivos en la evaluación y/o certificación de Sistemas de Juegos Interactivos.
- b) Evaluar los criterios que afectan la credibilidad e integridad de los juegos interactivos, tanto desde la perspectiva de la recaudación de ingresos como de los jugadores.
- c) Establecer una norma que garantice que los juegos interactivos sean justos, seguros, auditables y susceptibles de ser operados correctamente.
- d) Distinguir entre las políticas públicas locales y los criterios de los Laboratorios de Pruebas

Independientes, reconociendo que es prerrogativa de cada organismo regulador establecer sus propias políticas públicas con respecto a los juegos interactivos.

- e) Reconocer que la evaluación de los procedimientos de control interno (tales como los procesos financieros, comerciales y de prevención del blanqueo de capitales) empleados por los operadores no debe incorporarse a las pruebas de laboratorio de la norma. En su lugar, dichos aspectos deben abordarse en el marco de las auditorías y evaluaciones operativas realizadas para las jurisdicciones locales.
- f) Desarrollar un estándar que pueda revisarse fácilmente para adaptarse a las 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 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 este estándar y lo actualizará para incluir estándares mínimos para cualquier tecnología nueva y relevante.

1.2.3 Adopción y observancia

Esta norma técnica puede ser adoptada, total o parcialmente, por cualquier organismo regulador que desee implementar un conjunto integral de requisitos técnicos para los Sistemas de Juegos Interactivos.

1.3 Otros documentos que pueden aplicar

1.3.1 Otros Estándares de GLI

Este estándar abarca los requisitos para los Sistemas de Juegos Interactivos. Dependiendo en la tecnología utilizada por un sistema, estándares técnicos adicionales de GLI podrían aplicar.

NOTA: La serie completa de Estándares de GLI está disponible sin ningún costo en www.gaminglabs.com.

1.3.2 Estándares de controles internos mínimos (MICS)

La implementación de sistemas de juegos interactivos es una tarea compleja que requiere el desarrollo de procesos y procedimientos internos para garantizar que el entorno de producción del juego sea seguro y esté adecuadamente controlado. A tal efecto, se espera que el organismo regulador establezca un conjunto de Normas Mínimas de Control Interno (MICS) para determinar los procesos internos mínimos requeridos para la gestión y el manejo de los juegos interactivos, así como los requisitos de control interno para cualquier sistema o componente (tanto de software como de hardware) dentro del entorno de producción del juego y sus cuentas asociadas. Las MICS del organismo regulador también pueden incluir controles de seguridad técnica y requisitos de pruebas para el entorno de producción del juego, así como políticas de gestión de cambios.

1.3.3 Marco de seguridad del juego (GSF)

Es necesario cumplir con el Marco de Seguridad del Juego de GLI (GLI-GSF) para los Sistemas de Juegos Interactivos. El GLI-GSF detalla los controles técnicos de seguridad y los requisitos de prueba que se evaluarán durante las revisiones del entorno de producción del juego. Esto incluye, entre otros aspectos, la revisión de procesos operativos críticos para el cumplimiento, pruebas de vulnerabilidad y penetración de la infraestructura externa e interna y de las aplicaciones que manejan información sensible, así como cualquier otro criterio establecido por el organismo regulador.

NOTA: El Marco de Seguridad del Juego de GLI (GLI-GSF) está disponible de forma gratuita en www.gaminglabs.com.

1.4 Interpretación de este documento

1.4.1 Declaración General

Esta norma técnica se aplica a los sistemas que soportan juegos interactivos; tiene un carácter general y no limita ni autoriza tipos de juegos o funcionalidades específicos. Su objetivo es proporcionar un marco que abarque aquellos actualmente conocidos y permitidos por la ley.

NOTA: Esta norma técnica NO se aplica a los sistemas que admiten apuestas sobre eventos reales en vivo. Para consultar las normas detalladas aplicables a estos sistemas, remítase a la norma GLI-33 (Estándares para Sistemas de Apuestas de Eventos).

1.4.2 Operadores y proveedores de software

Los componentes de un Sistema de Juegos Interactivos, aunque puedan construirse de manera modular, están diseñados para funcionar de forma cohesionada.

- a) Los sistemas de juegos interactivos pueden desarrollarse con características configurables; su configuración final depende de las opciones elegidas por el operador. Desde la perspectiva de las pruebas, es posible que no se puedan probar todas las características configurables de un sistema de juego interactivo presentado por un proveedor de software si no se dispone de la configuración final elegida por el operador; no obstante, la configuración que se utilizará en el entorno de producción del juego deberá comunicarse al laboratorio de pruebas independiente para facilitar la creación de un entorno de pruebas funcionalmente equivalente.
- b) Dada la naturaleza integrada de un Sistema de Juegos Interactivos, existen varios requisitos en este documento que pueden aplicarse tanto a los operadores como a los proveedores de software. En tales casos, el conjunto de sistemas y soluciones necesarios para cumplir con estos requisitos se considerará el entorno de producción de juego, y las entidades individuales que los suministren deberán cumplir los requisitos de elegibilidad que los organismos reguladores estimen oportunos para el cumplimiento de dichas exigencias.

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

1.4.3 Uso de "Mecanismos"

Cuando un requisito de esta norma técnica exige la existencia de un "mecanismo", esto significa que el operador o el proveedor de software debe utilizar un componente crítico o un proceso claro y

documentado que se haya implementado eficazmente para lograr el resultado deseado. Los operadores y proveedores de software tienen flexibilidad para determinar qué tipo de mecanismo resulta más adecuado para la situación concreta, ya sea mediante el uso de tecnología, un procedimiento operativo o una combinación de actividades. El cumplimiento se evaluará en función de la eficacia del mecanismo en su conjunto, y no del uso de un enfoque de implementación específico.

1.5 Ensayos y auditoría

1.5.1 Ensayos de laboratorio

El laboratorio de pruebas independiente probará y evaluará o certificará los componentes del Sistema de Juegos Interactivos de conformidad con los capítulos de esta norma técnica y dentro de un entorno de pruebas controlado, cuando corresponda.

- a) Salvo que el organismo regulador indique lo contrario, se proporcionará al laboratorio de pruebas independiente acceso al código fuente del componente, junto con los medios para verificar su compilación. El resultado del código fuente compilado deberá ser idéntico al del componente presentado para su evaluación o certificación.
- b) Puede ser necesario realizar pruebas de laboratorio adicionales cuando se integren determinados componentes en el Sistema de Juegos Interactivos. Esto será especialmente relevante cuando la implementación implique cambios en el componente.
- c) Cuando el organismo regulador haya adoptado un programa de gestión de cambios (CMP), como la Guía del Programa de Gestión de Cambios de GLI (GLI-CMP), el CMP se utilizará para determinar qué cambios en componentes previamente probados requieren pruebas de modificación. El alcance de cualquier prueba de modificación requerida dependerá de la naturaleza, el alcance y el impacto potencial de los cambios.
- d) Cualquier requisito contenido en los capítulos de esta norma técnica que exija procedimientos operativos adicionales para cumplir con el propósito de dicho requisito podrá documentarse en el informe de evaluación o certificación y utilizarse para complementar el alcance de las auditorías y evaluaciones operativas.

1.5.2 Auditorías y Evaluaciones Operativas

La integridad y la precisión del funcionamiento de un Sistema de Juegos Interactivos dependen en gran medida de los procedimientos operativos, las configuraciones y la infraestructura de red del entorno de producción del juego. Por consiguiente, las auditorías y evaluaciones operativas constituyen complementos esenciales para las pruebas y la evaluación o certificación de un Sistema de Juegos Interactivos. Cuando así lo exija el organismo regulador, se llevarán a cabo las siguientes auditorías y evaluaciones operativas con carácter anual o con la frecuencia que dicho organismo determine:

- a) Una auditoría de controles internos basada en los procedimientos de control interno aplicables identificados en el Apéndice A: Procedimientos y prácticas de control interno y en las Normas Mínimas de Control Interno (MICS) del organismo regulador; y
- b) Una evaluación de integridad y seguridad, tal y como se describe en el Apéndice B: Evaluaciones de Integridad y Seguridad, basada en los controles y pruebas aplicables identificados en el Marco de Seguridad del Juego de GLI (GLI-GSF) y en cualquier otro control o prueba determinado por el organismo regulador.

Capítulo 2: Requisitos del Sistema/Plataforma

2.1 Introducción

2.1.1 Declaración General

Si el Sistema de Juegos Interactivos consiste en múltiples sistemas de computadoras en varios locales, el sistema completo y toda la comunicación entre sus componentes deben conformar con los requisitos técnicos aplicables en este documento.

2.2 Requisitos del reloj del sistema

2.2.1 Reloj del Sistema

El Sistema de Juegos Interactivos debe mantener un reloj interno que refleja la fecha y hora actual, el cual será utilizado para proveer lo siguiente:

- a) Registro de fecha y hora de todas las transacciones, cambios de configuración y juegos;
- b) Sellado de tiempo para los eventos significativos; y
- c) Reloj de referencia para los reportes.

2.2.2 Sincronización de Tiempo

El Sistema de Juegos Interactivos deberá implementar un mecanismo para garantizar que todos los componentes que lo integran operen con una referencia temporal común, suficiente para mantener la validez de las comunicaciones basadas en el tiempo.

2.3 Requisitos del programa de control

2.3.1 Autoverificación del programa de control

El Sistema de Juegos Interactivos deberá ser capaz de verificar que todos los componentes críticos del programa de control implementados en el sistema sean copias auténticas de las versiones aprobadas, utilizando una solución de software u otro mecanismo aprobado por el organismo regulador. La función de verificación del programa de control crítico deberá:

- a) Realizar una autoverificación de los componentes críticos del programa de control:
 - i. Al menos una vez cada veinticuatro horas; y
 - ii. A petición del personal autorizado o del organismo regulador;
- b) Emplear un algoritmo hash criptográficamente seguro que produzca un resumen del mensaje de al menos 128 bits. Otras metodologías de prueba se revisarán caso por caso;
- c) Incluir todos los componentes críticos del programa de control que puedan afectar a las operaciones de juego interactivo, incluidos, entre otros: archivos ejecutables, bibliotecas, configuraciones del sistema o del juego, archivos de juego del lado del servidor, archivos del sistema operativo personalizados, componentes que controlen directamente los informes requeridos del sistema y elementos de la base de datos que afecten directamente a las operaciones del sistema; y

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

NOTA: Para garantizar el pleno cumplimiento, es posible que sea necesario instalar la función de verificación del programa de control crítico en cada servidor que aloje componentes del programa de control crítico que integran el sistema —incluidos todos los sistemas de gestión de cuentas de jugadores y las Plataformas de Juegos—, si dicha funcionalidad no está centralizada en un único servidor.

NOTA: Este requisito no se aplica a las aplicaciones para jugadores, incluidos los archivos gráficos y de audio del lado del cliente (por ejemplo, las reglas del juego, las pantallas de ayuda, etc.).

2.3.2 Verificación independiente del programa de control

Se debe establecer un método para que cada componente del programa de control crítico del Sistema de Juegos Interactivos pueda ser verificado a través de un procedimiento de verificación independiente de terceros. El proceso de verificación de terceros debe operar independientemente de cualquier proceso o software de seguridad del sistema. El laboratorio de pruebas independiente debe aprobar el método de verificación de integridad antes de la aprobación del sistema.

2.4 Comunicaciones, controles y anulaciones del sistema de juego

2.4.1 Pérdida de Comunicación

Si se interrumpe la comunicación entre componentes críticos del Sistema de Juegos Interactivos, los componentes afectados cesarán las operaciones relacionadas con dicha comunicación. La detección de tales fallos de comunicación podrá producirse al intentar establecer comunicación entre los componentes.

2.4.2 Gestión de Juego

El Sistema de Juegos Interactivos deberá tener la capacidad de deshabilitar o suspender lo siguiente a petición, según corresponda. Se deberá contar con un mecanismo para registrar la fecha y hora de la desactivación o suspensión, así como el motivo de la misma:

- a) Toda actividad de juego;
- b) Temáticas de juego y tablas de premios individuales, o sus versiones (p. ej., escritorio, móvil, tableta, etc.);
- c) Ofertas de bonificación/promocionales individuales;
- d) Jackpots progresivos o jackpots de bonificación incrementales individuales; y
- e) Inicios de sesión individuales en dispositivos de jugador remoto.

2.4.3 Anulación y cancelación del juego

El Sistema de Juegos Interactivos deberá proporcionar un mecanismo para que el personal autorizado anule o cancele pagos o jugadas. Durante cada fase del proceso de anulación o cancelación, el sistema deberá actualizar el estado de la partida, el historial del juego y el contador de créditos o el saldo de la cuenta del jugador, según corresponda.

2.5 Información que debe ser mantenida

2.5.1 Retención de Información

El Sistema de Juegos Interactivos deberá contar con mecanismos que:

- a) Son capaces de mantener y respaldar toda la información registrada aplicable con marcas de tiempo y campos de datos versionados, como se describe en este estándar;
- b) Cuando corresponda, registren los montos de bonificación/promocionales por separado de otros montos (por ejemplo, para apuestas, ganancias o pagos, anulaciones o cancelaciones, etc.); y
- c) Pueden exportar esta información registrada en un formato legible por máquina para fines de análisis y auditoría/verificación (p. ej., CSV, JSON, XLS, PDF, etc.).

NOTA: Pueden establecerse procedimientos de control interno para garantizar el registro de esta información cuando el sistema no la gestione directamente.

2.5.2 Información sobre la dinámica de juego

La información que el Sistema de Juegos Interactivos debe conservar y respaldar para cada partida individual jugada por el jugador incluirá, según corresponda:

- a) Identificador único del ciclo de juego y/o identificador de la sesión de juego, si son diferentes;
- b) ID único del tema del juego y/o ID de la tabla de pagos, si son diferentes;
- c) La fecha y hora en que el juego fue jugado;
- d) La denominación jugada para el juego, si es un tipo de juego de múltiples denominaciones;
- e) La pantalla asociada con el resultado final del juego, ya sea gráficamente o mediante una descripción de texto claro;
- f) Los fondos disponibles para apostar al comienzo del juego y / o al final del juego;
- g) Importe total apostado;
- h) Importe total ganado, incluidos los jackpots progresivos y/o los jackpots de bonificación incrementales ganados;
- i) Cualquier compra no apostada que haya ocurrido entre el inicio y el final del juego;
- j) Importe total anulado o cancelado;
- k) Comisión o tarifas recaudadas;
- l) Los resultados de cualquier elección de jugador involucrada en el resultado del juego;
- m) Los resultados de cualquier estado intermedio del juego, como estados de doblar/ apostar o de bonificación/función;
- n) Si se ganaron un jackpot progresivo o un jackpot con bonificación incremental, se indicará que el jackpot se otorgó;
- o) En el caso de juegos de habilidad, cualquier consejo o información ofrecida al jugador que sea necesaria para comprender el historial o el resultado del juego;
- p) Contribuciones a jackpots progresivos o jackpots de bonificación incrementales;
- q) Identificador único de la cuenta del jugador;
- r) Información relevante sobre la ubicación (p. ej., ID del dispositivo, datos de ubicación, tipo de conexión, etc.); y
- s) El estado actual de la partida (p. ej., en curso, interrumpida, anulada, cancelada, completada, etc.) y la fecha y hora de cada cambio de estado anterior.

NOTA: Para juegos individuales con múltiples jugadores, dicha información se registrará para cada jugador.

2.5.3 Información del Tema del Juego/Tabla de Pago

La información que el Sistema de Juegos Interactivos debe conservar y respaldar para cada temática de juego y tabla de pagos disponible para jugar incluirá, según corresponda:

- a) ID único del tema del juego y/o ID de la tabla de pagos, si son diferentes;
- b) El nombre de la temática del juego y el tipo de juego (p. ej., rodillos, blackjack, póquer, juego de mesa, etc.);
- c) Datos de configuración del juego (p.ej., denominaciones, categorías de apuestas, etc.);
- d) La fecha y hora en que se activó o está programado activar el tema del juego y/o la tabla de pagos, si se conoce;
- e) La fecha y hora en que se retiró o está programado retirar el tema del juego y/o la tabla de pagos, si se conoce;
- f) Porcentaje de retorno teórico al jugador (RTP);
- g) El número de juegos jugados;
- h) Importe total apostado, excluyendo las apuestas posteriores realizadas con ganancias intermedias acumuladas durante el juego, tales como las obtenidas mediante funciones de doblar o apuesta de riesgo (double-up/gamble);
- i) Importe total ganado, indicando por separado los jackpots progresivos y/o los jackpots de bonificación acumulativos obtenidos;
- j) Importe total anulado o cancelado;
- k) Cantidad total de compras no relacionadas con apuestas realizadas en relación con el juego;
- l) El número de veces que se otorga cada jackpot;
- m) Para juegos que admiten funciones de doblar/apostar:
 - i. Monto de apuesta total de doblar/apostar;
 - ii. Cantidad total de doblar/apostar ganada;
 - iii. Número de juegos de doblar/apostar jugados;
 - iv. Número de juegos de doblar/apostar ganados;
- n) Información sobre la función de persistencia, si es compatible con el Sistema de Juegos Interactivos:
 - i. Identificador único de la cuenta del jugador, si está vinculado a una cuenta de jugador específica;
 - ii. Aportaciones del juego, capacidades ganadas o similares;
 - iii. Último punto guardado, si se admite el juego desde un lugar guardado;
- o) Total de comisión o tarifas recaudadas; y
- p) El estado actual de la temática y la tabla de pagos del juego (p. ej., pendiente, activo, deshabilitado, retirado, etc.) y la fecha y hora de cada cambio de estado anterior.

2.5.4 Información del concursos/torneos

Cuando se admitan concursos o torneos, la información que el Sistema de Juegos Interactivos deba conservar y respaldar para cada concurso o torneo incluirá, según corresponda:

- a) Nombre o identificación del evento/ torneo;
- b) Los identificadores del tema del juego y/o de la tabla de pagos participantes, si fueran distintos;
- c) La fecha y hora en que tuvo lugar o se prevé que tenga lugar el concurso o torneo, si se conoce;
- d) Para cada jugador registrado:

- i. ID y/o nombre de cuenta de jugador únicos;
- ii. Importe de la cuota de inscripción cobrada, fecha y hora de cobro.
- iii. Calificaciones/clasificaciones de jugadores;
- iv. Importe de las ganancias pagadas, fecha y hora de cobro.
- e) Importe total de las cuotas de inscripción recaudadas;
- f) Cantidad total de las ganancias pagadas a los jugadores;
- g) Importe total anulado o cancelado;
- h) Total de comisión o tarifas recaudadas; y
- i) El estado actual del concurso o torneo (p. ej., pendiente, en curso, interrumpido, anulado, cancelado, completado, etc.) y la fecha y hora de cada cambio de estado anterior.

2.5.5 Información de la cuenta de juego

La información que el Sistema de Juegos Interactivos deberá conservar y respaldar para cada cuenta de jugador incluirá, según corresponda:

- a) ID de cuenta de jugador único y nombre de usuario (si es diferente);
- b) La fecha y el método de apertura de la cuenta (p. ej., remoto frente a presencial), incluida la información de ubicación pertinente (p. ej., ID del dispositivo, datos de ubicación, tipo de conexión, etc.);
- c) La información de identificación personal (PII) recopilada por el operador para registrar a un jugador y crear la cuenta, incluido el nombre legal completo, fecha de nacimiento, dirección residencial e información de contacto, y cualquier otra información requerida por el operador o el organismo regulador;
- d) El número de identificación gubernamental completo o parcial del jugador (p. ej., número de licencia de conducir, número de seguro social, número de identificación fiscal, número de pasaporte o equivalente), y cualquier información financiera personal actual y anterior almacenada (p. ej., números de instrumentos de crédito o débito, números de cuentas bancarias, etc.), que deberá estar encriptada o sometida a un algoritmo criptográfico según lo permita el organismo regulador;
- e) La fecha y el método de verificación de identidad (p. ej., automático frente a manual), incluyendo:
 - i. Si se utiliza una credencial de identificación gubernamental para la verificación de identidad, una descripción de la credencial de identificación gubernamental proporcionada por el jugador para confirmar su identidad y su fecha de vencimiento;
 - ii. Si no se utiliza una credencial de identificación gubernamental para la verificación de identidad, el mecanismo utilizado para confirmar la identidad del jugador;
- f) La fecha de aceptación por parte del jugador de los términos y condiciones y la política de privacidad, incluidas las versiones aceptadas;
- g) Cuentas anteriores, si las hubiera, y motivo del cierre;
- h) Las credenciales de autenticación actuales y anteriores de la cuenta, que se cifrarán o codificarán mediante un algoritmo criptográfico, según permita el organismo regulador;
- i) Detalles de la cuenta y saldo actual. Todos los fondos discrecionales de la cuenta se mantendrán por separado;
- j) La fecha y hora en que cualquier persona (jugador u operador) accede a la cuenta, incluida la información pertinente sobre la ubicación (p. ej., ID del dispositivo, datos de ubicación, tipo de conexión, etc.) y la duración del acceso;
- k) Información sobre limitaciones/tiempo de espera/suspensión:
 - i. La fecha y hora de la solicitud;

- ii. Descripción y motivo de la limitación/tiempo de espera/suspensión;
- iii. Tipo de limitación/tiempo de espera/suspensión (p. ej., limitación de depósito semanal impuesta por el sistema, tiempo de espera de una hora, limitación de depósito mensual autoimpuesta, suspensión temporal autoimpuesta, etc.);
- iv. La fecha y hora en que comenzó la limitación/tiempo de espera/suspensión;
- v. La fecha y hora en que finalizó o está previsto que finalice la limitación, el periodo de pausa o la suspensión, si se conoce;
- l) Información de transacciones financieras:
 - i. Identificación única de la transacción;
 - ii. La fecha y hora de la transacción;
 - iii. Tipo de transacción (p. ej., depósito, retiro, ajuste, compra sin apuesta, etc.);
 - iv. Cantidad de la transacción;
 - v. Saldo total de la cuenta antes/ después de la transacción;
 - vi. Cantidad total de tarifas pagadas por la transacción, si las hubiera;
 - vii. ID único de la cuenta de usuario o equivalente que gestionó la transacción;
 - viii. Método de depósito/retiro (por ejemplo, efectivo, cheque personal, cheque de caja, transferencia bancaria, giro postal, instrumento de crédito o débito, cuenta de pago electrónico, etc.);
 - ix. Número de autorización de depósito o identificador único que permita autenticar el tipo de cuenta o el origen de los fondos (es decir, la procedencia o el destino de los fondos);
 - x. Información relevante sobre la ubicación (p. ej., ID del dispositivo, datos de ubicación, tipo de conexión, etc.);
 - xi. El estado actual de la transacción (p. ej., pendiente, en curso, interrumpida, anulada, cancelada, completada, etc.) y la fecha y hora de cada cambio de estado anterior;
- m) Información sobre los atributos del jugador, si es compatible con el Sistema de Juegos Interactivos:
 - i. ID único de asignación o uso;
 - ii. Si está vinculado a una temática de juego o tabla de premios específica, el ID único de la temática del juego y/o el ID de la tabla de premios, si son diferentes;
 - iii. La fecha y hora de su asignación o uso;
 - iv. Los criterios para su asignación o uso (p. ej., nivel de habilidad, suscripciones, membresías de cuenta, información de seguimiento del jugador, requisitos de habilidad del juego, etc.);
 - v. El tipo de acción realizada o la modificación efectuada en el juego (p. ej., juegos, denominaciones y opciones de apuesta ofrecidos, cambio en las reglas del juego, cambio en la tabla de pagos u otro cambio de configuración relacionado con el juego o el resultado del mismo, etc.);
 - vi. Cualquier otra información necesaria para justificar su asignación o uso;
 - vii. El estado actual de su asignación o uso (p. ej., pendiente, activo, inactivo, en pausa, cancelado, etc.) y la fecha y hora de cada cambio de estado anterior;
- n) La fecha y el método de cierre de la cuenta (p. ej., remoto frente a presencial), incluida la información de ubicación pertinente (p. ej., ID del dispositivo, datos de ubicación, tipo de conexión, etc.) y el motivo del cierre; y
- o) El estado actual de la cuenta del jugador (p. ej., pendiente, activa, inactiva, cerrada, suspendida, etc.) y la fecha y hora de cada cambio de estado anterior.

2.5.6 Información sobre bonos/ofertas promocionales

Cuando se admitan ofertas de bonificación o promocionales, la información que el Sistema de Juegos Interactivos deba conservar y respaldar para cada oferta de bonificación o promocional incluirá, según corresponda:

- a) ID único de la bonificación u oferta promocional;
- b) Los identificadores del tema del juego y/o de la tabla de pagos participantes, si fueran distintos;
- c) La fecha y hora en que se activó o está programado activar la oferta de bonificación o promoción, si se conoce;
- d) La fecha y hora en que se retiró o está programado retirar la oferta de bonificación o promoción, si se conoce;
- e) Los parámetros de las ofertas de bonificación o promoción (p. ej., valor, elegibilidad, restricciones, orden de precedencia, etc.);
- f) Importe actual disponible para bonificaciones u ofertas promocionales;
- g) Total de importes de bonificaciones u ofertas promocionales emitidos;
- h) Total de importes de bonificaciones u ofertas promocionales canjeados;
- i) Total de importes de bonificaciones u ofertas promocionales caducados;
- j) Total de ajustes en bonificaciones u ofertas promocionales; y
- k) El estado actual de la oferta de bonificación o promoción (p. ej., pendiente, activa, deshabilitada, retirada, etc.) y la fecha y hora de cada cambio de estado anterior.

2.5.7 Información del jackpot

Cuando se admitan jackpots progresivos o jackpots de bonificación acumulativos, la información que el Sistema de Juegos Interactivos deberá conservar y respaldar para cada jackpot ofrecido incluirá, según corresponda:

- a) ID único del jackpot u otro identificador único si el jackpot está vinculado únicamente a un tema de juego específico, tabla de pagos o jugador en particular;
- b) Los identificadores del tema del juego y/o de la tabla de pagos participantes, si fueran distintos;
- c) Identificadores únicos de las cuentas de los jugadores, si el jackpot está vinculado a jugadores específicos;
- d) La fecha y hora en que se activó o está programado activar el premio acumulado, si se conoce;
- e) La fecha y hora en que se retiró o está programado retirar el premio acumulado, si se conoce;
- f) Valor actual del jackpot (pago del jackpot);
- g) Cualquier otro fondo que contenga contribuciones al jackpot:
 - i. Valor actual de la cantidad que excede el límite, cuando así lo requiera la entidad regulatoria (desbordamiento);
 - ii. Valor actual del esquema de desvío del jackpot (fondo de desvío);
- h) Valor de restablecimiento del jackpot actual si es diferente del valor inicial (valor de restablecimiento);
- i) Valor inicial del jackpot (valor inicial);
- j) Tasa de incremento porcentual, (incremento);
- k) Valor límite del jackpot (máximo);
- l) Porcentaje de tasa de incremento después de alcanzar el máximo (incremento secundario);
- m) Tasa de incremento porcentual para el fondo de desvío (incremento oculto);
- n) Valor límite del fondo de desvío (límite de desvío);

- o) Cualquier parámetro que indique los períodos de tiempo en los que el jackpot está disponible para activarse (límite de tiempo);
- p) Cualquier información adicional necesaria para conciliar correctamente cualquier jackpot configurable; y
- q) El estado actual del premio acumulado (jackpot) (p. ej., pendiente, activo, deshabilitado, retirado, etc.) y la fecha y hora de cada cambio de estado anterior.

2.5.8 Información de Eventos Significativos del Sistema

La información sobre eventos significativos del sistema que el Sistema de Juegos Interactivos debe mantener y respaldar incluirá, según corresponda:

- a) Intentos fallidos de acceso a la cuenta de usuario, incluida información relevante sobre la ubicación (p. ej., ID del dispositivo, datos de ubicación, tipo de conexión, etc.);
- b) Error del programa o discrepancia en la firma;
- c) Períodos significativos de falta de disponibilidad de cualquier componente crítico del sistema (p. ej., cualquier lapso durante el cual se suspendan las partidas para todos los jugadores, se interrumpan las comunicaciones o no se puedan completar con éxito las funciones del sistema para ningún usuario);
- d) Apuestas de gran volumen (individuales y acumuladas durante un período específico) que superen el valor especificado por el organismo regulador, incluyendo información sobre la partida;
- e) Ganancias o pagos de gran volumen (individuales y acumuladas durante un período específico) que superen el valor especificado por el organismo regulador, incluyendo información sobre la partida;
- f) Anulaciones, invalidaciones, y correcciones del sistema;
- g) Cambios en los archivos de datos en vivo ocurriendo fuera de la ejecución normal del programa y sistema operativo;
- h) Cambios en las políticas y parámetros para sistemas operativos, bases de datos, redes y aplicaciones (por ejemplo, configuraciones de auditoría, configuraciones de complejidad de contraseña, niveles de seguridad del sistema, actualizaciones manuales de bases de datos, etc.);
- i) Cambios en la fecha/hora del servidor maestro del tiempo;
- j) Cambios en la biblioteca de datos de descarga, incluida la adición, modificación o eliminación de software, cuando dicha función esté disponible;
- k) Cambios en los parámetros de la temática del juego (p. ej., reglas del juego, tablas de pagos, porcentaje de comisión/rake (tarifa), tablas de premios, etc.) o cambios de estado (p. ej., pendiente, activo, deshabilitado, retirado, etc.);
- l) Cambios en los parámetros del jackpot progresivo o del jackpot de bonificación incremental (p. ej., pago del jackpot, valor de reinicio, incremento, límite máximo, etc.) o cambios de estado (p. ej., pendiente, activo, deshabilitado, retirado, etc.);
- m) Cambios en los parámetros de bonificaciones u ofertas promocionales (p. ej., valor, elegibilidad, restricciones, etc.) o cambios de estado (p. ej., pendiente, activo, deshabilitado, retirado, etc.);
- n) Gestión de la cuenta del jugador;
 - i. Ajustes del saldo de la cuenta de juego;
 - ii. Cambios realizados en información sensible registrada en una cuenta de jugador (p. ej., información de registro, credenciales de autenticación, métodos de pago, etc.);
 - iii. Bloqueo, tiempo de espera, suspensión o cierre de una cuenta de jugador;
 - iv. Transacciones financieras de gran volumen (individuales y acumuladas durante un período

- específico) que superen un valor especificado por el organismo regulador, incluida la información de las transacciones;
- v. Saldo negativo de la cuenta del jugador (debido a ajustes y/o devoluciones de cargo);
- o) Cualquier incidente o error que provoque la pérdida de comunicación u otro fallo en los servicios de un proveedor externo que afecte al funcionamiento del sistema (p. ej., geolocalización, verificación de identidad del cliente, procesamiento de pagos, estadísticas/datos de línea, etc.).
- p) Pérdida irrecuperable de información confidencial (pérdida permanente, corrupción o eliminación de dicha información cuando no es posible restaurarla a partir de copias de seguridad u otros mecanismos de recuperación);
- q) Cualquier otro evento anómalo del sistema que requiera la intervención manual del usuario para restablecer el funcionamiento normal, excluyendo las actividades operativas rutinarias o previstas; y
- r) Otros eventos significativos o inusuales según es considerado aplicable por la entidad regulatoria.

2.5.9 Información de verificación del sistema

La información de verificación del sistema que el Sistema de Juegos Interactivos debe mantener y respaldar para la verificación de cada componente crítico del programa de control incluirá, según corresponda:

- a) La fecha y hora de la verificación;
- b) Identificación de los componentes críticos del programa de control;
- c) Firma esperada del componente del programa de control;
- d) Firma del componente del programa de control generado;
- e) Para las verificaciones bajo demanda, el ID único de la cuenta de usuario (o equivalente) que realiza la verificación; y
- f) Cualquier otra información de validación pertinente (por ejemplo, resultados de hash y semillas utilizadas).

2.5.10 Información de la cuenta de usuario

La información que el Sistema de Juegos Interactivos deberá conservar y respaldar para cada cuenta de usuario incluirá, según corresponda:

- a) ID único de la cuenta de usuario y nombre de usuario, si es diferente;
- b) Nombre y cargo o puesto del usuario;
- c) Lista completa y descripción de las funciones que cada cuenta de usuario o grupo puede ejecutar;
- d) La fecha y hora en que la cuenta fue abierta;
- e) La fecha y hora de cada acceso, incluida la información de ubicación pertinente (p. ej., ID del dispositivo, datos de ubicación, tipo de conexión, etc.);
- f) La fecha y hora de cada cambio en las credenciales de autenticación;
- g) La fecha y hora en que la cuenta fue activada o desactivada;
- h) Miembros del grupo o cuenta de usuario; y
- i) El estado actual de la cuenta de usuario (p. ej., pendiente, activa, inactiva, deshabilitada, desactivada, etc.) y la fecha y hora de cada cambio de estado anterior.

2.6 Requisitos para los reportes

2.6.1 Requisitos para reportes en general

El Sistema de Juegos Interactivos deberá ser capaz de proporcionar la información necesaria para generar los informes requeridos por el organismo regulador. Además de cumplir con los requisitos de la sección anterior sobre "Retención de información", se aplicarán los siguientes requisitos para los informes obligatorios:

- a) Estos informes requeridos deberán poder generarse a solicitud y con la periodicidad exigida por el organismo regulador (por ejemplo, acumulado diario, semanal, mensual, anual, etc.).
- b) Cada reporte requerido debe contener:
 - i. El nombre del operador (u otro identificador), el título del reporte, el período seleccionado y la fecha/hora en que el reporte fue generado;
 - ii. Una indicación de "No hay actividad" o un mensaje similar si no aparecen datos para el período especificado; y
 - iii. Campos etiquetados que pueden entenderse claramente de acuerdo con su función.
- c) Cuando corresponda, cada informe requerido deberá indicar por separado los montos de bonificación/promoción de otros montos (por ejemplo, para apuestas, ganancias o pagos, anulaciones o cancelaciones, etc.).

NOTA: En adición a los reportes descritos en esta sección, la entidad regulatoria también puede requerir otros reportes utilizando la información almacenada bajo la sección "Información para ser mantenida" de este documento.

2.6.2 Reportes de rendimiento del juego

El Sistema de Juegos Interactivos proporcionará la siguiente información para generar uno o más informes sobre el rendimiento del juego, tanto para cada temática de juego en su conjunto como para cada tabla de pagos individual de dicha temática, según corresponda:

- a) ID único del tema del juego y/o ID de la tabla de pagos, si son diferentes;
- b) El nombre de la temática del juego y el tipo de juego (p. ej., rodillos, blackjack, póquer, juego de mesa, etc.);
- c) La fecha y hora en que se activó o está programado activar el tema del juego y/o la tabla de pagos, si se conoce;
- d) La fecha y hora en que se retiró o está programado retirar el tema del juego y/o la tabla de pagos, si se conoce;
- e) Porcentaje teórico RTP;
- f) Porcentaje actual de RTP;
- g) El número de juegos jugados;
- h) Importe total apostado;
- i) Importe total ganado o pagado;
- j) Importe total anulado o cancelado;
- k) Total de comisión o tarifas recaudadas;
- l) Fondos totales restantes en juegos interrumpidos; y
- m) El estado actual de la temática y la tabla de pagos del juego (p. ej., pendiente, activo, deshabilitado, retirado, etc.) y la fecha y hora de cada cambio de estado anterior.

2.6.3 Reportes de responsabilidad del operador

El Sistema de Juegos Interactivos proporcionará la siguiente información para generar uno o más informes sobre la responsabilidad financiera del operador, según corresponda:

- a) El saldo inicial de la deuda (importe total que el operador mantiene para las cuentas de los jugadores), el total de adiciones y deducciones a los saldos de las cuentas y el saldo final de la deuda;
- b) Los importes totales retenidos en juegos interrumpidos;
- c) El importe total de las ganancias o pagos adeudados pero no abonados, o abonados parcialmente, por el operador correspondientes a juegos finalizados; y
- d) Cualquier fondo operativo utilizado para cubrir cualquier otra responsabilidad del operador cuando así lo exija el organismo regulador.

2.6.4 Reportes de Saldo de Jackpot

Cuando se admitan jackpots progresivos o jackpots de bonificación acumulativos, el Sistema de Juegos Interactivos deberá proporcionar la siguiente información para generar uno o más informes sobre la conciliación de jackpots para cada jackpot ofrecido, según corresponda:

- a) ID único del jackpot u otro identificador único si el jackpot está vinculado únicamente a un tema de juego específico, tabla de pagos o jugador en particular;
- b) Valor actual del jackpot (pago del jackpot);
- c) Valor total de los pagos de jackpots realizados;
- d) El número de veces que se otorga el premio acumulado;
- e) Por cada jackpot otorgado:
 - i. ID de la cuenta del jugador ganador;
 - ii. ID del tema del juego ganador y/o ID de la tabla de pagos, si son diferentes;
 - iii. Identificación del ciclo de juego ganador y/o identificación de sesión del juego, si es diferente;
 - iv. La fecha y hora de la activación del jackpot;
 - v. Acierto del jackpot y monto de pago del jackpot; y
 - vi. Identificador único de la cuenta de usuario o equivalente de quien procesó y/o confirmó la ganancia, si no se realizó automáticamente.

2.6.5 Reportes de actividad de la cuenta del jugador

El Sistema de Juegos Interactivos proporcionará la siguiente información para generar uno o más informes sobre cada cuenta de jugador, según corresponda:

- a) Identificador único de la cuenta del jugador;
- b) Saldo inicial de la cuenta;
- c) Total de importes depositados;
- d) Total de importes retirados;
- e) Total de importes apostados;
- f) Total de importes ganados o pagados;
- g) Total de importes ajustados;
- h) Total de importes correspondientes a otras adiciones o deducciones del saldo de la cuenta; y
- i) Saldo final de la cuenta.

2.6.6 Informes de Eventos Significativos y Alteraciones del Sistema

El Sistema de Juegos Interactivos proporcionará la siguiente información para generar uno o más informes sobre cada evento o modificación significativa del sistema, según corresponda:

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

Capítulo 3: Requisitos de la cuenta del jugador

3.1 Introducción

3.1.1 Declaración General

Los requisitos de este capítulo se aplican a las cuentas de jugador respaldadas por el Sistema de Juegos Interactivos y mantenidas por el operador. Además de los requisitos contenidos en este capítulo, también deberán cumplirse los procedimientos operativos y controles indicados en la sección "Controles de cuentas de jugador" de este documento.

NOTA: Es necesario disponer de una cuenta de jugador para participar en juegos interactivos.

3.2 Registro y verificación de la cuenta del jugador

3.2.1 Declaración General

Los requisitos de esta sección se aplican al registro, verificación, validación y/o activación de cuentas de jugador cuando dicha funcionalidad es compatible directamente con el Administrador de Cuentas de Jugador.

3.2.2 Registro de la cuenta

Antes de la creación de una cuenta de jugador, deberá existir un método para recopilar la información de identificación personal (IIP) del jugador para el proceso de registro.

- a) Como mínimo, se recopilará la siguiente información de registro de cada jugador:
 - i. Nombre completo (es decir, nombre y apellidos);
 - ii. Fecha de nacimiento (es decir, mes, día y año);
 - iii. Información de contacto (es decir, dirección de correo electrónico y/o número de teléfono);
 - iv. Dirección física de residencia (no se aceptan apartados de correos ni equivalentes); y
 - v. Número de identificación gubernamental completo o parcial (p. ej., número de licencia de conducir, número de seguridad social, número de identificación fiscal, número de pasaporte o equivalente); y
 - vi. Cualquier otra información requerida por el operador o el organismo regulador.
- b) Durante el proceso de registro, el jugador deberá:
 - i. Se denegará el registro si proporcionan una fecha de nacimiento que indique que son menores de edad;
 - ii. Si no se requieren todos los campos de registro, se deberá indicar en el formulario qué campos son obligatorios, cuáles son opcionales y las consecuencias de no completarlos.
 - iii. Se les proporcionarán enlaces a los términos y condiciones para acceder y usar la cuenta del jugador y a la política de privacidad que rige la protección de la información personal identificable (PII), y confirmarán la aceptación de ambos;
 - iv. Dar por enterado que tienen prohibido que cualquier persona sin autorización acceda o utilice la cuenta del jugador.
 - v. Consentimiento para el monitoreo y registro del uso de la cuenta del jugador por el operador y la entidad regulatoria; y
 - vi. Confirmar que la información de identidad personal PII que el jugador está proporcionando

para abrir la cuenta es correcta.

- c) Un jugador sólo puede ser titular de una cuenta de jugador activa a la vez, a menos que el organismo regulador lo autorice específicamente.

3.2.3 Verificación de identidad

El responsable de la gestión de cuentas de jugadores deberá utilizar una solución KYC (de conocimiento del cliente) para evitar, de manera razonable, la activación y el acceso a cuentas de jugadores por parte de personas menores de edad, suspendidas, excluidas, con prohibición de acceso o que utilicen información de identidad falsa o no autorizada. Esta solución podrá ser proporcionada internamente o por un proveedor de servicios KYC externo. La solución KYC deberá:

- a) Utilice la verificación mediante múltiples fuentes —que puede incluir bases de datos gubernamentales u otras fuentes de datos oficiales— para verificar la identidad del jugador antes de la activación de la cuenta, salvo que el organismo regulador disponga lo contrario.
- b) Verificar que la siguiente información de registro del jugador coincida exactamente:
 - i. Apellido, excepto que se pueden usar coincidencias parciales solo para acomodar sufijos;
 - ii. Fecha de nacimiento; y
 - iii. Número de identificación gubernamental completo o parcial (p. ej., número de licencia de conducir, número de seguridad social, número de identificación fiscal, número de pasaporte o equivalente).
- c) Verificar que la siguiente información de registro del jugador coincida, al menos parcialmente:
 - i. Nombre de pila, incluidos nombres comunes o pequeñas diferencias tipográficas; y
 - ii. Dirección física de residencia, incluidas abreviaturas, discrepancias en el número de apartamento o unidad, o diferencias tipográficas menores.
- d) Si la identidad del jugador no se puede verificar automáticamente, aplique uno de los siguientes mecanismos de verificación manual:
 - i. Verificación de credenciales de identificación gubernamentales;
 - ii. Verificación manual de la información de registro del jugador recopilada por el operador; o
 - iii. Cualquier otro mecanismo aprobado por el organismo regulador.
- e) Impedir cualquier intento de creación de una cuenta por parte de una persona identificada como:
 - i. Menor de edad o uso de información de identificación personal (PII) de una persona fallecida;
 - ii. En cualquier lista de suspensión que mantenga el operador;
 - iii. Figurar en alguna lista de exclusión proporcionada por el organismo regulador; o
 - iv. Prohibición de abrir o mantener una cuenta por cualquier otro motivo.
- f) Conservar de forma segura los datos de verificación de identidad.

3.2.4 Validación de identidad

Cuando lo requiera el organismo regulador, la Solución KYC deberá diseñarse para validar que el jugador que crea la cuenta es el propietario legítimo de la identidad reclamada y para garantizar razonablemente la autenticidad de cualquier evidencia de respaldo. La Solución KYC incluirá al menos uno de los siguientes, según corresponda:

- a) Exigir al jugador que responda correctamente al menos tres preguntas dinámicas basadas en conocimientos, derivadas de datos públicos y privados, tales como registros públicos, información de informes crediticios, datos de marketing y otros hechos registrados. La solución KYC deberá emplear mecanismos para:

- i. Evitar que se presenten preguntas duplicadas al mismo jugador durante un único intento de validación;
 - ii. Implementar un límite en el número de respuestas incorrectas que un jugador puede proporcionar durante un único intento de validación y garantizar que se presente una pregunta nueva y única después de cada respuesta incorrecta;
 - iii. Limitar el tiempo que un jugador tiene asignado para responder cada pregunta a no más de cinco minutos, o cualquier otro período requerido por el organismo regulador;
 - iv. Asegurar que ninguna pregunta pueda responderse con base en la información de registro del jugador ya proporcionada o en información pública y de fácil acceso.
- b) Contrastar la identificación del dispositivo del jugador remoto y la información de contacto introducida por este durante el registro con la identidad declarada. La solución KYC empleará mecanismos para:
- i. Asegúrese de que tanto el dispositivo utilizado por el jugador para crear la cuenta como la información de contacto proporcionada por el jugador durante el registro estén asociados con la identidad declarada cuya información ha sido verificada;
 - ii. Detectar razonablemente el fraude en la identificación del dispositivo o actividades fraudulentas previas asociadas al dispositivo o a la información de contacto. Si se detecta actividad fraudulenta actual o pasada, la solución KYC determinará si la coincidencia de la información del dispositivo y de contacto es suficiente para validar la identidad alegada por el jugador y, de no ser así, empleará uno de los otros mecanismos aquí establecidos;
- c) Exigir al jugador que presente una credencial de identificación gubernamental que, según se determine razonablemente, pertenece al jugador. La solución KYC deberá emplear mecanismos para:
- i. Validar la autenticidad y la vigencia actual de la credencial y detectar razonablemente cualquier manipulación, alteración, falsificación o reutilización;
 - ii. Cuando se utilicen datos biométricos o tecnologías de comparación similares, emplear medidas como una verificación de vida o salvaguardias equivalentes para confirmar razonablemente que la credencial pertenece al jugador que la presenta;
 - iii. Impedir el uso duplicado o reiterado de las mismas credenciales de una manera que indique fraude, uso indebido o abuso en la creación de cuentas;
- d) Exigir al jugador que introduzca una credencial de autenticación de un solo uso (OTAC) enviada a través de un canal de comunicación validado asociado a la identidad declarada; o
- e) Cualquier otro mecanismo aprobado por el organismo regulador de conformidad con los estándares actuales de la industria.

3.2.5 Autenticación multifactor (MFA) obligatoria

Para mantener la seguridad de las cuentas y reducir los ataques de relleno de credenciales (credential stuffing) y de apropiación de cuentas, el jugador deberá habilitar y configurar la autenticación multifactor (MFA) en el momento de crear la cuenta. Una vez habilitada y configurada, el jugador no podrá desactivar la MFA, salvo que el organismo regulador disponga lo contrario. Para implementar la MFA, se deberán utilizar al menos dos de los siguientes factores:

- a) Información conocida únicamente por el jugador, como una contraseña alfanumérica segura, una frase de contraseña o un patrón, o las respuestas a preguntas de conocimiento;
- b) Algo que esté en posesión del jugador, como un token de hardware, un token de software, una clave de acceso (passkey), una aplicación de autenticación o un OTAC;
- c) Los datos biométricos de un jugador se utilizan junto con un autenticador integrado en el

dispositivo o gestionado de forma segura, como una huella dactilar, reconocimiento facial, reconocimiento de voz o escaneo del patrón de retina; o

- d) Cualquier otro factor aprobado por el organismo regulador de conformidad con las normas vigentes del sector.

NOTA: Una única MFA exitosa puede satisfacer múltiples acciones concurrentes o consecutivas que requieren MFA, siempre que dichas acciones se realicen en el mismo dispositivo del jugador remoto y dentro de las veinticuatro horas o el período de tiempo especificado por el organismo regulador. Por ejemplo, un jugador puede realizar la autenticación multifactor (MFA) al iniciar sesión en su cuenta y, posteriormente, actualizar su información de registro sin necesidad de realizar ninguna MFA adicional inmediatamente después.

3.2.6 Permiso de detección de ubicación

Al crear la cuenta, el administrador de la cuenta del jugador solicitará permiso de ubicación y registrará una verificación de geolocalización, a menos que el organismo regulador especifique lo contrario. La ubicación del jugador podrá utilizarse para verificar la proximidad a la dirección física residencial declarada y permitir la creación de la cuenta, siempre que se cumplan todos los demás requisitos de verificación y validación de identidad.

3.2.7 Activación de la Cuenta

La cuenta del jugador solo podrá activarse y comenzar a aceptar depósitos y apuestas con dinero real una vez que:

- a) La verificación y validación de identidad se completan con éxito;
- b) Se ha determinado que el jugador no es menor de edad, no ha fallecido, no figura en listas de suspensión o exclusión, ni tiene prohibido abrir o mantener una cuenta por cualquier otro motivo;
- c) El jugador ha aceptado los términos y condiciones y las políticas de privacidad pertinentes; y
- d) El proceso de registro de la cuenta de jugador ha finalizado.

NOTA: Se podrá realizar una verificación y validación de identidad adicional durante la vigencia de la cuenta del jugador si el operador tiene sospechas razonables de que la identidad del jugador se ha visto comprometida.

3.3 Gestión de la cuenta del jugador

3.3.1 Credenciales de autenticación

Se puede acceder a la cuenta de un jugador en el Sistema de Juegos Interactivos mediante credenciales de autenticación, como un nombre de usuario (o similar) y una contraseña alfanumérica segura, una clave de acceso, datos biométricos (por ejemplo, reconocimiento facial, huellas dactilares o patrones de retina) o un medio alternativo seguro para que el jugador se autentique e inicie sesión. Las credenciales y los métodos de autenticación permitidos quedan a discreción del organismo regulador, según sea necesario. Este requisito no prohíbe que un jugador tenga a su disposición más de un método de autenticación para acceder a su cuenta.

- a) Si el sistema no reconoce las credenciales de autenticación proporcionadas, se mostrará un mensaje explicativo que le pedirá al jugador que lo intente de nuevo. El mensaje de error será el mismo independientemente de la credencial de autenticación incorrecta.

- b) Cuando un jugador haya olvidado sus credenciales de autenticación, se deberá emplear la autenticación multifactor (MFA) para recuperar o restablecer dichas credenciales.
- c) La cuenta de jugador se bloqueará automáticamente tras tres intentos de acceso fallidos consecutivos en un periodo de treinta minutos, o en el periodo que determine el organismo regulador. Para desbloquear la cuenta, se requerirá autenticación multifactor (MFA). Alternativamente, el sistema podrá —si cuenta con dicha funcionalidad— desbloquear automáticamente una cuenta bloqueada una vez transcurridos treinta minutos, o el periodo que determine el organismo regulador.
- d) El sistema deberá contar con un mecanismo que permita al operador bloquear o suspender la cuenta de un jugador si se detecta actividad sospechosa. Se utilizará la autenticación multifactor (MFA) para desbloquear la cuenta.

3.3.2 Transacciones Financieras

Se podrán depositar fondos en la cuenta del jugador o retirarlos de ella utilizando métodos de pago permitidos por el organismo regulador que permitan generar un registro de auditoría suficiente. Cuando el sistema de gestión de cuentas de jugador pueda realizar transacciones financieras de forma automática, deberán cumplirse los siguientes requisitos:

- a) El sistema deberá confirmar o denegar cada transacción financiera iniciada, incluyendo:
 - i. El tipo de transacción (depósito/retiro);
 - ii. El valor de la transacción; y
 - iii. Para transacciones rechazadas, un mensaje descriptivo de por qué la transacción no se completó como iniciada.
- 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 transacciones financieras a través de Transferencias Electrónicas de Fondos (EFT), deberán existir medidas y controles de seguridad para prevenir el fraude de EFT. Un intento fallido de EFT no puede considerarse fraudulento si el jugador realizó con éxito una EFT en una ocasión anterior sin devoluciones de cargo pendientes. De lo contrario, la cuenta del 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, la cuenta puede ser desbloqueada; y
 - ii. Que se suspenda el acceso tras cinco intentos consecutivos adicionales fallidos de transferencia electrónica de fondos (EFT) en un plazo de diez minutos —o en el plazo que determine el organismo regulador— y que se requiera autenticación multifactor (MFA) para recuperar la cuenta suspendida.
- d) Se deberá utilizar la MFA antes de completar transacciones financieras de gran cuantía (ya sean individuales o acumuladas durante un periodo específico) que superen el valor establecido por el organismo regulador.
- e) El sistema empleará un mecanismo que pueda detectar e impedir cualquier actividad de retirada de fondos iniciada por un jugador que pudiera dar lugar a un saldo negativo de la cuenta. Cuando los problemas de procesamiento de pagos ajenos al control del sistema provoquen un sobregiro en una cuenta, la cuenta del jugador se suspenderá hasta que se liquide el saldo negativo de la

cuenta.

- f) Salvo que el organismo regulador especifique lo contrario, los retiros de la cuenta de un jugador se abonarán directamente a una cuenta de pago electrónico a nombre del jugador o se emitirán a nombre del jugador y se enviarán a su domicilio mediante un servicio de entrega seguro o a través de otro método de pago no prohibido por el organismo regulador. El nombre y el domicilio deben coincidir con los datos registrados en la información del jugador.
- g) Si un jugador inicia una transacción en la cuenta de juego la cual excedería los límites establecidos por el operador y/o entidad regulatoria, esta transacción solo puede ser procesada provisto que el jugador es notificado claramente de que ha retirado o depositado menos de lo requerido.
- h) No debe ser posible transferir fondos entre dos cuentas de juego.
- i) Se deben implementar mecanismos de seguridad o autorización para garantizar que solo se realicen ajustes autorizados en los saldos de las cuentas de los jugadores y que dichos cambios sean auditables.

NOTA: Para permitir el uso de una cuenta de jugador única en múltiples jurisdicciones, se recomienda que el sistema mantenga monederos separados para gestionar los fondos depositados mediante diversos métodos de pago. Esto tiene como fin abordar los casos en los que una jurisdicción prohíbe un método de pago que otra jurisdicción permite.

3.3.3 Registro de transacción o resumen de cuenta

El responsable de la gestión de cuentas de jugadores deberá facilitar al jugador, previa solicitud, un registro de transacciones o un historial del estado de cuenta. La información suministrada deberá ser suficiente para permitir al jugador conciliar dicho estado de cuenta o registro con sus propios registros financieros. La información facilitada deberá incluir, como mínimo, detalles sobre los siguientes tipos de transacciones realizadas durante el último año o en otro periodo solicitado por el jugador o requerido por el organismo regulador, según corresponda:

- a) Transacciones financieras (transacción con marca de tiempo y un ID de transacción único):
 - i. Depósitos en la cuenta de juego;
 - ii. Retiros de la cuenta de juego;
 - iii. Montos de bonificación/promocionales añadidos/eliminados de la cuenta del jugador (fuera del juego);
 - iv. Ajustes manuales o modificaciones en la cuenta de juego (ej. para un reembolso);
 - v. Cualquier compra sin apostar;
- b) Transacciones de juego (hora de inicio y fin de la sesión de juego, con marca de tiempo y un identificador único de sesión de juego);
 - i. El nombre de la temática del juego y el tipo de juego (p. ej., rodillos, blackjack, póquer, juego de mesa, etc.);
 - ii. Importe total apostado;
 - iii. Importe total ganado —incluidos los jackpots progresivos y/o los jackpots de bonificación acumulativos obtenidos— en los juegos completados;
 - iv. Total de importes de bonificaciones u ofertas promocionales apostados/otorgados;
 - v. Importe total anulado o cancelado;
 - vi. Comisión o tarifas recaudadas; y
- c) Cualquier otra adición o deducción del saldo de la cuenta que, de otro modo, no se mediría en ninguno de los elementos mencionados anteriormente.

NOTA: Cuando el sistema lo permita, también se puede incluir el historial del jugador de limitaciones autoimpuestas, tiempos de espera y suspensiones.

3.3.4 Actualización de la Cuenta

Se empleará la autenticación multifactor (MFA) para que el jugador acceda a su información de registro y credenciales de autenticación y las actualice, así como para añadir, modificar o eliminar los métodos de pago utilizados en transacciones financieras, según lo permitido por el sistema de gestión de cuentas de jugador. Asimismo, deberá existir un mecanismo que permita al operador realizar dichas actualizaciones en nombre del jugador, ya sea a petición de este o cuando resulte necesario. Si se vuelve a introducir o se modifica cualquier información de registro obligatoria, se verificará la exactitud de dicha información antes de permitir al jugador realizar nuevas apuestas o transacciones financieras.

3.3.5 Cierre de la Cuenta

Se proporcionará a los jugadores un mecanismo para cerrar su cuenta de jugador en cualquier momento, salvo que el operador haya suspendido dicha cuenta por motivos que impidan su cierre. Asimismo, deberá existir un mecanismo que permita al operador cerrar una cuenta de jugador.

- a) El jugador deberá utilizar la autenticación multifactor (MFA) para iniciar una solicitud de cierre de cuenta.
- b) El proceso de cierre de la cuenta del jugador se iniciará inmediatamente tras la recepción de la solicitud de cierre y dará lugar al cierre de la cuenta una vez transcurrido el plazo de:
 - i. Todos los juegos interrumpidos han sido completados, anulados o cancelados; y
 - ii. Los fondos del jugador que no estén restringidos y que permanezcan en una cuenta de jugador se han reembolsado al jugador, siempre que el operador confirme que los fondos se han liquidado.
- c) No se debe alentar ni inducir a un jugador a mantener su cuenta abierta tras su solicitud de cierre. Sin embargo, el operador puede explicar las consecuencias del cierre de la cuenta y preguntar al jugador si desea continuar.

3.3.6 Cuentas de jugador inactivas

El responsable de la gestión de cuentas de jugadores deberá disponer de un mecanismo que permita al operador identificar, gestionar y cerrar las cuentas de jugadores inactivas. Cualquier fondo del jugador sin restricciones que permanezca en una cuenta de jugador inactiva y cerrada será reembolsado o gestionado de otro modo conforme a los procedimientos de control interno del operador.

3.4 Limitaciones, Pausas (Time-outs) y Suspensiones

3.4.1 Declaración General

Los requisitos de esta sección se aplican cuando el Administrador de Cuentas de Jugador admite la capacidad de gestionar e implementar directamente herramientas de juego responsable, incluyendo limitaciones, tiempos de espera y/o suspensiones.

3.4.2 Limitaciones

Se proporcionará a los jugadores, en todo momento, un mecanismo para establecer límites a la actividad de la cuenta —incluidos, entre otros, los depósitos y las apuestas— durante un periodo de tiempo definido por el jugador (p. ej., día, semana, mes), según lo exija el organismo regulador. Asimismo, deberá existir un mecanismo que permita al operador imponer límites a la actividad de la cuenta, conforme a lo requerido 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 una vez transcurrido el plazo del límite anterior, 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, ya sea autoimpuesta o impuesta por el sistema, este garantizará que todos los límites especificados se implementen correctamente de inmediato o en el momento (p. ej., en el siguiente inicio de sesión, al día siguiente) que se indique claramente 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 tiempo de espera, u órdenes de exclusión autoimpuestas y revocaciones.

3.4.3 Pausas (Time-outs)

Se proporcionará a los jugadores, en todo momento, un mecanismo para establecer un periodo de pausa (time-out) definido por el propio jugador de hasta setenta y dos horas, o por el periodo que especifique el organismo regulador. Asimismo, deberá existir un mecanismo que permita al operador imponer un periodo de pausa al jugador. Durante dicho periodo de pausa:

- a) El jugador no podrá realizar nuevas apuestas ni depositar fondos en su cuenta.
- b) El jugador no tendrá impedimento para retirar la totalidad o parte de sus fondos de jugador no restringidos, siempre que el operador confirme que los fondos se han acreditado.

3.4.4 Suspensiones

Se proporcionará a los jugadores, en todo momento, un mecanismo para suspender su cuenta de jugador durante un periodo de tiempo especificado por el propio jugador (no inferior a setenta y dos horas, o el periodo que determine el organismo regulador) o de forma indefinida, según lo exija dicho organismo. Asimismo, deberá existir un mecanismo que permita al operador suspender una cuenta de jugador cuando así lo requiera el organismo regulador. Mientras la cuenta de jugador esté suspendida:

- a) Se notificará al jugador el estado de suspensión de la cuenta, indicando que esta ha sido suspendida, el motivo de la suspensión, las restricciones aplicadas a la cuenta y las instrucciones generales para su resolución, siempre que sea posible.
- b) Se impedirá al jugador:
 - i. Realizar nuevas apuestas;

- ii. Depósito de fondos en la cuenta de jugador, a excepción de la regularización de un saldo negativo, siempre que dicha regularización se limite a restablecer el saldo a cero; y
 - iii. Realizar cambios o cerrar su cuenta de jugador, a menos que lo autorice el operador.
- c) El jugador no tendrá impedimento para retirar la totalidad o parte de sus fondos de jugador no restringidos, siempre que el operador confirme que los fondos se han acreditado y que el motivo de la suspensión no impida el retiro.

3.5 Ofertas de bonos/promocionales

3.5.1 Declaración General

Las ofertas de bonificación/promocionales, canjeables por efectivo, créditos de apuesta o mercancía, podrán otorgarse a un jugador en función de eventos o criterios predeterminados establecidos por los parámetros de las ofertas.

3.5.2 Cancelación de la participación en una oferta por parte del jugador

Se proporcionará al jugador un mecanismo para cancelar su participación en una oferta de bonificación o promoción que utilice créditos promocionales o de bonificación restringidos. Asimismo, deberá existir un mecanismo que permita al operador cancelar la participación en nombre del jugador, ya sea a petición de este o cuando resulte necesario.

- a) Al solicitar la cancelación, se informará al jugador sobre el importe de los fondos no restringidos que se le devolverán tras la cancelación y el valor de los créditos restringidos (bonificaciones o promociones) que se eliminarán de su cuenta.
- b) Si el jugador elige proceder con la cancelación, los fondos sin restricciones del jugador restantes en una cuenta de jugador se devolverán de acuerdo con los términos de la oferta.

3.5.3 Cumplimiento de los términos de la oferta por parte del jugador

Una vez que el jugador haya cumplido las condiciones de una oferta de bonificación o promoción, las ganancias obtenidas durante la participación en dicha oferta no estarán sujetas a límites (es decir, los créditos de bonificación o promoción restringidos de la oferta pasarán a ser créditos sin restricciones).

Capítulo 4: Requisitos de dispositivos y aplicaciones para jugadores remotos

4.1 Introducción

4.1.1 Declaración General

Los requisitos de este capítulo se aplican a los dispositivos remotos del jugador y a las aplicaciones del jugador utilizados para participar de forma remota en apuestas y transacciones financieras con el Sistema de Juegos Interactivos a través de una red pública o privada, según las implementaciones autorizadas por el organismo regulador.

4.2 Aplicaciones para el jugador

4.2.1 Declaración General

Un dispositivo de jugador remoto interactúa con el Sistema de Juegos Interactivos a través de una aplicación para el jugador, que puede descargarse o instalarse en el dispositivo (aplicación móvil o de escritorio), accederse a través de la interfaz del navegador del dispositivo (aplicación web) o implementarse mediante una combinación de estos métodos.

4.2.2 Identificación de la aplicación

Las aplicaciones para el jugador deberán contener información suficiente para identificar la aplicación y su versión; dicha información podrá, por ejemplo, mostrarse en pantalla o figurar en el código fuente de la aplicación.

4.2.3 Validación de la aplicación

Para las aplicaciones de jugador instaladas localmente en el dispositivo remoto del jugador, deberá ser posible validar que la aplicación sea una versión autorizada y adecuada para su uso con el Sistema de Juegos Interactivos.

NOTA: Los métodos de validación de la aplicación se evaluarán caso por caso y serán aprobados por el organismo regulador y el laboratorio de pruebas independiente, de acuerdo con las prácticas de seguridad estándar de la industria.

NOTA: Este requisito no se aplica a los archivos gráficos y de audio del lado del cliente (por ejemplo, reglas del juego, pantallas de ayuda, etc.).

4.2.4 Verificación de compatibilidad

Durante la instalación o inicialización, y antes de comenzar las operaciones de juegos interactivos, la Aplicación del Jugador utilizada junto con el Sistema de Juegos Interactivos deberá detectar cualquier incompatibilidad o limitación de recursos con el dispositivo del jugador remoto que impida el correcto funcionamiento de la aplicación (por ejemplo, versión del software, especificaciones mínimas no cumplidas, tipo de navegador, versión del navegador, versión del complemento, etc.).

4.2.5 Comunicaciones

La Aplicación del Jugador deberá diseñarse o programarse de manera que solo pueda comunicarse con componentes críticos autorizados mediante comunicaciones seguras.

4.2.6 Errores de la aplicación

Si falla la validación de la Aplicación del Jugador, no se cumplen los requisitos de compatibilidad del dispositivo, las limitaciones de recursos impiden el funcionamiento correcto o se pierde la comunicación entre el Sistema de Juegos Interactivos y el dispositivo remoto del jugador, la aplicación impedirá las operaciones de juego interactivo y mostrará un aviso de error. Se permite que la aplicación detecte dichas condiciones cuando la propia aplicación o el dispositivo intenten comunicarse con el sistema.

4.2.7 Interacciones cliente-servidor

Los siguientes requisitos se aplican a las aplicaciones del jugador y a las interacciones cliente-servidor entre el dispositivo remoto del jugador y el Sistema de Juegos Interactivos:

- a) Los jugadores no podrán utilizar la aplicación para transferirse datos entre sí, salvo mediante funciones de chat (p. ej., texto, voz, vídeo, etc.) y archivos autorizados (p. ej., fotos de perfil de usuario, fotografías, etc.);
- b) La aplicación no desactivará automáticamente ningún antivirus ni programa de detección, ni modificará las reglas del cortafuegos del dispositivo para abrir puertos bloqueados por un cortafuegos de hardware o software;
- c) La aplicación no accederá a ningún puerto TCP/UDP (ya sea automáticamente o solicitando al usuario que acceda manualmente) que no sea necesario para la comunicación entre el dispositivo remoto del jugador y el servidor;
- d) Si la aplicación incluye funcionalidades adicionales no relacionadas con el juego, dichas funcionalidades no alterarán en modo alguno la integridad de la aplicación;
- e) La aplicación no tendrá la capacidad de anular la configuración de volumen del dispositivo remoto del jugador; y
- f) La aplicación no almacenará información confidencial de manera desprotegida. Se recomienda que las funciones de autocompletado, almacenamiento en caché de contraseñas u otros métodos que rellenen automáticamente los campos de contraseña estén desactivados por defecto en la aplicación.

4.2.8 Contenido de la aplicación

Las aplicaciones para el jugador no deberán contener código malicioso ni funcionalidades que el organismo regulador considere de naturaleza maliciosa. Esto incluye, entre otros aspectos: la extracción o transferencia no autorizada de archivos, modificaciones no autorizadas del dispositivo, acceso no autorizado a la cámara, al micrófono o a la ubicación del jugador, acceso no autorizado a información personal almacenada localmente (p. ej., contactos, calendario, etc.) y malware.

4.2.9 Cookies

Cuando se utilicen cookies, se informará al jugador sobre su uso al acceder a la Aplicación del Jugador o durante el registro del mismo. Cuando las cookies sean necesarias para el juego interactivo, no se podrá jugar si el Dispositivo Remoto del Jugador no las acepta. Ninguna de las cookies utilizadas contendrá código malicioso.

4.2.10 Restricciones en la generación de resultados

La Aplicación del Jugador no contendrá ninguna lógica que genere unilateralmente el resultado de ningún juego. Todas las funciones críticas, incluida la generación de cualquier resultado del juego, serán realizadas por el Sistema de Juegos Interactivos y serán independientes del dispositivo remoto del jugador.

NOTA: Este requisito no prohíbe el uso de hashes criptográficos u otros datos generados por el dispositivo remoto del jugador como fuentes de entropía complementarias para los generadores de números aleatorios (RNG) utilizados por el Sistema de Juegos Interactivos, ni como parte de una función aprobada de "equidad demostrable" (como el intercambio de semillas criptográficas entre el dispositivo remoto del jugador y el Sistema de Juegos Interactivos), siempre que dichas fuentes no constituyan la única fuente de entropía.

4.3 Acceso del jugador

4.3.1 Apuestas basadas en cuenta

Un jugador solo podrá realizar apuestas en un dispositivo de jugador remoto utilizando fondos de su cuenta de jugador (es decir, las apuestas anónimas están prohibidas).

4.3.2 Autenticación multifactor (MFA) para el inicio de sesión

Se deberá realizar la autenticación multifactor (MFA) en cada intento de inicio de sesión desde un dispositivo de jugador remoto específico y deberá completarse con éxito antes de que se conceda el acceso inicial a la cuenta del jugador. Una vez que el jugador inicie sesión correctamente en su cuenta desde dicho dispositivo utilizando MFA, el Sistema de Juegos Interactivos podrá permitirle designar esa vinculación entre cuenta y dispositivo como de confianza por un periodo no superior a catorce días, o por otro periodo especificado por el organismo regulador. Durante este periodo:

- a) Solo la reautenticación para la misma asociación cuenta-dispositivo podrá quedar exenta de la autenticación multifactor (MFA), siempre que dicha asociación mantenga su estatus de confianza.
- b) Cualquier intento de autenticarse en una cuenta de jugador diferente desde el mismo dispositivo, o en la misma cuenta desde un dispositivo diferente, deberá someterse a la autenticación multifactor (MFA). Una vez completada con éxito, la nueva vinculación cuenta-dispositivo podrá quedar exenta de la MFA, sujeta a todas las condiciones aquí estipuladas.
- c) Si la vinculación cuenta-dispositivo mantiene su estado de confianza, el sistema requerirá la autenticación multifactor (MFA) para restablecer dicho estado.

4.3.3 Información posterior al inicio de sesión

Una vez que el jugador haya iniciado sesión correctamente, la aplicación para el jugador pondrá a su disposición lo siguiente:

- a) Cualquier modificación sustancial de los términos y condiciones y/o de las políticas de privacidad (es decir, más allá de cambios gramaticales o de menor importancia) deberá ser aceptada por el jugador antes de permitirle jugar o realizar transacciones financieras relacionadas con dicha modificación.
- b) La última fecha y hora en que el jugador inició sesión en su cuenta.
- c) Información sobre el saldo actual de la cuenta, incluidos los créditos de bonificación o promocionales y las opciones de transacción. Todos los fondos discrecionales de la cuenta, incluidos los créditos de bonificación o promocionales restringidos y aquellos con posible fecha de caducidad, deberán indicarse por separado.
- d) Cuando se disponga de un contador de créditos, la capacidad de transferir fondos entre la cuenta del jugador y el contador de créditos para el desarrollo del juego se regirá por lo siguiente:
 - i. No se aceptará una transferencia que pueda provocar que el jugador tenga un saldo negativo en su cuenta. Cuando el saldo de la cuenta sea inferior al importe solicitado por el jugador, se puede procesar una transferencia de los fondos disponibles siempre que se notifique claramente al jugador que ha transferido menos de lo solicitado;
 - ii. Se debitará el saldo de la cuenta del jugador cuando el Gestor de Cuentas de Jugador acepte la transferencia y se añadan fondos al contador de créditos del jugador.

4.3.4 Acceso de información

Además de los "Requisitos del juego" establecidos en este documento, la Aplicación del Jugador deberá permitir el acceso al "Contenido de visualización del operador" requerido, ya sea directamente desde la interfaz del jugador o desde una página accesible para este, incluidas, entre otras, las páginas que contengan:

- a) Reglas del Juego;
- b) Información para la protección del jugador;
- c) Términos y condiciones; y
- d) Políticas de privacidad.

NOTA: Durante las pruebas de laboratorio, el laboratorio de pruebas independiente deberá asegurarse de que la Aplicación del Jugador proporcione acceso a páginas de marcador de posición donde el operador será responsable de mostrar el "Contenido de visualización del operador" requerido.

4.3.5 Inactividad de acceso

Tras treinta minutos de inactividad con la sesión iniciada en su cuenta de jugador en un Dispositivo de Jugador Remoto, o un período determinado por el organismo regulador, el jugador deberá volver a autenticarse para acceder a su cuenta en dicho dispositivo. No se permiten más apuestas ni transacciones financieras en ese dispositivo hasta que el jugador se haya vuelto a autenticar.

NOTA: Cuando el sistema proporcione comunicación unidireccional o transmisión de contenido y la interacción esperada del jugador sea pasiva —como ver la transmisión de un juego en vivo—, la ausencia de entradas o acciones por parte del jugador no conllevará, por sí sola, que este sea considerado inactivo, salvo que el organismo regulador disponga lo contrario.

4.4 Integridad, supervisión y seguridad del dispositivo y la aplicación

4.4.1 Identificación del dispositivo

El Sistema de Juegos Interactivos deberá generar un identificador persistente y resistente a la manipulación para cada Dispositivo de Jugador Remoto.

4.4.2 Múltiples dispositivos o cuentas

Para reducir el riesgo de uso fraudulento de dispositivos remotos del jugador o de cuentas de jugador, el Sistema de Juegos Interactivos empleará mecanismos razonables para supervisar el dispositivo utilizado por el jugador para acceder a su cuenta y, como mínimo, deberá detectar y llevar a cabo todas las diligencias debidas necesarias o marcar para su investigación los casos en que:

- a) Se accede a más de cuatro cuentas distintas desde el mismo dispositivo en un período de catorce días, o en otro período especificado por el organismo regulador; y
- b) Se accede desde más de tres dispositivos distintos con la misma cuenta en un período de veinticuatro horas, o en otro período especificado por el organismo regulador.

NOTA: Este requisito no impide que un operador realice otros procedimientos diseñados para detectar y prevenir actividades sospechosas de los jugadores u otras actividades fraudulentas, ni le impide realizar investigaciones de múltiples dispositivos con parámetros más específicos o restrictivos (por ejemplo, menos dispositivos o un plazo más corto).

4.4.3 Integridad y atestación del dispositivo y la aplicación

El Sistema de Juegos Interactivos deberá verificar que los dispositivos remotos del jugador, las aplicaciones del jugador y los datos relacionados sean auténticos, no hayan sido alterados y operen bajo condiciones de ejecución seguras. El sistema empleará múltiples métodos de detección para identificar razonablemente dispositivos no seguros que puedan afectar la integridad del dispositivo o de la aplicación; esto puede incluir entornos de ejecución comprometidos, alteraciones a nivel de aplicación o de sistema, code hooking, rooting, jailbreaking, emuladores, virtualización o condiciones similares. Dichos métodos de detección podrán incluir controles que funcionen independientemente de la seguridad nativa del sistema operativo o de los servicios de atestación.

4.4.4 Protección en tiempo de ejecución de la aplicación

El Sistema de Juegos Interactivos deberá supervisar continuamente la Aplicación del Jugador durante su ejecución para:

- a) Detectar razonablemente interferencias no autorizadas, lo que puede incluir inyección de código, ataques de superposición (overlay attacks), alteración de la memoria, manipulación de funciones de seguridad, interferencia con la funcionalidad de la aplicación, modificación no autorizada de llamadas a la interfaz de programación de aplicaciones (API) o actividades similares; y
- b) Tomar medidas razonables al detectar una vulnerabilidad para prevenirla, lo que puede incluir cerrar la sesión del jugador, restringir la funcionalidad, impedir el juego mientras persista la interferencia y/o generar alertas para su investigación.

4.5 Operaciones y aplicación de normas de geolocalización

4.5.1 Requisitos de soluciones de geolocalización

Cuando así lo exija el organismo regulador, el Sistema de Juegos Interactivos utilizará una solución de geolocalización para realizar comprobaciones de geolocalización con el fin de autenticar los datos de ubicación del dispositivo remoto del jugador. Esta solución podrá ser proporcionada internamente o por un proveedor de servicios de geolocalización externo. Además de los requisitos contenidos en este capítulo, deberán cumplirse también los procedimientos operativos y controles indicados en la sección "Controles de la solución de geolocalización" de este documento.

NOTA: Cuando el juego interactivo se realice a través de una red privada, el Sistema de Juegos Interactivos podrá utilizar un componente de detección de ubicación en lugar de una solución de geolocalización, siempre que dicho componente detecte de manera fiable y en tiempo real cuándo un jugador ya no se encuentra dentro de la geovalla permitida y responda según lo exigido por el organismo regulador. Estos métodos pueden incluir tecnología de balizas (beacons), antenas direccionales u otras tecnologías evaluadas caso por caso por el laboratorio de pruebas independiente o el organismo regulador.

4.5.2 Acciones desencadenadas por geolocalización

El Sistema de Juegos Interactivos y/o la Solución de Geolocalización identificarán las acciones desencadenantes que requieran una verificación de geolocalización antes de que la acción sea aceptada o completada, conforme a lo exigido por el organismo regulador. Para identificar la ubicación del jugador, se requerirá una verificación de geolocalización antes de:

- a) Aceptación de una apuesta pagada cuando se cumpla alguna de las siguientes condiciones:
 - i. El jugador intenta realizar su primera apuesta de pago tras iniciar sesión en un dispositivo remoto específico;
 - ii. No se ha realizado ninguna verificación de geolocalización exitosa en los veinte minutos anteriores, o según la frecuencia de reverificación especificada por el organismo regulador; o
 - iii. Se ha detectado un cambio en la dirección IP del jugador.
- b) Realización de las siguientes actividades de gestión de cuentas:
 - i. Creación o cierre de cuenta;
 - ii. Transacciones financieras de gran volumen (individuales y acumuladas durante un período específico) que superen el valor especificado por el organismo regulador; y
 - iii. Cambios realizados en información sensible registrada en una cuenta de jugador (p. ej., información de registro, credenciales de autenticación, métodos de pago, etc.).

NOTA: Según lo exige el organismo regulador, la frecuencia de verificación de las conexiones móviles puede aumentar en función de la proximidad del jugador al límite de la geocerca permitida, utilizando una velocidad de desplazamiento estimada de sesenta y cinco millas por hora (ciento cinco kilómetros por hora) u otra velocidad especificada por el organismo regulador.

4.5.3 Verificaciones, registro y fallos de geolocalización

Para cada verificación de geolocalización, el Sistema de Juegos Interactivos comunicará una solicitud de geolocalización a la Solución de Geolocalización mediante un identificador anonimizado del jugador. Este identificador anonimizado no incluirá nombres ni otra información personal identificable (por ejemplo, se acepta un ID de cuenta de jugador). El Sistema de Juego Interactivo

deberá mantener registros suficientes para asociar la verificación de geolocalización con el jugador y el dispositivo correspondientes.

- a) Cada verificación de geolocalización y su resultado se registrarán en un registro que incluirá, como mínimo, el ID anonimizado del jugador, la fecha y hora de la verificación, información de ubicación relevante (p. ej., ID del dispositivo, datos de ubicación, tipo de conexión, etc.) y el resultado de la geolocalización, incluyendo el motivo de cualquier fallo.
- b) Se produce un fallo de geolocalización cuando, en el momento de una comprobación de geolocalización requerida:
 - i. Los datos de ubicación del dispositivo no pueden ser autenticados por la solución de geolocalización (por ejemplo, debido a datos de ubicación insuficientes o a una baja precisión de los datos);
 - ii. Los servicios de ubicación, permisos, ajustes, configuraciones u otras condiciones del dispositivo necesarios para una geolocalización fiable están desactivados, no disponibles, no son fiables, no son compatibles o han sido manipulados;
 - iii. La Solución de Geolocalización detecta fraude, manipulación, suplantación de identidad (spoofing), uso de servidores proxy u otras condiciones que puedan impedir la autenticación fiable de la ubicación geográfica real del jugador; o
 - iv. El organismo regulador exige que la acción desencadenante se produzca únicamente dentro de una geocerca permitida, y la Solución de Geolocalización determina que la ubicación física del dispositivo se encuentra fuera de dicha geocerca.
- c) Al detectar un fallo de geolocalización, el Sistema de Juegos Interactivos deberá:
 - i. Rechazar la acción desencadenante intentada;
 - ii. Notificar al jugador que la acción iniciada no pudo aceptarse ni completarse debido a un fallo en la geolocalización; y
 - iii. Evitar que la acción desencadenante se acepte o complete hasta que el fallo de geolocalización se resuelva mediante una verificación de geolocalización posterior exitosa.

4.5.4 Fuentes de datos y validación cruzada de geolocalización

El Sistema de Juegos Interactivos y/o la Solución de Geolocalización utilizarán datos de ubicación autenticados provenientes del Dispositivo Remoto del Jugador para determinar la ubicación geográfica real del dispositivo. Para garantizar razonablemente que los datos de ubicación del dispositivo sean precisos y fiables, el Sistema de Juegos Interactivos y/o la Solución de Geolocalización deberán:

- a) Validación cruzada de los datos de ubicación del dispositivo con múltiples fuentes independientes de datos de ubicación, cuando estén disponibles y sean aplicables, para determinar razonablemente la ubicación geográfica real del jugador, incluyendo, entre otros:
 - i. Análisis de direcciones IP;
 - ii. Sistema de Posicionamiento Global (GPS) o Sistema Global de Navegación por Satélite (GNSS);
 - iii. Wi-Fi y triangulación celular; y
 - iv. Datos de los sensores del dispositivo, cuando corresponda.
- b) No utilizar el análisis de direcciones IP como fuente principal de datos de ubicación para las verificaciones de geolocalización, a menos que el organismo regulador autorice lo contrario. El análisis de direcciones IP puede utilizarse como fuente de datos de ubicación complementaria para identificar riesgos de ubicación basados en la red, tales como nodos de salida TOR,

servidores proxy de centros de datos, servidores proxy residenciales, servicios de proxy, herramientas de anonimización, uso no autorizado de VPN y tecnologías similares.

NOTA: El uso de una red privada virtual (VPN) solo se permitirá cuando los datos de ubicación, distintos de la dirección IP, puedan confirmar de manera fiable la ubicación geográfica real del jugador.

4.5.5 Detección de suplantación, uso de proxy y evasión de geolocalización

El Sistema de Juegos Interactivos y/o la Solución de Geolocalización detectarán y prevendrán razonablemente el uso de tecnologías, servicios o métodos destinados a ocultar, retransmitir, utilizar servidores proxy, suplantar, falsificar o tergiversar de cualquier otro modo la ubicación geográfica real del jugador. Dichos métodos incluyen, como mínimo:

- a) Técnicas de enrutamiento de red que puedan ocultar, retransmitir, utilizar servidores proxy o falsear la ubicación geográfica real del jugador;
- b) Aplicaciones de ubicación falsa, herramientas de suplantación de ubicación (spoofing), servicios de ubicación manipulados u otros métodos de falsificación de datos de ubicación;
- c) Software de escritorio remoto, herramientas de control remoto, herramientas para compartir pantalla o tecnologías de retransmisión similares;
- d) Emuladores, herramientas de virtualización u otro software utilizado para eludir o falsificar los controles de geolocalización; y
- e) Otras tecnologías o técnicas destinadas a interferir con los resultados de geolocalización, eludirlos o falsificarlos.

4.5.6 Riesgos de integridad de la geolocalización

El Sistema de Juegos Interactivos y/o la Solución de Geolocalización implementarán mecanismos de seguridad basados en las mejores prácticas para detectar y prevenir razonablemente los riesgos para la integridad de la geolocalización.

4.5.7 Tecnología de balizas de geolocalización

Cuando el Sistema de Juegos Interactivos y la Solución de Geolocalización utilicen tecnología Beacon (balizas) para ayudar a hacer cumplir la geocerca permitida, como por ejemplo tecnología de comunicación de corto alcance:

- a) La tecnología Beacon permitirá configurar y ajustar la intensidad de la señal, el alcance de transmisión y los parámetros relacionados para establecer y mantener la geovalla permitida con la mayor precisión razonablemente posible; y
- b) Los tokens transmitidos por la tecnología Beacon se actualizarán al menos cada cinco minutos, o con la frecuencia que especifique el organismo regulador. Los tokens caducados se invalidarán para prevenir ataques o piratería informática.

NOTA: Las metodologías y tecnologías alternativas de detección de ubicación serán revisadas y aprobadas por el organismo regulador caso por caso.

Capítulo 5: Requisitos del Generador de Números Aleatorios (RNG)

5.1 Introducción

5.1.1 Declaración General

Este capítulo establece los requisitos técnicos para un generador de números aleatorios (RNG). Los tipos de RNG incluyen los siguientes, o una combinación de ellos:

- a) Un RNG basado en software no utiliza dispositivos de hardware y deriva su aleatoriedad principalmente de un algoritmo basado en computadora o software. No incorporan la aleatoriedad de hardware de manera significativa.
- b) Un RNG basado en hardware deriva su aleatoriedad de eventos físicos a pequeña escala (p. ej., retroalimentación de circuito eléctrico, ruido térmico, desintegración radiactiva, giro de fotones, etc.).
- c) Los RNG mecánicos generan resultados del juego mecánicamente, empleando las leyes de la física (por ejemplo, ruedas, tambores, sopladores, barajadores, etc.).

NOTA: Consulte también los requisitos relacionados que se encuentran en la sección “Los Resultados del Juego Utilizando un Generador de Números Aleatorios” como se incluye en el capítulo “Requisitos del Juego” de este estándar.

5.2 Requisitos Generales del RNG

5.2.1 Revisión del Código Fuente

El laboratorio de pruebas independiente revisará el código fuente relacionado a cualquier y todos los algoritmos núcleos de aleatoriedad, algoritmos de escalamiento, algoritmos de barajar y otros algoritmos o funciones que desempeñan un rol crítico en el resultado final al azar seleccionado para el uso de un juego. Esta revisión deberá incluir comparaciones con referencias publicadas, donde corresponda, y en un examen para fuentes de parcialidad, errores en la implementación, código malicioso, código con el potencial de un comportamiento corrupto, o interruptores o parámetros que tengan posibilidad de influenciar la aleatoriedad y el juego justo.

5.2.2 Análisis Estadístico

El laboratorio independiente de pruebas deberá emplear pruebas estadísticas para evaluar los resultados producidos por el RNG, después de escalar, barajar, u otra cartografía (En adelante referido como “resultado final”). El laboratorio independiente de pruebas deberá elegir pruebas adecuadas caso por caso, dependiendo del RNG siendo evaluado y su uso en el juego. Las pruebas serán seleccionadas para asegurar la conformidad con la distribución destinada de los valores, independencia estadística entre sorteos, y, cuando aplique, la independencia estadística entre múltiples valores dentro de un solo sorteo. Las pruebas aplicadas se evaluarán, en conjunto, a un nivel de confianza del 99%. La cantidad de datos probados será tal que las desviaciones significantes de criterios de pruebas del RNG aplicables puedan ser detectables con alta frecuencia. En el caso de un RNG para usos variables, es la responsabilidad del laboratorio independiente de pruebas de

seleccionar y probar un conjunto representativo de usos como casos de pruebas. Pruebas estadísticas pueden incluir uno o más de los siguientes:

- a) Prueba de distribución total o Chi-cuadrado;
- b) Prueba de superposiciones;
- c) Prueba de colector de cupones;
- d) Prueba de corridas;
- e) Prueba de correlación de interacción;
- f) Prueba de potencia de correlación serial; y
- g) Pruebas de duplicados.

5.2.3 Distribución

Cada posible selección del RNG deberá tener la misma probabilidad de ser elegida. Cuando el diseño del juego especifique una distribución no uniforme, el resultado final emitido deberá ajustarse a la distribución prevista.

- a) Todos los algoritmos de escalado, mezcla y asignación utilizados deberán estar libres de sesgos. En este contexto, se permite descartar, retrasar, sustituir o modificar los valores del RNG, acciones que pueden resultar necesarias para eliminar sesgos.
- b) El resultado final se ensayará contra la distribución destinada usando pruebas estadísticas adecuadas (p. ej., Prueba de Distribución Total).

5.2.4 Independencia

El conocimiento de los números elegidos en un sorteo no deberá proporcionar información sobre los números que puedan ser elegidos en un futuro sorteo. Si el RNG selecciona valores múltiples en el contexto de un sorteo único, sabiendo que uno o más valores no proporcionarán información sobre los otros valores dentro del sorteo, a no ser que sea proporcionado por el diseño del juego.

- a) El generador de números aleatorios (RNG) no deberá descartar, retrasar, sustituir ni modificar selecciones basándose en selecciones anteriores o en el historial de estados internos, salvo que así lo prevea el diseño del juego (por ejemplo, la funcionalidad de extracción sin reemplazo).
- b) El resultado final se ensayará para la independencia entre sorteos y, como aplique, independencia dentro de un sorteo, utilizando pruebas estadísticas adecuadas (p. ej., Prueba de correlación serial o Prueba de correlación de interacción y Prueba de corridas).

5.2.5 Resultados Disponibles

El conjunto de resultados posibles generados por el RNG (es decir, el periodo del RNG y el espacio de estados internos), considerado en su totalidad, deberá ser lo suficientemente amplio como para garantizar que todos los resultados estén disponibles en cada sorteo con la probabilidad adecuada, independientemente de los resultados generados anteriormente, salvo que el diseño del juego especifique lo contrario.

NOTA: Este requisito tiene por objeto evitar que se utilicen estados de juego poco frecuentes para inferir los estados del RNG que produjeron dichos resultados o para predecir los estados subsiguientes. Asimismo, garantiza que, una vez que se hayan producido eventos de baja probabilidad, exista aún la posibilidad de que vuelvan a ocurrir en un breve periodo de tiempo.

5.2.6 Generador de números aleatorios (RNG) externo

Cuando el RNG funcione de manera independiente a la Plataforma de Juegos, se deberá cumplir lo siguiente:

- a) El RNG externo deberá contener información suficiente para identificar el nivel de revisión y disponer de un método que permita verificar cualquier programa de control crítico mediante un procedimiento de verificación realizado por un tercero independiente, de conformidad con los requisitos de "Verificación independiente del programa de control" establecidos en este documento.
- b) Cualquier juego que dependa de la salida de un RNG externo deberá dejar de funcionar o reaccionar correctamente en caso de fallo del RNG externo o de la comunicación con el mismo, a menos que se utilice un RNG de respaldo.

5.3 Integridad y Monitoreo del RNG

5.3.1 Integridad del RNG para la Determinación de Resultados

El RNG utilizado para determinar los resultados del juego en una Plataforma de Juegos deberá ser criptográficamente robusto, o poseer una robustez similar que el organismo regulador considere adecuada para dicho RNG en cada caso particular. "Criptográficamente robusto" significa que el RNG es resistente a ataques o vulneraciones por parte de un atacante inteligente que disponga de recursos computacionales modernos y que pueda conocer el código fuente del RNG.

NOTA: Esto no prohíbe el uso de RNG (generadores de números aleatorios) que no sean criptográficamente robustos para fines distintos a la determinación del resultado del juego, como los que se utilizan en las opciones de selección rápida (quick pick).

5.3.2 Ataques Criptográficos del RNG

Un RNG criptográfico es uno que no puede ser factiblemente comprometido por la habilidad de un atacante con conocimiento del código fuente. Como mínimo, los generadores de números aleatorios criptográficos deben ser resistentes a los siguientes tipos de ataque:

- a) Ataque Directo Criptoanalítico: Dada una secuencia de valores pasados producidos por el RNG, no será computacionalmente factible de predecir o estimar valores futuros del RNG. Esto debe garantizarse mediante el uso adecuado de un algoritmo criptográfico reconocido (algoritmo RNG, hash, cifrado, etc.);
- b) Ataque de entrada conocida: Deberá resultar inviable modificar la entrada del RNG para atacarlo y llevarlo a un estado conocido, por ejemplo, mediante el "vaciado" de la entropía existente; y
- c) Ataque de extensión por compromiso del estado: Cuando se conozca el estado interno del RNG en un momento dado, deberá resultar inviable predecir resultados futuros a partir de dicho conocimiento, o bien la duración efectiva de cualquier posible explotación de la vulnerabilidad deberá ser limitada. Cuando sea necesario, el RNG modificará periódicamente su estado mediante el uso de entropía externa, limitando así la duración efectiva de cualquier posible explotación por parte de un atacante que logre vulnerar el sistema.

NOTA: Debido a las continuas mejoras computacionales y los avances en la investigación criptográfica, el cumplimiento de este criterio se reevaluará según lo requiera la entidad regulatoria.

5.3.3 RNG basados en software y generación de semillas (seeding)

Un RNG basado en software deberá diseñarse y configurarse con una semilla inicial de tal manera que no reproduzca la misma secuencia de salida (ciclo) que haya generado anteriormente; asimismo, dos instancias de un RNG no deberán producir la misma secuencia entre sí (sincronizarse), salvo que ello esté previsto explícitamente en el diseño y aprobado por el organismo regulador. Cuando el RNG basado en software utilice una semilla inicial:

- a) La semilla inicial (inicialización) deberá utilizar una fuente de entropía o una combinación única de parámetros disponibles, tales como una combinación de marcas de tiempo, parámetros exclusivos de un servidor, resultados anteriores del RNG u otros métodos similares.
- b) El conjunto de semillas disponibles deberá ser lo suficientemente amplio como para garantizar la independencia de los resultados.
- c) No deberá ser posible determinar computacionalmente ni estimar razonablemente el estado del RNG tras la semilla inicial.
- d) Se puede recurrir a la resiembra cuando el dato de entrada para dicha resiembra sea, como mínimo, tan aleatorio como la salida del generador de números aleatorios (RNG) que se está resiendo —y sea independiente de esta—. La resiembra de un RNG deberá realizarse únicamente mediante un método que garantice que todos los resultados del RNG sigan siendo equiprobables.
- e) Los métodos de siembra y resiembra deberán garantizar que todos los valores de semilla se determinen de manera que no se comprometa la fortaleza criptográfica del RNG.

5.3.4 Generadores de números aleatorios (RNG) basados en hardware y monitoreo dinámico de salida

Se puede utilizar un generador de números aleatorios (RNG) basado en hardware, o bien integrarlo como parte de la implementación del RNG, para generar resultados que cumplan con los estándares criptográficos establecidos en este capítulo. El RNG basado en hardware deberá implementarse de conformidad con los requisitos necesarios especificados por el proveedor (p. ej., límites en la tasa de entropía, blanqueo de la salida).

- a) El generador de números aleatorios (RNG) basado en hardware deberá ser capaz de proporcionar suficiente entropía no determinista para el funcionamiento continuo del juego y, en caso contrario, gestionar la insuficiencia de entropía bloqueando el sistema hasta que esta esté disponible.
- b) Se deberá implementar un monitoreo dinámico de la salida del RNG basado en hardware para detectar si el rendimiento del mismo se ha deteriorado o si presenta algún fallo de funcionamiento. Es adecuado que esto sea implementado por el propio generador de números aleatorios (RNG) basado en hardware (por ejemplo, pruebas diseñadas simplemente para monitorear que el RNG sea accesible y funcione correctamente).
- c) Cuando se detecte un deterioro o mal funcionamiento y no se garantice la aleatoriedad del resultado, el juego deberá desactivarse, a menos que exista una conmutación automática por error a un generador de números aleatorios (RNG) de respaldo.

NOTA: El monitoreo dinámico no debe extenderse innecesariamente a "pruebas estadísticas de tiempo de ejecución" para verificar la aleatoriedad continua de los resultados, a menos que el proveedor lo especifique, dado que dichas pruebas requieren una medida de aprobación/rechazo basada en probabilidades. Un umbral demasiado permisivo no detectará suficientemente los fallos reales, y uno demasiado estricto generará demasiados falsos positivos; no existe un umbral de aprobado/suspendido adecuado que permita realizar una prueba válida para el desarrollo continuo del juego.

5.4 RNG Mecánico (Dispositivos de Aleatoriedad Físicos)

5.4.1 Declaración General

Los requisitos definidos en esta sección se aplican a los RNG mecánicos o "dispositivos de aleatoriedad física". Si bien el dispositivo puede incluir software, este se limita principalmente a operar la maquinaria y/o a leer y registrar los datos de los resultados del juego (el software no desempeña un papel determinista en la determinación del resultado del juego). Un RNG mecánico podría llegar a clasificarse como algoritmo criptográfico, siempre que supere las pruebas estadísticas.

NOTA: Los dispositivos que generan o muestran fiel y mecánicamente un resultado de juego seleccionado por un RNG (generador de números aleatorios) informático no se consideran dispositivos de aleatoriedad física; deberán evaluarse o certificarse como RNG una vez que se haya garantizado la reproducción fiel del resultado seleccionado por el RNG. Los dispositivos de aleatoriedad física pueden incorporar RNG en funciones secundarias (p. ej., velocidad de rotación). Dichos RNG secundarios no requieren evaluación ni certificación conforme a los requisitos para RNG aquí establecidos, ya que no seleccionan directamente el resultado del juego. En su lugar, el dispositivo de aleatoriedad física deberá evaluarse o certificarse en su conjunto, tal como se describe en esta sección.

NOTA: Los componentes aprobados de un dispositivo de aleatoriedad físico no se podrán intercambiar o reemplazar con componentes no aprobados, ya que son partes integrales del comportamiento y el rendimiento de un dispositivo de aleatoriedad físico. Los "Componentes aprobados" en este contexto incluyen los productos físicos que producen el comportamiento aleatorio (por ejemplo, bolas en un mezclador, cartas en un barajador, etc). Como un ejemplo, un barajador certificado por el laboratorio independiente de ensayos para utilizar naipes de plástico no puede considerarse como un equivalente aprobado para el mismo barajador mecánico usando naipes de papel.

5.4.2 Colección de Datos

Para garantizar al máximo el comportamiento aleatorio, el laboratorio de pruebas independiente deberá recopilar datos de al menos 10.000 resultados de juego. La recopilación de datos deberá realizarse de una manera razonablemente similar al uso previsto del dispositivo en condiciones reales de operación. En particular, se deberán llevar a cabo inicialmente la configuración y calibración recomendadas, y el dispositivo y sus componentes (cartas, bolas, etc.) deberán sustituirse o someterse a mantenimiento durante el periodo de recopilación según las recomendaciones del proveedor.

NOTA: Debido a cuestiones de viabilidad relacionadas con la recopilación razonable de datos en algunos dispositivos, el organismo regulador puede optar por aceptar resultados de pruebas basados en una muestra de datos menor, evaluando cada caso individualmente. Asimismo, podría requerirse una muestra de datos mayor. En cualquier caso, el laboratorio de pruebas independiente indicará claramente en el informe de evaluación o certificación correspondiente la cantidad de datos utilizada para las pruebas. Cuando se utilicen menos de 10.000 juegos, se incluirá en el informe de evaluación o certificación una declaración clara sobre las limitaciones estadísticas de una prueba reducida.

5.4.3 Durabilidad

Todas las piezas mecánicas deberán ser construidas de materiales para evitar la degradación de cualquier componente durante su vida útil prevista.

NOTA: El laboratorio de pruebas independiente puede recomendar un calendario de sustitución más estricto que el sugerido por el proveedor del dispositivo para cumplir con el requisito de «durabilidad» mencionado anteriormente. Además, el laboratorio de pruebas independiente puede recomendar una inspección periódica del dispositivo para garantizar y mantener su integridad.

5.4.4 Manipulación

Los jugadores y/o asistentes de juego (e.j., repartidores de cartas, crupieres, etc.) utilizados en juegos en vivo no tendrán la capacidad de manipular o influir los dispositivos de aleatoriedad físicos de una forma física con respecto a la producción de datos de resultados del juego, excepto como especificado por el diseño del juego.

5.5 RNG de "Equidad Demostrable"

5.5.1 Declaración General

Los requisitos definidos en esta sección se aplican a los RNG de "equidad demostrable" (Provably Fair) basados en un esquema de compromiso y revelación (commit-reveal), los cuales permiten a los jugadores u otras partes autorizadas verificar de forma independiente que cada resultado del juego se generó de manera justa, imparcial y determinista, sin manipulación por parte de la Plataforma de Juegos, el operador ni ninguna otra parte.

5.5.2 Generación y gestión de semillas (seeds)

El RNG de "equidad demostrable" empleará un mecanismo criptográfico de compromiso y revelado basado en una o varias entradas de entropía (semillas), las cuales se combinan mediante un algoritmo determinista de conocimiento público para generar los valores aleatorios utilizados en cada resultado del juego. Como mínimo, se incluirán los siguientes elementos:

- a) Semilla del servidor (valor comprometido): Semilla del servidor generada de forma segura por la Plataforma de Juegos mediante un proceso aleatorio criptográficamente seguro. Antes de aceptar la apuesta o iniciar el juego, la Plataforma de Juegos deberá comprometerse con la semilla del servidor publicando un hash criptográfico de la misma. Una vez aceptada la apuesta o iniciado el juego, la semilla del servidor no podrá modificarse, sustituirse ni regenerarse. La semilla del servidor en sí deberá permanecer confidencial hasta la fase de revelado.
- b) Semilla del cliente (valor influido por el jugador): una semilla del cliente proporcionada directamente por el jugador o generada en el dispositivo remoto del jugador antes de la ronda de juego, la cual no deberá ser modificada por la Plataforma de Juegos. La semilla del cliente contribuirá al determinismo y a la imprevisibilidad del resultado del juego.
- c) Función de unicidad del resultado: Cuando se utilice una única semilla de servidor confirmada para derivar los resultados de más de una partida, el RNG de "equidad demostrable" deberá incorporar un nonce, un contador o una función de unicidad equivalente para garantizar que el resultado de cada partida sea único, determinista y verificable de forma independiente. Esta

función no será necesaria cuando se genere y confirme criptográficamente una semilla de servidor distinta para cada partida.

NOTA: Se podrán incorporar fuentes de entropía adicionales opcionales (por ejemplo, generadores de números aleatorios basados en hardware o sistemas externos de generación de aleatoriedad), siempre que su uso esté plenamente documentado y no comprometa el determinismo, la transparencia ni la verificabilidad del esquema de compromiso y revelación (commit-reveal).

5.5.3 Documentación del algoritmo

El algoritmo utilizado para el RNG de "equidad demostrable" y su esquema asociado de compromiso y revelado deberán estar totalmente documentados, incluyendo, entre otros aspectos:

- a) El método de compromiso criptográfico utilizado para la semilla del servidor;
- b) El método de combinación de semillas y, cuando corresponda, la incorporación de un nonce, un contador o una función de unicidad equivalente;
- c) Todas las primitivas criptográficas y los procesos deterministas empleados;
- d) Cualquier transformación, procedimiento de mezcla o método de escalado aplicado; y
- e) El proceso mediante el cual los valores intermedios se convierten en resultados del juego.

NOTA: La documentación deberá ser lo suficientemente detallada como para que un tercero independiente pueda llevar a cabo un proceso de verificación capaz de reproducir y validar los resultados históricos de las partidas utilizando únicamente los compromisos divulgados, los valores revelados y el algoritmo documentado públicamente.

Capítulo 6: Requisitos de los Juegos

6.1 Introducción

6.1.1 Declaración General

Este capítulo establece los requisitos técnicos relativos a las reglas del juego, la equidad del juego, la selección de juegos, el resultado del juego, las pantallas e imágenes informativas para el jugador, los porcentajes de pago y las probabilidades, los estados de bonificaciones o funciones especiales, los jackpots progresivos, el incremento de jackpots de bonificación, el historial de juego, los modos de juego, las características comunes, los juegos basados en la destreza, los torneos y otros requisitos del juego.

NOTA: Por favor refiérase a la sección de "Juegos de habilidad" del presente estándar técnico para los requisitos específicos y suplementarios para los juegos que contienen uno o más elementos de habilidad

6.2 Requisitos de la Interfaz del Jugador

6.2.1 Interfazes del Jugador

La interfaz del jugador es una aplicación o programa de interfaz a través del cual el jugador visualiza e interactúa con el dispositivo remoto del jugador, incluyendo la pantalla táctil, el teclado, el ratón u otras formas de dispositivos de interacción para el jugador. La interfaz del jugador deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Cualquier cambio de orientación, redimensionamiento o superposición de la pantalla de la interfaz del jugador deberá reflejar con precisión la visualización y los puntos táctiles o botones revisados, y no deberá finalizar ni interrumpir una sesión de juego en curso.
- b) Todos los puntos táctiles o de clic y los botones seleccionables por el jugador que aparezcan en la pantalla de la interfaz y que afecten a la dinámica del juego, a su integridad o a su resultado, deberán estar claramente etiquetados según su función y funcionar de conformidad con las reglas del juego aplicables.
- c) No deberá haber puntos táctiles/de clic ni botones ocultos o no documentados en ninguna parte de la pantalla de la interfaz del jugador que afecten al desarrollo del juego y/o que repercutan en la integridad o el resultado del mismo, salvo lo dispuesto en las reglas del juego.
- d) Las instrucciones del juego, así como la información sobre las funciones de la interfaz del jugador, deben comunicarse claramente al jugador y no inducir a error ni ser inexactas.

6.2.2 Pantallas adaptativas

La visualización de las instrucciones e información del juego deberá adaptarse a la interfaz del jugador. Por ejemplo, cuando un dispositivo utiliza tecnologías con una pantalla más pequeña, se permite presentar una versión abreviada de las reglas del juego, accesible directamente desde la pantalla del juego, y poner a disposición la versión completa de las reglas del juego mediante otro método, como una pantalla secundaria, un menú de ayuda u otra interfaz fácilmente identificable en la pantalla del juego.

6.2.3 Visualizaciones alternas

Cuando se muestren múltiples elementos de instrucciones e información del juego en la interfaz del jugador, es aceptable presentarlos de forma alterna, siempre que la velocidad de alternancia permita al jugador disponer de una oportunidad razonable para leer cada elemento.

6.2.4 Entradas y salidas simultáneas

La activación simultánea o secuencial de diversas entradas y salidas, incluidos los dispositivos de interacción del jugador que conforman una interfaz de jugador, no deberá, intencionadamente o no, provocar fallos en las apuestas ni resultados inválidos contrarios al diseño previsto del juego.

6.3 Requisitos de la Sesión de Juego

6.3.1 Declaración General

Se define una sesión de juego como el periodo que comienza, como mínimo, cuando un jugador inicia un juego o una serie de juegos en una Plataforma de Juegos para una temática específica realizando una apuesta, y que finaliza en el momento en que se obtiene el resultado definitivo de dicho juego o serie de juegos, coincidiendo con la oportunidad para que el jugador abandone el juego.

NOTA: Este estándar no pretende excluir o prohibir diseños que permitan la reproducción simultánea de múltiples temas de juegos en una Plataforma de Juegos. Cuando se puede acceder a varios temas de juego simultáneamente, los jugadores pueden jugar más de un juego a la vez en sesiones de juego separadas. Sin embargo, en tal caso, la medición y los límites aplicables se aplicarán a cada juego disponible, tal como se juega, y todos los demás requisitos dentro de este capítulo continuarán aplicándose a estos diseños de juego múltiple en juego.

6.3.2 Información que debe ser Mostrada

El interfaz del jugador debe mostrar la siguiente información dentro de la sesión de juego, o información suficiente para que el jugador pueda deducirlo por sí mismo, con la excepción de cuando un jugador está mirando una pantalla informativa como un menú o pantalla de ayuda:

- a) Fondos actuales disponibles para la apuesta;
- b) La denominación en juego, cuando los valores se muestran en créditos;
- c) El importe actual de la apuesta y su ubicación, selección o posición de todas las apuestas activas, de modo que el jugador no tenga ninguna duda sobre qué apuestas se han realizado y los importes apostados en cada apuesta;
- d) Cualquier opción de apuesta vigente o disponible antes del inicio del juego o durante el mismo;
- e) La siguiente información relativa al último juego completado, hasta que comience el siguiente juego, se modifiquen las opciones de apuesta o el jugador abandone el juego:
 - i. Cualquier opción de apuesta vigente;
 - ii. Una representación exacta del resultado del juego; y
 - iii. El importe total ganado y, cuando corresponda, el importe ganado por cada apuesta ganadora. Si las ganancias están asociadas a múltiples apuestas, se podrá indicar cada apuesta ganadora sucesivamente. Si hay un gran volumen de información sobre apuestas que transmitir, puede bastar con una pantalla resumen.

NOTA: Es aceptable que la información del último juego completado se borre antes de que ocurran las condiciones mencionadas anteriormente, siempre y cuando la misma información esté claramente disponible para el jugador en la sección "Historial del juego" de este documento.

6.3.3 Medidor de Crédito

Dependiendo de la implementación en la Plataforma de Juegos, el jugador puede utilizar un contador de créditos para gestionar los fondos disponibles para apostar durante la sesión de juego. Si se admite el uso de un contador de créditos, se aplicará lo siguiente:

- a) El contador de crédito será visible para el jugador en cualquier momento en que se pueda realizar una apuesta, en cualquier momento que se permita una transferencia hacia o desde el saldo de la cuenta del jugador, o en cualquier momento en que el contador se incremente o disminuya activamente.
 - i. El medidor de crédito se mostrará en créditos o en formato de moneda local. Si el medidor de crédito del juego permite alternar entre créditos y moneda, el jugador comprenderá fácilmente esta funcionalidad. El medidor de crédito deberá indicar claramente si los créditos o la moneda se muestran actualmente.
 - ii. Si el importe actual en moneda local no es un múltiplo exacto de la denominación del juego, o si la cantidad de créditos tiene un valor fraccionario, los créditos mostrados para dicho juego podrán visualizarse y utilizarse como una cifra truncada (es decir, eliminando la parte fraccionaria). No obstante, el importe fraccionario de los créditos deberá ponerse a disposición del jugador cuando el saldo de créditos truncado llegue a cero.
- b) Una vez disponible el contador de créditos, se pueden transferir fondos desde el saldo de la cuenta del jugador al contador de créditos para jugar. Esta transferencia puede realizarse de forma automática —transfiriendo el saldo de la cuenta del jugador directamente al contador— o bien ofreciendo al jugador opciones de transferencia que requieran una selección previa. Dichas opciones incluirán la cantidad que el jugador desea transferir a su contador de créditos.
- c) Si el juego requiere apuestas adicionales durante el transcurso de la partida, será posible transferir fondos adicionales en caso de que el contador de crédito del jugador no disponga de fondos suficientes para continuar.
- d) Una vez finalizada la partida, el jugador tendrá la opción de transferir parte o la totalidad de los fondos del contador de crédito al saldo de su cuenta de jugador. Al finalizar la sesión de juego, todos los fondos se transferirán automáticamente de vuelta al saldo de la cuenta del jugador.

6.3.4 Selección del juego

La Plataforma de Juegos deberá informar claramente al jugador sobre todas las temáticas y denominaciones de juego disponibles, así como de sus reglas y tablas de pagos, antes de que el jugador decida participar en ellos. Se aplican los siguientes requisitos a la selección de un juego específico en la interfaz del jugador:

- a) Se deberá informar al jugador sobre qué temática y denominación de juego se han seleccionado y se están utilizando.
- b) El jugador no se verá obligado a jugar un juego simplemente seleccionando un tema del juego, a menos que la pantalla del juego indique claramente que la selección del juego no se puede cambiar. Si no se revela, el jugador podrá volver al menú principal o la pantalla de selección de juegos antes de realizar una apuesta.

- c) La visualización predeterminada del juego al iniciar la partida desde un menú principal o una pantalla de selección de juegos no deberá corresponder al premio anunciado más alto (a menos que ese haya sido el resultado de la última partida del jugador). Esto se aplica únicamente al estado base del juego y no a estados intermedios, como las funciones de doblar/apostar (double-up/gamble) o las fases de bonificación o funciones especiales.

6.3.5 Requisitos del ciclo del juego

La Plataforma de Juegos garantizará que los ciclos de juego se procesen de manera precisa y secuencial, sin duplicaciones ni interrupciones no deseadas. Los ciclos de juego comprenden todas las acciones del jugador y la actividad de juego que tienen lugar entre una apuesta y la siguiente:

- a) Un ciclo de juego se iniciará cuando el jugador:
 - i. Realizar o comprometer una apuesta; y/o
 - ii. Activar un punto táctil, botón o elemento de clic de "jugar", o realizar una acción equivalente conforme a las reglas del juego.
- b) La Plataforma de Juegos evitará el inicio de múltiples ciclos de juego derivados de errores de comunicación, de pulsar repetidamente el botón o punto táctil de "jugar" o de realizar la acción equivalente más de una vez mientras se espera una respuesta de la plataforma.
- c) Los importes apostados o comprometidos al inicio o durante el transcurso de un ciclo de juego se deducirán del contador de créditos o del saldo de la cuenta del jugador. No se aceptará ninguna apuesta que pudiera resultar en un saldo negativo en el contador de créditos o en la cuenta del jugador.
- d) Si el contador de créditos del jugador combina créditos restringidos (de bonificación o promocionales) y fondos sin restricciones (propios del jugador), se apostarán o comprometerán primero los créditos restringidos —según lo permitan las reglas del juego— antes de utilizar los fondos sin restricciones.
- e) Se considerará que los siguientes estados del juego forman parte de un único ciclo de juego:
 - i. Juegos que activan partidas extendidas y cualquier jugada posterior;
 - ii. Especificaciones de la función o contenido adicional de "segunda pantalla";
 - iii. Juegos con elecciones por el jugador (por ejemplo, draw póker o blackjack);
 - iv. Juegos cuyas reglas permiten apostar créditos adicionales (por ejemplo, el seguro en el blackjack o la segunda parte de un juego de keno de dos fases);
 - v. Funciones de doblar/apostar (double-up/gamble); y
 - vi. Cualquier otro estado intermedio del juego no mencionado anteriormente.
- f) Al finalizar el ciclo de juego, el valor de todos los premios obtenidos se sumará al contador de créditos o al saldo de la cuenta del jugador, a excepción de los premios en mercancía y los pagos o ganancias de gran cuantía cuando así lo exija el organismo regulador. Si se producen pagos fraccionarios (es decir, inferiores a un centavo o su equivalente), el juego podrá aplicar un redondeo convencional o bien mantener más decimales fraccionarios más allá del centavo entero (o equivalente) y asignar un valor entero una vez sumados, ya sea al finalizar la partida o cuando el jugador abandone el juego.
- g) Se considerará completado un ciclo de juego cuando se pierdan todos los importes apostados o comprometidos, o cuando se produzca la transferencia final al contador de créditos o al saldo de la cuenta del jugador.
- h) No será posible iniciar un nuevo ciclo de juego dentro de la misma sesión antes de que haya finalizado el ciclo actual y se hayan actualizado el historial de la partida y el contador de crédito o el saldo de la cuenta del jugador, incluidos los estados del juego enumerados en esta sección, a

menos que la acción de iniciar una nueva partida dé por terminado el ciclo de juego actual de manera ordenada. Podrán concederse excepciones en casos tales como, por ejemplo, cuando el operador decida gestionar manualmente y fuera de línea premios o pagos elevados, cuando un jugador opte por seguir jugando mientras hay pendiente un premio o pago elevado, o cuando se trate de un juego programado para desarrollarse en el futuro.

6.3.6 Periodo de apuestas

Cuando el juego incluya un periodo de apuestas definido (p. ej., la ruleta), dicho periodo y el límite para aceptar apuestas en la partida deberán comunicarse claramente al jugador. No será posible realizar apuestas una vez cerrado el periodo de apuestas de la partida en cuestión.

6.3.7 Entrada del jugador y selección automática

Cuando un juego requiera la intervención del jugador durante el ciclo de juego e imponga un límite de tiempo para realizar dicha elección, el juego deberá mostrar un temporizador o un indicador equivalente del tiempo restante e informar claramente —mediante las reglas o la interfaz gráfica— sobre el resultado en caso de que el jugador no actúe dentro del plazo establecido. Cuando se implemente un proceso de selección automatizada al expirar el plazo establecido, se aplicará lo siguiente:

- a) Para selecciones o interacciones que impliquen estrategia o destreza del jugador:
 - i. El juego deberá conceder al jugador un mínimo de quince segundos para actuar, salvo que el organismo regulador especifique lo contrario; y
 - ii. La selección automatizada deberá realizarse conforme a una estrategia razonable.
- b) Para selecciones o interacciones que no impliquen estrategia ni destreza del jugador:
 - i. El juego deberá conceder al jugador un mínimo de cinco segundos para actuar, salvo que el organismo regulador especifique lo contrario; y
 - ii. La selección automatizada se determinará mediante un proceso de selección aleatoria.

6.3.8 Apuestas adicionales durante el juego

Los juegos no permitirán que el jugador apueste créditos adicionales durante un ciclo de juego a menos que se cumplan los siguientes requisitos:

- a) Se debe ofrecer al jugador la opción clara de realizar la apuesta adicional antes de comprometer créditos adicionales. Si realizar la apuesta adicional es necesario para continuar el juego en curso, se debe dar al jugador la oportunidad de finalizar el juego sin realizar dicha apuesta.
- b) Si la apuesta adicional es opcional, el juego no alterará las probabilidades de obtener un resultado ganador basándose únicamente en la decisión del jugador de realizar o no la apuesta adicional, ni inducirá a error al jugador sobre cualquier efecto de dicha apuesta en los resultados, premios o probabilidades del juego, a menos que tal efecto se indique claramente.
- c) Salvo que se indique lo contrario, cuando el jugador no disponga de fondos suficientes para realizar la apuesta adicional, incluyendo cualquier cantidad ganada durante el juego en curso, el juego permitirá al jugador añadir fondos al contador de créditos o al saldo de su cuenta de jugador para este fin.

- d) Ningún resultado, función, premio o desenlace posterior dentro del juego en curso se determinará antes de que el jugador decida si realiza la apuesta adicional, a menos que se informe de ello al jugador.

6.4 Requisitos de información, transparencia y divulgación del juego

6.4.1 Información del Juego y Reglas de Jugar

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

- a) Las instrucciones de uso de la interfaz y de los dispositivos de interacción del jugador, la información de la tabla de pagos y las reglas del juego deben ser completas e inequívocas, y no deben inducir a error ni ser injustas para el jugador. Si existen múltiples dispositivos de interacción que puedan afectar a una misma acción del jugador, todas estas opciones deberán explicarse claramente al jugador.
- b) La información de la pantalla de ayuda debe ser accesible para el jugador sin necesidad de depositar fondos ni de comprometer una apuesta. Esta información incluirá descripciones de las características exclusivas del juego, tales como juego extendido, giros de bonificación, opción de doblar/apostar (gamble), modo de juego automático, temporizadores de cuenta atrás, transformaciones de símbolos, bonificaciones comunitarias, jackpots progresivos, jackpots de bonificación acumulativos, etc.
- c) Las apuestas mínimas, máximas y otras apuestas disponibles deben figurar en los elementos gráficos del juego o poder deducirse de ellos.
- d) Los elementos gráficos deben describir adecuadamente cualquier opción de apuesta disponible u obtenible en cualquier momento. El juego indicará claramente cuándo una opción de apuesta no está disponible, por ejemplo, atenuando las selecciones no disponibles o distinguiéndolas de otro modo de las opciones de apuesta disponibles.
- e) La tabla de pagos deberá incluir todos los posibles resultados y combinaciones ganadoras, junto con sus correspondientes pagos, para cualquier modificador y/u opción de apuesta disponible, así como cualquier condición relativa a símbolos, objetos, números requeridos, apuestas o multiplicadores asociada a cada premio.
- f) Las ilustraciones de arte deberán indicar claramente si los premios son designados en créditos, dinero en efectivo o alguna otra unidad.
- g) Las ilustraciones de arte que contienen instrucciones del juego anunciando explícitamente un premio de créditos o premio en mercancía:
 - i. Deberá ser posible obtener el premio en una sola partida o en una serie de partidas iniciadas por un juego principal, incluyendo bonificaciones, funciones especiales u otros estados del juego, a menos que los elementos visuales especifiquen claramente los criterios necesarios para obtener dicho premio.
 - ii. Cuando las decisiones del jugador influyan en la probabilidad de obtener el premio, las reglas del juego y las pantallas de ayuda deberán detallar los mecanismos de decisión aplicables y su impacto en los resultados.
- h) El juego deberá reflejar cualquier cambio en el valor del premio que se produzca durante la partida y especificar claramente los criterios por los que se modifica dicho valor, incluyendo, cuando corresponda, las reglas sobre multiplicadores fijos o progresivos, la forma de cálculo del

premio, el momento en que se aplica el multiplicador y si alguna acción del jugador afecta al multiplicador o al valor del premio.

- i) Las instrucciones del juego que se presenten de forma auditiva también deberán mostrarse por escrito.
- j) Las instrucciones del juego deberán presentarse con un tamaño de letra y una claridad suficientes, utilizando un color que contraste con el fondo para garantizar que sean claramente visibles y legibles.
- k) Los elementos visuales deberán indicar claramente las reglas de pago de premios cuando sean posibles múltiples ganancias o diversas interpretaciones de las combinaciones ganadoras. Asimismo, deberán comunicar claramente el tratamiento de:
 - i. Resultados coincidentes, incluidos aquellos que puedan clasificarse en más de una categoría de premio, y si se abonan todos los premios posibles o solo el de mayor valor.
 - ii. Premios coincidentes por símbolos de dispersión (scatter) en relación con otros posibles premios de este tipo, indicando si las combinaciones de símbolos de dispersión generan el pago de todos los premios posibles o solo del de mayor valor.
 - iii. Premios por símbolos u objetos mixtos o agrupados, incluyendo si un resultado que pueda interpretarse tanto como una combinación mixta como una combinación directa (straight) genera el pago de uno o ambos premios.
 - iv. Premios que impliquen el uso de símbolos de sustitución o comodines (wilds), incluyendo cómo se gestionan los premios cuando estos símbolos crean combinaciones ganadoras con símbolos u objetos que, de otro modo, no aparecerían.
- l) Cuando se muestren instrucciones sobre multiplicadores o premios calculados, acumulados o visualizados:
 - i. La representación gráfica debe indicar claramente a qué elementos se aplica el multiplicador y a cuáles no; y
 - ii. Si solo algunos premios pueden multiplicarse, las ilustraciones de arte no deberán dar a entender que los demás premios mostrados se multiplican adicionalmente, a menos que esa sea la regla del juego.
- m) El juego no debe anunciar “Ganancias Próximas” por ejemplo, “Muy pronto un pago triple”, a no ser que el anuncio sea preciso y se pueda demostrar matemáticamente o a no ser que el jugador tenga un anuncio directo del proceso actual de esa ganancia. (Por ejemplo, el jugador tiene dos de cuatro fichas colectadas que se requieren para ganarse un premio).
- n) La ilustración de arte deberá explicarle al jugador claramente cualquier opción de compra sin apuesta y sus costos en créditos o valor monetario local.
- o) La representación gráfica debe informar sobre cualquier característica restrictiva del juego — como límites de duración, valores máximos de ganancia total, etc.— que forme parte del diseño del mismo.
- p) En el caso de juegos programados, se debe mostrar al jugador cuándo tendrá lugar el juego y una cuenta atrás del tiempo restante para realizar una apuesta en dicho juego. No será posible realizar apuestas una vez transcurrido ese tiempo.
- q) Cuando se utilicen vídeos u otros medios para promocionar el juego, se debe aclarar a los jugadores qué partes de las imágenes han sido editadas, mejoradas o aceleradas con fines demostrativos.

6.4.2 Símbolos y objetos del juego

Todos los símbolos/objetos del juego deben ser visualizados claramente al jugador y no deben ser engañosos.

- a) Las instrucciones del juego que correspondan específicamente a uno o varios símbolos u objetos del juego deben asociarse claramente a ellos y no generar ambigüedad sobre qué símbolo u objeto se está describiendo. Por ejemplo, esto puede lograrse mediante un encuadre o recuadro adecuado. También se pueden utilizar expresiones adicionales, como "estos símbolos".
- b) Si las instrucciones hacen referencia a un símbolo u objeto concreto del juego, y el nombre escrito de dicho símbolo u objeto puede confundirse con el de otro, o sugerir características distintas, la presentación visual de las instrucciones debe indicar claramente a qué símbolo u objeto se refieren.
- c) Los símbolos u objetos del juego deben mantener su forma en toda la representación gráfica, salvo durante la ejecución de una animación. Cualquier símbolo u objeto que cambie de forma o color durante una animación no debe aparecer de manera que pueda malinterpretarse como otro símbolo u objeto definido en la tabla de pagos.
- d) Si la función o el aspecto de un símbolo u objeto del juego cambia (por ejemplo, si un símbolo u objeto actúa como comodín durante una fase de bonificación o función especial, si cambia de color, etc.), la representación gráfica debe indicar claramente dicho cambio de función o aspecto, así como cualquier condición especial aplicable.
- e) Si existen limitaciones relativas a la ubicación o al aspecto de cualquier símbolo u objeto del juego, dicha limitación debe indicarse en la representación gráfica. Por ejemplo, si un símbolo u objeto solo está disponible durante una fase de bonificación o función especial, la representación gráfica debe informar de ello.
- f) El diseño gráfico deberá indicar claramente qué símbolos u objetos del juego pueden actuar como scatter, sustituto o comodín (wild), así como las combinaciones ganadoras, estados del juego y condiciones en las que se aplican, incluyendo exclusiones, cambios de comportamiento, pagos adicionales, multiplicadores, etc.
- g) El diseño gráfico deberá incluir información textual y/o visual que explique claramente el orden, la posición y la dirección en que deben aparecer los símbolos u objetos del juego para otorgar un premio o activar un bono o función especial, incluyendo números u otra representación visual que indique a cuántos símbolos u objetos correctos corresponde cada patrón.

6.4.3 Fichas/tokens virtuales del jugador

Si se utilizan representaciones virtuales de fichas y/o tokens del jugador, se aplicará lo siguiente:

- a) Todas las fichas o tokens deberán tener características físicas idénticas, salvo por las diferencias específicas de denominación.
- b) Se mostrarán las fichas o tokens de todas las denominaciones posibles del juego, de modo que la falta de fichas o tokens de menor denominación no obligue a los jugadores a apostar cantidades mayores.
- c) Cada ficha o token deberá diseñarse de manera que su denominación específica pueda identificarse al estar colocada en una pila junto a otras de distintas denominaciones.
- d) Las fichas o tokens utilizados deberán ser únicos para cada denominación que representen, y dicha denominación deberá ser claramente visible en ellos.
- e) Deberá explicarse claramente al jugador cómo seleccionar una ficha o token, cómo asignarla a una opción de apuesta y cómo retirarla.

NOTA: Los requisitos anteriores también se aplican al uso de fichas físicas y/o tokens de los jugadores en los juegos en vivo.

6.4.4 Juegos de tipo "pseudo-en vivo"

Se aplicarán los siguientes requisitos a los juegos que simulen el desarrollo de juegos en vivo utilizando imágenes pregrabadas de un estudio de juego en vivo, imágenes generadas por ordenador y/o tecnología de pantalla verde:

- a) La información sobre el uso de imágenes pregrabadas, imágenes generadas por computadora y/o tecnología de pantalla verde deberá estar a disposición del jugador en las reglas del juego o en las pantallas de ayuda;
- b) Dichas imágenes pregrabadas, imágenes generadas por computadora y/o tecnología de pantalla verde no deberán:
 - i. Presentarse ante el jugador como un juego en vivo; ni
 - ii. Inducir a error al jugador sugiriendo la toma de decisiones por parte de humanos o una interacción en tiempo real con una persona real;
- c) Las imágenes pregrabadas, imágenes generadas por computadora y/o tecnología de pantalla verde servirán únicamente como representación gráfica del juego y no influirán ni determinarán los resultados del mismo; y
- d) Los resultados del juego mostrados al jugador deberán corresponder fielmente a los resultados determinados por el juego, independientemente de las imágenes pregrabadas, las imágenes generadas por computadora y/o la tecnología de pantalla verde.

6.4.5 Juegos Multijugadores

Se aplicarán los siguientes requisitos a los juegos que impliquen a varios jugadores vinculados a una misma sesión de juego:

- a) Se informará a cada jugador cuándo comenzará la siguiente partida multijugador. Si corresponde al juego, el periodo de apuestas será el mismo y simultáneo para todos los jugadores participantes;
- b) Para los juegos multijugador en los que cada jugador juega por turnos:
 - i. El juego multijugador indicará claramente a cada jugador cuándo es su turno;
 - ii. Cada jugador solo podrá realizar apuestas y tomar decisiones durante su turno;
 - iii. Cuando el turno del jugador tenga un límite de tiempo, se cumplirán los requisitos relativos a la "Intervención del jugador y selección automática". Además, dicho límite de tiempo será el mismo para todos los jugadores, salvo que se indique lo contrario al jugador;
- c) Las apuestas y decisiones de cada jugador deberán distinguirse claramente de las apuestas y decisiones de cualquier otro jugador;
- d) Las acciones o resultados de un jugador no afectarán a las acciones o resultados de otro jugador, a menos que las reglas del juego indiquen lo contrario; y
- e) Al finalizar la partida, las apuestas de cada jugador se liquidarán individualmente de acuerdo con las reglas del juego y la tabla de pagos aplicables.

NOTA: Consulte la sección «Juegos entre pares (P2P)» de este capítulo para conocer los requisitos específicos y complementarios aplicables a los juegos multijugador en los que los jugadores compiten entre sí y unos contra otros.

6.4.6 Comisiones y tarifas

El jugador deberá disponer de información suficiente sobre los cargos aplicados o los ajustes en el pago de premios, como comisiones o tarifas (rake) cobradas por el operador, según corresponda. Cualquier variación en la información publicada deberá ser comunicada al jugador.

6.5 Tipos de juego

6.5.1 Declaración General

Esta sección tiene por objeto definir un conjunto básico de requisitos para los tipos de juegos tradicionales, reconociendo al mismo tiempo que muchas variantes de estos mismos juegos y otros tipos de juegos que no se tratan en esta sección pueden estar permitidas a menos que el organismo regulador las prohíba.

6.5.2 Juegos de rodillos, líneas y formas de ganar (ways)

Se aplican los siguientes requisitos, según corresponda al diseño específico del juego, a los juegos basados en rodillos, líneas o formas de pago (ways):

- a) Para los juegos de múltiples líneas o múltiples formas de ganar (multi-line/multi-way), el juego mostrará un resumen de las líneas de pago o formas disponibles para formar combinaciones ganadoras;
- b) Se mostrará el multiplicador de apuesta, cuando corresponda. Se aceptará que este dato pueda deducirse fácilmente de otra información mostrada;
- c) Para los juegos que permitan apostar múltiples créditos en líneas de pago o formas seleccionadas, la presentación visual deberá:
 - i. En el caso de pagos lineales, indicar claramente que las ganancias de cada línea de pago o forma seleccionada se multiplicarán por el multiplicador de apuesta;
 - ii. Para pagos no lineales, transmitir todas las apuestas posibles y sus premios;
- d) La ilustración deberá indicar las reglas y/o limitaciones relacionadas con la forma en que se evalúan los pagos, incluyendo una indicación de:
 - i. Indicar cómo se evalúan las líneas de pago o formas (por ejemplo: de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, en ambos sentidos u otro método definido);
 - ii. Indicar cómo se evalúan los símbolos u objetos individuales del juego (por ejemplo: solo en rodillos/columnas adyacentes, solo en líneas de pago o formas seleccionadas, u otro método definido) y cualquier excepción, como los pagos por dispersión (scatter);
 - iii. Indicar, cuando una línea de pago o forma pueda interpretarse como poseedora de más de una combinación ganadora, si solo se paga la combinación ganadora de mayor valor por línea de pago o forma;
 - iv. Si los premios obtenidos en diferentes líneas de pago o formas de ganar se suman entre sí;
 - v. En el caso de los pagos por símbolos de dispersión (scatter), se debe especificar el símbolo aplicable, la cantidad necesaria, la base de pago y si dichos pagos se suman a las ganancias de las líneas de pago o formas de ganar, si se pagan por separado o si se limitan a la ganancia mayor cuando un mismo símbolo, objeto o resultado del juego califica para ambas opciones;
- e) Si un símbolo u objeto del juego que puede formar parte de una combinación ganadora no aparece en todos los rodillos o columnas, el diseño gráfico debe indicar claramente en qué

rodillos o columnas puede aparecer dicho símbolo u objeto, o bien garantizar que el juego no sugiera la posibilidad de obtener una combinación ganadora imposible;

- f) El juego debe indicar claramente cada línea de pago o forma de ganar individual en la que se juega, de modo que el jugador no tenga dudas sobre las líneas o formas seleccionadas ni sobre los importes apostados en cada una. Mostrar el número de líneas de pago o formas de ganar apostadas y el importe total de la apuesta será suficiente para cumplir este requisito; y
- g) Las líneas de pago o formas de ganar premiadas deben ser claramente identificables para el jugador. Cuando se produzcan ganancias en múltiples líneas de pago o formas de ganar, cada una de ellas deberá indicarse sucesivamente o mostrarse de manera que el jugador pueda identificar cada ganancia y su premio asociado. Este requisito no impide el uso de otros métodos intuitivos para mostrar las ganancias de las líneas de pago o formas de ganar, como la agrupación de categorías de premios comunes, ni prohíbe ofrecer al jugador la opción de omitir la visualización detallada de los resultados de dichas líneas o formas, siempre que la función esté disponible.

6.5.3 Juegos de Naipes

Los siguientes requisitos se aplican, según sean relevantes al diseño de juego específico, para los juegos representando naipes siendo extraídos de uno o más mazos:

- a) La siguiente información deberá estar accesible para el jugador cuando no haya ninguna partida en curso:
 - i. Una indicación clara de la variante del juego de cartas que se está disputando y de las reglas aplicables;
 - ii. Una visualización que muestre todas las posibles manos ganadoras o resultados y sus pagos;
 - iii. Explicación de cualquier regla especial, combinación ganadora o pago que se salga del juego estándar.
 - iv. Todas las opciones disponibles para el jugador en cualquier momento dado;
 - v. El número de cartas de la baraja y el número de barajas en juego;
- b) Al inicio de cada partida, mano u otra secuencia de reparto aplicable, las cartas se extraerán en orden de una o varias barajas mezcladas aleatoriamente que contengan el juego completo de cartas correspondiente al juego en cuestión;
 - i. La extracción de cartas debe realizarse a un ritmo que permita a los jugadores seguir el desarrollo del juego;
 - ii. Se permite generar números aleatorios para las cartas de sustitución en el mismo momento en que se generan los números aleatorios para la mano inicial, siempre que dichas cartas de sustitución se utilicen secuencialmente según sea necesario y que los valores del generador de números aleatorios (RNG) almacenados estén cifrados;
 - iii. Las barajas no se volverán a mezclar salvo que las reglas del juego así lo establezcan. Cuando se mezcle una baraja, el proceso deberá ser aleatorio y la baraja deberá quedar fijada antes de su uso;
- c) Una vez que se hayan extraído naipes del mazo o los mazos no serán devueltos al mazo o los mazos, excepto según lo dispuesto en las reglas del juego;
- d) Las caras de las cartas deben mostrar claramente el valor y el palo de la carta. Cuando se utilice color para los palos, dichos colores deben ser coherentes con las reglas del juego y no inducir a error al jugador;
- e) Las reglas relativas a los comodines (jokers y wild cards) deben explicarse claramente en las pantallas de ayuda. Los comodines deben poder distinguirse de todas las demás cartas;
- f) Para los juegos de póquer:

- i. Tras repartir y mostrar las cartas iniciales, a menos que se obtenga la combinación ganadora más alta posible, el jugador tendrá la opción de conservar o descartar cualquiera o todas las cartas, de acuerdo con las reglas del juego;
 - ii. Si se obtiene una posible combinación ganadora tras el reparto inicial, el juego notificará automáticamente al jugador la mano o manos ganadoras, mostrará el tipo de mano (p. ej., pareja, doble pareja, trío) y el importe del premio potencial;
 - iii. Si el juego finaliza automáticamente por haberse obtenido la combinación ganadora más alta posible, se indicará claramente al jugador el motivo de dicha finalización;
 - iv. Las cartas conservadas y las no conservadas —incluidas las conservaciones recomendadas, cuando estén permitidas— deben aparecer claramente marcadas en la pantalla. El método para modificar las cartas conservadas debe mostrarse claramente al jugador;
 - v. Las cartas descartadas se sustituirán por las cartas restantes de la baraja, siguiendo el orden en que se extraigan;
- g) Para los juegos de blackjack:
- i. Salvo que se indique lo contrario al jugador, los ases valen 1 u 11; los reyes, reinas y sotas valen 10; y el resto de las cartas conservan su valor nominal;
 - ii. Si la suma de las dos primeras cartas repartidas al jugador o al crupier es 21 (Blackjack), el juego finalizará inmediatamente y se otorgarán los créditos correspondientes, si los hubiera;
 - iii. Las reglas del seguro deben explicarse claramente, incluidas las condiciones bajo las cuales se ofrece dicha opción;
 - iv. Las reglas para dividir parejas deben explicarse claramente, incluyendo si a los ases divididos se les reparte una sola carta a cada uno, o si es posible realizar nuevas divisiones o doblar la apuesta tras la división;
 - v. Las reglas de doblarse deben ser explicadas claramente, incluyendo limitaciones de que totales pueden permitir una selección de doblarse;
 - vi. Las reglas de retirada (surrender) deben explicarse claramente, incluida la parte de la apuesta que se devuelve al jugador;
 - vii. Deben explicarse los límites en cuanto al número de cartas que pueden solicitar el jugador y/o el crupier, así como cualquier condición de victoria al alcanzar dicho límite (p. ej., ganar con "cinco cartas sin pasarse" o Five Under);
 - viii. Se explicarán claramente las reglas de juego del crupier, incluyendo si este debe pedir cartas adicionales cuando el valor total de su mano no supere los 16 puntos, e incluyendo si el jugador pierde en caso de empate con el crupier (Dealer Push), y cualquier tratamiento especial para una mano de 17 puntos con un As (mano "suave" o soft 17).
 - ix. Las reglas relativas al empate (push) deben explicar claramente qué sucede en caso de empate entre el jugador y el crupier (p. ej., el jugador pierde, se devuelve la apuesta del jugador, etc.);
 - x. Si se han dividido pares, se mostrarán los resultados de cada mano (p. ej., puntuación total, categoría de ganancia o pérdida resultante, importe apostado, importe ganado, etc.);
 - xi. Se mostrará el total actual de todas las manos, incluido el total del crupier, durante el juego y al finalizar este. Se podrá utilizar el término "bust" (pasarse) o su equivalente para indicar una mano cuyo total haya superado los 21 puntos; y
- h) Al finalizar cada juego o mano, el sistema mostrará los resultados correspondientes a la posición de cada jugador, incluyendo cualquier combinación ganadora o categoría de ganancia (p. ej., "Blackjack", "Five Under", "Push", "Full House", etc.), el valor o puntuación final de la mano, el resultado (ganancia/pérdida/empate), el importe apostado, el importe ganado y cualquier importe de apuesta devuelto, según corresponda.

6.5.4 Juegos de Dados

Se aplican los siguientes requisitos, según corresponda al diseño específico del juego, a las simulaciones de juegos de dados físicos:

- a) Cada cara del dado deberá mostrar claramente el número de posiciones u otra indicación del valor nominal;
- b) Salvo que se indique claramente lo contrario, los dados simulados tendrán la misma configuración que los dados estándar (p. ej., el 1 y el 6, el 2 y el 5, y el 3 y el 4 estarán en caras opuestas, respectivamente);
- c) Para los juegos de dados (craps), se explicarán claramente las apuestas de campo ("Field") y duras ("Hardway"); y
- d) Debe quedar claro cuál es el resultado de cada dado (p. ej., qué cara queda hacia arriba en cada dado) tras el lanzamiento.

6.5.5 Juegos de ruleta o rueda

Se aplican los siguientes requisitos, según corresponda al diseño específico del juego, a las simulaciones de ruleta u otros juegos de rueda:

- a) La siguiente información deberá estar accesible para el jugador cuando no haya ninguna partida en curso:
 - i. Una descripción de todas las apuestas disponibles y sus pagos;
 - ii. El método para seleccionar apuestas individuales;
- b) Las apuestas ya seleccionadas por el jugador se mostrarán en la pantalla. La colocación de nuevas apuestas no ocultará las anteriores, a menos que existan otros medios para informar al jugador sobre el total de apuestas realizadas;
- c) Para los juegos de ruleta:
 - i. Se indicarán claramente el tipo de ruleta y las reglas aplicables a dicho tipo;
 - ii. Salvo que se indique claramente lo contrario, la ruleta simulada tendrá un formato idéntico al de una ruleta de casino estándar (incluidos los colores de las casillas y la posición de los números), a excepción de la posición de los "ceros" —si hay más de uno—, caso en el que estos podrán colocarse arbitrariamente;
 - iii. Cada "cero" utilizado deberá estar identificado de forma única (p. ej., "0" frente a "00"); y
- d) El resultado de cada giro de la rueda deberá mostrarse claramente al jugador (p. ej., cualquier bola simulada, puntero u otro indicador de resultado deberá señalar una posición que determine inequívocamente el número ganador o el resultado), y se deberán mostrar las apuestas ganadoras y los importes de premio correspondientes.

6.5.6 Juegos de Extraer Bolas/Números

Se aplican los siguientes requisitos, según corresponda al diseño específico del juego, a aquellos juegos que representan la extracción de bolas o números de uno o varios conjuntos:

- a) La siguiente información deberá estar accesible para el jugador cuando no haya ninguna partida en curso:
 - i. Una visualización que muestre todas las posibles combinaciones ganadoras o resultados y sus pagos;

- ii. Explicación de cualquier regla especial, combinación ganadora o pago que se salga del juego estándar.
- iii. Reglas para la adquisición de funciones adicionales del juego, si las hubiera;
- iv. El número de bolas o números en un conjunto y el número de conjuntos en juego;
- b) Cuando un juego tenga sorteos programados (por ejemplo, para juegos de keno o sorteos de lotería), la fecha y hora de cada sorteo deberán comunicarse claramente al jugador.
- c) Al inicio de cada juego y/o de cualquier otra secuencia de sorteo aplicable, las bolas o los números se extraerán en orden desde uno o varios conjuntos mezclados aleatoriamente que contengan la totalidad de las bolas o números correspondientes al juego;
 - i. La extracción de bolas o números se realizará a un ritmo que permita a los jugadores seguir el desarrollo del juego;
 - ii. Cuando el juego requiera extraer bolas o números adicionales, estos se extraerán de sus conjuntos originales sin duplicados, salvo que las reglas del juego dispongan lo contrario;
 - iii. Los conjuntos no se volverán a mezclar, excepto cuando así lo establezcan las reglas del juego. Cuando un conjunto se vuelva a mezclar, dicha mezcla deberá realizarse de forma aleatoria y el conjunto deberá quedar fijado antes de su uso;
- d) Todas las bolas o números extraídos se mostrarán claramente al jugador y permanecerán visibles para su consulta durante toda la partida;
- e) Cuando se permita que el jugador realice selecciones:
 - i. La interfaz gráfica indicará claramente el método para realizar, modificar y borrar las selecciones individuales o todas las selecciones del jugador;
 - ii. Todas las selecciones del jugador aparecerán claramente identificadas en la pantalla del juego;
 - iii. Cuando el juego utilice múltiples cartones o boletos, se permitirá acceder a las selecciones del jugador alternando entre ellos;
- f) Si se permite al jugador descartar sus cartones o boletos actuales y seleccionar otros nuevos antes del inicio del juego, dicha función deberá:
 - i. Explicarse claramente al jugador en las reglas del juego;
 - ii. Estar fácilmente accesible para el jugador antes del inicio del juego;
- g) Para los juegos de keno:
 - i. Las combinaciones de números serán seleccionadas por el jugador dentro del campo de selección definido o generadas aleatoriamente mediante una función de selección automática (o elección rápida);
 - ii. En cada partida se extraerá una cantidad predeterminada de números del campo de selección del jugador;
 - iii. Los resultados ganadores se determinarán y los premios se pagarán en función del número de coincidencias entre las bolas o números extraídos y las selecciones del jugador, de conformidad con las reglas publicadas;
- h) Para los juegos de bingo:
 - i. Los cartones de los jugadores contendrán números u otros elementos dispuestos según las reglas del juego;
 - ii. Los cartones de los jugadores dentro de una misma partida no serán idénticos, salvo que se indique lo contrario;
 - iii. Las reglas especificarán el formato de bingo aplicable, la disposición del cartón, el rango de números o elementos, los patrones ganadores, las categorías de premios y el método de distribución de los mismos;
 - iv. Cuando se admita el marcado automático de las bolas, números u otros elementos extraídos, dicha funcionalidad deberá comunicarse claramente al jugador;

- v. Cuando el juego notifique a los jugadores que están próximos a obtener un premio o a cumplir una condición ganadora, dichas notificaciones deberán ser precisas y basarse en el estado actual del juego;
- vi. Se producirá un resultado ganador cuando el cartón de un jugador complete un patrón de bingo predeterminado, según lo definido en las reglas del juego;
- vii. Cuando varios jugadores completen simultáneamente el mismo patrón ganador o alcancen la misma categoría de premio, el premio correspondiente se otorgará o dividirá de conformidad con las reglas del juego establecidas;
- i) Para los juegos de sorteo tipo lotería:
 - i. Los jugadores adquirirán o recibirán boletos virtuales que consisten en combinaciones de números seleccionados por el propio jugador o generados aleatoriamente mediante una función de selección automática (quick pick);
 - ii. Un sorteo determinará aleatoriamente los números ganadores oficiales del juego;
 - iii. Los premios se otorgarán a los boletos virtuales que coincidan con las bolas o números ganadores oficiales, de acuerdo con la estructura de premios definida;
- j) Al finalizar cada partida, el juego deberá:
 - i. Resaltar las bolas o números extraídos que coincidan con las selecciones del jugador (es decir, los "aciertos");
 - ii. Indicar claramente cuántas selecciones se realizaron y cuántos aciertos se obtuvieron;
 - iii. Identificar claramente cualquier acierto especial, condición ganadora y premio obtenido; y
- k) Los resultados de cada sorteo, incluido el orden en que se extrajeron las bolas o números, estarán disponibles a petición de los jugadores inscritos en dicho juego.

6.5.7 Juegos de premio inmediato, revelación o tarjetas para raspar

Se aplican los siguientes requisitos, según corresponda al diseño específico del juego, a aquellos juegos en los que el jugador pulsa un botón, compra un boleto electrónico de rasca y gana o realiza otra acción para iniciar el juego, y recibe inmediatamente el resultado (ganador o perdedor):

- a) El jugador podrá acceder a la siguiente información sin necesidad de realizar una apuesta:
 - i. Una definición precisa de las elecciones que el jugador debe realizar para completar el juego y si dichas elecciones afectan al resultado del mismo;
 - ii. Detalles sobre cómo se obtienen los premios y sus cuantías;
 - iii. Todas las reglas relativas a los símbolos u objetos del juego que puedan actuar como sustitutos en los patrones ganadores;
- b) Para los juegos que aprovechan temas populares de la vida real (cartas, dados, etc.), pero no reflejan el juego real y las probabilidades, se agregará un descargo de responsabilidad a la ilustración de arte que establece que los resultados no se distribuyen con las probabilidades que normalmente se esperarían de este juego;
- c) Tras realizar una apuesta, se revelarán al jugador el resultado y el premio del juego. Es posible que el jugador deba interactuar con el juego para conocer el resultado (ganancia o pérdida), o bien que no sea necesario hacerlo; y
- d) El resultado del juego puede ser predeterminado o basarse en probabilidades, según lo permita el organismo regulador; en ambos casos, el resultado depende del azar y no de la habilidad del jugador;
 - i. En los juegos con resultado predeterminado, el resultado y el premio se determinan en el momento de realizar la apuesta; o

- ii. En los juegos basados en la probabilidad, el resultado y el premio pueden determinarse durante el transcurso del juego en función de eventos aleatorios y de cualquier elección o acción del jugador permitida por las reglas del juego.

6.5.8 Juegos de riesgo, crash o minas

Se aplican los siguientes requisitos, según corresponda al diseño específico del juego, a aquellos juegos en los que el jugador realiza una apuesta para intentar ganar un premio que varía durante el transcurso de la partida y depende de evitar un evento de finalización del juego (p. ej., alcanzar el punto de colapso o revelar una mina) o de realizar un cobro anticipado:

- a) Los elementos que determinan el resultado (p. ej., el punto de colisión, la ubicación de las minas) se determinarán de forma aleatoria;
- b) La interfaz gráfica del juego indicará claramente, cuando corresponda:
 - i. Cómo puede aumentar o disminuir el premio durante el juego, incluida la tasa o el mecanismo de cambio;
 - ii. Cualquier bonificación que pueda añadirse al premio;
 - iii. Las condiciones bajo las cuales el jugador puede realizar un cobro manual (p. ej., umbrales mínimos, acciones requeridas o posiciones reveladas);
 - iv. Cualquier condición que active un cobro automático (p. ej., alcanzar un umbral máximo, revelar todas las posiciones requeridas o una preselección del jugador, si esta opción está disponible);
- c) El valor actual del premio se mostrará y actualizará en tiempo real, según corresponda al juego;
- d) El juego finalizará cuando ocurra uno de los siguientes eventos:
 - i. El jugador realiza un cobro manual tras cumplir las condiciones aplicables comunicadas al jugador;
 - ii. Se activa un cobro automático de acuerdo con las reglas del juego; o
 - iii. Se produzca un evento de finalización del juego, salvo que se indique lo contrario en el diseño gráfico;
- e) Salvo que las reglas especifiquen lo contrario:
 - i. Al producirse el evento de finalización del juego, el premio dejará de variar y se perderán todas las ganancias pendientes; y
 - ii. Al realizarse el cobro, se otorgará al jugador el valor que tuviera el premio en ese momento.

6.5.9 Juegos de disparos o pesca

Se aplican los siguientes requisitos, según corresponda al diseño específico del juego, a aquellos juegos en los que el jugador intenta pescar o disparar a objetivos con distintos importes de premio:

- a) La ubicación y el movimiento de cada objetivo se determinarán de forma aleatoria. El resultado de cada intento de acierto se determinará aleatoriamente según una probabilidad predefinida asignada al tipo de objetivo, tal como se indique en las reglas del juego;
- b) Los premios correspondientes a cada objetivo estarán predeterminados y sus valores se comunicarán conforme a las reglas del juego;
- c) El juego informará al jugador si su puntería o el momento de la acción influyen en el resultado;
- d) El resultado de cada intento se mostrará claramente al jugador;

- e) Si una partida consta de varios intentos, se mantendrá y mostrará al jugador un contador que indique el número de intentos realizados y los restantes o completados, o bien una representación equivalente del progreso durante el juego; y
- f) Los premios se abonarán al jugador en función de los objetivos alcanzados.

6.5.10 Juegos tipo caída (drop) o Pachinko

Se aplican los siguientes requisitos, según corresponda al diseño específico del juego, a aquellos juegos en los que una o varias bolas o fichas caen sobre un tablero con clavijas y el resultado depende de la casilla, compuerta u orificio en el que termine cada bola o ficha:

- a) El tablero con clavijas contendrá un número definido de clavijas, así como compartimentos, compuertas u orificios;
- b) Las clavijas y los compartimentos, compuertas u orificios asociados a premios estarán predeterminados, y los valores de dichos premios se comunicarán conforme a las reglas del juego;
- c) La trayectoria de la bola o ficha se determinará de forma aleatoria;
- d) La trayectoria de la bola o ficha tras su lanzamiento deberá mostrarse claramente al jugador; y
- e) El resultado de cada lanzamiento deberá ser claramente visible o mostrarse de forma clara.

6.5.11 Juegos de Deportes / Carreras

Los siguientes requisitos aplican, según sea relevante al diseño específico del juego, a las simulaciones de juegos de deportes o carreras:

- a) Cada participante virtual en un juego deberá tener una apariencia única, cuando esto sea aplicable a la apuesta;
- b) Si se han de pagar premios por combinaciones que incluyan a participantes virtuales distintos del ganador del primer puesto, se mostrará claramente en la pantalla el orden de los participantes virtuales que pueden optar a dichos premios (p. ej., resultado 8-4-7);
- c) Las reglas para cualquier tipo de apuesta exótica (p. ej., apuesta combinada en un mismo evento o same game parlay, teaser, perfecta, trifecta, quinella, etc.) y los pagos previstos deberán explicarse claramente en el material gráfico;
- d) Se deberán describir las opciones iniciales de selección de apuesta (por ejemplo, la elección de un competidor en una carrera de caballos deberá indicar su nombre, número y el pago previsto);
- e) Las opciones de selección de apuesta disponibles una vez iniciado el juego deberán mostrarse claramente en la pantalla; y
- f) Los resultados del juego deberán ser claros y no dar lugar a interpretaciones erróneas por parte del jugador. Cuando los premios dependan del orden de llegada o de la posición de uno o más participantes virtuales, todas las posiciones resultantes utilizadas para determinar los premios deberán mostrarse claramente en la pantalla (por ejemplo, mostrando el orden de llegada completo en una carrera de caballos).

6.5.12 Juegos de resolución de acertijos

Se aplican los siguientes requisitos, según corresponda al diseño específico del juego, a aquellos juegos en los que el jugador debe resolver correctamente un rompecabezas para ganar un premio:

- a) El jugador deberá resolver correctamente un rompecabezas para ganar una partida; dicho rompecabezas será visible para el jugador antes de que se le presente.
- b) Antes de cada partida, se permitirá al jugador previsualizar los premios que se otorgarán si resuelve correctamente el rompecabezas.
- c) Salvo que se indique lo contrario al jugador, los premios se pagarán en función de la habilidad del jugador para identificar correctamente un patrón y completar el rompecabezas.
- d) Cuando una partida presente un patrón ganador potencial, el rompecabezas deberá poder completarse dentro del plazo de tiempo predeterminado.

6.6 Resultado del Juego Usando un Generador de Números Aleatorios (RNG)

6.6.1 RNG y la Evaluación del Resultado del Juego

La evaluación del resultado del juego usando un RNG deberá cumplir con las siguientes reglas:

- a) El tipo de generador de números aleatorios (RNG) utilizado deberá ser adecuado para este tipo de juego;
- b) Cuando se utilice más de una instancia de un RNG para determinar diferentes resultados del juego, cada instancia deberá evaluarse por separado; y
- c) Donde cada instancia de un RNG es idéntica, pero incluye una implementación diferente en el juego, cada implementación se evaluará por separado.

6.6.2 Proceso de Selección del Juego

La determinación de los eventos de azar que afecten al resultado del juego no deberá verse influida, afectada ni controlada por ningún factor ajeno a los valores o, cuando corresponda, a los resultados mecánicos derivados de un RNG aprobado, en consonancia con las reglas del juego.

- a) Al realizar llamadas al RNG, el juego no limitará los resultados disponibles para su selección, salvo lo previsto en el diseño del juego y documentado en sus reglas.
- b) Los resultados seleccionados por el RNG se asignarán correctamente y de conformidad con la tabla de pagos aprobada, las secuencias de símbolos de los rodillos, las barajas de cartas u otras definiciones de resultados. Cuando el juego requiera asignar resultados basándose en una tabla de probabilidades ponderadas:
 - i. Los resultados se asignarán en proporción a las ponderaciones especificadas y sin sesgos; y
 - ii. Si las reglas del juego permiten modificar las ponderaciones, la naturaleza y el momento de dicha modificación no deberán inducir a error ni perjudicar a los jugadores.
- c) El juego no descartará, retrasará, sustituirá ni modificará los resultados seleccionados por el RNG debido a un comportamiento adaptativo o en función del valor. Además:
 - i. Los resultados se utilizarán inmediatamente según lo estipulado en las reglas del juego; y
 - ii. Cuando se requiera una secuencia de resultados, se utilizará la secuencia completa, en el orden en que se generó, de conformidad con las reglas del juego.
- d) Una vez seleccionado el resultado del juego, este no mostrará una presentación de "casi acierto" (near-miss) o similar que implique una decisión secundaria variable capaz de afectar al resultado mostrado al jugador. Por ejemplo, si el RNG selecciona un resultado perdedor, el juego no sustituirá dicho resultado por otro resultado perdedor distinto para mostrárselo al jugador.
- e) Cuando se produzcan múltiples llamadas al generador de números aleatorios (RNG) para un único resultado del juego, la secuencia y la forma de dichas llamadas deberán estar fijadas y no

variarán dinámicamente de manera que alteren la probabilidad de los resultados, salvo que se informe de ello al jugador.

- f) Cualquier equipo asociado que se utiliza junto con una Plataforma de Juegos no debe influenciar o modificar los comportamientos del RNG del juego y el proceso de selección aleatoria, excepto como autorizado o previsto por el diseño.

6.6.3 Confirmación del resultado del RNG "demostrablemente justo"

Cuando un juego utilice un RNG de "equidad demostrable" (Provably Fair) basado en un esquema de compromiso y revelación (commit-reveal) para determinar los resultados del juego, se aplicarán los siguientes requisitos:

- a) La Plataforma de Juegos deberá informar al jugador sobre el algoritmo utilizado para obtener el resultado del juego, incluyendo el método de compromiso criptográfico y todas las transformaciones, métodos de barajado o pasos de escalado aplicados desde la combinación de semillas hasta el resultado final.
- b) Antes de aceptar la apuesta o iniciar el juego, la Plataforma de Juegos deberá poner a disposición del jugador un hash criptográfico de la semilla del servidor. Este hash servirá como compromiso vinculante de que la semilla del servidor utilizada para determinar el resultado del juego no podrá ser alterada una vez aceptada la apuesta o iniciado el juego.
- c) Al finalizar el juego, la Plataforma de Juegos deberá poner a disposición del jugador la semilla del servidor revelada, la semilla del cliente, el nonce, el contador o cualquier función de unicidad equivalente (según corresponda), así como cualquier otro parámetro necesario para reproducir de forma independiente el resultado del juego.
- d) Utilizando la información facilitada al jugador, el resultado del juego deberá poder reproducirse exactamente de manera determinista mediante un mecanismo de confirmación accesible para el jugador. Dicho mecanismo de confirmación deberá:
 - i. Confirmar que la semilla del servidor revelada corresponde al compromiso criptográfico publicado previamente y que el resultado reproducido coincide con el resultado original del juego;
 - ii. Generar resultados idénticos cuando se aplique a la misma información; y
 - iii. Debe estar integrado en la Plataforma de Juegos o estar disponible a través de software de código abierto o una herramienta de verificación de terceros accesible mediante un enlace claramente identificable en la Plataforma de Juegos.

6.7 Requisitos de equidad, aleatoriedad e integridad de los resultados del juego

6.7.1 Juego Justo

Los siguientes requisitos tienen como objetivo garantizar que los juegos se diseñen y presenten de manera justa, transparente y que no induzca a error al jugador:

- a) El juego no debe diseñarse para inducir a error al jugador con respecto al efecto de sus acciones, la progresión de las características del juego o la probabilidad de ganar. Esto incluye, entre otros aspectos:
 - i. Crear la percepción de que la habilidad, destreza o las decisiones del jugador influyen en el resultado cuando este se determina únicamente por azar, a menos que se informe de manera

clara y destacada que las acciones del jugador no afectan al resultado. Este requisito no se aplica a juegos en los que no existe una percepción razonable de habilidad o estrategia (por ejemplo, juegos de selección de bonificación, donde resulta obvio para el jugador que el resultado se basa en el azar).

- ii. Crear la impresión de que una característica progresa o persiste en el tiempo cuando cada resultado sigue siendo aleatorio e independiente, a menos que se informe de manera clara y destacada que las animaciones, los medidores, los indicadores visuales o los elementos de recolección no implican una mayor probabilidad de ganar ni una progresión real del juego; y
 - iii. Crear falsas expectativas sobre la probabilidad de ganar mediante la representación engañosa de la ocurrencia, frecuencia o proximidad de eventos, incluidas las presentaciones de resultados tipo "casi acierto" (near-miss) o similares que simulan estar cerca de un jackpot anunciado explícitamente o de activar un estado de bonificación o función especial, con una frecuencia superior a la que ocurriría naturalmente según las matemáticas o las reglas del juego.
- b) El juego no debe incluir funciones ocultas que un jugador pueda aprovechar para eludir las reglas de juego y/o los comportamientos previstos en el diseño del juego; este requisito no excluye las "características de descubrimiento" razonablemente identificables que ofrece un juego, las cuales son intencionales desde la perspectiva del diseño, aunque puedan no estar documentadas o ser desconocidas para el jugador.
 - c) Salvo que las reglas del juego dispongan lo contrario, los eventos basados en el azar deben ser independientes y no guardar relación con otros eventos dentro del mismo juego ni con eventos de partidas anteriores.
 - d) El resultado final de cada partida debe mostrarse durante el tiempo suficiente para permitir al jugador una oportunidad razonable de verificar dicho resultado. Estos requisitos no impiden ofrecer al jugador la opción de omitir la visualización del resultado.
 - i. El resultado del juego deberá ser claro y no dar lugar a interpretaciones erróneas por parte del jugador.
 - ii. Todos los símbolos u objetos del juego deberán mostrarse en su totalidad (es decir, no se permitirán símbolos u objetos mostrados parcialmente).
 - iii. No se mostrarán aquellos resultados no ganadores que el jugador no hubiera tenido oportunidad de obtener mediante el proceso de selección del jugador.
 - iv. En los juegos predeterminados donde el resultado y el premio sean los mismos independientemente de las selecciones del jugador, el juego no mostrará otros valores de premio al finalizar la partida.
 - e) Si el juego está diseñado de tal manera que se otorguen créditos fraccionarios y luego se redondeen al alza o a la baja, dicha función de redondeo deberá informarse claramente al jugador.
 - f) El juego no incitará a los jugadores a intentar recuperar pérdidas, reinvertir ganancias, aumentar sus apuestas ni continuar jugando una vez que el jugador haya indicado su deseo de detenerse.

6.7.2 Independencia del canal de comunicación

Los eventos basados en el azar serán independientes de las características del canal de comunicación—incluyendo, entre otras, el ancho de banda efectivo, la utilización del enlace y la tasa de error de bits— entre la Plataforma de Juegos y el dispositivo remoto del jugador.

- a) Las características del canal de comunicación, o los hashes criptográficos derivados de ellas, podrán utilizarse únicamente como fuente de entropía complementaria para un generador de

números aleatorios (RNG) (por ejemplo, en una implementación de juego demostrablemente justo), siempre que:

- i. Dichas características no constituyan la única fuente de entropía;
 - ii. Su uso no deberá comprometer la integridad, la equidad ni la seguridad del juego; y
 - iii. Su implementación no deberá permitir ninguna alteración de los resultados del juego una vez realizada la selección; y
 - iv. Se deberá informar al jugador sobre dicho uso.
- b) Se deberá informar al jugador cuando las características de estos canales de comunicación puedan tener, o aparentar tener, cualquier otro efecto en el juego, como en la toma de decisiones donde la velocidad sea un factor, la actualización de las pantallas de jackpots acumulados (jackpots) o la desconexión de juegos multijugador.

6.7.3 Probabilidad de Eventos Aleatorios

Para los juegos que incorporen un evento aleatorio o un elemento de azar que afecte a la dinámica o al resultado del juego, la probabilidad matemática de que ocurra cualquier evento de azar en un juego de pago deberá ser constante, salvo que se indique lo contrario en la presentación visual del juego.

6.7.4 Simulación de Objetos Físicos

Cuando un juego incorpore una representación gráfica o una simulación de un objeto físico utilizado para determinar el resultado del juego, los comportamientos mostrados por la simulación deberán ser coherentes con los del objeto real, salvo que se indique lo contrario en la presentación visual del juego. Este requisito no se aplica a las representaciones gráficas o simulaciones utilizadas únicamente con fines de entretenimiento. Se aplicará lo siguiente a la simulación, salvo que se informe de otro modo al jugador:

- a) La probabilidad de que ocurra cualquier evento en la simulación que afecte al resultado del juego deberá ser análoga a las propiedades del objeto físico;
- b) Donde el juego simula objetos físicos múltiples que normalmente se esperaría ser independiente uno del otro basado en las reglas del juego, cada simulación debe ser independiente de otras simulaciones; y
- c) Cuando el juego simule objetos físicos que no tienen memoria de eventos anteriores, el comportamiento de los objetos simulados deberá ser independiente de su comportamiento previo, de modo que no sea adaptativo ni predecible.

6.7.5 Motor de Física

Los juegos pueden utilizar un "motor de física", que es un software especializado que aproxima o simula un entorno físico, incluyendo comportamientos como movimiento, gravedad, velocidad, aceleración, inercia, trayectoria, etc. Un motor de física deberá diseñarse para mantener comportamientos de juego y un entorno de juego coherentes, salvo que la presentación visual del juego indique lo contrario. Un motor de física puede utilizar las propiedades aleatorias de un generador de números aleatorios (RNG) para influir en la dinámica o el resultado del juego; en tal caso, se aplicarán los "Requisitos para Generadores de Números Aleatorios (RNG)".

NOTA: Las implementaciones de un motor de física en un dispositivo de juego se evaluarán caso por caso por el laboratorio independiente de ensayos.

6.7.6 Correlación de Juegos en Vivo

Salvo que se indique lo contrario en la presentación visual del juego, cuando la Plataforma de Juegos ofrezca un juego reconocible como una simulación de un juego en vivo (como póquer, blackjack, ruleta, etc.), las mismas probabilidades asociadas al juego en vivo deberán reflejarse en el juego simulado. Por ejemplo, las probabilidades de obtener un número concreto en la ruleta, cuando la rueda incluye un cero (0) y un doble cero (00), serán de 1 entre 38; las probabilidades de obtener una carta o cartas específicas en el póquer serán las mismas que en el juego presencial.

6.7.7 Límites y truncamiento de ganancias

Salvo que el organismo regulador lo prohíba, un juego puede presentar situaciones en las que las ganancias se limiten o topen a un valor máximo total, independientemente del resultado real del juego que habría generado una ganancia mayor. En tales casos, se aplicará lo siguiente:

- a) El valor máximo total de ganancia se mostrará en créditos o en la moneda local seleccionada para el juego.
- b) El material gráfico deberá describir claramente cómo se aplica el truncamiento o la limitación de las ganancias, incluyendo si las ganancias elegibles se reducen, limitan, recortan o ajustan de cualquier otra forma al valor máximo total de las ganancias.
- c) Cuando la limitación o el tope de ganancias se produzca únicamente en un estado de juego individual o en una secuencia de estados de juego (por ejemplo, ganancias simultáneas, ganancias acumuladas durante una bonificación o función especial, etc.), esto deberá indicarse claramente al jugador.
- d) Debe ser posible obtener el valor máximo total de ganancia anunciado en al menos una de las denominaciones o categorías de apuesta configuradas para el juego.
- e) Cuando se obtenga el valor máximo total de ganancia durante el juego:
 - i. Se indicará explícitamente al jugador en la pantalla del juego que se ha producido dicha limitación o tope de ganancias; y
 - ii. Si el jugador se encuentra en una fase de apuesta de riesgo (tipo "doble o nada") o en un estado de bonificación o función especial, dicho estado de juego finalizará.
- f) Ningún premio anunciado en el juego puede superar el valor máximo total de ganancia (por ejemplo, no se puede anunciar que una combinación ganadora paga 20.000 créditos si el valor máximo total de ganancia es de 10.000 créditos).

6.7.8 Ganancias simultáneas en premios comunes

Cuando varios jugadores compitan por un premio común (por ejemplo, un premio fijo, un jackpot progresivo, un jackpot de bonificación incremental, etc.), la Plataforma de Juegos deberá disponer de medios para identificar y registrar con precisión el orden de las ganancias cuando varios jugadores obtengan el premio común casi simultáneamente, de modo que el importe íntegro del premio común pueda adjudicarse al jugador ganador que lo haya activado primero. Si esto no fuera posible, o si existiera la posibilidad de que varios jugadores ganaran el premio común exactamente al mismo tiempo (por ejemplo, en un juego multijugador), se otorgará el importe íntegro del premio común a cada jugador ganador, a menos que se haya informado al jugador sobre cómo se distribuye dicho premio.

6.8 Porcentajes de Pagos, Probabilidades y Premios que no Son de Dinero en Efectivo

6.8.1 Requisitos de porcentaje de pago

Cada juego con banca propia deberá, en teoría, abonar un mínimo del setenta y cinco por ciento (75%) durante la vida útil prevista del juego, salvo que el organismo regulador disponga lo contrario. Los jackpots progresivos, los jackpots de bonificación incrementales, los créditos o premios promocionales o de bonificación, los premios en especie, etc., no se incluirán en el porcentaje de pago si son externos al juego, a menos que sean necesarios para su funcionamiento.

- a) El requisito de porcentaje mínimo deberá cumplirse para todas las configuraciones de apuesta habilitadas.
 - i. Si un juego se utiliza de forma continua bajo una categoría de apuesta, configuración de juego, etc., específica durante toda su vida útil, se cumplirá el requisito de porcentaje mínimo.
 - ii. Salvo que las reglas del juego dispongan lo contrario, el juego no adaptará su retorno al jugador (RTP) en función de los pagos anteriores.
 - iii. Cualquier implementación de truncamiento o limitación de ganancias no deberá reducir el RTP por debajo del valor del requisito de porcentaje mínimo.
- b) Los juegos que puedan verse afectados por la habilidad o la estrategia del jugador deberán cumplir el requisito de porcentaje mínimo al utilizar un método de juego óptimo que proporcione el mayor RTP durante un período de juego continuo.
- c) En el caso de los jackpots progresivos y los jackpots de bonificación incrementales utilizados en los cálculos del RTP del juego, el requisito de porcentaje mínimo deberá cumplirse utilizando los parámetros más bajos disponibles para el jackpot durante la vida útil prevista del juego.
- d) Cuando el organismo regulador lo permita para juegos que no cumplan con los requisitos de porcentaje mínimo mencionados anteriormente (por ejemplo, juegos de tarjetas de rasca y gana electrónicos o juegos de sorteo de lotería), se deberá mostrar al jugador el RTP mínimo del juego, el cual deberá cumplir con los requisitos de "Visualización del Retorno al Jugador (RTP)".

NOTA: El laboratorio de ensayo independiente indicará el porcentaje de retorno mínimo y máximo del juego en el informe de evaluación o certificación, salvo que se indique lo contrario. La incorporación de premios adicionales a un juego puede requerir una reevaluación del porcentaje de retorno, teniendo en cuenta el valor del premio y, posiblemente, otros factores. El laboratorio de ensayo independiente reevaluará el porcentaje de retorno de un juego cuando así se le solicite. A discreción del organismo regulador, el laboratorio de ensayo independiente podrá aplicar un método alternativo para el cálculo del porcentaje de retorno.

6.8.2 Pantalla del Retorno al Jugador (RTP)

A su discreción, una entidad regulatoria puede optar por exigir que la ilustración de arte contenga el RTP para cada juego de banca local. Si se muestra el RTP, se cumplirán los siguientes requisitos:

- a) La información visual deberá explicar detalladamente cómo se determinó el RTP mostrado (es decir, si es mínimo, máximo, promedio, etc.) y, por consiguiente, cómo puede el jugador alcanzarlo (es decir, los requisitos de apuesta). Si no se proporciona ninguna explicación, el RTP mostrado deberá corresponder al mismo valor para todas las categorías de apuesta (es decir, mínimo = máximo = promedio).
- b) Para los juegos que puedan verse influidos por la habilidad o la estrategia del jugador, el RTP mostrado deberá basarse en un método de juego anunciado específicamente en las reglas del

juego (por ejemplo, el uso de una función de consejos para el jugador) o en un método de juego óptimo que pueda deducirse de dichas reglas.

- c) Para los juegos que ofrezcan jackpots progresivos o jackpots de bonificación acumulativos:
 - i. El RTP mostrado deberá incluir la contribución variable de dichos jackpots en el cálculo del RTP global del juego; o bien
 - ii. La contribución variable de dichos jackpots deberá calcularse y mostrarse por separado del RTP del resto del juego.
- d) Para los juegos que ofrezcan estados intermedios que requieran apostar créditos adicionales, el RTP mostrado deberá tener en cuenta que se ha realizado una apuesta adicional, a menos que se indique lo contrario.
- e) Si el RTP mostrado representa el RTP real, se deberá informar sobre el número de partidas asociadas a dicho cálculo, así como el período en el que se desarrollaron dichas partidas.

6.8.3 Probabilidades anunciadas del premio máximo

Cada premio máximo anunciado explícitamente deberá estar disponible para que un jugador pueda ganarlo. La probabilidad de ganar cada premio máximo anunciado explícitamente —basado total o parcialmente en el azar— deberá ser de al menos una entre cien millones (100.000.000) de partidas, a menos que el diseño gráfico del juego muestre de forma destacada al jugador las probabilidades reales de ganar dicho premio máximo, o un mensaje indicando que las probabilidades de ese premio superan este valor (p. ej., "Las probabilidades de activar XXX superan una entre 100 millones").

- a) El grupo de premios principales anunciados explícitamente, cada uno de los cuales deberá cumplir con este requisito de probabilidades, consta de lo siguiente:
 - i. El jackpot progresivo o premio acumulado incremental más alto anunciado explícitamente;
 - ii. El premio más alto anunciado explícitamente que no sea un jackpot, el cual puede consistir en créditos o mercancía;
 - iii. El multiplicador único (o elemento similar) más alto anunciado explícitamente; y
 - iv. Premios, incluidos los premios acumulados, anunciados explícitamente en cualquier mensaje de atracción o reclamo integrado en el diseño gráfico del juego (p. ej., "gana hasta XXX").
- b) Este requisito de probabilidades se aplica a cualquier importe de premio anunciado explícitamente, al resultado o mecanismo específico mediante el cual se obtiene, y a todas las categorías de apuesta elegibles para ganar dicho premio.
- c) Este requisito de probabilidades no se aplica a:
 - i. Créditos y/o premios promocionales o de bonificación;
 - ii. Combinaciones ganadoras múltiples cuando no se anuncia explícitamente un importe de premio acumulado específico para dichas combinaciones;
 - iii. Capturas de pantalla que contengan ejemplos de premios en el diseño gráfico, los cuales estén claramente indicados y presentados como ejemplos para explicar la funcionalidad; y
 - iv. Cualquier mensaje informativo en "letra pequeña", que suele mostrarse junto a otro texto del diseño gráfico que explica el juego en general o las reglas en la sección de información ("acerca de") al final del diseño.
- d) Cuando el premio acumulado no se anuncia explícitamente, este requisito de probabilidades no se aplica a:
 - i. El total acumulado de múltiples premios anunciados explícitamente ganados conjuntamente en una misma partida; y
 - ii. El total acumulado de múltiples apariciones del mismo premio anunciado explícitamente en una misma partida, incluso mediante el uso de un estado de bonificación o función especial.

- e) Si el premio máximo anunciado explícitamente puede obtenerse dentro de un estado de bonificación o función especial, los cálculos de probabilidades deberán incluir tanto la probabilidad de activar dicho estado como la probabilidad de conseguir el premio.
- f) Para los cálculos de probabilidades:
 - i. Las probabilidades se combinarán únicamente cuando el mismo premio máximo anunciado explícitamente se obtenga mediante variaciones equivalentes del mismo mecanismo (p. ej., con y sin símbolos de sustitución o comodines, o permutaciones de resultados equivalentes); y
 - ii. Los premios que tengan el mismo valor pero que se obtengan mediante mecanismos, estados del juego o eventos distintos (por ejemplo, el estado del juego base frente al estado de bonificación o función especial) se tratarán como premios separados y se evaluarán de forma independiente.
- g) Cuando las decisiones del jugador influyan en la probabilidad de ganar un premio máximo anunciado explícitamente, los cálculos de probabilidades deberán basarse en un método de juego óptimo que maximice la frecuencia esperada de obtención de dicho premio.

6.8.4 Limitación de Premios

Las limitaciones relativas a los importes de los premios —en sustitución de premios en especie, rentas vitalicias o planes de pago— deberán explicarse claramente al jugador en la temática del juego que ofrezca dicho premio.

6.9 Requisitos de bonos/funciones

6.9.1 Requisitos generales de bonificaciones y funciones especiales

No es posible definir requisitos para todos los tipos imaginables de estados de bonificación o función especial que puedan desarrollarse con el tiempo. Los siguientes requisitos se aplican a los estados de bonificación o función especial de uso común:

- a) Los elementos visuales deben describir claramente las reglas de cada estado de bonificación o función especial antes de comenzar el juego y, cuando sea pertinente para el estado actual, durante el desarrollo del mismo. Estas reglas incluyen, entre otras:
 - i. Todas las apuestas aplicables, las decisiones del jugador, las reglas especiales y las instrucciones;
 - ii. Los posibles premios, combinaciones o eventos ganadores, rangos de multiplicadores, pagos adicionales y condiciones de pago modificadas;
 - iii. Cualquier símbolo u objeto especial del juego, incluidos los símbolos de dispersión (scatter), sustitutos y comodines (wilds); y
 - iv. Cuando los premios o pagos adicionales se multipliquen o se basen de otro modo en el importe de la apuesta, si el cálculo se realiza sobre cada apuesta individual, sobre el importe total apostado o sobre otra base definida.
- b) El juego debe definir claramente todos los patrones de activación y cualquier otra condición necesaria para iniciar un estado de bonificación o función especial, así como el comportamiento del juego cuando dichas activaciones se produzcan durante un estado de bonificación o función especial ya activo (por ejemplo, reactivación, premios adicionales o ausencia de nuevas activaciones).

- c) A menos que se informe de lo contrario al jugador, el juego no ajustará la probabilidad de activar un estado de bonificación o función especial en función del historial de premios obtenidos en partidas anteriores.
- d) Si un estado de bonificación o función especial no se activa de forma aleatoria, el juego debe mostrar al jugador información suficiente para indicar el estado actual del proceso de activación de dicha bonificación o función especial.
- e) El juego debe dejar claro al jugador que se encuentra en un estado de bonificación o función especial, así como las reglas aplicables a dicho estado y las diferencias con respecto al juego base.
- f) El estado de bonificación o función especial no debe presentarse de manera que induzca a error al jugador.
- g) Si un juego ofrece un estado de bonificación o función especial que permite al jugador retener uno o más rodillos, cartas o símbolos para una nueva jugada o extracción, o en el que los rodillos, cartas o símbolos se retienen automáticamente:
 - i. Los rodillos, cartas o símbolos retenidos deberán indicarse claramente;
 - ii. Se deben indicar claramente los criterios para dichas retenciones; y
 - iii. Se debe explicar claramente al jugador el método para modificar las retenciones.
- h) Si una fase de bonificación o función especial consta de múltiples jugadas o eventos (p. ej., giros, manos o extracciones):
 - i. Se mantendrá y mostrará un contador que indique el número de jugadas o eventos asignados inicialmente y, posteriormente, el número de jugadas o eventos restantes, el número de jugadas o eventos completados o una representación equivalente del progreso durante la fase de bonificación o función especial; y
 - ii. El resultado de cada jugada o evento deberá mostrarse durante el tiempo suficiente para permitir al jugador verificar razonablemente dicho resultado.
- i) Si los premios obtenidos durante una fase de bonificación o función especial se acumulan en un contador de ganancias temporal, en lugar de transferirse directamente al contador de créditos o al saldo de la cuenta del jugador:
 - i. El contador de "ganancia" temporal deberá mostrarse durante la fase de bonificación o función especial; y
 - ii. El juego deberá transferir todos los fondos del contador de "ganancia" temporal al contador de créditos o al saldo de la cuenta del jugador al finalizar la partida.
- j) Si el juego finaliza prematuramente una fase de bonificación o función especial, el motivo deberá indicarse explícitamente al jugador en la pantalla del juego (p. ej., se ha alcanzado el valor máximo de ganancia total).
- k) El juego deberá describir claramente cualquier función o característica que permita al jugador omitir el desarrollo normal de la partida o alterar de otro modo el acceso a una fase de bonificación o función especial. Esto incluye opciones que permiten el acceso directo a dicha fase o modifican la probabilidad de activarla mediante la compra de acceso o un aumento de la apuesta. Las reglas deberán detallar explícitamente la mecánica, el coste y el impacto de estas funciones (p. ej., RTP, valores de los premios y probabilidades, etc.).

NOTA: Consulta la sección «Apuestas adicionales durante una partida» de este capítulo para conocer los requisitos específicos y complementarios relativos a los estados de bonificación o funciones especiales que exigen apostar fondos adicionales para poder participar.

6.9.2 Selección o interacción del jugador en estados de bonificación o funciones especiales

En las fases de bonificación o funciones especiales que requieran selección o interacción por parte del jugador, queda prohibido realizar selecciones o iniciar el juego automáticamente, a menos que el

juego cumpla uno de los requisitos enumerados a continuación y explique el mecanismo de selección o inicio automático en la interfaz gráfica:

- a) Se presenta al jugador una opción y este confirma expresamente su intención de que el juego inicie automáticamente la fase de bonificación o función especial mediante la pulsación de un botón u otra interacción;
- b) La fase de bonificación o función especial ofrece una única opción al jugador (p. ej., pulsar un botón para girar una ruleta). En este caso, la fase puede iniciarse automáticamente tras un periodo de espera de al menos diez segundos o el plazo especificado por el organismo regulador; o
- c) La fase de bonificación o función especial se ofrece como parte de una bonificación comunitaria que involucra a dos o más jugadores, donde el retraso en la selección o en el inicio del juego afectaría directamente a la capacidad de otros jugadores para continuar con su propia fase de bonificación o función especial. Antes de realizar selecciones o iniciar automáticamente una bonificación comunitaria, se deberá informar al jugador del tiempo restante para efectuar su elección o iniciar el juego.

6.9.3 Funciones de acumulación de fichas/símbolos

Cuando un juego requiera la acumulación de fichas o símbolos para activar una fase de bonificación o función especial, o para ganar un premio, se aplicarán los siguientes requisitos:

- a) La interfaz gráfica deberá indicar claramente:
 - i. Cada evento o condición que conduzca a la acumulación de fichas o símbolos;
 - ii. El número de fichas o símbolos acumulados con cada aparición del evento o condición;
 - iii. El número de fichas o símbolos necesarios para activar el estado de bonificación o función especial, o para obtener el premio;
 - iv. El número de fichas o símbolos acumulados actualmente, o la cantidad que falta por recopilar;
 - v. Si la acumulación se mantiene a lo largo de varias apuestas, juegos, sesiones de juego o eventos desencadenantes; y
 - vi. Cualquier evento o condición en virtud de la cual las fichas o símbolos acumulados se modifiquen, se pierdan o, de cualquier otra forma, no se mantengan.
- b) El juego deberá describir claramente cualquier evento o condición bajo la cual no se acumulen fichas o símbolos durante un estado de bonificación o función especial, o durante cualquier otro estado del juego que normalmente daría lugar a dicha acumulación;
- c) Cuando la acumulación de fichas o símbolos se produce a lo largo de varias partidas, o cuando el juego utiliza una acumulación cíclica, percibida o de carácter meramente visual que no se guarda ni se conserva para partidas futuras:
 - i. La probabilidad de obtener fichas o símbolos iguales no disminuirá a medida que avance la partida, salvo que se indique lo contrario al jugador; y
 - ii. El juego no deberá dar a entender que el hecho de haber jugado anteriormente, de seguir jugando, el importe de la apuesta o la estrategia del jugador aumenten la probabilidad de activar el estado de bonificación o función especial, ni de ganar el premio, a menos que dicho efecto esté respaldado por las reglas del juego y se comunique claramente al jugador.
- d) Si el juego requiere la recopilación de subfichas o subsímbolos para obtener una ficha o símbolo, los requisitos de esta sección se aplicarán al proceso de acumulación de dichas subfichas o subsímbolos, según corresponda, interpretándose las referencias a la activación de un estado de

bonificación o función especial, o a la obtención de un premio, como la obtención de una ficha o símbolo.

6.9.4 Bono Comunitario

Los bonos comunitarios, donde los jugadores colaboran y/o compiten por un premio compartido, deberán:

- a) Incluir una descripción adecuada de las reglas que rigen cada bono comunitario, cada pago y cualquier condición relativa a la elegibilidad del jugador para obtener dicho bono;
- b) Mostrar de forma continua y visible la elegibilidad del jugador para un bono comunitario, independientemente del número de créditos en el juego. Por ejemplo, si al jugador le quedan treinta segundos de tiempo de elegibilidad pero se ha quedado sin créditos, el juego seguirá mostrando un temporizador de cuenta atrás y descontando los segundos restantes; y
- c) Para los bonos de la comunidad que no dependen de la cantidad de créditos disponibles, alerta al jugador de su elegibilidad continua independientemente de si el jugador tiene créditos restantes en el juego.

6.9.5 Funciones de persistencia

Una función de persistencia se asocia a un atributo único (p. ej., ID de cuenta del jugador, ID de temática del juego, ID de tabla de pagos, etc.) e incorpora estados persistentes, comportamientos metamórficos, características que no son independientes de partidas anteriores o funciones que permiten progresar hacia la obtención de mejoras en el juego y/o bonos mediante el logro de un resultado de juego específico. Estas opciones adicionales pasan a estar disponibles cuando el jugador alcanza umbrales o estados de juego concretos definidos para la partida. Cada resultado designado hace avanzar el estado de la función de persistencia.

- a) La función de persistencia reconocerá un atributo concreto con el fin de restaurar los umbrales de persistencia o estados de juego alcanzados anteriormente durante cada visita posterior al juego;
- b) La función de persistencia incluirá en sus pantallas de ayuda una descripción clara de cada función o característica relacionada con la persistencia, así como las reglas aplicables, incluyendo cómo se mantienen los umbrales de persistencia o los estados de juego, las condiciones bajo las cuales el progreso puede reiniciarse o caducar, y cómo el jugador puede restaurar los umbrales o estados alcanzados previamente;
- c) Se notificará al jugador cada vez que se alcance un umbral de persistencia o un estado de juego;
- d) La función de persistencia no se diseñará de manera que induzca a error al jugador respecto a la progresión, las condiciones de reinicio o la probabilidad de alcanzar umbrales de persistencia o estados de juego;
- e) Cuando corresponda, las reglas del juego indicarán cualquier restricción específica de la función de persistencia, incluidas las limitaciones vinculadas a las condiciones de activación que puedan alterar o anular los umbrales de persistencia o los estados de juego; y
- f) Cuando una función de persistencia pueda mantenerse de forma permanente o indefinida, el juego deberá cumplir los requisitos aplicables en materia de porcentaje teórico de pago, cuotas y probabilidad de premio para cada umbral, nivel o estado del juego accesible para el jugador, salvo que el organismo regulador apruebe lo contrario y se comunique claramente al jugador.

6.9.6 Funciones para reanudar el juego desde una partida guardada

La función de reanudación desde un punto guardado (play from save) se utiliza en algunos diseños de juegos en los que la complejidad aumenta o se añaden elementos adicionales a medida que avanza la partida. Además, esta función permite al jugador guardar la partida en puntos críticos (es decir, puntos de guardado), normalmente tras haber logrado algún objetivo o meta. El jugador puede reanudar la partida desde ese punto en otro momento y continuar hacia el siguiente objetivo. Para el juego basado en puntos de guardado (play from save), se aplican los siguientes requisitos:

- a) Los premios otorgados o disponibles al alcanzar un punto de guardado deberán definirse claramente y mostrarse al jugador antes de realizar cualquier apuesta. Si existe la posibilidad de obtener un premio de tipo aleatorio, los detalles y todos los pagos posibles deberán mostrarse al jugador antes de comenzar la partida;
- b) El juego debe proveer una notificación apropiada al jugador siempre que un punto diseñado de guardado es alcanzado durante el juego;
- c) Si las reglas del juego o los premios cambian al alcanzar distintos niveles durante la actividad de juego basado en puntos de guardado, dichos cambios deberán mostrarse claramente al jugador antes de comenzar la partida; y
- d) Si el estado de la partida guardada no se mantiene indefinidamente, el juego deberá informar al jugador sobre cualquier limitación o caducidad de los datos almacenados para su uso en la continuación del juego en un momento posterior.

6.9.7 Funciones previas al juego

Cuando se ofrezca al jugador una función previa a la partida que pueda afectar a los premios disponibles, a la probabilidad de obtener dichos premios o a cualquier otra condición del juego durante el resto de la partida, se aplicarán los siguientes requisitos:

- a) Se deberá ofrecer al jugador la opción de participar o no en la función previa a la partida antes de que esta comience;
- b) Las reglas, los premios aplicables, las probabilidades de premio, las condiciones del juego y el efecto de cada opción de la función previa a la partida deberán comunicarse claramente al jugador antes de que seleccione dicha opción;
- c) El premio, las probabilidades de premio o la condición del juego mostrados o indicados por la función previa a la partida se aplicarán de conformidad con la información comunicada al jugador; y
- d) Salvo que se informe lo contrario al jugador, la función previa a la partida no ajustará, compensará, retendrá ni detraerá premios, probabilidades de premio u otras condiciones del juego basándose en resultados anteriores.

6.9.8 Funciones de Doblarse / Arriesgarse

Los siguientes requisitos aplican a los juegos que ofrecen alguna forma de la función de doblarse o arriesgarse una vez finalizada una partida principal ganadora, en la que el jugador puede arriesgar la totalidad o parte de la cantidad ganada en dicha partida para tener la oportunidad de aumentar dicha cantidad. Estos tipos de juegos pueden usar terminología alternativa como "Triplicarse" o "Tomar un Riesgo" para describir una función de doblarse o arriesgarse:

- a) Todas las instrucciones relativas a la función de doblar o apostar (double-up/gamble) deberán figurar claramente en el diseño gráfico del juego y ser accesibles sin necesidad de activar dicha función, incluyendo:
 - i. El número máximo de intentos de doblar/apostar disponibles o el límite de premio que el jugador puede ganar; y
 - ii. Cualquier condición del juego bajo la cual la función de doblar/apostar no esté disponible o finalice.
- b) Todas las referencias a la función de doblar/apostar dentro del juego deberán utilizar una terminología que no dé lugar a interpretaciones erróneas que indiquen otra característica o estado del juego.
- c) La función de doblar/apostar deberá tener un RTP (retorno teórico al jugador) que sea:
 - i. Del cien por cien (100 %), salvo que se indique claramente lo contrario al jugador; e
 - ii. Independiente del RTP teórico del juego principal, sin afectar al mismo.
- d) El acceso para la bonificación doblarse/arriesgarse sólo podrá ocurrir al finalizar un juego primario base ganador.
 - i. El jugador deberá tener la opción de decidir si desea participar o no en la función de doblar/apostar.
 - ii. Solo los importes ganados en el juego principal podrán utilizarse para apostar en la función de doblar/apostar (es decir, no es posible apostar fondos procedentes del contador de crédito o del saldo de la cuenta del jugador en dicha función).
- e) Si la función de doblar/apostar ofrece al jugador la posibilidad de elegir entre varios multiplicadores, la pantalla deberá mostrar claramente:
 - i. El rango de opciones y los pagos correspondientes; y
 - ii. Qué multiplicador ha sido seleccionado.
- f) Cuando la función de doblar/apostar finalice antes de alcanzar el número máximo de intentos disponibles o el límite de premio, el motivo deberá indicarse explícitamente al jugador en la pantalla del juego.

6.9.9 Funciones de Premios Misteriosos

Si el juego ofrece un "premio misterioso" (mystery award) o un valor de premio aleatorio, cuyo importe exacto no se muestra al jugador, deberá visualizarse la siguiente información para cada premio misterioso o valor de premio aleatorio:

- a) El importe mínimo del premio, salvo que la cantidad mínima que podría otorgarse sea cero;
- b) El importe máximo del premio que podría otorgarse; y
- c) Si el valor del premio depende de las cantidades apostadas o de otros factores, las condiciones relativas a dicho valor.

6.9.10 Funciones previas a la revelación

Cuando un juego ofrezca una función que muestre, revele, permita previsualizar o ponga a disposición del jugador de cualquier otra forma el resultado, el premio o la pérdida de un juego o el estado del mismo antes de que el jugador realice una apuesta u otra consideración necesaria, se aplicarán los siguientes requisitos:

- a) El material gráfico deberá describir claramente la función de pre-revelación antes de su uso, incluyendo:

- i. El resultado revelado previamente y cualquier premio asociado;
 - ii. Si el resultado revelado previamente se aplica a los juegos o estados de juego actuales o futuros;
 - iii. Si, tras la revelación, el jugador puede rechazar, anular, modificar sus selecciones o dar por terminada la sesión de juego; y
 - iv. El efecto de finalizar la sesión de juego o de modificar el importe de la apuesta, las opciones de apuesta u otras selecciones del jugador tras la revelación, incluyendo si dichas acciones pueden alterar el resultado revelado previamente.
- b) El resultado revelado previamente no podrá modificarse, sustituirse, volver a aleatorizarse, reordenarse, omitirse, descartarse ni consumirse tras su revelación, salvo que dicha acción se comunique explícitamente al jugador, esté permitida por las reglas del juego y quede registrada en el historial del juego.

6.10 Jackpots progresivos y jackpots de bonificación incrementales

6.10.1 Declaración General

Esta sección se aplica a los premios monetarios o "pagos de jackpot" (jackpot) que aumentan en función del desarrollo del juego, de la siguiente manera:

- a) Los jackpots progresivos aumentan en función de las cantidades apostadas en el juego.
- b) Los jackpots de bonificación incrementales funcionan de manera idéntica a los jackpots progresivos, salvo que aumentan en función de que se produzca una o varias condiciones específicas establecidas en las reglas del juego, en lugar de —o además de— aumentar según los importes apostados.

NOTA: Esta sección no se aplica a: la concesión de créditos promocionales o de bonificación sujetos a restricciones; estados de bonificación o funciones especiales que ofrezcan premios susceptibles de aumentar a lo largo de un único ciclo de juego; premios estáticos cuyas probabilidades de obtención varíen durante el transcurso del juego; funciones de persistencia que se incrementen a medida que avanza el juego (p. ej., número de estados de bonificación o funciones especiales, multiplicadores, diversos logros, fichas, símbolos u otros eventos acumulados para activar un estado de bonificación o función especial, etc.); ni a "niveles" de premios estáticos que puedan obtenerse en función de la experiencia o los logros del jugador.

6.10.2 Pantalla de Jackpot

La pantalla del jackpot deberá ser visible para todos los jugadores elegibles y mostrará el importe actual del premio o "pago" de cada jackpot —ya sea en créditos o en la moneda local— a todos aquellos que estén participando en un juego que pueda activar dicho jackpot. Si el jackpot ofrece un "pago de jackpot misterioso" (mystery jackpot) en el que el importe real del premio no se muestra al jugador, se aplicarán las disposiciones relativas a las "Funciones de Premio Misterioso".

- a) A medida que continúe el juego, el valor actual del pago del jackpot correspondiente a cada jackpot deberá actualizarse en la pantalla del jackpot al menos cada treinta (30) segundos a partir del evento incremental de juego, de manera que refleje razonablemente el monto real del jackpot. Se permite el uso de odómetros u otros indicadores con actualización a "pasos marcados".
- b) Cuando la visualización del jackpot tenga una limitación máxima de visualización (es decir, solo pueda mostrar un cierto número de dígitos):

- i. Se deberá establecer un límite máximo de pago del jackpot ("tope"), salvo en los casos en que el monto máximo mostrado funcione como dicho límite.
- ii. Se cumplirán los requisitos relativos a los "límites máximos de pago del jackpot".

NOTA: Cada pago de jackpot (jackpot) deberá mostrarse con la mayor precisión posible, teniendo en cuenta las limitaciones derivadas de los retrasos y latencias de comunicación.

6.10.3 Información sobre el pago máximo de jackpots

Si el jackpot cuenta con un límite máximo de pago o "tope", una vez que el pago alcance dicho límite, permanecerá en ese valor hasta que sea otorgado a un jugador.

- a) Todas las contribuciones adicionales tras alcanzar el importe máximo se acreditarán en un fondo excedente o de desviación, salvo que el organismo regulador especifique lo contrario.
- b) El importe máximo, si se comunica al jugador, deberá ser exacto.
- c) En los casos en que el juego implemente una limitación o tope de ganancias, el importe máximo del jackpot deberá ser inferior o igual al valor total máximo de ganancia posible.

6.10.4 Descripciones de los premios acumulados (jackpots)

Las descripciones de los jackpots, incluida cualquier información escrita, gráfica o sonora, deberán ser accesibles para el jugador sin necesidad de depositar fondos ni de realizar una apuesta; esto incluye información sobre todas las apuestas que cualifican, los posibles resultados ganadores y las combinaciones, según corresponda. Asimismo, para cada jackpot deberá estar disponible para el jugador la siguiente información, ya sea en los elementos visuales del juego o en las reglas del mismo:

- a) Las imperfecciones del medio de comunicación para el juego y cómo puede afectar a los jugadores en relación con el jackpot;
- b) Cualquier límite máximo de pago o "tope" y/o límite de tiempo aplicable al jackpot;
- c) Cómo se financia y determina el jackpot; y
- d) Cualquier retirada del jackpot, ya sea programada o no, incluyendo el modo en que se gestionan los importes de contribución pendientes para garantizar la equidad hacia el jugador.

6.10.5 Probabilidades del jackpot

Las probabilidades de ganar el jackpot más alto anunciado explícitamente —basadas total o parcialmente en el azar— deberán cumplir con el requisito de "Probabilidades" especificado anteriormente en este capítulo. En el caso de jackpots compartidos, salvo que se informe claramente de lo contrario al jugador, cada juego deberá ofrecer probabilidades equivalentes de ganar cada jackpot anunciado explícitamente, ajustadas según la denominación de la apuesta. Por ejemplo, las probabilidades se mantendrán equivalentes en juegos de denominación múltiple en función del valor total de la apuesta monetaria del jugador. Se admite un margen de tolerancia del uno por ciento (1%) para determinar la equivalencia de las probabilidades.

NOTA: La tolerancia se calcula obteniendo todos los valores esperados asociados para cada nivel de cada apuesta monetaria total, determinando el valor esperado mediano, identificando la diferencia máxima entre cualquier valor esperado y el valor esperado mediano, y dividiendo la diferencia máxima por el valor esperado mediano

6.10.6 Desviación del Jackpot

Se puede usar un esquema de desvío de jackpot, donde una parte de las contribuciones del jackpot se desvían a otro fondo o "fondo de desvío" para ser utilizado según sea necesario por el diseño del jackpot (por ejemplo, el fondo de desvío puede agregarse al valor de reinicio del siguiente jackpot o usarse para pagar ganancias simultáneas de un jackpot).

- a) Se podrá implementar un esquema de desvío de jackpot de modo que no tenga una expectativa matemática de infinito.
- b) Los pozos de desvío no se truncarán. Se contabilizarán las contribuciones desviadas una vez que el grupo de desviación haya alcanzado su límite superior.
- c) Cuando se utiliza un desvío de fondo para financiar el valor de reinicio de un jackpot, el valor de reinicio asumirá un desvío de fondo vacío para los efectos de los cálculos del RTP.

6.10.7 Jackpot Activado por Misterio

Los jackpots de activación misteriosa (mystery-triggered jackpots) se otorgarán en función de un evento aleatorio (por ejemplo, activación aleatoria en cada jugada, activación una vez que el pago del jackpot alcance un umbral de activación oculto seleccionado al azar, etc.). Para aquellos jackpots de activación misteriosa que utilicen un umbral de activación oculto para determinar cuándo se otorga el premio, dicho umbral deberá:

- a) Ser seleccionado aleatoriamente al inicio y cada reinicio del jackpot. El límite de activación oculto seleccionado será el rango del valor de inicio o del valor de reinicio hasta el importe máximo; y
- b) Permanecer desconocido en todo momento. No será posible acceder ni conocer el umbral de activación oculto en ningún momento mientras el jackpot esté activo.

6.10.8 Ganancias del Jackpot

El jackpot puede ser otorgado en base a la obtención de símbolos ganadores, o por otros criterios, tales como el jackpot originado por misterio, jackpot "bad-beat", etc. Cuando un jackpot se desencadena:

- a) Un jugador ganador será notificado de la obtención del jackpot progresivo y del pago correspondiente al jackpot.
 - i. Al final del juego si es interno al juego; o
 - ii. Dentro de los treinta segundos desde que se reconoce el activador del jackpot, si es otorgado por un controlador de jackpot externo,
- b) Las contribuciones al jackpot no se perderán. Los pagos del jackpot, una vez adjudicados, no se redondearán a la baja ni se truncarán, a menos que el importe resultante del redondeo a la baja o del truncamiento se transfiera al importe de reinicio.
- c) Cuando esté en uso, el pago del jackpot se puede agregar al contador de crédito del jugador si:
 - i. El contador de crédito se mantiene en el formato del monto en moneda local;
 - ii. El pago del jackpot se incrementa en montos de créditos completos; o
 - iii. El pago del jackpot en formato del monto en moneda local se convierte adecuadamente en créditos tras la transferencia al medidor de crédito de una manera que no engañe al jugador.
- d) El pago del jackpot se actualizará al valor de reinicio y continuará con las operaciones normales.

NOTA: Un jackpot puede desactivarse o retirarse en el momento en que se gana, si el juego estaba configurado para desactivarse automáticamente o para establecer en su lugar un premio que no aumenta.

6.10.9 Intercambio de Niveles de Jackpot

En el caso de los juegos que ofrecen varios niveles de jackpot, cuando una sola combinación ganadora puede evaluarse como más de una de las combinaciones disponibles de la tabla de pagos, a menos que se defina explícitamente lo contrario en las reglas del juego, el jugador siempre recibirá el valor más alto posible en función de todas las combinaciones con las que el resultado pueda correlacionarse (por ejemplo, si se concede el "Jackpot A" por cinco ases en una línea de pago y el "Jackpot B" por cuatro ases en una línea de pago, y "Jackpot B" tiene un jackpot mayor que "Jackpot A", el jugador recibirá el pago del jackpot para "Jackpot B" si el jugador obtiene un resultado de cinco ases en una línea de pago).

6.10.10 Cambios a los parámetros del jackpot

Se aplican los siguientes requisitos para modificar los valores de los parámetros del jackpot una vez que el pago actual del jackpot ya ha recibido contribuciones de los jugadores, y sin necesidad de desactivarlo o retirarlo:

- a) Para jackpots con una tasa de incremento configurable que afecte al RTP de los juegos, los cambios en la tasa de incremento no podrán entrar en vigor hasta que se gane el jackpot actual, a menos que exista un método fiable para conciliar dichos cambios;
- b) Para jackpots con un límite máximo configurable que no afecte al RTP de los juegos, los cambios en el límite máximo solo podrán establecerse por encima del importe actual del jackpot. Alternativamente, los cambios en el límite máximo no entrarán en vigor hasta que se gane el jackpot actual;
- c) Los cambios en los parámetros no disminuirán las probabilidades de ganar el jackpot actual;
- d) Para los jackpots activados por misterio que utilizan un límite de activación oculto para determinar la ganancia del jackpot:
 - i. El límite de activación oculto se volverá a seleccionar al modificar cualquier parámetro que pueda dar lugar a una activación inmediata debido a la modificación; y
 - ii. El límite de activación oculto reselectionado estará en el rango del pago del jackpot actual hasta el límite (tope) y no dará lugar a una activación sin ninguna contribución después de la modificación.

6.10.11 Transferencias y modificaciones de jackpot

Deberá existir un medio seguro para transferir o combinar contribuciones procedentes de un jackpot desactivado o retirado (así como cualquier fondo de excedente o de desviación específico de dicho jackpot), corregir errores relacionados con un jackpot o atender cualquier otra circunstancia requerida por el organismo regulador.

6.10.12 Desactivación del Jackpot

En los casos en que se desactive un jackpot (p. ej., por intervención del operador, condición de error, vencimiento del plazo, etc.), se aplicarán los siguientes requisitos:

- a) Se mostrará un mensaje apropiado a los jugadores afectados indicando que el jackpot no está disponible;
- b) Para los juegos con banca (operados por la casa), si ya no se cumple el requisito de porcentaje mínimo especificado en la sección "Requisitos de porcentaje de pago" cuando el jackpot no está disponible, los juegos afectados deberán desactivarse.
- c) No será posible que el pago del premio gordo se incremente o gane mientras se encuentre en este estado; y
- d) Al reanudar el jackpot desde el estado de desactivación, será posible retornar el jackpot con los mismos parámetros que antes de la desactivación, incluido el pago del jackpot. El límite de activación oculto, si se usa para determinar la ganancia del jackpot para un jackpot activado por misterio, solo se puede volver a seleccionar si el límite reseleccionado está en el rango del pago del jackpot actual hasta el tope.

6.11 Modos de Juego Alternativos

6.11.1 Juego gratuito/Modo de demostración

El modo de juego gratuito o de demostración permite al jugador simular una partida sin coste alguno, principalmente con el fin de aprender o comprender la mecánica del juego. Si la Plataforma de Juegos o el juego admiten un modo de juego gratuito o de demostración, se aplicarán los siguientes requisitos:

- a) El modo de juego gratuito o de demostración deberá reflejar fielmente el funcionamiento normal de un juego de pago. Las partidas en este modo no deberán inducir a error al jugador sobre la probabilidad de obtener los premios disponibles en la versión de pago del juego;
- b) El modo de juego gratuito o de demostración deberá mostrarse de forma destacada para que el jugador sepa en todo momento si dicho modo está activo;
- c) El modo de juego gratuito o de demostración no deberá modificar los fondos del jugador disponibles para apostar. Se permite un sistema de contabilidad específico para este modo, siempre que los indicadores lo señalen claramente;
- d) El modo de juego gratuito o de demostración finalizará cuando el jugador decida salir de dicho modo o cuando concluyan las partidas en este modo; y
- e) Al salir del modo de juego libre o de demostración, el jugador deberá regresar a un estado previo adecuado.

NOTA: Las partidas de pago realizadas con créditos obtenidos mediante una oferta de bonificación o promoción no se consideran parte del modo de juego gratuito o de demostración.

6.11.2 Modo de Jugar Automáticamente

El modo de jugar automáticamente le permite que un juego coloque apuestas automáticamente sin la interacción del jugador, una vez que una denominación, apuesta, y otros atributos del juego han sido seleccionados por el jugador. Si el juego tiene un modo de auto jugar, las siguientes reglas aplicarán:

- a) El modo de juego automático (autoplay) deberá configurarse de forma segura a nivel de la Plataforma de Juegos o del propio juego, utilizando una función que, atendiendo a las preferencias de la jurisdicción:

- i. Permita o restrinja la disponibilidad del modo de juego automático; y
 - ii. Cuando sea compatible, controle el número máximo de partidas automáticas, la apuesta máxima por partida, el total máximo apostado, el total máximo de pérdidas y/u otras opciones del juego;
- b) El jugador deberá activar manualmente el modo de juego automático (es decir, no estará activado por defecto);
- c) Cualquier opción del jugador admitida por el juego deberá mantener las mismas selecciones predeterminadas tanto para el modo de juego automático como para el manual.
- d) El modo de juego automático podrá permitir al jugador seleccionar el número de partidas automáticas, la apuesta por partida, el importe total a apostar, el importe total de pérdidas permitidas y/u otras opciones, según el diseño del juego. Cuando esta función esté disponible:
 - i. Los límites establecidos por el jugador permanecerán vigentes mientras dure el modo de juego automático;
 - ii. El juego mostrará el progreso del modo automático (p. ej., número de partidas restantes, número de partidas realizadas, importes de apuesta pendientes, importes apostados hasta el momento, etc.) en función de los límites establecidos por el jugador;
- e) El modo de juego automático finalizará automáticamente y volverá al modo manual cuando no haya fondos suficientes para continuar o cuando se alcance alguno de los límites establecidos por el jugador;
- f) El modo de juego automático ofrecerá al jugador la opción de finalizar dicho modo al terminar la partida en curso, independientemente del número de partidas automáticas seleccionadas inicialmente o de las que queden pendientes; y
- g) En caso de interrupción del juego durante el modo automático, el jugador deberá reactivar dicho modo al retomar la partida.

6.11.3 Modo de Torneo

El modo torneo permite al jugador competir contra otros participantes en un evento organizado y estructurado. El juego en modo torneo puede implicar o no el uso de fondos reales (con o sin generación de ingresos). Si el juego admite el modo torneo, se aplicarán los siguientes requisitos:

- a) Las reglas y la información específica de cada torneo deberán estar a disposición del jugador antes de su inscripción o registro, e incluirán:
 - i. Los requisitos necesarios para participar y avanzar en el torneo;
 - ii. Los premios disponibles y, en el caso de torneos con múltiples premios, la distribución de los fondos según los resultados obtenidos;
- b) En el caso de los torneos sin generación de ingresos, el juego no aceptará dinero real de ninguna fuente ni pagará dinero real bajo ningún concepto. El modo de torneo utilizará créditos, puntos o fichas específicos para el torneo, los cuales carecerán de valor en efectivo. Asimismo, para los torneos sin generación de ingresos no se aplicarán los "requisitos de porcentajes de pago de los juegos, probabilidades y premios no monetarios";
- c) Para torneos basados en el tiempo, se mostrará un temporizador a los jugadores para indicar el período restante de juego. Si un torneo se basa en una duración prolongada del juego o se inicia o concluye en función de la ocurrencia de un evento específico, esta información se divulgará a los jugadores;
- d) Si el juego incluye modalidades de juego tanto de torneo como ajenas a torneos, se aplicarán los siguientes requisitos adicionales:
 - i. Se ofrecerá al jugador la opción de participar o no.

- ii. Al optar por participar, el jugador deberá poder finalizar su partida fuera del torneo antes de acceder a la modalidad de torneo, a menos que la Plataforma de Juegos admita el funcionamiento simultáneo de ambas modalidades;
 - iii. El jugador dispondrá del mismo acceso a la información del juego y a las reglas de juego en la modalidad de torneo que fuera de ella;
 - iv. Se mostrará un mensaje visible en el juego informando al jugador que está operando en modo torneo;
 - v. Al salir del modo torneo, el juego volverá al estado original en el que estaba antes de ingresar al modo torneo;
 - vi. Cualquier medidor de juego específico del torneo que se muestre al jugador en el juego se borrará automáticamente cuando salga del modo de torneo; y
- e) Al finalizar el torneo, se mostrarán las clasificaciones de los jugadores y se notificará a los ganadores.

NOTA: Los torneos que utilicen uno o más oponentes virtuales para competir contra un jugador deberán cumplir con los requisitos especificados para "Oponentes virtuales".

6.12 Juegos con destreza

6.12.1 Declaración General

Un juego basado en la habilidad contiene uno o más elementos en su diseño que el jugador puede aprovechar, incluso a través de la estrategia de juego o de apuesta, para influir en el porcentaje de retorno. Los requisitos aplicables definidos en esta sección se aplicarán a los juegos de habilidad con el fin de garantizar la equidad para los jugadores y la claridad en lo que respecta a la información que se les facilita.

NOTA: Esta norma técnica no tiene la intención de clasificar un juego como un "juego de destreza" o de servir como una base legal para la clasificación del juego dentro del contexto de destreza. Dichas clasificaciones estarán sujetas a la interpretación del cuerpo regulador.

6.12.2 Despliegues para Juegos con destreza

Los juegos basados en la habilidad deberán cumplir los requisitos de visualización establecidos en las secciones correspondientes de esta norma relativas a "Información del juego y reglas de juego", "Información que debe mostrarse" y "Equidad del juego". Asimismo, todo juego basado en la habilidad que no sea un juego de casino tradicional (p. ej., póquer, blackjack, etc.) deberá informar claramente al jugador, antes de que este realice una apuesta, de lo siguiente:

- a) Que el resultado se ve afectado por la habilidad del jugador;
- b) La naturaleza de la habilidad requerida; y
- c) Si la habilidad del jugador —y no un elemento de azar— es el factor predominante para determinar el resultado.

6.12.3 Integridad de resultados en juegos de habilidad

Excepto a lo divulgado al jugador, una vez que se inicia un juego de destreza, ninguna función del juego relacionada al resultado del juego debe ser alterada durante el juego. Además:

- a) Los juegos basados en la habilidad no incorporarán comportamientos reactivos, adaptativos o compensatorios que aumenten la dificultad del juego al detectar a un jugador muy hábil o cuando el RTP del juego supere un determinado umbral, a menos que dicho comportamiento se comunique claramente al jugador.
- b) En caso de que las tablas de pagos o las reglas de juego disponibles cambien entre partidas, se notificará dicho cambio al jugador de forma destacada, proporcionando información suficiente para que pueda tomar una decisión fundamentada.

6.12.4 Probabilidades para Premios Basados en Destreza

Todo premio basado en la habilidad que se anuncie explícitamente deberá ser alcanzable por el jugador. Si un premio basado en la destreza se anuncia explícitamente como un premio principal, según la definición establecida en los requisitos de "Probabilidades" de este capítulo, y si dicho premio incorpora un elemento de azar, la oportunidad de obtenerlo deberá cumplir con los requisitos de esa sección.

6.12.5 Modalidad de Asesoría al Jugador

Salvo que el organismo regulador lo prohíba, se podrá ofrecer una función de asistencia al jugador que proporcione consejos, pistas o sugerencias. Un ejemplo ilustrativo podría ser un juego de preguntas y respuestas que ofrezca pistas, indicios u otra ayuda para que el jugador tome una decisión. Otro ejemplo podría ser un juego de póquer con una función de retención automática que ayude al jugador a decidir qué cartas conservar y cuáles descartar.

- a) La función de asesoramiento al jugador informará claramente al jugador sobre su disponibilidad y cualquier ventaja que ofrezca;
- b) Se deberá informar al jugador sobre el método para obtener la función de asesoramiento y las opciones de selección disponibles;
- c) Cualquier función de asesoramiento ofrecida al jugador para su compra deberá indicar claramente su costo y beneficio;
- d) La función de asesoramiento para el jugador no deberá ser engañosa ni inexacta, y deberá reflejar las reglas relativas a dicha función, indicando que las reglas pueden variar en función del asesoramiento ofrecido, siempre que dichos cambios se comuniquen al jugador antes de que acepte el asesoramiento;
- e) La función de asesoramiento al jugador ofrecerá al jugador la opción de aceptar cualquier asistencia y no le obligará a aceptarla, a menos que esta represente la única opción posible que el jugador pueda seguir en ese momento;
- f) La disponibilidad y el contenido de la función de asesoramiento deberán mantenerse constantes, salvo que se indique lo contrario, y no podrán adaptarse de manera que perjudiquen al jugador en función de partidas anteriores, estados del juego, nivel de destreza o atributos del jugador.
- g) La función de asesoramiento y el diseño del juego deberán impedir el acceso a cualquier "almacén de información" de modo que los datos relacionados con el elemento de destreza no sean fácilmente accesibles mediante la manipulación del software (por ejemplo, un juego de preguntas y respuestas deberá impedir el acceso a una base de datos de respuestas); y
- h) Cuando se utilice de manera sistemática, la función de asesoramiento no deberá reducir el retorno esperado del jugador por debajo del porcentaje mínimo exigido en la sección "Requisitos de porcentaje de pago", cuando corresponda.

6.12.6 Dispositivos de interacción del jugador utilizados en juegos de habilidad

Si el juego utiliza dispositivos de interacción únicos para el jugador (p. ej., joysticks, controladores de juego, sistemas de cámaras, sistemas de sonido, sensores de movimiento, sensores de imagen, acelerómetros, etc.) para dar soporte a la destreza, dicho juego deberá proporcionar instrucciones claras y adecuadas sobre su propósito, uso y efecto.

6.12.7 Salvaguardas contra la manipulación

Un juego basado en la destreza no deberá contener vulnerabilidades que permitan hackear o manipular las operaciones del lado del cliente, ya sea para sustituir o asistir en la tarea basada en la destreza o para proporcionar cualquier otra ventaja injusta al jugador.

6.12.8 Oponentes virtuales

Un juego basado en la destreza podrá utilizar uno o varios oponentes virtuales para competir contra un jugador, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

- a) Las reglas deberán informar claramente al jugador, antes de que este realice una apuesta, sobre cómo se utilizarán los oponentes virtuales.
- b) El uso de oponentes virtuales no deberá inducir a error al jugador respecto a la naturaleza del juego.
- c) La pantalla del juego deberá indicar explícitamente al jugador cuándo está compitiendo contra uno o varios oponentes virtuales.
- d) Salvo que se informe de otro modo al jugador, los oponentes virtuales no deberán:
 - i. Utilizar el comportamiento del jugador, información no pública, información privilegiada u otra información específica del jugador para tomar decisiones, a menos que dicho uso se comunique al jugador; y
 - ii. Adaptarse a un jugador específico de manera que lo perjudique, a menos que dicho comportamiento adaptativo cuente con la aprobación del organismo regulador.
- e) El uso de oponentes virtuales no deberá proporcionar ninguna ventaja injusta a ningún jugador, ya sea mediante trampas, exploits, capacidades no autorizadas u otras funcionalidades no reveladas o no autorizadas.

6.13 Juegos de Entre Pares (P2P)

6.13.1 Sesión de Juego P2P

Los juegos entre pares (P2P) se desarrollan en entornos que ofrecen a los jugadores la oportunidad de apostar entre sí. En estos entornos, por lo general, el operador no participa en el juego como una de las partes, sino que facilita el entorno para que lo utilicen los jugadores, pudiendo cobrar una comisión o tarifa por el servicio. Además de los requisitos aplicables a los "juegos multijugador", se deben cumplir los siguientes requisitos:

- a) Se impedirá que los jugadores compitan contra sí mismos, a menos que las normas de juego aplicables lo autoricen;
- b) Si se ofrecen funciones de asesoramiento que puedan otorgar a un jugador una ventaja sobre otros, se deberá proporcionar a los jugadores información suficiente para tomar una decisión

informada, antes de participar, sobre si competir contra jugadores que puedan disponer de dichas funciones;

- c) Se proporcionarán a los jugadores las advertencias adecuadas cuando el uso de bots, scripts u otro software no autorizado pueda afectar a la dinámica del juego, de modo que puedan tomar una decisión informada sobre si participar; y
- d) Se indicará explícitamente al jugador en la pantalla del juego cuando haya jugadores patrocinados compitiendo contra él.

6.13.2 Visualización del jackpot/pozo acumulado

Cuando los jugadores compitan por un jackpot o fondo específico, el importe de dicho jackpot o fondo se mostrará claramente a cada jugador y se actualizará cada vez que se realice una apuesta o cuando el importe del jackpot o fondo cambie por cualquier otro motivo, de conformidad con las reglas de juego aplicables.

6.13.3 Reportando Jugadores Sospechosos

Se proporcionará a los jugadores un mecanismo para denunciar sospechas de trampas, colusión o el uso de bots, scripts u otro software similar por parte de terceros para obtener una ventaja injusta.

6.13.4 Sesiones de Juegos P2P

Cuando haya varias sesiones de juego P2P disponibles para que el jugador las seleccione o se le asignen:

- a) Los jugadores deberán tener la opción de unirse a una sesión de juego P2P aleatoria o a una sesión de juego P2P en la que todos los jugadores hayan sido seleccionados al azar;
- b) Deberá existir un mecanismo para registrar la elección de sesión de juego P2P de cada jugador, así como los casos en los que los jugadores entran y salen repetidamente de sesiones de juego P2P sin apostar hasta llegar a la sesión de su preferencia; y
- c) Si algunas funciones o premios solo están disponibles para determinadas sesiones de juego P2P, esto deberá comunicarse claramente a los jugadores.

6.13.5 Niveles de habilidad P2P

Cuando la Plataforma de Juegos clasifique los jugadores por niveles de habilidad, se aplicarán los siguientes requisitos:

- a) Los criterios de clasificación para cada nivel de habilidad, incluidos los de principiante y experto, deberán mostrarse al jugador de manera clara y visible.
- b) Si la sesión de juego P2P identifica los niveles de habilidad de los jugadores, dicha identificación deberá ser precisa.
- c) Cuando la Plataforma de Juegos ofrezca sesiones de juego P2P restringidas a determinados niveles de habilidad:
 - i. Se informará al jugador sobre los niveles de habilidad permitidos; y
 - ii. Solo los jugadores que se encuentren dentro de dichos niveles de habilidad especificados podrán unirse a la sesión de juego P2P.

6.13.6 Estatus “Fuera del Juego”

La Plataforma de Juegos admitirá un estado de "Ausente" (o "Fuera de juego"), que podrá activarse a petición del jugador o tras un período de inactividad; dicho período se comunicará al jugador y será igual o inferior al tiempo límite de inactividad especificado en la sección "Inactividad de acceso" de este documento. Este estado se describirá detalladamente en las pantallas de ayuda o en las reglas del juego aplicables.

- a) Se informará al jugador cuando se active el estado “Fuera del Juego”.
- b) El estado “Fuera del Juego” no permitirá ninguna jugada y hará que el turno del jugador se omita automáticamente durante cualquier ronda de juego que tenga lugar mientras este estado esté activo.
- c) Si el estado “Fuera del Juego” se activa en medio de un juego, ese juego se tratará como un juego interrumpido y cumplirá los requisitos de la sección titulada "Finalización de juegos interrumpidos”.
- d) Si un jugador realiza alguna acción de juego confidencial mientras está en un estado "Fuera del juego" (es decir, seleccionando una cantidad para apostar, etc.), el estado se eliminará y el jugador se inscribirá en el próximo juego. Las acciones no confidenciales del juego, como acceder al menú de ayuda, no requieren que se elimine este estado.
- e) Si un jugador ha estado en estado "Fuera del juego" durante más del período de tiempo revelado al jugador, el jugador será eliminado automáticamente de la sesión de juego P2P en la que está inscrito actualmente.

6.14 Historial del Juego

6.14.1 Memoria frente al Jugador

Se proporcionará al jugador una función de ‘memoria de juego’, ya sea como una recreación o por descripción. La función de la ‘memoria de juego’ indicará claramente que es una repetición del juego anterior.

6.14.2 Información Requerida de los Últimos Juegos

La función de recuperación de la partida (game recall) consistirá en contenido gráfico, textual o de vídeo, o una combinación de estas opciones u otros medios (p. ej., "registrador de vuelo"), siempre que sea posible reconstruir de forma completa y precisa el resultado del juego y/o las acciones del jugador. Se permite mostrar valores en moneda en lugar de créditos. La función de recuperación de la partida mostrará la siguiente información, según corresponda:

- a) El nombre de la temática del juego y el tipo de juego (p. ej., rodillos, blackjack, póquer, juego de mesa, etc.);
- b) La fecha y hora en que el juego fue jugado;
- c) La denominación jugada para el juego, si es un tipo de juego de múltiples denominaciones;
- d) La pantalla asociada con el resultado final del juego, ya sea gráficamente o mediante una descripción de texto claro;
- e) Los fondos disponibles para apostar al comienzo del juego y / o al final del juego;
- f) Importe total apostado;

- g) Importe total ganado, incluidos los jackpots progresivos y/o los jackpots de bonificación incrementales ganados;
- h) Cualquier compra no apostada que haya ocurrido entre el inicio y el final del juego;
- i) Importes totales de bonificaciones/promociones apostados o ganados;
- j) Importe total anulado o cancelado;
- k) Comisión o tarifas recaudadas;
- l) Los resultados de cualquier elección de jugador involucrada en el resultado del juego;
- m) Los resultados de cualquier estado intermedio del juego, como estados de doblar/apostar o de bonificación/función;
- n) Si se ganaron un jackpot progresivo o un jackpot con bonificación incremental, se indicará que el jackpot se otorgó; y
- o) En el caso de juegos de habilidad, cualquier consejo o información ofrecida al jugador que sea necesaria para comprender el historial o el resultado del juego.

NOTA: Los juegos con un número variable de estados intermedios por partida pueden cumplir este requisito ofreciendo la capacidad de mostrar los últimos cincuenta estados intermedios, además de cada estado base del juego.

6.14.3 Historial de bonos/funciones

La función de recuperación de la partida reflejará al menos los últimos cincuenta eventos (p. ej., giros, manos o jugadas) de estados de bonificación o funciones especiales completados. Si un estado de bonificación o función especial consta de "x número de eventos", cada uno con resultados independientes, se mostrará cada uno de dichos "x eventos" (hasta un máximo de cincuenta) con su resultado correspondiente, independientemente de si el resultado fue una ganancia o una pérdida. La función de recuperación también reflejará los eventos dependientes de la posición si el resultado conlleva un premio.

6.15 Requisitos de Desactivación

6.15.1 Desactivación del Juego

Cuando la Plataforma de Juegos deshabilite un juego o actividad de juego mientras este se está desarrollando:

- a) Se deberá, siempre que sea posible:
 - i. Informar a cada jugador que esté participando en dicho juego para que lo complete; y
 - ii. Permitirle finalizar la partida en curso (es decir, las rondas de bonificación, las opciones de doblar/arriesgar y otras características del juego relacionadas con la apuesta deberán completarse totalmente de inmediato o la próxima vez que el juego esté disponible para el jugador).
- b) Una vez que el juego haya concluido por completo, el jugador ya no podrá acceder a él.

6.16 Juegos interrumpidos

6.16.1 Juegos interrumpidos

Un juego se considera suspendido cuando el resultado del juego continua sin resolverse o el resultado

no puede transmitirse adecuadamente al jugador. Los juegos suspendidos pueden ser el resultado de lo siguiente durante el juego:

- a) Pérdida de comunicaciones entre la Plataforma de Juegos y el dispositivo de jugador remoto;
- b) Reinicio de la Plataforma de Juegos;
- c) Reinicio o mal funcionamiento de un dispositivo de jugador remoto;
- d) Finalización anómala de la Aplicación del Jugador; o
- e) Un comando para deshabilitar el juego de la Plataforma de Juegos.

6.16.2 Apuestas en Juegos Interrumpidos

Las apuestas asociadas a un juego interrumpido que pueda reanudarse permanecerán pendientes, y los fondos asociados serán retenidos por la Plataforma de Juegos hasta que se complete el juego.

- a) Las cuentas de los jugadores mostrarán o pondrán a disposición del usuario cualquier importe apostado, ganancia pendiente u otros fondos retenidos en relación con juegos interrumpidos.
- b) Cuando no sea posible reanudar una partida interrumpida, la Plataforma de Juegos resolverá la partida de conformidad con las reglas del juego. Como mínimo, la Plataforma de Juegos deberá abonar al jugador las ganancias cuantificables obtenidas antes de la interrupción o devolver los fondos retenidos para dicha partida, optando por la alternativa que resulte más favorable para el jugador.

6.16.3 Finalización de Juegos Suspendidos

La Plataforma de Juegos proporcionará los medios para que un jugador complete una partida interrumpida. Una partida interrumpida deberá resolverse antes de que se permita al jugador participar en otra instancia del mismo juego.

- a) Cuando no se requiera ninguna acción por parte del jugador para finalizar la partida, se permite que esta retorne a un estado de finalización, siempre que el historial del juego y el contador de créditos o el saldo de la cuenta del jugador reflejen que la partida ha concluido.
- b) En el caso de juegos para un solo jugador que requieran la intervención del mismo para finalizar la partida, el juego deberá devolver al jugador al estado en que se encontraba inmediatamente antes de la interrupción y permitirle completar la partida, salvo que se hayan comunicado al jugador reglas del juego o términos y condiciones de recuperación de partidas que prevalezcan sobre lo anterior.
- c) Para juegos multijugador, donde se requiere la entrada del jugador para completar el juego y el jugador no puede completar una acción requerida para permitir que un juego continúe dentro del tiempo asignado:
 - i. La Plataforma de Juegos completará la partida en nombre del jugador de conformidad con las reglas del juego y/o los términos y condiciones comunicados al jugador;
 - ii. El historial de juego y el contador de crédito o el saldo de la cuenta del jugador se actualizarán en consecuencia;
 - iii. Los resultados del juego estarán disponibles para el jugador e indicarán qué decisiones, en su caso, fueron tomadas por la Plataforma de Juegos en nombre del jugador; y
 - iv. La Plataforma de Juegos estará diseñada de manera que un jugador que no complete una acción en el tiempo requerido no afecte a ningún otro jugador en la misma sesión de juego con respecto a completar el juego y que se le acredite las ganancias o las pérdidas.

6.17 Apuesta de Eventos Virtuales

6.17.1 Declaración General

Las apuestas en eventos virtuales permiten realizar apuestas sobre simulaciones generadas por ordenador o sobre eventos de apuestas previamente grabados, en los que compiten entre sí participantes virtuales, según lo permitido por el organismo regulador.

- a) Las Plataformas de Juegos que admitan apuestas en eventos virtuales deberán cumplir con los requisitos aplicables definidos en esta sección, así como con los requisitos especificados para las "Apuestas en eventos virtuales" dentro de la norma GLI-33 (Estándares para Sistemas de Apuestas de Eventos).
- b) Cualquier generador de números aleatorios (RNG) utilizado para influir en el resultado del evento de apuestas virtuales, en los elementos que contribuyen al evento o en la secuencia de dichos elementos, deberá cumplir con los requisitos aplicables establecidos en el capítulo "Requisitos para generadores de números aleatorios (RNG)" y en la sección "Resultado del juego mediante un generador de números aleatorios" de este documento.

NOTA: Las implementaciones de apuestas en eventos virtuales que no dependan del uso de un RNG serán evaluadas caso por caso por el laboratorio de pruebas independiente.

6.18 Requisitos del Juego en Vivo

6.18.1 Declaración General

Cuando así lo autorice un organismo regulador, se aplicarán los siguientes requisitos a las apuestas realizadas a través de una Plataforma de Juegos en partidas en vivo dirigidas por un operador de juego (p. ej., crupier, repartidor, etc.) y/o mediante otros equipos de juego en vivo (p. ej., ruleta automatizada, máquina de soplado de bolas, dispositivo de juego, etc.) en un estudio de juego en vivo. Esto incluye, 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, programas de juegos en vivo y el uso en vivo de dispositivos de juego u otros juegos permitidos por el organismo regulador.

- a) Todos los jugadores pueden ver todo el proceso a través de la transmisión remota de audio y transmisión de video en tiempo real mediante la transmisión, transmisión restringida, difusión u otra tecnología y una interfaz gráfica.
- b) La Plataforma de Juegos recibe instrucciones de cada jugador a través de la interfaz del jugador u otro canal de comunicación para facilitar las decisiones del jugador cuando sea necesario.
- c) Además de los requisitos contenidos en esta sección, el operador o el proveedor externo de servicios de juegos en vivo que mantenga estos componentes, servicios y/o aplicaciones deberá cumplir con los procedimientos operativos y controles indicados en la Guía GLI para estudios de juego en vivo (GLI-LGS).

NOTA: Cuando lo autorice un organismo regulador, un operador o un proveedor de servicios de juegos en vivo podrá utilizar un intermediario para realizar apuestas en nombre de un jugador, en lugar de hacerlo directamente a través de un sistema. Dichas implementaciones, cuando se utilicen junto con una Plataforma de Juegos, se evaluarán caso por caso.

6.18.2 Información del Juego en Vivo

Un juego en vivo deberá cumplir con los requisitos de visualización aplicables que se encuentran en las secciones relacionadas de este estándar de "Información del juego y Reglas de juego", "Información que se mostrará" y "Equidad del juego". Además, se aplican los siguientes requisitos de visualización:

- a) La Plataforma de Juegos proporcionará información al jugador que:
 - i. Describe los procedimientos establecidos para tratar las interrupciones del juego en vivo causadas por la discontinuidad del flujo de datos, video y voz desde el servidor de red durante un juego (p.ej., interrupción de la conexión a internet, mal funcionamiento del servidor de control de transmisión simultánea, etc.);
 - ii. Indica la posibilidad de un error humano por parte del asistente del juego y un error del sistema por parte del dispositivo especializado y cómo se resuelven los errores; y
 - iii. Identifica cualquier correlación entre la apuesta y las selecciones del jugador realizadas a través de la Plataforma de Juegos y lo que se mostrará en la transmisión de video, como las fichas físicas del jugador y sus valores.
- b) La Plataforma de Juegos no puede proporcionar información en tiempo real, para el juego en vivo que se está jugando, que pueda usarse para ayudar en:
 - i. Proyectar o predecir el resultado de un juego;
 - ii. Para los juegos de cartas, el seguimiento de las cartas jugadas y las cartas restantes para jugar;
 - iii. Analizar la probabilidad de que ocurra un evento relacionado con un juego; o
 - iv. Analizar la estrategia para jugar o apostar en un juego, a menos que lo permitan las reglas del juego
- c) Se informará a los jugadores de cualquier juego en vivo que se base en el monitoreo de un evento 'en vivo' (p.ej., bingo) que las transmisiones "en vivo" pueden estar sujetas a demora o interrupción. Cuando la Plataforma de Juegos demuestre o cree un retraso, la escala del retraso se mostrará al jugador.

6.18.3 Funcionalidad de propinas

Cuando lo permita el organismo regulador, podrá habilitarse una función de propinas que permita al jugador dar una propina al operador del juego en vivo. Las transacciones de propinas deberán ser opcionales, iniciadas por el jugador e independientes de la funcionalidad de apuestas.

- a) Las transacciones de propinas no deberán:
 - i. Ser un requisito para participar en un juego en vivo;
 - ii. Afectar el ritmo del juego o introducir retrasos en la resolución de las apuestas; y
 - iii. Afectar el resultado de cualquier juego o la integridad del generador de números aleatorios (RNG) o del equipo de juego en vivo utilizado en dicho juego.
- b) La interfaz del jugador deberá:
 - i. Distinguir claramente las transacciones de propinas de las apuestas; y
 - ii. Presentar al jugador remoto una pantalla de confirmación antes de finalizar una transacción de propina.
- c) Las transacciones de propinas deberán:
 - i. Registrarse por separado de las apuestas; y
 - ii. Conciliarse con los fondos disponibles del jugador antes de ponerse a disposición del operador de juego.

6.18.4 Imparcialidad del Jugador en Juegos en Vivo

Se aplican las siguientes reglas cuando los jugadores participan en juegos a través de la Plataforma de Juegos junto con jugadores presentes físicamente en el lugar donde se desarrolla el juego (por ejemplo, un casino, una sala de bingo, una sala de cartas, etc.):

- a) Las reglas, los elementos visuales y la funcionalidad del juego en vivo, tal como se presentan al jugador a través de la Plataforma de Juegos, deberán, cuando corresponda:
 - i. Incluir ni más ni menos información que la que se pone a disposición de los jugadores que participan en persona;
 - ii. No suponer ventaja ni desventaja alguna en comparación con los jugadores presentes en el establecimiento; y
- b) Los jugadores que participen a través de una Plataforma de Juegos tendrán las mismas probabilidades de ganar el juego que los jugadores presentes físicamente en el lugar.

NOTA: Nada de lo aquí dispuesto impide la posibilidad de implementar ofertas específicas de bonificación o promoción dirigidas únicamente a jugadores presentes en el establecimiento o a jugadores que participen a través de una Plataforma de Juegos.

6.18.5 Equipamiento para juegos en vivo

El equipo de juego en vivo deberá cumplir con los requisitos técnicos aplicables del organismo regulador y/o con las normas GLI adoptadas. El equipo de juego en vivo incluye, entre otros: servidores de control de transmisión simultánea (simulcast); dispositivos físicos de aleatoriedad (ruedas mecánicas automatizadas y no automatizadas, bombos, sopladores, barajadores, cajas dispensadoras, cubiletes, lanzadores, etc.); dispositivos especializados (escáneres, cámaras, equipos de sonido, computadoras, servidores, monitores, equipos de comunicación, y componentes relacionados, etc.); componentes de gestión de juegos en vivo utilizados por el personal de juego (p. ej., crupieres, repartidores, etc.) para administrar la actividad del juego; y cualquier otra ayuda tecnológica para el desarrollo de los juegos en vivo.

NOTA: Los requisitos técnicos aplicables se determinarán en función del tipo de equipo de juego en directo utilizado. Por ejemplo, una barajadora de cartas deberá cumplir los requisitos técnicos del organismo regulador para barajadoras de cartas y/o las normas GLI-29 para barajadoras de cartas y dispositivos de crupier, mientras que una máquina de sorteo de bolas deberá cumplir los requisitos técnicos del organismo regulador para máquinas de sorteo de bolas y/o las normas GLI-15 para sistemas electrónicos de bingo y keno.

6.18.6 Datos del Resultado del Juego

Los datos del resultado del juego se refieren a cualquier resultado generado o detectado por dispositivos especializados durante el juego en vivo, incluyendo el resultado de la apuesta del jugador y cualquier estado intermedio del juego que afecte a dicho resultado, según lo determine la Plataforma de Juegos.

- a) Los datos del resultado del juego deberán ser registrados por la Plataforma de Juegos y puestos a disposición del jugador para su revisión inmediatamente después de su generación o detección (sujeto a las limitaciones inherentes al procesamiento del sistema y a los retrasos en la comunicación por Internet).

- b) Los datos del resultado del juego podrán ser registrados automáticamente por dispositivos especializados, siempre que el software utilizado para el reconocimiento automatizado cumpla con lo siguiente:
 - i. Garantizar un grado muy elevado de precisión en la identificación y comunicación de los datos sobre los resultados del juego a la Plataforma de Juegos. Las reglas del juego deberán estar programadas en la Plataforma de Juegos;
 - ii. No proporcione ninguna información que pueda usarse para comprometer el dispositivo y sus componentes (p.ej., cartas contenidas en la baraja actual o repartidor);
 - iii. No interfiera o modifique el comportamiento del dispositivo más allá de la funcionalidad asociada con ese software; y
 - iv. Incluya un modo de operación manual para permitir correcciones de un resultado erróneo (donde el dispositivo lee mal una tarjeta, la posición de la bola, etc.) si tales correcciones no se realizan directamente en la Plataforma de Juegos. El jugador debe saber que el modo de operación manual está en uso.

6.18.7 Dispositivos de Aleatoriedad Física

Los juegos en vivo pueden utilizar dispositivos de aleatoriedad física, como se describe en la sección "RNG Mecánico (Dispositivo de Aleatoriedad Física)" de este documento, para generar resultados del juego.

- a) Los resultados generados por el dispositivo físico de aleatoriedad deberán digitalizarse para convertirse en datos del resultado del juego y transmitirse de forma segura a la Plataforma de Juegos a través de dispositivos especializados para su procesamiento sin alteraciones, salvo que cuenten con la aprobación del organismo regulador.
- b) Salvo en caso de error humano o error corregible mediante una intervención manual, los datos del resultado del juego deberán coincidir en todo momento con el resultado del dispositivo físico de aleatoriedad. En caso de discrepancia entre el dispositivo físico de aleatoriedad y los datos del resultado del juego, se considerará correcto el resultado del dispositivo físico de aleatoriedad.

6.19 Requisitos para apuestas de espectadores

6.19.1 Declaración General

Cuando así lo autorice un organismo regulador, se aplicarán los siguientes requisitos en los casos en que las actividades de juego de un jugador espectador estén vinculadas al desarrollo del juego de un jugador anfitrión. El desarrollo del juego del jugador anfitrión es visualizado por todos los jugadores espectadores mediante una transmisión remota de audio y video en tiempo real, utilizando tecnologías de transmisión en directo (streaming), difusión selectiva (narrowcast), difusión general (broadcast) u otras similares. Los juegos utilizados por el jugador anfitrión deberán cumplir con los requisitos de esta norma.

6.19.2 Visualización del juego y del jugador

La interfaz del jugador deberá indicar claramente al jugador espectador cuándo las apuestas, las decisiones del jugador y/o los resultados se basan en la partida del jugador anfitrión.

- a) Se deberá proporcionar información que describa completamente la funcionalidad de apuestas para espectadores, incluyendo una explicación clara de todas las configuraciones y opciones predeterminadas tanto para jugadores anfitriones como para espectadores.
- b) Un jugador anfitrión podrá controlar si permite o no la participación de jugadores espectadores.
- c) Los jugadores espectadores tendrán el mismo acceso a la información y las reglas del juego que esté jugando el jugador anfitrión que si estuvieran jugando ellos mismos.
- d) Las apuestas y los resultados del juego del jugador anfitrión no se verán modificados ni influidos por la presencia de jugadores espectadores, ni por la actividad, el volumen de apuestas o los resultados de dichos espectadores.
- e) La Plataforma de Juegos no facilitará al jugador anfitrión información sobre las apuestas de los jugadores espectadores que pudiera influir en las decisiones tomadas por dicho jugador anfitrión.
- f) Se indicará claramente a los jugadores espectadores si un jugador anfitrión es patrocinado.

6.19.3 Juego vinculado

El juego vinculado se produce cuando el juego de un jugador espectador está directamente asociado a cada partida de un jugador anfitrión, de tal manera que los mismos resultados del juego (ganancias y pérdidas) se aplican proporcionalmente a la cuenta del jugador espectador.

- a) Las normas de proporcionalidad (p. ej., escalado de apuestas, índices de pago) se comunicarán al jugador espectador antes del inicio del juego.
- b) El contador de créditos o el saldo de la cuenta del jugador espectador se actualizará simultáneamente con el contador de créditos o el saldo de la cuenta del jugador anfitrión.
- c) El jugador espectador puede optar por participar o no en juegos vinculados posteriores, pero no puede cancelar ni modificar apuestas de forma retroactiva una vez que se haya iniciado el juego del jugador anfitrión.
- d) El jugador espectador puede optar por apostar o no créditos adicionales automáticamente durante la partida cuando el jugador anfitrión decida apostar créditos extra en el juego del jugador anfitrión.

6.19.4 Apuestas basadas en el rendimiento

Las apuestas basadas en el rendimiento se producen cuando un jugador espectador realiza una apuesta sobre resultados medibles derivados de las partidas completadas de uno o más jugadores anfitriones (p. ej., "ganar/perder", "cantidad total ganada en cincuenta giros", "número de estados de bonificación o funciones especiales activados en diez minutos", etc.).

- a) Cada apuesta de rendimiento especificará claramente la métrica en la que se apuesta, la condición de liquidación y las probabilidades/pago o estructura de precios.
- b) Las apuestas basadas en el rendimiento solo podrán realizarse antes de que finalicen las partidas de cualquier jugador anfitrión participante.
- c) El jugador anfitrión no podrá ver qué jugador espectador ha realizado apuestas sobre su desempeño.
- d) Si la sesión de un jugador anfitrión finaliza prematuramente antes de que se cumplan las condiciones de liquidación, las apuestas se anularán o cancelarán, a menos que ya puedan resolverse.

Apéndice A: Procedimientos y prácticas de control interno

A.1 Introducción

A.1.1 Declaración General

Este anexo establece procedimientos y prácticas de control interno para las operaciones de juego interactivo, los cuales serán objeto de revisión en una auditoría de controles internos; esto incluye, entre otros aspectos: el establecimiento de reglas de juego, la gestión de juegos, la supervisión de los juegos y de los resultados del Generador de Números Aleatorios (RNG), la gestión de diversas transacciones financieras y de apuestas, la creación y gestión de jackpots progresivos y jackpots de bonificación acumulativos, la gestión de cuentas de jugadores, las prácticas fundamentales para la limitación de riesgos y cualquier otro objetivo establecido por el organismo regulador.

NOTA: Es entendido que los procedimientos y prácticas que no están específicamente incluidos en este estándar también serán aplicables y requeridos para una auditoría operacional según es determinado por el operador y/o entidad regulatoria en sus normas, reglamentos, y estándares de controles internos mínimos (MICS por sus siglas en inglés).

A.2 Procedimientos de controles internos

A.2.1 Procedimientos de controles internos

El operador establecerá, mantendrá, implementará y cumplirá procedimientos de control interno para las operaciones de juegos interactivos, incluida la realización de apuestas y transacciones financieras.

A.2.2 Gestión de la información

Los procedimientos de control interno del operador incluirán los procesos para conservar la información registrada especificada en la sección titulada "Información que debe conservarse", así como otros registros o archivos exigidos por esta norma (salvo que se indique lo contrario), durante un periodo de cinco años o según lo determine el organismo regulador.

A.2.3 Gestión de riesgo

Los procedimientos de control interno del operador deberán detallar su marco de gestión de riesgos, incluyendo, entre otros aspectos:

- a) Procedimientos manuales y automatizados de la gestión de riesgos;
- b) Gestión de empleados, incluyendo controles de acceso y segregación de sus funciones;
- c) Información con respecto a la identificación y reporte del fraude y actividades sospechosas;
- d) Controles que aseguran el cumplimiento regulatorio;
- e) Descripción de las normas de cumplimiento en materia de prevención del blanqueo de capitales (AML) y de la financiación del terrorismo (ATF), incluidos los procedimientos para detectar el fraccionamiento de operaciones (structuring) con el fin de eludir los requisitos de notificación;
- f) Descripción de todas las aplicaciones de software que comprenden el Sistema de Juegos Interactivos;

- g) Descripción de todas las formas de juegos interactivos que el operador puede ofrecer;
- h) Descripción de todos los proveedores de servicios de terceros; y
- i) Cualquier otra información requerida por la entidad regulatoria.

A.2.4 Uso de proveedores de servicios externos

Los procedimientos de control interno del operador identificarán a cualquier proveedor de servicios externo que participe en el apoyo o la ejecución de funciones sujetas a dichos procedimientos. Esto incluirá, como mínimo, la identidad del proveedor externo, una descripción de los servicios prestados al operador (p. ej., geolocalización, procedimientos de identificación del cliente o KYC, procesamiento de pagos, juegos en vivo, etc.), las funciones y responsabilidades del proveedor, y los procedimientos del operador para evaluar la idoneidad y supervisar el cumplimiento de los controles, procedimientos y obligaciones contractuales o normativas aplicables al proveedor.

- a) El operador deberá mantener procesos para garantizar que:
 - i. La recopilación, el uso y la divulgación de información sensible por parte o a través del proveedor de servicios externo se limitan a la información necesaria para prestar el servicio correspondiente.
 - ii. La protección de la información confidencial por parte del proveedor de servicios externo se evalúa y verifica, según corresponda a la naturaleza del servicio prestado; y
 - iii. Las comunicaciones entre el operador y el proveedor de servicios externo que transmitan información confidencial deben estar cifradas y protegidas contra el acceso no autorizado, la interceptación o la alteración.
- b) Cuando se produzca un incidente o error que conlleve la pérdida de comunicación con los servicios de un proveedor externo, o cualquier otro fallo de dichos servicios que afecte al sistema operativo, dicho incidente o error deberá registrarse en una bitácora que incluya la fecha y hora del suceso, su duración, su naturaleza, una descripción de su impacto en el rendimiento del sistema y su resolución, en caso de haberse resuelto.

A.2.5 Personas prohibidas o restringidas

Deberá existir un método descrito en los controles internos del operador para identificar e implementar lo siguiente con respecto a las personas prohibidas o restringidas:

- a) Los empleados, subcontratistas, directores, propietarios y funcionarios de un operador, así como las personas que convivan con ellos, no realizarán apuestas en ningún juego, salvo que utilicen cuentas de prueba claramente identificadas con fines de comprobación;
- b) Las personas que se encuentren en cualquiera de las siguientes situaciones no podrán realizar apuestas en ningún juego:
 - i. Menor de edad o uso de información de identificación personal (PII) de una persona fallecida;
 - ii. En cualquier lista de suspensión que gestione el operador;
 - iii. Figurar en alguna lista de exclusión que pueda ser proporcionada por el organismo regulador;
 - iv. Realizar apuestas en nombre de otra persona, salvo que cuente con la autorización del organismo regulador; o
 - v. Prohibición de participar en juegos interactivos por cualquier otro motivo.

A.2.6 Controles de acceso a estaciones de trabajo

Los procedimientos de control interno del operador incluirán controles para asegurar las estaciones de trabajo utilizadas para realizar funciones reguladas del Sistema de Juegos Interactivos, incluidos procedimientos para garantizar que:

- a) El acceso a las estaciones de trabajo por parte de un individuo está controlado por un procedimiento de inicio de sesión seguro u otro proceso seguro aprobado por el organismo regulador para garantizar que solo el personal autorizado tenga acceso.
- b) No es posible modificar la configuración del sistema sin un proceso seguro autorizado.
- c) Si la estación de trabajo admite sesiones de usuario:
 - i. 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.
 - ii. Todas las opciones disponibles que se presentan al usuario están vinculadas a su cuenta.
 - iii. Si la estación de trabajo no recibe información del usuario en quince minutos, o en el período especificado por el organismo regulador, la sesión de usuario caduca o se bloquea, lo que obliga al usuario a volver a iniciar sesión para continuar. Para estaciones de trabajo móviles, el período no deberá exceder los dos minutos, a menos que el organismo regulador especifique lo contrario.
 - iv. Las cuentas de usuario se bloquean automáticamente tras tres intentos de acceso fallidos consecutivos en un periodo de treinta minutos, o en el plazo que determine el organismo regulador. Cuando el sistema lo permita, podrá utilizarse un mecanismo que desbloquee automáticamente la cuenta una vez transcurridos treinta minutos, o el plazo que determine el organismo regulador.

NOTA: Se considera aceptable cumplir con lo dispuesto en esta sección mediante el uso de un sistema operativo comercial estándar instalado en el mismo servidor.

A.2.7 Cuentas de Pruebas

El operador podrá establecer cuentas de prueba para verificar los diversos componentes y el funcionamiento de un Sistema de Juegos Interactivos, de conformidad con los procedimientos de control interno adoptados por el operador, los cuales deberán contemplar, como mínimo, procedimientos para:

- a) Autorización de la actividad de pruebas y asignación de cada cuenta de prueba para su uso;
- b) La emisión y segregación de los fondos utilizados para pruebas, incluyendo la identificación de quién está autorizado para emitir dichos fondos, el importe máximo que puede emitirse y la finalidad para la que pueden utilizarse;
- c) Mantener un registro de todas las cuentas de prueba, incluyendo cuándo están activas y a quién se han asignado; y
- d) 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.3 Procedimiento de Operación en General

A.3.1 Reservas del operador

El operador deberá contar con procesos para mantener y proteger reservas de efectivo adecuadas, según lo determine el organismo regulador, incluyendo cuentas segregadas para los fondos destinados a las cuentas de los jugadores y fondos operativos utilizados para cubrir cualquier otra responsabilidad del operador cuando así lo exija el organismo regulador.

A.3.2 Protección de fondos del jugador

El operador debe establecer procesos para asegurar que los fondos en una cuenta del operador son mantenidos en depósito para el jugador en una cuenta segregada con fines especiales que es mantenida y controlada por una entidad corporativa legítima que no sea el operador y cuya junta directiva incluye uno o más directores corporativos que son independientes del operador y de cualquier corporación relacionada o controlada por el operador. En adición, el operador debe establecer procedimientos que son utilizados razonablemente para:

- a) Garantizar que los fondos generados por los juegos interactivos estén protegidos y contabilizados;
- b) Explicar que los fondos en la cuenta segregada no pertenecen al operador y no están disponibles para los acreedores, aparte del jugador que tiene los fondos retenidos; y
- c) Impedir la mezcla de fondos en la cuenta segregada con otros fondos incluyendo, sin limitación, los fondos del operador.

A.3.3 Impuestos

Cuando el organismo regulador tenga procedimientos tributarios, el operador deberá contar con un proceso para identificar todos los pagos que están sujetos a impuestos (pagos únicos o pagos agregados durante un período de tiempo específico, según sea necesario).

NOTA: Los importes de pago que superen cualquier límite establecido por la jurisdicción requerirán la cumplimentación de la documentación pertinente antes de efectuar el pago al jugador.

A.3.4 Proceso para reclamos/disputas

El operador debe establecer un método para que el jugador pueda hacer un reclamo/disputa, y habilitar al jugador para notificar la entidad regulatoria si este reclamo/disputa no ha sido o no puede ser atendido por el operador, o bajo otras circunstancias según es especificado por la ley de la entidad regulatoria.

- a) Los jugadores deben ser habilitados para hacer un registro del reclamo/disputa a base de 24/7.
- b) El operador conservará registros de toda la correspondencia relacionada con una queja o disputa.
- c) Deberá existir un proceso documentado entre el operador y el organismo regulador para la presentación y resolución de quejas/disputas, con tiempos de respuesta y la posibilidad de escalamiento a un canal externo independiente cuando el organismo regulador lo proporcione.

A.3.5 Funciones del Chat

Deberán existir procedimientos para los casos en que el operador proporcione el uso de funciones de chat que permitan al jugador comunicarse directamente con el operador y/o otros jugadores.

- a) El operador deberá conservar los registros de chat y la correspondencia por correo electrónico entre el jugador y el operador durante un período de noventa días o según lo exija el organismo regulador;
- b) Cuando un jugador interactúe con un chatbot o asistente virtual:
 - i. Se le notificará claramente al jugador que está interactuando con un chatbot o asistente virtual, no con una persona.
 - ii. El jugador dispondrá de información de contacto o la funcionalidad para solicitar la interacción con un representante humano; y
 - iii. El operador deberá implementar un proceso para la revisión periódica por parte de un humano de los registros de interacción entre el jugador y el chatbot o asistente virtual, que evalúe el desempeño del chatbot o asistente virtual en cuanto a precisión, tono y cumplimiento de los procedimientos de control interno del operador.

A.3.6 Plan de juego responsable

El operador deberá contar con un plan de juego responsable, que contenga políticas y procedimientos para promover el juego responsable. El operador deberá mantener evidencia de que se siguieron las políticas y los procedimientos pertinentes y presentar dicha evidencia al organismo regulador cuando se le solicite. El plan de juego responsable deberá incluir:

- a) Medidas y procesos para detectar e identificar el juego problemático, así como acciones o comportamientos que indiquen que un jugador corre el riesgo de desarrollar un problema con el juego. Estas medidas y procesos pueden incluir, entre otros, el uso de herramientas analíticas o mecanismos de supervisión del comportamiento con parámetros preestablecidos o dinámicos, así como la intervención de personal de atención al jugador o de juego responsable.
- b) Políticas y procedimientos que regulen las medidas que deberá adoptar el operador en relación con los jugadores con problemas de juego y aquellos en riesgo de desarrollar dichos problemas.
- c) Conservación de registros de cualquier investigación interna sobre juego responsable realizada respecto a un jugador, de las decisiones tomadas con base en las políticas y procedimientos de juego responsable del operador y de las interacciones con el jugador; dichos registros consistirán en una pista de auditoría clara y detallada que se pondrá a disposición del organismo regulador previa solicitud.
- d) Formación sobre juego responsable al momento de la contratación y de forma periódica posteriormente, dirigida al personal responsable de gestionar asuntos relacionados con el juego responsable y la interacción con los jugadores en general.
 - i. El operador deberá mantener un registro del personal necesario para completar la capacitación, el tipo y la frecuencia de la misma, así como la capacitación y las pruebas de juego responsable realizadas.
 - ii. El personal recibirá formación para comprender los problemas relacionados con el juego, saber cómo responder ante ellos y detectar a los jugadores que muestren signos o indicios de daños derivados del juego.
- e) Estándares aplicables de publicidad socialmente responsable, incluido el cumplimiento de todas las normas y reglamentos observados, y el fomento de que los afiliados, que pueden incluir

proveedores de contenido, personas influyentes en redes sociales, cuentas de redes sociales y embajadores de marca, también se adhieran a estos estándares.

- f) Procedimientos para evaluar y supervisar continuamente el plan e iniciativas de juego responsable.

NOTA: El organismo regulador puede exigir que un plan de juego responsable se someta a una evaluación realizada por un tercero independiente conforme a los estándares del sector en materia de juego responsable o a otros requisitos establecidos por dicho organismo.

A.3.7 Seguridad de la información de identificación personal (PII)

Cualquier información obtenida sobre un jugador, incluyendo información de identificación personal (PII) e información relacionada con fondos, deberá tratarse de conformidad con la política de privacidad del operador y las leyes, reglamentos y normas de privacidad aplicables, observadas por el organismo regulador. La información personal identificable (PII) y la información relacionada con los fondos se considerarán activos críticos para la evaluación de riesgos.

- a) La información de identificación personal (PII) y la información relacionada con los fondos deben mantenerse confidenciales y divulgarse únicamente cuando lo autorice la política de privacidad o lo exijan las normativas. Esto incluye, entre otros aspectos:
 - i. La cantidad de fondos acreditados, debitados o presentes en cualquier cuenta de jugador específica;
 - ii. El monto de fondos apostados por un jugador en particular en cualquier juego o sesión de juego;
 - iii. El identificador de la cuenta del jugador 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) Deberá haber procedimientos para la seguridad y el intercambio autorizado de información personal identificable (PII) e información relacionada con fondos, según lo exija el organismo regulador, incluyendo, entre otros:
 - i. La designación de uno o más empleados con la responsabilidad principal del diseño, la implementación y la evaluación continua de dichos procedimientos y prácticas;
 - ii. La naturaleza y el alcance de toda la información recopilada, las ubicaciones donde se almacena y los servidores o dispositivos de almacenamiento que puedan utilizarse para dicho almacenamiento o transferencia;
 - iii. Medidas para proteger la información frente a accesos no autorizados; y
 - iv. Procedimientos para responder a una violación de la seguridad de los datos, incluida la notificación al organismo regulador cuando sea necesario.
- c) Cuando así lo requiera la entidad regulatoria, los jugadores recibirán un método para solicitar:
 - i. Acceso y actualización de su información personal identificable (PII);
 - ii. Confirmación de que se está procesando su información de identificación personal (PII) e información sobre dicho procesamiento;
 - iii. La remisión de la información de identificación personal (PII) recibida del jugador, en un formato estructurado, de uso común y lectura mecánica, y la transmisión de dichos datos a otro operador, siempre que sea técnicamente viable, a condición de que dicha PII haya sido facilitada por el jugador o sea tratada por medios automatizados, y que la base para el tratamiento sea el consentimiento del interesado, la ejecución de un contrato o la adopción de medidas preparatorias para un contrato; y

- iv. Oposición al tratamiento de información de identificación personal (PII) basado en intereses legítimos, en el cumplimiento de una misión realizada en interés público o en el ejercicio de poderes públicos, en la mercadotecnia directa (incluida la elaboración de perfiles relacionada) o en fines de investigación científica o histórica o fines estadísticos; y
 - v. Eliminación de su información personal o restricción de su procesamiento cuando esta ya no sea necesaria para el propósito para el que fue recopilada o procesada, el jugador retire su consentimiento, se oponga al procesamiento y no exista una base legítima superior para continuar, el procesamiento de la información personal haya sido ilícito o la eliminación sea necesaria para cumplir con una obligación legal.
- d) Deberá haber procedimientos para registrar, procesar y responder a las solicitudes de los jugadores descritas en esta sección, incluyendo, entre otros:
- i. Mantener registros de dichas solicitudes;
 - ii. Cumplimiento de las solicitudes requeridas por el organismo regulador; y
 - iii. Comunicar al jugador los motivos de cualquier denegación o rechazo, así como información sobre la posibilidad de presentar una reclamación o disputa ante el organismo regulador.
- e) Donde lo prohíba la entidad regulatoria, el operador no puede utilizar únicamente la toma de decisiones automatizada que:
- i. Produzca efectos legales que afecten al jugador, tales como los que resultan en que el jugador esté sujeto a vigilancia por una autoridad competente; o
 - ii. Afecta significativamente al jugador de manera similar (p.ej., tiene el potencial de influir en las circunstancias, el comportamiento o las elecciones del jugador).

A.3.8 Seguridad en el procesamiento de pagos

El operador o el proveedor de servicios financieros externo utilizado para realizar transacciones con instituciones financieras deberá proteger contra el uso fraudulento los métodos de pago empleados en el sistema. Se establecerán procedimientos para:

- a) Conciliar diariamente todas las transacciones financieras entre el operador y el proveedor de servicios financieros o según lo especifique el organismo regulador;
- b) Proteger cualquier método de pago utilizado frente a usos fraudulentos; y
- c) Para vincular la titularidad del método de pago con la identidad del jugador a fin de evitar el fraude y el blanqueo de capitales.

NOTA: El organismo regulador puede exigir que el proveedor de servicios financieros utilizado para procesar transacciones se someta a una evaluación realizada por un tercero independiente conforme a los estándares del sector en materia de seguridad de pagos, tales como los Estándares de Seguridad de Datos para la Industria de Tarjeta de Pago (PCI-DSS), o a otros requisitos establecidos por dicho organismo.

A.4 Contenido de la pantalla del operador

A.4.1 Contenido de la pantalla del operador

El contenido visualizado del operador se refiere a cualquier información escrita, gráfica o auditiva proporcionada al público en relación con las operaciones de juego interactivo.

- a) El contenido mostrado por el operador deberá ser completo, inequívoco y no engañoso ni injusto para el jugador.
- b) El contenido de la pantalla del operador que se presente de forma auditiva (mediante sonido o

voz) también debe mostrarse por escrito.

- c) El contenido de la pantalla del operador debe mostrarse con un tamaño de fuente y una claridad suficientes, y en un color que contraste con el fondo, para garantizar que toda la información sea claramente visible y legible.
- d) El contenido de la pantalla del operador debe contener la misma información y transmitir el mismo significado en todos los idiomas en los que se presente.
- e) El operador deberá mantener un registro de cualquier cambio en el contenido que se muestra en su plataforma.

A.4.2 Reglas del Juego

El operador adoptará y cumplirá normas de juego exhaustivas, las cuales deberán ser aprobadas por el organismo regulador y ponerse a disposición del jugador. Cuando se modifiquen las normas de los juegos ofrecidos, todos los cambios deberán registrarse con fecha y hora, indicando la norma aplicable en cada período. Si a un juego o sesión de juego le son aplicables varias normas, el operador aplicará aquellas que estuvieran vigentes en el momento en que se desarrolló dicho juego o sesión:

- a) Los métodos para financiar una apuesta o la cuenta del jugador (p. ej., efectivo, cheque personal, cheque bancario, transferencia bancaria, giro postal, instrumento de crédito o débito, cuenta de pago electrónico, etc.), incluyendo, según corresponda:
 - i. Información sobre todas las monedas aceptadas por el sistema, los tipos de cambio utilizados para cada moneda y su procedencia;
 - ii. Una explicación clara y concisa de todas las comisiones;
- b) Según lo permitido por el organismo regulador, cualquier premio ofrecido en forma de premios en mercancía, anualidades, pagos únicos o planes de pago en lugar de pagos en efectivo para cada juego que ofrezca dicho premio;
- c) Los procedimientos que abordan cualquier mal funcionamiento irreparable de hardware/software incluyendo si este proceso resulta en la anulación o cancelación de pagos o jugadas; y
- d) Los procedimientos para gestionar las interrupciones causadas por la desconexión del jugador de la Plataforma de Juegos cuando los resultados de una partida se vean afectados por los tiempos de respuesta;
- e) Cualquier opción de compra no sujeta a apuestas y su precio;
- f) Una descripción de las personas prohibidas o restringidas, incluidas las limitaciones aplicables al juego para dichas personas;
- g) Qué sucede con las apuestas realizadas por el jugador pero que permanecen indecisas en los juegos interrumpidos, incluida la forma en que se manejan cuando permanecen indecisos más allá del período de tiempo especificado;
- h) Cuando las transacciones puedan implicar redondeo, la información sobre cómo se manejan estas circunstancias deberá explicar claramente:
 - i. Redondeo hacia arriba, redondeo hacia abajo (truncado), redondeo auténtico; y
 - ii. Redondeo a cual nivel (ej. 5 centavos).

A.4.3 Información para la protección del jugador

La información sobre la protección del jugador deberá ser aprobada por el organismo regulador y ponerse a disposición del jugador. Dicha información deberá contener, como mínimo:

- a) Información sobre los riesgos potenciales asociados con el juego excesivo, y donde se puede obtener ayuda para un problema con el juego;
- b) Una declaración que indique que ningún menor de edad puede participar en juegos interactivos;
- c) Lista de las herramientas de juego responsable disponibles que el jugador puede utilizar (p. ej., limitaciones autoimpuestas, tiempos de espera y suspensiones) e información sobre cómo aplicarlas;
- d) Para las cuentas de jugador, mecanismos implementados para detectar el uso no autorizado de la cuenta, tales como la revisión de estados financieros frente a los depósitos conocidos;
- e) Información de contacto u otros medios para reportar un reclamo/disputa; e
- f) Información de contacto para la entidad regulatoria y/o un enlace con su sitio de web.

NOTA: Todos los enlaces a servicios de juego problemáticos proporcionados por terceros deben ser probados regularmente por el operador. Es posible que los juegos interactivos no ocurran cuando los enlaces utilizados para proporcionar información sobre la protección del jugador no se muestran o no están operando. Cuando el enlace ya no esté disponible o no esté disponible durante un período de tiempo significativo, el operador proporcionará un servicio de soporte alternativo.

A.4.4 Términos y condiciones

El organismo regulador aprobará un conjunto de términos y condiciones que se pondrá a disposición del jugador. Los términos y condiciones establecerán lo siguiente:

- a) Indicar que solo las personas legalmente autorizadas por su jurisdicción respectiva pueden participar en juegos interactivos;
- b) Recomendar al jugador mantener sus credenciales de autenticación (ej. contraseña y nombre de usuario) seguros;
- c) Divulgar todos los procesos con respecto a credenciales de autenticación perdidas, cambios de contraseña forzados, seguridad de la contraseña y otros ítems relacionados según lo requiera la entidad reguladora;
- d) Especificar las condiciones bajo las cuales una cuenta es declarada inactiva y explicar que medidas serán adoptadas sobre la cuenta una vez hecha esta declaración;
- e) Detallar claramente qué sucede con las apuestas realizadas por el jugador que permanecen sin resolver en juegos interrumpidos antes de cualquier suspensión (ya sea autoimpuesta o impuesta por el operador), incluida la devolución de todas las apuestas o la liquidación de las mismas, según corresponda;
- f) Contener información sobre plazos y límites con respecto a depósitos y / o retiros de la cuenta del jugador, incluida una explicación clara y concisa de todas las tarifas, si corresponde;
- g) Establecer que el operador tiene el 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 disputa del jugador, suspenda o cierre cualquier cuenta de jugador en cualquier momento de conformidad con los términos y condiciones entre el operador y el jugador.

A.4.5 Políticas de privacidad

El organismo regulador aprobará una política de privacidad que se pondrá a disposición del jugador. Esta política de privacidad establecerá lo siguiente:

- a) La información de identificación personal (PII) cuya recopilación sea obligatoria;
- b) El propósito y la base legal para la recopilación y el procesamiento de la información de identificación personal, incluido cualquier interés legítimo específico en el que se base el operador o el proveedor de servicios externo, si así lo exige el organismo regulador;
- c) El período durante el cual se almacena la información de identificación personal (PII) o, si no es posible establecer un periodo fijo, los criterios utilizados para determinar el plazo de conservación;
- d) Las condiciones bajo las cuales se puede divulgar la información de identificación personal (PII) y las medidas empleadas para evitar una divulgación no autorizada o innecesaria;
- e) La identidad y los datos de contacto del operador y las categorías o identidades de los proveedores de servicios externos que puedan recibir o procesar información de identificación personal (PII);
- f) Para la información de identidad personal PII recopilada directamente del jugador, si existe una obligación legal o contractual de proporcionar la información de identidad personal PII y las consecuencias de no proporcionar esa información de identidad personal PII;
- g) Cualquier derecho del jugador con respecto a su información personal identificable (PII) según lo exija el organismo regulador;
- h) Cuando corresponda y lo requiera el organismo regulador, información sobre el uso de la toma de decisiones automatizada, incluida la elaboración de perfiles, la importancia y las consecuencias esperadas de dicho procesamiento para el jugador, y cualquier método disponible para impugnar la decisión o solicitar una revisión humana; y
- i) Los derechos y la posibilidad de que un jugador presente una queja/disputa ante el organismo regulador.

A.4.6 Ofertas de bonos/promocionales

Los jugadores podrán acceder a términos claros e inequívocos relativos a cualquier oferta de bonificación o promoción disponible.

- a) Las reglas de cada oferta de bonificación/promoción deberán abordar, como mínimo, lo siguiente:
 - i. La fecha y hora en que se presenta, se activa y vence la oferta;
 - ii. Requisitos de elegibilidad del jugador, incluidas las limitaciones a la participación;
 - iii. Requisitos y limitaciones de las apuestas, incluidas las restricciones por tipo de juego, temática del juego y/o tabla de pagos;
 - iv. Criterios de elegibilidad para recibir créditos de bonificación/promocionales y/o premios, incluida la frecuencia de emisión;
 - v. Cualquier restricción o condición aplicable a las conversiones y retiros de créditos promocionales/de bonificación restringidos;
 - vi. El orden en que se utilizan los créditos de bonificación o promocionales para realizar apuestas; y
 - vii. Cómo se notifica al jugador la concesión de créditos de bonificación/promocionales y/o premios;
 - viii. Reglas relativas a la cancelación o el vencimiento de ofertas; y
 - ix. Cualquier otra información específica de la oferta que no se haya abordado de otra manera.

- b) Las ofertas de bonificación/promocionales no se describirán como:
 - i. "Gratis" a menos que dichas ofertas sean realmente gratuitas y sin costo alguno para el jugador. Si el jugador debe arriesgar o perder sus propios fondos o si existen condiciones asociadas a estos, dichas condiciones deberán ser divulgadas y no podrán describirse como gratuitas;
 - ii. "Sin riesgo" si dichas ofertas requieren que el jugador incurra en pérdidas o arriesgue sus propios fondos para usar o retirar las ganancias de la apuesta supuestamente sin riesgo.

A.4.7 Competiciones/Torneos

Una competición/torneo, la cual permite a un jugador comprar o ser ofrecido la oportunidad de participar en competición de juego contra otros jugadores, puede ser admisible provisto que cumpla con las reglas siguientes:

- a) Las reglas deben ser disponibles a un jugador para revisarlas antes de su registro en la competición/ torneo. Las reglas deben incluir como mínimo:
 - i. Todas las condiciones que los jugadores registrados deben cumplir para poder inscribirse y avanzar en la competición/torneo;
 - ii. Información específica relativa a cualquier concurso o torneo individual, incluidos los premios disponibles y la distribución de fondos en función de resultados concretos; y
 - iii. El nombre de la organización (o personas) que realizaron la competición/torneo en nombre de, o en conjunto con el operador (si es aplicable).
- b) Se establecerán procedimientos para registrar los resultados de cada competición o torneo y ponerlos a disposición del público para que los jugadores registrados puedan consultarlos durante un periodo de tiempo razonable. Una vez publicados, los resultados de cada competición o torneo estarán disponibles previa solicitud. Los resultados incluyen lo siguiente:
 - i. Nombre de la competición/torneo;
 - ii. Fechas y horas de la competición/torneo;
 - iii. Número total de entradas;
 - iv. Cantidad de las tarifas de entradas;
 - v. Fondo de premios total; y
 - vi. Cantidad pagada por cada categoría ganadora.

NOTA: Para competiciones/torneos gratis (ej. jugadores registrados no pagan una tarifa de entrada), la información requerida mencionada anteriormente debe ser registrada excepto por el número de entradas, precio de entrada y fondo total de premios.

A.4.8 Juego interactivo en varios idiomas

Cuando se ofrezcan juegos interactivos al jugador en versiones en varios idiomas, el operador deberá contar con procedimientos para garantizar lo siguiente, según lo exija el organismo regulador:

- a) Cada versión lingüística del mismo juego ofrecerá los mismos porcentajes de pago, probabilidades y premios.
- b) Cada versión lingüística será coherente con las instrucciones e información del juego correspondientes.
- c) Proporcionar todas las instrucciones e información del juego en el idioma especificado para dicha versión.

- d) La terminología mostrada deberá tener el mismo significado en todas las versiones lingüísticas, de modo que ninguna versión sea favorecida ni desfavorecida. No es obligatorio traducir la terminología común utilizada internacionalmente para los juegos interactivos.

NOTA: Si así lo requiere el organismo regulador, esta sección será evaluada por un laboratorio de pruebas independiente para los idiomas que dicho organismo determine que están dentro del alcance.

A.5 Controles de la cuenta de juego

A.5.1 Registro y Verificación

Si el registro, la verificación, la validación y/o la activación de la cuenta del jugador se realizan manualmente por el operador, este deberá contar con procesos y procedimientos para cumplir con los requisitos de "Registro y verificación de la cuenta del jugador" indicados en este documento.

A.5.2 Limitación a una cuenta por jugador

El operador deberá implementar procedimientos para cancelar todas las cuentas de cualquier jugador que abra o intente abrir más de una cuenta, ya sea directamente o mediante el uso de otra persona como intermediario. Dichos procedimientos podrán permitir que un jugador que abra o intente abrir más de un nombre de usuario o más de una cuenta de jugador conserve una cuenta, siempre que el operador investigue y determine, de buena fe, que la conducta del jugador no tenía como fin obtener una ventaja competitiva.

A.5.3 Cuentas fraudulentas

El operador debe tener una política pública documentada para el procesamiento de cuentas de juego descubiertas que han sido utilizadas de manera fraudulenta, incluyendo, pero no limitado a:

- a) El mantenimiento de información sobre la actividad de la cuenta, de forma que si la actividad fraudulenta es detectada el operador tiene la información necesaria para tomar medidas adecuadas;
- b) La suspensión de cualquier cuenta descubierta a ser utilizada para actividad fraudulenta, así como un jugador proveyendo acceso a personas menores de edad; y
- c) La gestión de depósitos, apuestas y pagos asociados a una cuenta fraudulenta.

A.5.4 Gestión de la cuenta del jugador

El operador deberá contar con procesos y procedimientos para implementar y cumplir con los requisitos de "Gestión de Cuentas de Jugador" establecidos en este documento, incluyendo la realización de las siguientes tareas cuando el jugador lo solicite o cuando sea necesario:

- a) Acceso y actualización de la información de registro registrada de un jugador, incluyendo su información personal identificable (PII);
- b) Generación y suministro al jugador de registros de transacciones o estados de cuenta;
- c) Establecer y actualizar las credenciales de autenticación de un jugador, incluyendo la configuración o los parámetros de la autenticación multifactor (MFA);

- d) Agregar, modificar y eliminar los métodos de pago de un jugador utilizados para transacciones financieras;
- e) Identificación y gestión de cuentas de jugadores inactivas; y
- f) Cierre de cuentas de jugadores y gestión de los fondos restantes en la cuenta.

A.5.5 Mantenimiento de Fondos del Jugador

Deben establecerse procedimientos para asegurar que todas las transacciones financieras son realizadas conforme con la reglamentación del comercio local y requisitos establecidos por la entidad regulatoria.

- a) Para las transacciones financieras realizadas manualmente por el operador, deberán existir procedimientos que cumplan con los requisitos de "Transacciones financieras" indicados en este documento.
- b) El operador deberá incorporar medidas de seguridad técnicas y de procedimiento para evitar la aceptación de transacciones financieras que presenten indicadores de riesgo elevados.
- c) La solicitud de retiro de fondos no restringidos de un jugador se completará por el operador en un plazo razonable, a menos que exista una queja, disputa o investigación pendiente. Dicha investigación deberá ser documentada por el operador y estar disponible para su revisión por el organismo regulador.

A.5.6 Herramientas de juego responsable

El operador deberá contar con procesos y procedimientos para implementar y gestionar herramientas de juego responsable, de acuerdo con los requisitos de "Limitaciones, Tiempos de Exclusión y Suspensiones" indicados en este documento. Además, el operador deberá garantizar que no se envíen materiales publicitarios o de marketing directamente a una dirección residencial, dirección de correo electrónico, número de teléfono ni ningún otro método de contacto asociado a un jugador suspendido.

A.5.7 Monitoreo de la cuenta y el dispositivo del jugador

Los procedimientos de control interno del operador deberán incluir controles para proteger las cuentas de los jugadores y monitorear dichas cuentas, los dispositivos y la actividad relacionada, con el fin de detectar, investigar y responder ante accesos no autorizados, actividades sospechosas de los jugadores, fraude, evasión, manipulación o abuso automatizado. Dichos controles deberán incluir, como mínimo:

- a) Proteger las cuentas de los jugadores que contienen fondos frente a accesos no autorizados, modificaciones, eliminación o uso indebido;
- b) Revisión de las transacciones de los jugadores, incluida la actividad agregada durante los períodos identificados en los procedimientos de control interno, para identificar actividades que activen la diligencia debida reforzada, las obligaciones de notificación u otras revisiones requeridas;
- c) Identificación de cuentas de jugadores para investigación cuando la apertura, el cierre, los depósitos, los retiros u otros patrones de actividad indiquen un posible uso indebido, lo que puede incluir:
 - i. Apertura y cierre de cuentas en intervalos de tiempo breves; y

- ii. Depósitos y retiros sin juego asociado;
- d) Detección de patrones anómalos, incoherentes o sospechosos relacionados con cuentas, dispositivos, redes o accesos, lo que puede incluir:
 - i. Creación rápida de cuentas o asociación de cuentas con dispositivos sospechosos;
 - ii. Intentos de ocultar, alterar, manipular o eludir la identificación del dispositivo o la toma de huellas digitales; y
 - iii. Cambios en la identidad del dispositivo o en atributos clave, tales como la GPU, la resolución de pantalla, el entorno operativo, los identificadores de hardware o atributos similares, que puedan indicar un restablecimiento del dispositivo, manipulación de datos o suplantación de identidad (spoofing); y
- e) Procedimientos para utilizar controles internos de integridad y certificación como base para determinar la confiabilidad del dispositivo, lo que puede incluir la capacidad de bloquear, restringir o marcar el acceso desde dispositivos que no cumplen con los requisitos cuando los servicios de seguridad o certificación del sistema operativo nativo no están disponibles, se eluden, son poco confiables o están comprometidos.

A.5.8 Programas de fidelidad del jugador

El operador deberá establecer e implementar controles para la administración, contabilidad, canje y divulgación de los programas de fidelización de jugadores o acuerdos de beneficios similares, cuando dichos programas sean ofrecidos por el operador e impliquen el uso de puntos de fidelización de jugadores u otros derechos similares. Como mínimo, los controles deberán garantizar que:

- a) La forma en que se obtienen, acumulan, ajustan, caducan, pierden, canjean o utilizan de otro modo los puntos de fidelidad del jugador o derechos equivalentes, la cual debe estar claramente documentada y a disposición del jugador;
- b) Procedimientos para garantizar que los premios, beneficios u oportunidades de canje estén disponibles por igual para todos los jugadores que alcancen el nivel mínimo de calificación para obtener puntos de fidelidad u otros beneficios similares.
- c) El canje de puntos de fidelidad del jugador u otros derechos equivalentes se realiza mediante una transacción segura que debita automáticamente del saldo el valor canjeado;
- d) Todas las transacciones que involucren puntos de fidelidad del jugador u otros derechos comparables se registran, incluidos los puntos ganados, canjeados, ajustados, caducados, perdidos o revertidos.
- e) Los saldos de puntos de fidelidad del jugador (u otros derechos comparables) y el historial de transacciones asociado se pondrán a disposición del jugador previa solicitud.

A.6 Procedimientos y Controles del Juego

A.6.1 Monitoreo, registro y garantía estadística del RNG

El operador deberá implementar mecanismos para monitorear el funcionamiento y la integridad de todos los generadores de números aleatorios (RNG), utilizando controles adecuados al diseño e implementación con el fin de garantizar que funcionen según lo previsto.

- a) Las actividades de supervisión basadas en las mejores prácticas incluyen, cuando proceda:
 - i. Revisión y validación del proceso de generación de valores iniciales (seeding) del generador de números aleatorios (RNG);

- ii. Analizar los resultados del RNG para verificar la aleatoriedad estadística y la ausencia de sesgos o patrones, cuando sea aplicable al diseño y al método de monitoreo del generador de números aleatorios (RNG);
 - iii. Detectar anomalías, fallos o degradación en el rendimiento del RNG, incluidos los causados por desgaste mecánico o daños, si procede; y
 - iv. Verificación de la correspondencia entre los resultados del generador de números aleatorios (RNG) y los símbolos del juego, la cual puede realizarse como un control fuera de tiempo real.
- b) Cualquier anomalía, error o indicio de un comportamiento inaceptable del generador de números aleatorios (RNG) que se detecte deberá registrarse de forma segura y remitirse a las instancias superiores para su investigación.
- c) Restringir, controlar y registrar de forma segura el acceso a los componentes del RNG (Generador de Números Aleatorios), incluidos el software, el hardware y los mecanismos de semilla inicial, para garantizar la integridad y la trazabilidad.

NOTA: Se podrán conservar registros de los resultados del generador de números aleatorios (RNG), incluidas las correspondientes asignaciones de símbolos de juego, cuando proceda, con el fin de respaldar las actividades continuas de seguimiento, verificación y auditoría.

A.6.2 Evaluación del retorno al jugador (RTP) y monitoreo de resultados del juego

El operador implementará controles para documentar, supervisar y evaluar los porcentajes de RTP (Retorno al Jugador), tanto teóricos como reales, de todos los juegos, a fin de garantizar la exactitud, la transparencia y la detección oportuna de un rendimiento anómalo. Cualquier anomalía detectada, incluidos los resultados de RTP real que se sitúen fuera de los rangos esperados definidos, se registrará de forma segura y se elevará para su investigación.

- a) El operador mantendrá documentación precisa y actualizada (por ejemplo, hojas PAR) que indique los porcentajes de RTP teórico de cada juego en función de niveles adecuados de créditos apostados, así como el número de créditos que pueden jugarse, la tabla de pagos y otra información descriptiva del tipo de juego en cuestión.
- b) Se deben mantener registros para cada juego que indiquen el porcentaje de retorno al jugador RTP inicial, las fechas y el tipo de cambios realizados que afectan el porcentaje de retorno al jugador RTP del juego y el recálculo del porcentaje de retorno al jugador RTP debido a los cambios.
- c) Tratar el juego como nuevo a efectos de todos los informes y registros ante cualquier modificación de su porcentaje teórico de RTP (Retorno al Jugador), incluida la incorporación o modificación de jackpots progresivos o el incremento de los bonos de jackpot.
- d) Si se incluyen créditos promocionales o de bonificación y/o premios en los informes y registros del juego, esto deberá hacerse de manera que no se distorsionen los porcentajes reales de retorno al jugador (RTP) de las tablas de pago afectadas.
- e) El operador supervisará los resultados reales de los juegos —ya sea de forma periódica, transaccional o por volumen, según lo definido— para evaluar el rendimiento frente a los porcentajes de RTP teórico y detectar comportamientos anómalos.
- f) El operador dispondrá de procedimientos para comparar periódicamente el porcentaje de RTP (Retorno al Jugador) teórico y el real, incluyendo:
 - i. Establecer umbrales de varianza aceptables;
 - ii. Identificar e investigar desviaciones fuera de los rangos esperados; y
 - iii. Implementar las medidas correctivas adecuadas cuando sea necesario.

NOTA: El organismo regulador puede exigir al operador que se someta a una evaluación anual o periódica del cálculo de pagos, realizada por un laboratorio de pruebas independiente y/o por un empleado cualificado del operador, para examinar los registros de cada juego alojado en el Sistema de Juegos Interactivos y elaborar un informe formal que indique el porcentaje de pago real de cada juego, calculado a partir de los datos de dichos registros.

A.6.3 Manejo del Juego interrumpidos

Se establecerán procedimientos para el manejo de juegos suspendidos. Si un juego no puede continuar debido a una acción del Sistema de Juegos Interactivos, el operador deberá:

- a) Devolver todas las apuestas a los jugadores de ese juego;
- b) Actualizar el historial del juego y los contadores de crédito o los saldos de las cuentas de los jugadores según corresponda;
- c) Informar al organismo regulador de las circunstancias del incidente; y
- d) Desactivar el juego si es probable que el juego se vea afectado por el mismo fallo.

A.6.4 Procedimientos para jackpots progresivos y jackpots de bonificación incrementales

El operador deberá establecer, mantener, implementar, y cumplir con los procedimientos de control interno para las operaciones del jackpot, incluidos los siguientes:

- a) Cuando las contribuciones del jackpot son parte de los cálculos de retorno al jugador (RTP), garantizando que las contribuciones no se asimilan en ingresos;
- b) Ajustes del jackpot y transferencia, según lo admitido.
- c) Para grandes premios mayores que exceden un valor particular según lo defina la entidad regulatoria:
 - i. Verificación del jackpot y procedimientos de pago, incluida la reconciliación independiente y la firma del operador;
 - ii. Pago cuando se producen múltiples activaciones de jackpot y no hay una forma definitiva de saber qué desencadenante ocurrió primero (a menos que sea manejado automáticamente por el Sistema de Juegos Interactivos); y
 - iii. Opciones de desembolso para premios mayores, incluyendo información para pagos periódicos;
- d) Para jackpot con parámetros que se pueden configurar después de la configuración inicial, realizando una conciliación independiente de las contribuciones del jackpot y premios para garantizar que se deduzcan todos los incrementos del jackpot:
 - i. Han sido pagados a los jugadores como recompensas del jackpot;
 - ii. Se muestran como parte de los pagos del jackpot; o
 - iii. Se mantienen en cuentas separadas, que se puede demostrar que se pagan a los jugadores como parte de los pagos futuros del jackpot.
- e) Procedimientos para la retirada de jackpots acumulados (jackpots), incluidos los procedimientos para distribuir las contribuciones entre los jugadores que aportaron los fondos o entre un grupo de jugadores similar (por ejemplo, las contribuciones podrían sumarse a otro jackpot acumulado).

A.6.5 Jugadores patrocinados para juegos entre pares (P2P)

El operador contará con procesos para garantizar que el jugador no se vea perjudicado por jugadores patrocinados que participen en juegos entre jugadores (P2P). Se espera mitigar los siguientes riesgos:

- a) Los controles del operador deberán mitigar el conflicto entre el papel del jugador patrocinado y el del personal autorizado que tiene acceso al Sistema de Juegos Interactivos (tanto física como virtualmente) y que podría manipular los juegos o disponer de información no accesible para el resto de los jugadores, pudiendo así sacar ventaja de ello;
- b) El operador no obtendrá beneficios de la participación en juegos P2P (más allá de la comisión o tarifa aplicada);
- c) Si la actividad de juego del jugador patrocinado es financiada por el operador, dicho jugador no obtendrá beneficios de su participación en el juego entre usuarios (P2P), los fondos no podrán retirarse y, por tanto, acabarán perdiéndose o jugándose; y
- d) Se establecerán procedimientos para abordar el riesgo de que el jugador patrocinado se sienta motivado a proteger sus apuestas personales más allá de su cometido de fomentar la participación en juegos P2P. Si el jugador patrocinado arriesga fondos propios en apuestas privadas, no deberá tener conocimiento alguno del software ni de otra información de identificación personal (PII) (el jugador patrocinado es un contratista independiente legítimo sin relación previa con el operador).

A.7 Controles de integridad, colusión, fraude y AML/ATF

A.7.1 Programa de integridad y cumplimiento

El operador implementará y mantendrá políticas, procedimientos, controles y mecanismos de monitoreo documentados, diseñados para garantizar la integridad de los juegos interactivos y cumplir con las obligaciones de prevención del blanqueo de capitales (AML) y de la financiación del terrorismo (ATF). Dichas políticas, procedimientos, controles y mecanismos se revisarán y actualizarán periódicamente según sea necesario, basándose en la experiencia operativa, los requisitos normativos, los riesgos identificados y los cambios en el entorno.

A.7.2 Monitoreo y respuesta ante problemas de integridad

El operador establecerá procedimientos para supervisar el desarrollo de la partida, los juegos, las cuentas de los jugadores, las transacciones, las comunicaciones de los jugadores (cuando estén disponibles), los dispositivos y las actividades conexas, con el fin de detectar actividades sospechosas o coordinadas de los jugadores, actividades prohibidas, asistencia no autorizada a los jugadores y otras cuestiones relacionadas con la integridad. Dichos procedimientos contemplarán la revisión, investigación, escalamiento y respuesta adecuada ante inquietudes sobre la integridad detectadas o razonablemente sospechadas, e incluirán, como mínimo:

- a) Revisión e investigación de alertas, informes, quejas u otros indicios de problemas de integridad;
- b) La capacidad de rechazar, retrasar, suspender, anular, cancelar o limitar apuestas, actividad de juego, transacciones o actividad de la cuenta del jugador, cuando lo permitan el organismo regulador, los procedimientos de control interno o las reglas de juego;

- c) La capacidad de restringir, suspender o cerrar cuentas de jugadores cuando se identifiquen o se sospeche razonablemente de problemas de integridad;
- d) Documentación de los fundamentos de cualquier medida significativa adoptada; y
- e) Escalar las preocupaciones sobre la integridad, confirmadas o sospechadas, al personal interno correspondiente y, cuando sea necesario, al organismo regulador u otra autoridad competente.

A.7.3 Notificación e informes a los reguladores

Salvo que el organismo regulador indique lo contrario, el operador deberá documentar y notificar al organismo regulador al detectar o tener conocimiento de:

- a) Cualquier actividad presuntamente ilegal, delictiva, fraudulenta o prohibida relacionada con los juegos interactivos que deba ser reportada al organismo regulador;
- b) Cualquier persona sospechosa de falsear su identidad o usar una identificación falsa para establecer o intentar establecer una cuenta de jugador o realizar una apuesta;
- c) Cualquier procedimiento penal o disciplinario iniciado contra el operador en relación con sus operaciones de juegos interactivos;
- d) Cualquier actividad, patrón o conducta que genere inquietudes con respecto a la integridad de una apuesta, juego o juegos interactivos en general; y
- e) Cualquier otro asunto que deba ser notificado por el organismo regulador, los procedimientos de control interno o las leyes o reglamentos aplicables.

A.7.4 Prevención del blanqueo de capitales (AML) y financiación del terrorismo (ATF)

El operador desarrollará, implementará y mantendrá políticas y procedimientos de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo (AML/ATF) que aborden adecuadamente los riesgos asociados al juego interactivo en cuanto a posibles actividades de blanqueo de capitales y financiación del terrorismo. Dichas políticas y procedimientos incluirán, como mínimo:

- a) Procedimientos de control interno diseñados para garantizar el cumplimiento continuo de las leyes, regulaciones y estándares aplicables en materia de prevención del blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo (AML/ATF) reconocidos o exigidos por el organismo regulador;
- b) Formación continua del personal pertinente sobre la identificación, gestión, escalada y notificación de transacciones o actividades inusuales y sospechosas;
- c) Designación de una o más personas responsables del cumplimiento de las normas contra el blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo (AML/ATF), incluida la responsabilidad de comunicar a las autoridades competentes las transacciones y actividades inusuales o sospechosas;
- d) Uso de sistemas automatizados, herramientas de monitoreo y métodos de procesamiento de datos para respaldar las actividades de monitoreo, detección, investigación y notificación relacionadas con la prevención del lavado de dinero y el financiamiento del terrorismo (AML/ATF); y
- e) Pruebas independientes periódicas de las políticas y procedimientos de prevención del blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo (AML/ATF), con el alcance y la frecuencia exigidos por el organismo regulador, conservando los registros de dichas pruebas.

A.7.5 Mantenimiento de registros

El operador deberá mantener registros completos, precisos y auditables que demuestren el cumplimiento de esta sección, incluyendo actividades de monitoreo, alertas, informes, investigaciones, decisiones, acciones tomadas, notificaciones a los reguladores, documentación sobre prevención de blanqueo de capitales y financiación del terrorismo (AML/ATF) y otras pruebas de respaldo necesarias para demostrar dicho cumplimiento.

A.8 Controles de soluciones de geolocalización

A.8.1 Auditorías de soluciones de geolocalización

El proveedor del servicio de geolocalización deberá atender y cumplir todas las solicitudes de los organismos reguladores relativas a auditorías periódicas destinadas a evaluar y validar la capacidad continua de la Solución de Geolocalización para detectar y mitigar efectivamente los riesgos existentes y emergentes de fraude de ubicación, incluidos los procedimientos operativos y controles de esta sección, así como los de la sección "Operaciones y aplicación de normas de geolocalización" de este documento.

A.8.2 Radio de precisión de la geolocalización

Para garantizar que los datos de ubicación sean precisos y fiables, el proveedor del servicio de geolocalización deberá garantizar que la solución de geolocalización:

- a) Calcula y aplica un radio de precisión adecuado para cada verificación de geolocalización basándose en fuentes de datos de ubicación autenticadas y factores de riesgo relevantes, que pueden incluir el tipo de conexión a Internet, el riesgo de movilidad, la proximidad a los límites de la geovalla permitida y consideraciones de velocidad;
- b) Determinar razonablemente si la ubicación geográfica real del jugador, incluido el radio de precisión, se encuentra dentro de la geocerca permitida; y
- c) Ofrecer controles configurables para determinar si el radio de precisión de las fuentes de datos de ubicación puede solaparse o exceder las zonas de amortiguación establecidas para la geocerca permitida.

A.8.3 Mapeo de geolocalización

El proveedor del servicio de geolocalización deberá contar con procedimientos para mitigar razonablemente y tener en cuenta las discrepancias entre las fuentes cartográficas y las variaciones en los datos geoespaciales. Esto puede incluir el uso de polígonos de delimitación basados en mapas precisos y la superposición de datos de ubicación sobre dichos polígonos.

A.8.4 Mantenimiento de soluciones de geolocalización

Para mantener la integridad general de la solución de geolocalización, el proveedor del servicio de geolocalización deberá garantizar que dicha solución:

- a) Utiliza bases de datos de código cerrado (IP, proxy, VPN, fraude, etc.) que se actualizan con frecuencia y se someten a pruebas periódicas de precisión y fiabilidad;

- b) Se somete a actualizaciones frecuentes, incluidos cambios de configuración y la aplicación de parches, para mantener capacidades de vanguardia en la recopilación de datos, compatibilidad de dispositivos y prevención de fraudes frente a posibles técnicas de manipulación de datos y riesgos de fraude de ubicación (p. ej., aplicaciones de ubicación falsa, máquinas virtuales, programas de escritorio remoto, etc.); y
- c) Utiliza firmas criptográficas dinámicas para verificar que todos los paquetes de datos de geolocalización provengan exclusivamente de una instancia autorizada y no manipulada del Kit de Desarrollo de Software (SDK) del proveedor, garantizando así la autenticidad de la fuente de datos de ubicación y evitando el uso de claves obtenidas ilícitamente, clientes sin interfaz gráfica (headless) o emulaciones de bibliotecas no autorizadas.

A.8.5 Monitoreo de fraude por geolocalización

Dado que el fraude de ubicación se evaluará en función de comprobaciones individuales de geolocalización y de la actividad acumulada de ubicación del jugador a lo largo del tiempo, el proveedor del servicio de geolocalización deberá emplear mecanismos para:

- a) Evaluar activamente el perfil de riesgo de cada jugador y dispositivo utilizando datos de acceso de geolocalización actuales e históricos y detectar razonablemente actividad sospechosa del jugador o indicadores de anomalías de ubicación;
- b) Proporcionar mecanismos de alerta para identificar razonablemente accesos no autorizados o indebidos, actividades fraudulentas y jugadores o dispositivos que hayan sido bloqueados o marcados para su investigación; y
- c) Recopilar, autenticar y analizar de forma acumulativa datos históricos de geolocalización y fraude para respaldar investigaciones sobre jugadores o dispositivos que presenten actividad sospechosa o indicadores de anomalías en la ubicación.

A.8.6 Informes y análisis de geolocalización

El proveedor del servicio de geolocalización deberá contar con procedimientos para mantener y proporcionar al operador y al organismo regulador un panel de control en tiempo real y una fuente de datos de todas las verificaciones de geolocalización que:

- a) Es personalizable y muestra datos de ubicación e información visual a demanda;
- b) Visualización y posibilidad de filtrar, como mínimo, los siguientes datos, según corresponda:
 - i. Período de tiempo;
 - ii. Identificación anonimizada del jugador.
 - iii. Información relevante sobre la ubicación (p. ej., ID del dispositivo, datos de ubicación, tipo de conexión, etc.), cuando esté disponible; y
 - iv. Resultado de la geolocalización, incluida la causa de cualquier fallo en la misma.
- c) Ofrecer una herramienta de mapeo interactivo capaz de:
 - i. Visualización de las ubicaciones de las verificaciones de geolocalización; y
 - ii. Uso de coordenadas para determinar ubicaciones exactas.
- d) Proporcionar datos, elementos visuales y capacidades de generación de informes sobre actividades sospechosas o inusuales, incluyendo:
 - i. Suplantación de ubicación maliciosa o reiterada;
 - ii. Uso compartido de cuentas y dispositivos;
 - iii. Ubicaciones inconsistentes (cambio de ubicación); y

- iv. Otros datos transaccionales de alto riesgo.

A.8.7 Responsabilidades del operador respecto a la geolocalización

El operador deberá mantener políticas y procedimientos documentados relacionados con el uso de soluciones de geolocalización.

- a) El operador deberá contar con un proceso para verificar que se estén utilizando las versiones más recientes de la Solución de Geolocalización.
- b) El operador reciba alertas o notificaciones cuando haya actualizaciones o parches disponibles para la solución de geolocalización.
- c) Cuando se utilice una solución de geolocalización secundaria, el operador deberá mantener criterios documentados, aprobados por el organismo regulador, que definan las circunstancias específicas en las que se puede emplear dicha solución secundaria (p. ej., interrupción del servicio de la solución de geolocalización principal). Para cambiar de solución de geolocalización, el operador deberá:
 - i. Mantener registros o informes que documenten cuándo se produjo el cambio y el motivo correspondiente de cada uno; y
 - ii. Revisar periódicamente los eventos de cambio (switching) para garantizar que se ajusten a los criterios documentados.
- d) Cuando el operador utilice cualquier lógica de geolocalización interna antes de enviar solicitudes a Geolocation Solutions, esta lógica deberá documentarse, aprobarse y diseñarse formalmente de una manera que no comprometa los requisitos reglamentarios.

Apéndice B: Evaluaciones de integridad y seguridad

B.1 Introducción

B.1.1 Declaración General

Salvo que el organismo regulador disponga lo contrario, las evaluaciones de integridad y seguridad se llevarán a cabo anualmente tomando como referencia los controles y pruebas aplicables identificados en el Marco de Seguridad del Juego de GLI (GLI-GSF), junto con cualquier control o prueba adicional que determine el organismo regulador. Los procedimientos de auditoría y los métodos de evaluación adecuados se seleccionarán caso por caso, en función del alcance, la arquitectura, la configuración, el modelo de implementación, los flujos de datos, las relaciones con los proveedores de servicios externos y el perfil de riesgo del entorno de producción de juegos del sistema de juego interactivo.

NOTA: Se recomienda que el organismo regulador permita flexibilidad en los calendarios de evaluación de integridad y seguridad para los operadores que actúan en múltiples jurisdicciones, a fin de permitir la consolidación de las evaluaciones de dichas jurisdicciones en un calendario común. Para más información, consulte el Marco de Seguridad del Juego de GLI (GLI-GSF).

B.2 Requisitos de evaluación

B.2.1 Alcance y composición de la evaluación

Las Evaluaciones de Integridad y Seguridad incluirán una Auditoría de Controles de Seguridad de la Información de Juego (GIS) y una Evaluación de Seguridad Técnica de Juego (GTS) aplicables a los componentes críticos del entorno de producción de juegos del Sistema de Juego Interactivo, que incluyen, pero no se limitan a:

- a) Componentes que registran, almacenan, procesan, comparten, transmiten o recuperan información sensible, incluyendo información personal identificable (PII), transacciones financieras, credenciales de autenticación, claves de cifrado, semillas de generador de números aleatorios (RNG) o resultados;
- b) Componentes que generan, transmiten o procesan números aleatorios usados para determinar el resultado de juegos y eventos;
- c) Componentes que registran el estado actual, estado o historial de la actividad de apuestas de un jugador;
- d) Puntos de entrada y salida de los componentes críticos mencionados, incluyendo sistemas, aplicaciones, interfaces y conexiones de proveedores de servicios externos que proporcionan acceso o se comunican directamente con esos componentes críticos; y
- e) Redes de comunicación que permiten el acceso, la comunicación entre ellos o la transmisión de información sensible hacia o desde componentes críticos.

B.2.2 Auditoría de controles de seguridad de la información de juegos (GIS)

La Auditoría de Controles GIS evaluará la eficacia de los controles administrativos, técnicos, físicos, ambientales, de respuesta a incidentes, gestión de riesgos y seguridad de juego aplicables a los

componentes críticos identificados dentro del alcance de la evaluación. La Auditoría de Controles GIS deberá incluir los controles GIS aplicables y cualquier control adicional requerido por el organismo regulador o que determine necesario en función del riesgo, arquitectura, configuración u operación del entorno de producción de juegos.

B.2.3 Evaluación de la Seguridad Técnica de Juegos (GTS)

La Evaluación GTS evaluará la postura de seguridad de los sistemas, aplicaciones, interfaces, redes, infraestructuras, conexiones de proveedores de servicios y componentes críticos aplicables al alcance de la evaluación. La Evaluación GTS deberá incluir pruebas técnicas de seguridad suficientes para identificar vulnerabilidades, configuraciones erróneas, condiciones explotables, debilidades en los controles de seguridad y otros riesgos técnicos que puedan afectar al entorno de producción de juegos del Sistema de Juego Interactivo, incluyendo las siguientes pruebas y evaluaciones, según corresponda:

- a) Evaluaciones de vulnerabilidades de plataformas digitales, sitios web, aplicaciones y redes internas, externas e inalámbricas, con el objetivo de identificar vulnerabilidades o posibles vulnerabilidades que afecten a dispositivos, servidores, aplicaciones u otros componentes que transfieren, almacenan o procesan información sensible o están conectados o presentes en dichas redes;
- b) Pruebas de penetración de los componentes aplicables para determinar si las vulnerabilidades identificadas son susceptibles a ser comprometidas;
- c) Evaluaciones de seguridad en la nube para verificar que los controles y configuraciones de seguridad específicos de la nube estén correctamente implementados y gestionados;
- d) Evaluaciones de seguridad de cortafuegos para verificar el estado operativo y la efectividad de configuraciones y conjuntos de reglas de seguridad para cortafuegos perimetral e internos;
- e) Evaluaciones de riesgos o calificaciones de riesgo de vulnerabilidades, inconformidades, amenazas o debilidades identificadas;
- f) Validación de hallazgos y eliminación de falsos positivos;
- g) Revisión de segmentación, controles de acceso, configuraciones y controles de seguridad que protegen componentes críticos e información sensible; y
- h) Cualquier prueba adicional requerida por el organismo regulador o determinada necesaria en función del riesgo, arquitectura, configuración y funcionamiento del entorno de producción de juegos.

NOTA: El *Marco de Seguridad de Juegos de GLI (GLI-GSF)* establece una terminología común y posibles métodos de pruebas técnicas de seguridad para el entorno de producción de juegos. No está destinado a usarse de forma prescriptiva, sino como una guía basada en el apetito por el riesgo y las fuentes de amenaza determinadas por el organismo regulador.

B.3 Escaneos recurrentes de vulnerabilidades

B.3.1 Escaneos de vulnerabilidades

Además de las Evaluaciones de Integridad y Seguridad requeridas por este apéndice, salvo que el organismo regulador especifique lo contrario, los Escaneos de Vulnerabilidades de la red interna y externa del entorno de producción de juegos del Sistema de Juego Interactivo deberán realizarse al menos trimestralmente y ante cualquier cambio significativo en el entorno de producción de juegos según lo determine el organismo regulador.

NOTA: Se recomienda que el organismo regulador permita flexibilidad en los calendarios de Escaneos de Vulnerabilidades para operadores multijurisdiccionales, permitiendo la consolidación de evaluaciones para múltiples jurisdicciones en un horario común. Por favor, consulte el *Marco de Seguridad de Juegos de GLI (GLI-GSF)* para más información.

Glosario de Términos Clave

Control del Acceso – El proceso de conceder o denegar solicitudes específicas para obtener y utilizar la información confidencial y servicios asociados específicos del sistema; y para entrar físicamente en facilidades específicas que alojan la infraestructura crítica de la red o sistema.

Comportamiento adaptativo (también conocido como "juego compensado" o "compensación por porcentaje") – Ajuste de la probabilidad de obtener resultados ganadores o de los valores de los premios en función de los pagos o apuestas anteriores.

Algoritmo – Un conjunto finito de instrucciones inequívocas realizadas en una secuencia definida para alcanzar un objetivo, especialmente una regla matemática o procedimiento utilizado en el cálculo de un resultado deseado. Los algoritmos son la base de la mayoría de los programas de computadora.

Modo de juego alternativo – Cualquier modalidad de juego distinta al modo de juego normal. Esto incluye modos como el juego automático (autoplay), torneos y modos de juego gratuito o de demostración (demo).

Ilustraciones – Los gráficos, arte temático, pantallas de ayuda y otra información textual que se muestra a un jugador por medio de la interfaz del jugador.

Registro de auditoría – Un registro mostrando quien ha accedido un sistema y que operaciones ha realizado el usuario durante un período especificado.

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

Toma de decisiones automatizada – La capacidad de tomar decisiones mediante tecnología basada en información personal identificable (PII) o datos proporcionados directamente por los jugadores, datos observados sobre los jugadores o datos derivados o inferidos (por ejemplo, calificación de riesgo). Para que cualquier tipo de procesamiento se clasifique como automatizado, en lugar de ser exclusivamente automatizado, deberá existir una participación humana significativa en el proceso (por ejemplo, mediante revisión o filtrado) y dicha participación humana deberá tener lugar antes de la decisión final.

Modo de juego automático – Un modo de juego seleccionable por el jugador que le permite al jugador hacer apuestas automáticamente sin ninguna interacción manual, una vez que se han seleccionado para el juego una denominación, apuesta y otros atributos de juego.

Respaldo – Una copia de archivos y programas hechos para facilitar la recuperación si es necesario.

Tecnología de balizas – Tecnología de comunicaciones de corto alcance utilizada para determinar si un dispositivo de jugador remoto se encuentra dentro de una geocerca permitida. Algunos ejemplos son las balizas Bluetooth, la comunicación de campo cercano (NFC), la banda ultraancha (UL), las señales ultrasónicas o tecnologías similares.

Juego de Mejor Mano – Coordinación ilícita entre pares donde, entre dos o más jugadores, solo juega quien tiene la mejor puntuación, mientras que los demás abandonan la partida.

Biometría – Una forma de identificación biológica, así como huellas digitales o patrones de la 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. Las conexiones Bluetooth suelen operar a distancias de diez metros o menos y utilizan ondas de radio de longitud de onda corta para transmitir datos por el aire.

Ofertas de bonificación/promocionales (también conocidas como "Créditos y/o premios de bonificación/promocionales" o "Importes de bonificación/promocionales") – Créditos y/o premios no incluidos en la tabla de pagos estándar de un juego, que se otorgan en función de eventos o criterios predeterminados establecidos en los términos de las ofertas. Dichas ofertas pueden activarse por la actividad del jugador vinculada a una cuenta o partida específica, o por condiciones externas no directamente relacionadas con la actividad del jugador, al azar, como parte de un paquete al comprar productos, servicios o actividades relacionados, o al completar determinadas tareas que se comunican al jugador. Algunos ejemplos son, entre otros, la obtención de créditos de bonificación o promocionales en función de un primer depósito o una apuesta, la concesión de premios tras apostar una cantidad específica en un juego o una sesión de juego, la concesión de créditos por apostar más de una cantidad específica en un plazo determinado, la aplicación de un multiplicador específico a las ganancias que cumplan los requisitos y la concesión de créditos de bonificación o promocionales tras realizar una compra que no implique una apuesta.

Desechamiento de fichas – Coordinación ilícita entre pares donde dos o más jugadores se ayudan mutuamente para permanecer en el juego, lo que conlleva pérdidas y, por lo tanto, un intercambio de fichas incluso con combinaciones ganadoras seguras.

Manipulación del lado del cliente – La manipulación no autorizada de datos de ubicación, lógica de la aplicación o componentes relacionados del lado del cliente antes de que se comunique una solicitud de geolocalización desde el dispositivo del jugador remoto al Sistema de Juegos Interactivos o a la solución de geolocalización.

Colusión - Acción coordinada entre dos o más jugadores para obtener una ventaja injusta en una sesión de juego entre pares (P2P).

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 de datos por cable, inalámbrico, cable, radio, microondas, luz, fibra óptica, satélite o computadora, incluidas Internet e intranets.

Bono comunitario – Función en la que los jugadores colaboran o compiten por un premio compartido.

Contribuciones – el método financiero por el cual se financian los jackpots.

Actividad coordinada de jugadores – Actividad que involucra a dos o más jugadores, cuentas, dispositivos, métodos de pago, chat o canales de comunicación externos, o identificadores

relacionados que pueden indicar colusión, multicuentas, comportamiento de sindicato, control compartido de cuentas, intercambio de información, señalización, coordinación ilícita entre pares (p. ej., vertido de fichas, juego blando, juego de mejor mano, etc.), u otra conducta diseñada para obtener una ventaja injusta, evadir controles o comprometer la integridad del juego interactivo.

Medidor de Crédito – Un medidor que mantiene los fondos del jugador disponibles para el jugador para el compromiso de una apuesta que se transfiere hacia y desde el saldo de la cuenta del jugador.

Componente crítico – Cualquier sub-sistema en el que un fallo o compromiso puede resultar en la pérdida de derechos del jugador, ingresos del gobierno o acceso sin autorización a los datos usados para generar reportes para la entidad regulatoria.

Programa de control crítico – Un programa de software que controla el funcionamiento con relación a cualquier estándar técnico aplicable y/o requisito regulatorio.

RNG Criptográfico – Un generador de números aleatorios (RNG) que es resistente a los ataques o compromisos por un atacante inteligente con recurso de computadoras modernas que tiene conocimiento del código fuente del RNG y/o su algoritmo. RNGs criptográficos no pueden ser factiblemente ‘descifrados’ para prever valores futuros.

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

Ataque Criptoanalítico Directo – Un ataque del número generador aleatorio RNG mediante el cual el atacante, dada una secuencia de valores pasados producidos por un RNG, puede predecir o estimar los valores futuros de RNG.

Fondos discrecionales de la cuenta – créditos promocionales o de bonificación restringidos y créditos promocionales o de bonificación sujetos a una posible fecha de caducidad.

Fondo de desvío – el dinero recaudado de conformidad con un programa de contribuciones que está destinado a ser utilizado para la financiación de futuros jackpots o para otros fines.

Dominio – Un grupo de computadoras y dispositivos en la red que son administrados como una unidad con reglas comunes y procedimientos.

Double-Up (también conocido como "Doblar" o "Apuesta de riesgo") – una función de juego disponible para que el jugador duplique o arriesgue las ganancias actuales.

Ancho de banda efectivo – Es la cantidad de datos que pueden ser transferidos a lo largo de una red por unidad de tiempo. El ancho de banda efectivo a través de Internet es considerablemente menor que el ancho de banda de cualquiera de sus vínculos constituyentes.

EFT, Transferencia Electrónica de Fondos (también conocida como "ECT" o "Transferencia Electrónica de Créditos") – una transacción financiera que implica la transferencia electrónica de fondos entre una cuenta de pago electrónico y la cuenta de un jugador, utilizando un proveedor de

servicios financieros. Esto incluye las transferencias a través de la Cámara de Compensación Automatizada (ACH, por sus siglas en inglés).

Cuenta de Pago Electrónico – Una cuenta mantenida con una institución financiera o un proveedor de servicios financieros externo, como PayPal, Google Pay o Apple Pay, con el fin de realizar transferencias electrónicas de fondos. El término no incluye una cuenta de jugador, o cualquier otra cuenta mantenida por un operador y utilizada con fines de juego.

Encriptación – La conversión de datos en una forma, llamada texto cifrado, que no puede ser entendida fácilmente por personas sin autorización.

Clave de encriptación – Una clave criptográfica que ha sido cifrada para ocultar el valor del texto simple subyacente.

Valor esperado – el promedio del retorno al jugador calculado matemáticamente para el jugador asociado a un nivel específico de jackpot para una apuesta monetaria total determinada.

Premio anunciado explícitamente – Premio que puede otorgar un juego y que se anuncia explícitamente al jugador en los elementos visuales o gráficos del propio juego.

Proveedor de servicios financieros (también conocido como "procesador de pagos") – Entidad interna o externa que facilita directamente el procesamiento de pagos, incluyendo el depósito de fondos en las cuentas de los jugadores o la retirada de fondos de las mismas.

Firewall (Cortafuegos) – Un componente de un sistema de computadoras o de la red que está diseñado para bloquear el acceso desautorizado o tráfico, al mismo tiempo permitiendo la comunicación hacia el exterior.

Registrador de Vuelo – Funcionalidad de recuperación del juego que registra varias acciones físicas de los jugadores y las correlaciona a tiempo con otras entradas del juego, como activaciones de la pantalla táctil, presionar botones, etc., para reconstruir más completamente el resultado del juego. Cuando se usa junto con un juego que contiene un elemento de habilidad física, dicha funcionalidad puede ser especialmente útil para registrar / documentar aspectos del historial del juego específicos de la cualidad física, destreza, movimientos o gestos de un jugador.

Modo de Juego Gratuito/Demo – Modalidad de juego que permite al jugador simular una partida sin realizar ninguna apuesta con dinero real, principalmente con el fin de aprender o comprender la mecánica del juego.

Ciclo de Juego – El período desde una apuesta inicial hasta el punto de la transferencia final al contador de crédito del jugador o al saldo de la cuenta del jugador, o cuando se pierden todos los créditos fondos apostados. Un ciclo de juego también se define como "apuesta a apuesta".

Tema del Juego (también conocido como "Programa de Personalidad") – El concepto, el tema y la metodología de diseño en los que se basa un juego, que incluye ilustraciones, gráficos del juego, una o más tablas de pagos, efectos de sonido y música.

Juego con Habilidad – Un juego en el que la habilidad del jugador, en lugar de la pura casualidad, es un factor que afecta el resultado del juego según lo determinado durante un período de juego continuo. Un juego con habilidad contiene uno o más elementos de habilidad en su diseño que un jugador puede aprovechar para impactar el porcentaje de retorno.

Plataforma de Juegos (también conocida como "Servidor de Juego Remoto" o "Agregador de Juegos") – El hardware, software, firmware, tecnología de comunicaciones y otros equipos, así como los procedimientos operativos utilizados para alojar juegos interactivos y/o agregar contenido de juegos, además de gestionar las características comunes de la oferta de juegos, las configuraciones de los juegos, los generadores de números aleatorios (RNG), la generación de informes, etc. La Plataforma de Juegos puede ser un sistema independiente o estar integrada en otra parte del Sistema de Juegos Interactivos.

Reglas del Juego (también conocidas como "Reglas de la Casa") – Cualquier información escrita, gráfica o auditiva recopilada por el operador con el fin de resumir partes de los procedimientos de control interno y otra información necesaria para informar al público sobre el funcionamiento de las operaciones de juego interactivo.

Sesión de juego – Período de tiempo que comienza, como mínimo, cuando un jugador inicia un juego o una serie de juegos en una Plataforma de Juegos para una temática específica realizando una apuesta, y que finaliza en el momento en que se produce el resultado definitivo de dicho juego o serie de juegos, coincidiendo con la oportunidad para que el jugador abandone el juego.

Filtración de información de geolocalización – Exposición de la lógica de validación, comentarios de diagnóstico, códigos de rechazo, motivos de fallos técnicos u otra información que permita a un jugador o a una parte no autorizada comprender, eludir o evitar los controles de geolocalización.

Riesgo para la integridad de la geolocalización – Cualquier ataque, vulnerabilidad o interferencia no autorizada que afecte a los datos de ubicación, a los resultados de geolocalización o a los controles de geolocalización asociados. Esto puede incluir, entre otros, ataques de repetición, ataques de tipo "Man-in-the-Middle" (hombre en el medio), falsificación o reconstrucción de resultados de geolocalización, filtración de información de geolocalización, manipulación en el lado del cliente, inyección de Wi-Fi o métodos similares.

Falsificación o reconstrucción de resultados de geolocalización – Generación o alteración de resultados de geolocalización aparentemente válidos mediante ingeniería inversa, exposición de la lógica o los métodos de validación de un kit de desarrollo de software (SDK), interfaces no autorizadas, manipulación de componentes del lado del cliente o acciones similares.

Proveedor de servicios de geolocalización – Entidad interna o externa que identifica, o proporciona información para identificar, la ubicación geográfica real de las personas.

Solución de geolocalización – un mecanismo para detectar de forma razonable la ubicación geográfica real de un jugador cuando utiliza su dispositivo de jugador remoto.

Membresía de Grupo – Un método para organizar las cuentas de usuario en una sola unidad (por puesto de trabajo) mediante el cual el acceso a las funciones del sistema puede modificarse a nivel de unidad y los cambios surten efecto para todas las cuentas de usuario asignadas a la unidad.

RNG Basado en Hardware – Un RNG que deriva su aleatoriedad de eventos físicos a pequeña escala, como la retroalimentación del circuito eléctrico, el ruido térmico, la desintegración radiactiva, giro de fotón, etc.

Algoritmo hash – Una función que convierte una secuencia de datos resultando en una secuencia alfanumérica de longitud fija.

Juego con banca – Un juego en el que el operador participa como parte de la apuesta y actúa como banca, pagando las apuestas ganadoras y cobrando las perdedoras, en lugar de simplemente facilitar la actividad de juego. Ejemplos de juegos con banca incluyen, entre otros, juegos de tragamonedas, juegos de cartas con banca, juegos de dados, ruleta, keno, juegos de premios inmediatos, juegos de crash (choque) y juegos de mina.

Cuenta de jugador inactiva – Una cuenta de jugador considerada inactiva según las condiciones especificadas en los términos y condiciones.

Tasa de incremento – el valor configurable o codificado que se utiliza para incrementar el jackpot.

Jackpot acumulado incremental – Un premio monetario o "premio acumulado" que aumenta al cumplirse una o más condiciones específicas establecidas por las reglas del juego. Además de dichas condiciones, es aceptable que los jackpots acumulados incrementales también aumenten según las cantidades apostadas.

Seguridad de información – Protección de la información y sistemas de información contra el acceso sin autorización, uso, divulgación, interrupción, modificación, o destrucción para proporcionar la integridad, confidencialidad, y disponibilidad.

Juegos interactivos – Juegos realizados mediante tecnología de comunicaciones que utilizan un elemento de azar, habilidad o estrategia, o una combinación de estos, para determinar los premios, incluyen algún tipo de activación para iniciar el proceso de selección y emplean una metodología adecuada para entregar el resultado determinado al dispositivo de jugador remoto.

Sistema de Juegos Interactivos – El hardware, software, firmware, tecnología de comunicaciones, otros equipos, así como los procedimientos operativos implementados para permitir la participación del jugador en juegos interactivos y, si es compatible, el equipo correspondiente relacionado con la determinación y visualización de los resultados del juego, y otra información similar necesaria para facilitar la participación del jugador. El sistema proporciona al jugador los medios para jugar. El sistema proporciona al operador los medios para revisar las cuentas de los jugadores, desactivar juegos, generar diversas transacciones de juego, transacciones financieras, informes de cuentas de jugadores, introducir resultados de juegos en directo y configurar cualquier parámetro. El término no incluye los dispositivos de jugador remoto ni la tecnología de comunicaciones utilizada por un jugador para participar en juegos interactivos.

Internet – Un sistema de redes interconectadas que conecta computadoras en todo el mundo vía TCP/IP.

Dirección IP, Dirección de Protocolo de Internet – un número único para una computadora que se utiliza para determinar donde se deben entregar los mensajes transmitidos en Internet. La dirección IP es análoga a un número de casa para el correo postal ordinario.

Pantalla del jackpot – Una pantalla que se utiliza para indicar el pago del jackpot y cualquier otra información relevante del mismo.

Esquema de Desvío del jackpot – una parte de las contribuciones del jackpot se desvía a otro grupo o “desvío de fondos” para ser utilizado según sea necesario por el diseño del premio (p.ej., el desvío de fondos puede agregarse al valor de reinicio del próximo jackpot o ser utilizado para pagar ganancias simultáneas de un jackpot).

Jailbreaking (liberación) – Modificación de un teléfono inteligente u otro dispositivo electrónico para remover las restricciones impuestas por el fabricante u operador y permitir la instalación de software desautorizado.

Clave – Un valor usado para controlar las operaciones criptográficas, tales como el cifrado, descifrado, generación de la firma o verificación de la firma.

Ataque de Entrada Conocido – Un ataque de RNG mediante el cual el atacante puede comprometer un RNG al determinar o estimar el estado del RNG después de la clave de llave simétrica inicial.

Proveedor de servicios KYC (Conozca a su cliente) o "Proveedor de servicios de verificación de identidad" – Entidad interna o externa que verifica o proporciona información para la verificación y validación de la identidad de las personas.

Solución KYC (Conozca a su cliente) o "Solución de verificación de identidad" – Mecanismo para verificar y validar la identidad de las personas.

Utilización de enlaces – Es el porcentaje de tiempo que un enlace de comunicaciones se encuentra comprometido transmitiendo datos.

Juego en vivo – juego dirigido por un operador o encargado (p. ej., crupier, repartidor, etc.) y/o mediante equipos de juego (p. ej., ruleta automatizada, máquina de bolas, dispositivo de juego, etc.) en un estudio de juegos en vivo, donde los jugadores pueden seguir el desarrollo de la partida y comunicar sus decisiones a través de la Plataforma de Juegos. Los juegos en vivo incluyen, entre otros – sorteos, juegos de cartas, juegos de mesa, keno, bingo, concursos televisados y el uso de dispositivos de juego u otros juegos permitidos por el organismo regulador.

Estudio de juegos en vivo (también conocido como "entorno de juego en vivo") – ubicación física que utiliza tecnología de transmisión de video en vivo para ofrecer juegos en tiempo real a un dispositivo de jugador remoto, permitiendo a este participar en juegos transmitidos en vivo e interactuar tanto con el personal del juego como con otros jugadores.

Indicador de anomalía de ubicación – Cualquier patrón de geolocalización, actual o histórico, que pueda indicar un acceso sospechoso, no autorizado, coordinado, automatizado o indebido. Estos pueden incluir, entre otros: desplazamientos imposibles, velocidades anómalas, ubicaciones físicas sucesivas entre las cuales no sería razonable desplazarse en el tiempo registrado, comportamientos

de ubicación incoherentes con el historial de la cuenta, el dispositivo o la red, intentos de geolocalización fallidos o no autorizados de forma reiterada, o patrones que sugieran una actividad de acceso coordinada, retransmitida, compartida o automatizada.

Malware – Un programa que es insertado en un sistema, a menudo secretamente, con la intención de comprometer la confidencialidad, integridad, o disponibilidad de los datos de la víctima, aplicaciones, o sistemas operativos, o de otra forma molestar o perturbar la víctima.

Ataque de "hombre en el medio" (Man-in-the-Middle) – Intercepción, modificación, inyección, sustitución o manipulación no autorizada de datos de ubicación o resultados de geolocalización durante su transmisión entre el dispositivo remoto del jugador, el Sistema de Juegos Interactivos y/o la solución de geolocalización.

Algoritmo de Mapeo – Un algoritmo o método mediante el cual un valor se asocia a un símbolo u objeto que es utilizable y aplicable al juego actual (p.ej.: el valor 51 podría asignarse a un as de espadas).

Valor máximo total de ganancia – la cantidad más alta de ganancias que puede otorgarse a un jugador tras aplicar cualquier límite o truncamiento de ganancias, independientemente de si el resultado real del juego habría dado lugar a una cifra mayor.

RNG Mecánico (también conocido como "Dispositivo de Aleatoriedad Física") – Un RNG que genera resultados mecánicamente, empleando las leyes de la física. Las implementaciones de juegos en vivo incluyen, entre otras, ruedas mecánicas, tambores, bolilleros, barajadores, etc.

MFA (Autenticación multifactor) – Un tipo de autenticación que ha demostrado ofrecer mayor seguridad que el uso exclusivo de nombre de usuario y contraseña para verificar la identidad de una persona. Las tecnologías de apoyo pueden incluir plataformas de Gestión de Identidad y Acceso de Clientes (CIAM), soluciones de autenticación Fast Identity Online (FIDO) o marcos de autenticación similares.

Premio Misterioso – Un premio pagado por un juego que no está asociado con una combinación de tabla de pagos específica.

Near-Miss (Casi acierto) – Un diseño en el que el resultado presentado al jugador sugiere una probabilidad mayor de ganar un jackpot anunciado explícitamente o de activar una función de bonificación de la que determinan las matemáticas o las reglas del juego.

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.

Compra sin apuesta – Una compra realizada por el jugador que se deduce de los fondos disponibles para apostar y que no influye en el resultado de ningún juego. Un ejemplo podría ser la compra de un elemento artístico de un juego.

Operador – Persona o entidad que supervisa el juego interactivo, utilizando tanto las capacidades tecnológicas del Sistema de Juegos Interactivos como sus propios procedimientos de control interno.

A efectos de este documento, el término "operador" también incluye a cualquier persona o entidad que supervise parte o la totalidad del juego interactivo en nombre del operador, como un proveedor de juegos, un proveedor de software o un proveedor de servicios de gestión.

OTAC, Credencial de autenticación de un solo uso (también conocida como "Código de acceso de un solo uso" u OTP) – Credencial de autenticación segura y temporal que se envía a un dispositivo remoto del jugador, a una dirección de correo electrónico o a un número de teléfono cuya titularidad o posesión por parte del jugador ha sido confirmada, o bien que es generada por una aplicación de autenticación o programa informático utilizado por el jugador y aceptado por el Sistema de Juegos Interactivos.

Excedente (Overflow) – Fondo que contiene las contribuciones que exceden el pago máximo del jackpot o "tope".

Juegos P2P (entre pares) – modalidad de juego en la que los participantes apuestan entre sí —unos contra otros— en lugar de hacerlo contra el operador; este último puede cobrar una comisión o tarifa por facilitar la actividad de juego. Ejemplos de juegos P2P son, entre otros, los juegos de cartas con banca a cargo de un jugador, los sorteos con banca a cargo de un jugador, los concursos, los torneos, los juegos competitivos basados en la habilidad, etc.

Hoja PAR – una hoja de especificaciones para un juego que proporciona el retorno teórico al jugador, la frecuencia de aciertos, la combinación de símbolos, la cantidad de carretes, la cantidad de créditos que se pueden aceptar y la lista de tiras de carrete, según corresponda.

Parlay – Una apuesta sencilla que vincula dos o más apuestas individuales y es dependiente en todas esas apuestas ganando juntas.

Clave de acceso (Passkey) – Credencial de autenticación que utiliza un par de claves criptográficas y que, por lo general, autentica a una persona mediante datos biométricos, un PIN o la autenticación del dispositivo.

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.

Tabla de pagos (también conocida como "Variación") – El comportamiento matemático de un juego basado en los datos de la hoja PAR del proveedor, que incluye el porcentaje de retorno y refleja todos los posibles pagos o premios.

Perfecta (también conocida como "Exacta") – Tipo de apuesta en la que el jugador selecciona a los participantes que ocuparán el primer y segundo lugar en un evento de apuestas, en el orden de llegada correcto.

Geocerca permitida – Perímetro geográfico virtual delimitado por un Sistema de Posicionamiento Global (GPS), identificación por radiofrecuencia (RFID) u otra tecnología similar, dentro del cual el jugador puede realizar apuestas y/o actividades en su cuenta, según lo requiera el organismo regulador.

Función de persistencia – Función asociada a un atributo único (p. ej., ID de cuenta del jugador, ID de temática del juego, ID de tabla de pagos, etc.) que incorpora estados persistentes, comportamientos metamórficos, características dependientes de partidas anteriores o funciones que permiten progresar hacia la obtención de mejoras en el juego y/o bonificaciones mediante el logro de un resultado específico del juego.

Motor de Física – Software especializado que se aproxima a las leyes de la física, incluidos comportamientos como el movimiento, la gravedad, la velocidad, la aceleración, la masa, etc. para los elementos u objetos de un juego. El motor de física se utiliza para colocar los elementos / objetos del juego en el contexto del mundo físico al representar gráficos de computadora o simulaciones de video.

PII (Información de identificación personal) – información sensible que identifica, se refiere a, describe o puede vincularse razonablemente con un jugador, incluyendo, entre otros datos – nombre legal completo, fecha de nacimiento, domicilio, información de contacto, número de identificación gubernamental completo o parcial (p. ej., número de permiso de conducir, número de seguridad social, número de identificación fiscal, número de pasaporte o equivalente), información financiera personal (p. ej., números de instrumentos de crédito o débito, números de cuenta bancaria, etc.) u otra información personal que especifique 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.

Continuar desde el punto guardado (Play from Save) – función empleada en el diseño de algunos juegos en los que la complejidad aumenta o se añaden elementos adicionales a medida que avanza la partida. El jugador puede guardar su progreso y reanudar el juego desde el punto en que lo interrumpió.

Cuenta de jugador (también denominada "cuenta de apuestas") – cuenta gestionada por un operador para un jugador, en la que se registra información relativa a las apuestas y a las transacciones financieras realizadas en nombre de dicho jugador, incluyendo, entre otros conceptos, depósitos, retiradas, apuestas, ganancias y ajustes de saldo. Este término no incluye las cuentas de pago electrónico ni aquellas cuentas utilizadas exclusivamente por un operador para llevar el control de puntos o créditos promocionales o de bonificación —o beneficios similares otorgados por el operador al jugador— que puedan canjearse por mercancías y/o servicios.

Gestor de Cuentas de Jugador – El hardware, software, firmware, tecnología de comunicaciones y otros equipos, así como los procedimientos operativos utilizados para crear, gestionar y realizar el seguimiento de las cuentas y el historial de los jugadores, y para proporcionar funciones de cuenta de jugador, incluyendo la gestión de cuentas, pagos, monederos virtuales y controles de juego responsable. El Gestor de Cuentas de Jugador puede ser un sistema independiente o estar integrado en otra parte del Sistema de Juegos Interactivos.

Aplicación del Jugador – El software utilizado para realizar apuestas y transacciones financieras con el Sistema de Juegos Interactivos que, según su diseño, se descarga o instala en el Dispositivo Remoto del Jugador, se ejecuta desde el Sistema de Juegos Interactivos al que accede dicho dispositivo, o bien consiste en una combinación de ambos. Ejemplos de aplicaciones del jugador

incluyen paquetes de software descargable propietario, HTML, Flash, etc.

Atributo del jugador – Cualquier dato específico y verificable relativo a un jugador o grupo de jugadores que se base en criterios objetivos sobre dicho jugador o grupo, y que pueda utilizarse para influir en una acción prescrita o en una modificación del juego (p. ej., cambio en las reglas del juego, en la tabla de pagos o en otra configuración relacionada con el juego o su resultado).

Dispositivo de interacción del jugador – Dispositivo interno o externo que se conecta a otro dispositivo y registra diversos tipos de entradas del jugador, permitiéndole interactuar con dicho dispositivo. Algunos ejemplos incluyen pantallas táctiles, palancas de mando (joysticks), controladores manuales, sistemas de cámaras, etc. El dispositivo de interacción del jugador puede ser cableado o inalámbrico. Un dispositivo de interacción del jugador "inteligente" permite la comunicación bidireccional con el dispositivo principal. A efectos de esta norma técnica, se excluye de esta definición el teclado tradicional, salvo que se utilice para influir en el resultado de una apuesta.

Interfaz del jugador – Aplicación o programa de interfaz a través del cual el individuo visualiza el dispositivo remoto del jugador e interactúa con él para comunicar sus acciones al Sistema de Juegos Interactivos.

Programa de fidelización de jugadores – Programa que otorga puntos de fidelidad (u otro beneficio comparable) a los jugadores, generalmente en función del volumen de juego o de los ingresos generados por el jugador.

Fondo – una reserva acumulada de contribuciones monetarias.

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

Juego principal – Juego que se desarrolla antes de que se activen las funciones de doblar/ariesgar.

Elaboración de Perfiles – Cualquier forma de procesamiento automatizado de la información de identidad personal PII que consiste en el uso de información de identidad personal PII recopilada de diversas fuentes para evaluar ciertos aspectos personales relacionados con una persona física, en particular para analizar o predecir aspectos relacionados con la situación económica, las preferencias personales, los intereses y la confiabilidad de esa persona física, comportamiento, locación, etc.

Jackpot progresivo – Premio monetario o "jackpot" que aumenta generalmente en función de las apuestas u otras métricas.

Actividad prohibida del jugador – Actividad prohibida por los procedimientos de control interno, las reglas de juego o las leyes y regulaciones aplicables. Esto puede incluir, entre otras cosas, trampas, fraude, robo, malversación, colusión, suplantación de identidad, lavado de dinero, financiamiento del terrorismo, uso de fondos provenientes de actividades ilegales, asistencia no autorizada a jugadores u otra actividad que comprometa la integridad del juego interactivo.

Protocolo – Un conjunto de reglas y convenios que especifica el intercambio de información entre dispositivos, a través de una red u otros medios.

Proxy – Aplicación que interrumpe la conexión directa entre el cliente y el servidor. El proxy acepta determinados tipos de tráfico que entra o sale de una red, lo procesa y lo retransmite. Esto cierra efectivamente la vía directa entre las redes interna y externa, dificultando que un atacante obtenga direcciones internas y otros detalles de la red interna.

Juego "pseudo-en vivo" – Juego que simula la dinámica de un juego en vivo y replica la experiencia de este mediante el uso de grabaciones de vídeo de un estudio de juego real, imágenes generadas por ordenador y/o tecnología de pantalla verde.

Quiniela – Tipo de apuesta en el que el jugador selecciona a los participantes que ocuparán el primer y segundo lugar en un evento de apuestas, aunque no necesariamente en ese orden de llegada.

Comisión o tarifa (rake) – Importe retenido y no distribuido por el operador del monto total apostado en un juego.

Dispositivo remoto del jugador – Dispositivo propiedad del jugador que opera en una red inalámbrica dentro del recinto o a través de Internet y que, como mínimo, se utiliza para ejecutar o formalizar apuestas realizadas directamente por el jugador. Ejemplos de dispositivos remotos del jugador incluyen computadoras personales, teléfonos móviles, tabletas, etc.

Reestablecer el Valor – la cantidad de un premio ofrecido inicialmente antes de que aumente.

Créditos promocionales o de bonificación restringidos (también conocidos como "créditos promocionales o de bonificación no canjeables por efectivo") – Importes de bonificación o promoción que no son canjeables por efectivo o que no pueden retirarse hasta que se cumpla un requisito de apuesta u otras restricciones asociadas a dichos créditos.

Fondos restringidos del jugador – Fondos del jugador que no son canjeables por efectivo, incluidos los créditos promocionales o de bonificación restringidos.

Riesgo – La probabilidad del éxito de una amenaza durante un ataque contra una red o sistema.

RNG, generador de números aleatorios – un dispositivo, algoritmo o sistema computacional o físico diseñado para producir valores impredecibles de una manera indistinguible de la selección aleatoria.

Período del RNG – la longitud de la secuencia ordenada de números brutos emitidos por el RNG. Cuando el RNG es cíclico, tiene un período finito. De lo contrario, se dice que el RNG tiene un período infinito.

Estado del RNG – el estado definido por una o más variables en la memoria de la computadora y representa un punto específico dentro del ciclo del RNG. El estado RNG puede modificarse reemplazando una o más de estas variables con nuevos valores, o mezclando los valores con nuevos datos.

Rooting (Acceso de superusuario) – Obtención de acceso de nivel raíz (root) al código del sistema operativo para modificar el código de software del teléfono móvil u otro dispositivo remoto del jugador, o para instalar software cuya instalación no permitiría el operador o el proveedor del software.

RTP, Retorno al Jugador – una proporción de la "cantidad total ganada" a la "cantidad total apostada" por un jugador. Tal retorno puede ser "teórico" (basado en cálculos matemáticos o simulaciones) o "real" (basado en la medición soportada por un juego habilitado).

Algoritmo de Escala – Un algoritmo o método mediante el cual los números seleccionados por un RNG se escalan o asignan de un rango mayor a un rango menor para usar en el juego.

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

Semilla / Clave de Llave Simétrica – la inicialización de las variables de estado de un RNG. El valor o los valores de origen utilizados para la inicialización es la clave de llave simétrica.

Información sensible – Información que debe manejarse de manera segura, tal como información de identificación personal (PII), datos de juego, semillas de RNG, credenciales de autenticación, PIN, contraseñas, semillas y claves seguras, y otros datos de naturaleza sensible.

Servidor – Una instancia de software ejecutando que tiene la capacidad para aceptar solicitudes de los clientes, y la computadora que ejecuta este software. Los servidores operan en una arquitectura de Cliente-Servidor, en la que los "servidores" son programas de computadora ejecutando para atender las solicitudes de otros programas ("clientes"). En este caso el "servidor" sería el Sistema de Juegos Interactivos y los "clientes" serían los dispositivos de jugador remotos.

Jackpot compartido – Jackpot que está integrado o vinculado a múltiples temáticas de juego que contribuyen a un pago de jackpot común.

Algoritmo de Barajador – Un algoritmo o método mediante el cual se utiliza la salida del RNG para producir sin datos de reemplazo o, de manera equivalente, para aleatorizar el orden de varios objetos. Todos los pedidos posibles están destinados a ser igualmente probables.

Habilidad - Las cualidades humanas de un jugador, tales como el conocimiento, la destreza, el reconocimiento visual, la lógica, la memoria, la capacidad de reacción, la fuerza, la agilidad, la aptitud atlética, la coordinación mano-ojo, la capacidad numérica y/o léxica, o cualquier otra capacidad o habilidad relevante para el desarrollo del juego.

Nivel de Habilidad - Una medida de la destreza de un jugador en un juego concreto o en un tipo de juego, expresada como puntuación, rango o nivel, y que suele obtenerse a partir de su rendimiento en el juego a lo largo del tiempo.

Soft-play (juego blando) – Coordinación ilícita entre jugadores en la que uno o más jugadores renuncian a jugar contra otro jugador en situaciones donde tal comportamiento resulta injustificable según las prácticas de juego habituales (por ejemplo, un jugador abandona la partida incluso cuando tiene la victoria asegurada).

RNG de Software – un RNG que deriva su aleatoriedad de un algoritmo basado en computadora o software.

Código Fuente – Una lista de texto de los comandos que se compilarán o ensamblarán en un programa de computadora ejecutable.

Jugador patrocinado (también conocido como Proposition Player o Shill) – Jugador contratado por el operador u otra entidad para participar en juegos interactivos, y que realiza apuestas utilizando fondos personales o fondos proporcionados directa o indirectamente por el operador u otra entidad.

Valor de inicio – El valor inicial del jackpot (no incluye los valores de los fondos de desbordamiento o desviación).

Ataque de Extensión de Compromiso de Estado – Un ataque de RNG en el que un atacante compromete un solo estado del RNG y penetra en salidas pasadas o futuras del RNG usando esta información. Normalmente este ataque se ejecuta utilizando el estado de semilla o un estado vulnerable en el que no se dispone de suficiente entropía.

Rendición – Una opción disponible en algunos juegos de cartas donde el jugador puede perder la mitad de su apuesta en lugar de jugar su mano activa de cartas. Hay dos tipos de rendición: temprana y tardía. Estos términos se refieren a si el crupier comprueba o no si tiene un blackjack (cuando se muestra un As o un 10) antes de que el jugador tome la decisión de rendirse.

Actividad sospechosa del jugador – Actividad, patrón o condición relacionada con el desarrollo del juego, los juegos, las cuentas de jugador, las transacciones, las comunicaciones, los dispositivos o actividades conexas que puedan indicar actividad coordinada de jugadores, asistencia no autorizada al jugador, actividad prohibida del jugador, apuestas por intermediario no autorizadas u otras preocupaciones relativas a la integridad. Esto puede incluir, entre otros aspectos: patrones de juego irregulares o series de apuestas o actividades de juego anómalas; volúmenes de juego inusuales; estructuración de apuestas; anomalías temporales; cambios rápidos en el comportamiento de juego; abuso de las mecánicas de juego; manipulación de los resultados del juego; cambio frecuente entre sesiones de juego entre usuarios (peer-to-peer); uso indebido de información privilegiada; abuso de bonificaciones u ofertas promocionales; fraude en pagos; robo de identidad; apropiación indebida o uso abusivo de cuentas; o comportamientos incompatibles con la actividad normal del jugador.

Teaser – Tipo de apuesta que combina dos o más selecciones, generalmente relacionadas con márgenes de puntos (spreads) o apuestas de más/menos (over/under), en las que el jugador recibe un margen o total ajustado para cada selección a cambio de cuotas o pagos reducidos.

Proveedor de Servicios de Terceros – Entidad que actúa en nombre de un operador para prestar servicios utilizados para la realización general de juegos interactivos.

Amenaza – Cualquier circunstancia o evento con el potencial para afectar negativamente las operaciones de la red (incluyendo la misión, funciones, imagen, o reputación), activos, o individuos a través de un sistema vía el acceso desautorizado, destrucción, divulgación, modificación de información, y/o denegación de servicio. En adición, el potencial de una fuente de amenazas para explotar con éxito una vulnerabilidad del sistema.

Sello con Tiempo – Un registro del valor actual de la fecha y hora del Sistema de Juegos Interactivos que se agrega a un mensaje en el momento en que se crea el mensaje.

Pantalla Táctil – Un dispositivo de visualización de video que también actúa como dispositivo de entrada del jugador mediante el uso de locaciones de puntos de contacto eléctricos en la pantalla de visualización.

Torneo (también conocido como “Concurso/Torneo”) – Un evento organizado y controlado que permite a un jugador participar en apuestas competitivas contra otros jugadores. Un torneo sin ingresos implica únicamente competencia sin apuestas, utilizando créditos o puntos del torneo que no tienen valor monetario. En cambio, un torneo con ingresos permite competencias con apuestas en conjunto con el funcionamiento del torneo.

Trifecta – Un tipo de apuesta en la que un jugador gana al seleccionar a los participantes que queden en primer, segundo y tercer lugar en un evento de apuestas, en el orden correcto de llegada.

Acceso sin autorización – Una persona que obtiene acceso físico o acceso de lógica sin permiso en una red, sistema, aplicación, datos, u otro recurso.

Asistencia no autorizada al jugador – El uso de bots, scripts y otro software no autorizado para jugadores, que puede incluir herramientas automatizadas, sistemas externos, herramientas analíticas en tiempo real o ayudas para la toma de decisiones prohibidas, para generar, recomendar, ejecutar o influir en apuestas o decisiones de juego en violación de las reglas de juego.

Créditos de bonificación/promocionales sin restricciones (también conocidos como “Créditos de bonificación/promocionales canjeables”) – Cantidades de bonificación/promocionales que se pueden canjear por dinero en efectivo.

Fondos de jugador sin restricciones – Fondos de jugador que se pueden canjear por efectivo, incluidos los créditos de bonificación/promocionales sin restricciones.

Apuestas en eventos virtuales – Una forma de apuesta que permite realizar apuestas en simulaciones generadas por computadora o en eventos de apuestas previamente grabados en los que los participantes virtuales compiten entre sí.

Oponente Virtual – Un jugador basado en computadora que participa en un juego con habilidad e imita efectivamente las acciones de un jugador en vivo.

Participante virtual – El atleta u otra entidad que compete en un evento de apuestas virtuales o en juegos que simulan deportes o carreras.

Virus – Un programa que se auto-reproduce, típicamente con mala intención, que ejecuta y se propaga modificando otros programas o archivos.

Escáner de Virus – Software utilizado para prevenir, detectar y eliminar virus informáticos, incluidos malware, gusanos y caballos de Troya.

VPN, Red Privada Virtual – Una red lógica que es establecida sobre una red física existente y que típicamente no incluye cada nodo presente en la red física.

Vulnerabilidad – Software, hardware, u otra deficiencia en una red o sistema que puede proporcionar un “portal” para introducir una amenaza.

Apuesta – Cualquier compromiso de crédito, moneda u otra forma de representación de valor por parte de un jugador en relación con el resultado de un juego.

Evento de apuesta – evento deportivo o juego, competición, concurso, partido, carrera u otro acontecimiento o tipo de actividad aprobado por el organismo regulador sobre el cual se pueden ofrecer apuestas.

Wi-Fi – La tecnología estándar de la red de area local inalámbrica (WLAN) para conectar computadoras y dispositivos electrónicos unos con otros y/o la internet.

Inyección de Wi-Fi – Uso de señales Wi-Fi o datos de puntos de acceso sintéticos, suplantados, reproducidos o manipulados de otro modo para falsificar o influir en los datos de ubicación de un dispositivo.

Combinación ganadora – Resultado del juego en el que aparece uno o varios patrones ganadores.

Patrón ganador – Patrón que da lugar a la obtención de un premio.