



SERIE DE ESTÁNDARES TÉCNICOS

GLI-33:

Sistemas de Apuestas de Eventos

Versión: 1.0

Fecha de Publicación: 7 de Agosto de 2018



Esta Página se ha Dejado Intencionalmente en
Blanco

SOBRE ESTE ESTÁNDAR

Este estándar ha sido producido por **Gaming Laboratories International, LLC** con el propósito de proporcionar un análisis técnico independiente y/o certificaciones para los interesados en la industria del juego indicando el estado de cumplimiento para la operación y sistemas de apuestas con los requisitos establecidos en este documento.

La intención de este documento es para ser usado por entidades reguladoras, operadores, y proveedores de la industria como pautas de cumplimiento para tecnologías relacionadas con Sistemas de Apuestas de Eventos. La intención de este documento no es de representar un conjunto de requisitos preceptivos con los que cada Sistema de Apuestas de Eventos debe cumplir; sin embargo, este establece un estándar técnico relacionado con las tecnologías utilizadas para facilitar estas operaciones. Cabe destacar que algunos de los estándares técnicos abordados en este documento pueden cumplirse a través de controles de operación manuales según lo aprobado por cada entidad reguladora.

Un fabricante debe presentar documentación de control interno, credenciales y el acceso asociado a un entorno de ensayos equivalente al de producción con una petición de que sea certificado de acuerdo con este estándar técnico. A partir de la certificación, Gaming Laboratories International, LLC., suministrará un certificado de cumplimiento evidenciando la certificación a este Estándar.

GLI-33 debe ser considerado como un documento en vivo el cual proporciona un nivel de dirección que será adaptado periódicamente para estar de acuerdo con esta industria en desarrollo a lo largo del tiempo según la evolución de las implementaciones de apuestas y operaciones.

Esta Página se ha Dejado Intencionalmente en
Blanco

TABLA DE CONTENIDOS

CAPÍTULO 1: INTRODUCCION A APUESTAS DE EVENTOS.....	7
1.1 Introducción.....	7
1.2 Reconocimiento de Otros Estándares Evaluados	8
1.3 Objetivo de los Estándares Técnicos	8
1.4 Otros Documentos que Pueden Aplicar	9
1.5 Interpretación de este Documento	10
1.6 Ensayos y Auditoría	11
CAPÍTULO 2: REQUISITOS DE APUESTAS DE EVENTOS	12
2.1 Introducción.....	12
2.2 Requisitos de Apuestas en General	12
2.3 Colocación de Apuestas	15
2.4 Resultados.....	17
2.5 Ganancias	18
2.6 Apuestas de Probabilidades Fijas.....	19
2.7 Apuestas Pari-Mutuel	20
2.8 Funciones Adicionales	20
2.9 Apuestas de Evento Virtual.....	23
2.10 Sistemas de Apuestas Externas	26
CAPÍTULO 3: REQUISITOS DE DISPOSITIVOS DE APUESTAS	29
3.1 Introducción.....	29
3.2 Requisitos del Programa	30
3.3 Operaciones y Seguridad de Dispositivos de Apuestas.....	31
CAPÍTULO 4: DISPOSITIVOS DE APUESTAS DE AUTOSERVICIO.....	33
4.1 Introducción.....	33
4.2 Seguridad del Jugador.....	33
4.3 Efectos Ambientales en la Integridad.....	34
4.4 Identificación de Dispositivo de Apuestas de Autoservicio.....	34
4.5 Requisitos Básicos de Hardware	35
4.6 Suministro Eléctrico.....	36
4.7 Puertas y Seguridad.....	36
4.8 Memoria Crítica No-Volátil (NV).....	37
4.9 Dispositivos Periféricos	39
CAPÍTULO 5: DISPOSITIVOS DE APUESTAS REMOTAS.....	40
5.1 Introducción.....	40
5.2 Software Cliente.....	40
5.3 Integridad del Dispositivo de Apuestas Remotas.....	42
5.4 Detección de Localización para Apuestas en una Red Inalámbrica de Area Local	43
5.5 Detección de Localización para Apuestas Sobre la Internet	43
CAPÍTULO 6: REQUISITOS DE LA CUENTA DEL JUGADOR.....	46
6.1 Introducción.....	46
6.2 Registro y Acceso de la Cuenta del Jugador.....	46
6.3 Controles de la Cuenta del Jugador	49
6.4 Programas de Fidelidad del Jugador	55
CAPÍTULO 7: REQUISITOS DEL SISTEMA Y OPERADOR.....	56
7.1 Introducción.....	56
7.2 Requisitos del Reloj del Sistema	56
7.3 Programa de Control.....	56
7.4 Apagado y Restauración	58
7.5 Control de Apuestas.....	59
7.6 Información que se Debe Mantener.....	59
7.7 Reportes	64

7.8	<i>Impuestos</i>	69
7.9	<i>Directrices Operativas</i>	69
CAPÍTULO 8: REQUISITOS DE SEGURIDAD DEL SISTEMA		71
8.1	<i>Introducción</i>	71
8.2	<i>Operación y Seguridad del Sistema</i>	71
8.3	<i>Requisitos de Comunicación</i>	73
8.4	<i>Respaldo y Recuperación</i>	77
8.5	<i>Controles Técnicos</i>	79
8.6	<i>Acceso Remoto y Firewall</i>	80
8.7	<i>Administración de Cambios</i>	82
GLOSARIO DE TÉRMINOS CLAVE		85

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN A APUESTAS DE EVENTOS

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 para jurisdicciones en el mundo entero. Este documento, Estándar 33 de GLI establecerá los estándares técnicos para los Sistemas de Apuestas de Eventos.

1.1.2 Historial del Documento. Este documento es una composición de muchos estándares de todo el mundo. Algunos han sido escritos por GLI, otros escritos por reguladores de la industria junto con laboratorios de ensayos y fabricantes de Sistemas de Apuestas de Eventos. GLI ha considerado cada uno de los documentos de estándares, combinando cada una de las regulaciones exclusivas, eliminando algunas regulaciones, y actualizando otras para que reflejen ambos el cambio en tecnología y el propósito de mantener un estándar que cumpla con los objetivos comunes reglamentarios sin impedir innecesariamente la innovación tecnológica. A continuación GLI incluye una lista dando crédito a las agencias cuyos documentos fueron revisados antes de escribir este estándar. **Gaming Laboratories International, LLC** tiene una política de actualizar este documento lo más a menudo posible, para que refleje los cambios de tecnología y/o procedimientos de ensayos. Este documento será distribuido sin costo a todos los que lo soliciten. Este puede ser obtenido descargándolo del sitio de GLI en la internet www.gaminglabs.com o por petición escrita a:

Gaming Laboratories International, LLC.

600 Airport Road
Lakewood, NJ 08701
(732) 942-3999 Tel
(732) 942-0043 Fax

1.2 Reconocimiento de Otros Estándares Revisados

1.2.1 Declaración General. Este estándar técnico ha sido desarrollado por medio de evaluaciones y utilizando partes de los documentos de las organizaciones listadas a continuación. GLI reconoce los reguladores y otros participantes de la industria que han ensamblado estos documentos y los agradecemos:

- a) Comisión del Juego de Nevada y Junta de Control de Juegos.
- b) Política del Juego de Columbia Británica y Rama de Aplicación (GPEB).
- c) Asociación de Comisarios de Carreras Internacional (ARCI).
- d) Comisión de Licor y Juego de Tasmania.
- e) Comisión de Carreras del Territorio del Norte.
- f) Comisión Victoriana para la Regulación del Juego y Licor.
- g) Autoridad Danesa del Juego.
- h) Dirección General Española para la Regulación del Juego (DGOJ).
- i) Oficina de Normas de Sudáfrica (SABS).

1.3 Objetivo de los Estándares Técnicos

1.3.1 Declaración General. El objetivo de este estándar técnico es el siguiente:

- a) Eliminar criterio subjetivo en el análisis y certificación de los Sistemas de Apuestas de Eventos.
- b) Ensayar el criterio que impacta la credibilidad e integridad de los Sistemas de Apuestas de Eventos desde la perspectiva de la colección de ingresos y la perspectiva del jugador.
- c) Crear un estándar que asegurará que las apuestas de eventos son honradas, seguras, y que puedan ser auditables y operadas correctamente.
- d) Para distinguir entre la política pública local y el criterio del laboratorio independiente de pruebas. La responsabilidad de establecer su propia política pública con respecto al juego reside en cada jurisdicción local.

-
- e) Reconocer que la evaluación de sistemas de control interno (así como procesos contra el blanqueo de dinero, procesos financieros y de negocio) utilizados por los operadores de los Sistemas de Apuestas de Eventos no debe ser incorporada dentro de este estándar, sino que será incluida en las operaciones regulatorias de las jurisdicciones locales.
 - f) Construir un estándar que pueda ser modificado fácilmente para incluir tecnología nueva.
 - g) Construir un estándar que no especifique ningún diseño, método, o algoritmo en particular. La intención es de incluir una amplia variedad de métodos para ser utilizados en conforme a los estándares mientras que al mismo tiempo, dar aliento al desarrollo de nuevos métodos.

1.3.2 Sin Limitación de Tecnología. Se debe tener precaución que este documento no sea leído de tal manera que limite la utilización de tecnología en el futuro. Este documento no debe ser interpretado de manera que si la tecnología no está mencionada, entonces no es permitida. Totalmente lo contrario, cuando alguna tecnología nueva es desarrollada, GLI revisará este estándar, realizará cambios e incorporará nuevos estándares mínimos para la tecnología nueva.

1.3.3 Adopción y Observancia. Este estándar técnico de GLI puede ser adoptado por completo o en parte por cualquier entidad regulatoria que desee implementar una serie completa de requerimientos para los Sistemas de Apuestas de Eventos.

1.4 Otros Documentos que Pueden Aplicar

1.4.1 Otros Estándares de GLI. Este estándar abarca los requisitos para los Sistemas de Apuestas de Eventos. 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.

1.4.2 Estándares de Control Interno Mínimo del Operador (MICS). La implementación de un Sistema de Apuestas de Evento es una tarea compleja, y debido a esto requerirá el desarrollo de procesos internos y procedimientos para asegurar que el sistema es configurado y operado con el nivel de control y seguridad necesario. En este respecto, está previsto que el operador establecerá una serie de Especificaciones de Control Interno Mínimo (MICS) para definir los requisitos internos para la creación, administración, y el manejo de transacciones de apuestas además de los requerimientos para el control interno de cualquier software y hardware del sistema o componentes, y sus cuentas asociadas.

1.5 Interpretación de este documento

1.5.1 Declaración General. Este estándar técnico aplica para sistemas que soportan apuestas de deportes, competiciones, partidos, y otro tipo de eventos aprobados por la entidad regulatoria. Los requisitos en este estándar técnico aplican a las apuestas de eventos de forma general y no limita o autoriza los eventos específicos, mercados o tipos de apuestas. La intención es de proveer un marco que abarque estos reconocidos y permitidos por la ley en la actualidad. Este documento no tiene la intención de definir cuales partes son responsables para cumplir con los requisitos de este estándar técnico. Es la responsabilidad de las partes interesadas de cada operador de determinar la mejor manera de cumplir con los requisitos establecidos en este documento.

1.5.2 Proveedores de Software y Operadores. Los componentes de un Sistema de Apuestas de Eventos, aunque pueden ser contruidos de forma modular, están diseñados para funcionar conjuntamente sin problemas. Adicionalmente, los componentes del Sistema de Apuestas de Eventos pueden ser desarrollados para incluir funciones configurables, cuya configuración final dependerá en las opciones seleccionadas por el operador. Desde una perspectiva de ensayos, podría no ser posible hacer pruebas de todas las funciones configurables de un componente del Sistema de Apuestas de Eventos presentado por un proveedor de software a falta de la configuración final seleccionada por el operador; sin embargo, la configuración que será utilizada en producción debe ser comunicada al laboratorio independiente de pruebas para

soportar la creación de un entorno funcionalmente equivalente para los ensayos. Debido al carácter integrado de un Sistema de Apuestas de Eventos, este documento incluye un número de requisitos que pueden aplicar a ambos operadores y proveedores. En estos casos, cuando los ensayos son solicitados para una versión de “marca blanca” del componente, una configuración específica será utilizada para los ensayos y reportes.

1.6 Ensayos y Auditoría

1.6.1 Fases del Ensayo. La aprobación de un Sistema de Apuestas de Eventos será certificada en dos fases:

- a) Los ensayos iniciales del laboratorio, cuando el laboratorio independiente de pruebas hará las pruebas de integridad del Sistema de Apuestas de Eventos en conjunto con los Dispositivos de Apuestas, en el entorno del laboratorio con el equipo ensamblado; y
- b) Con la frecuencia especificada por la entidad regulatoria, una auditoría operacional del sistema de producción en el local si es requerida. Esto puede incluir, pero no está limitado a, una evaluación del sistema de seguridad de información (ISS), revisión de los procesos operativos que son críticos para el cumplimiento, pruebas de penetración enfocadas en la infraestructura externa e interna además de las aplicaciones que transfieren, almacenan y/o procesan las credenciales del jugador y/o información sensible, y cualquier otro objetivo establecido por la entidad regulatoria.

NOTA: Los requisitos en este estándar pueden ser cumplidos con una solución técnica evaluada en la fase de ensayos del laboratorio o alternativamente, controles operativos para ser auditados durante la fase en el local. En este estándar se recomienda que todos los requisitos que se han determinado en cumplimiento a través del procedimiento operacional sean documentados en el reporte de evaluación y suplementen el alcance de la auditoría operacional periódica.

CAPÍTULO 2: REQUISITOS DE APUESTAS DE EVENTOS

2.1 Introducción

2.1.1 Introducción. Este capítulo establece los requerimientos técnicos para la operación de las apuestas, incluyendo, pero no limitado a las reglas para crear mercados, procesar apuestas, cerrar mercados, cancelación de eventos, y para cancelar las apuestas.

NOTA: Los requerimientos para la visualización en este capítulo aplican a los despliegues visuales de información para un Dispositivo de Apuestas soportado, sitios de web administrados por el establecimiento y/u operador, y/o información que de otra manera es provista a los jugadores vía indicadores externos, formas, o folletos disponibles en el local.

2.2 Requisitos de Apuestas en General

2.2.1 Declaración General. Las secciones a continuación describen la información que debe estar disponible para el jugador a través del Dispositivo de Apuestas o por solicitud en un establecimiento acerca de eventos, mercados, y tipos de apuestas asociados que están disponibles en el Sistema de Apuestas de Eventos, y los métodos para colocar apuestas en el Sistema de Apuestas de Eventos. Un evento puede soportar múltiples oportunidades de apuestas, llamadas mercados (ej., línea de dinero, margen de puntos, sobre/bajo, etc.).

2.2.2 Reglas e Información de Apuestas. Los requisitos a continuación aplican para las reglas e información de las apuestas incluyendo cualquier información por escrito, gráfica, y auditiva provista al jugador:

- a) Las instrucciones para el uso del Dispositivo de Apuestas, si es aplicable, información de pago, y las reglas para la participación deben ser completas e inequívocas y no deben ser engañosas o injustas para el jugador.

-
- b) Las reglas e información de las apuestas, incluyendo toda elegibilidad de las apuestas y criterio de puntuación, eventos disponibles y mercados, puestos de línea, y premios anunciados, deben estar accesibles para el jugador sin necesidad de colocar una apuesta.
 - c) La información de pago debe incluir todas las posiciones ganadoras posibles, clasificaciones, y resultados, junto con sus pagos correspondientes, para cualquier opción de apuesta disponible.
 - d) Cualquier premio que es ofrecido en forma de mercancía, anualidad, pago en total, o plan de pagos en lugar de pago en dinero en efectivo deberá ser explicado claramente al jugador en cada mercado que está ofreciendo dicho premio.
 - e) Las reglas e información de las apuestas que son presentadas auditivamente (vía sonido o voz) también deben ser mostradas por escrito.
 - f) Las reglas e información de las apuestas deben ser mostradas en un color que contrasta con el color de fondo para asegurar que toda la información está claramente visible/legible.
 - g) Los datos de estadística correspondientes al evento que se hacen disponibles al jugador deben utilizar una fuente aprobada por la entidad regulatoria y deben ser razonablemente precisos y actualizados.
 - h) Las reglas e información de las apuestas deben explicar claramente si las probabilidades/pagos se fijan en el momento de la apuesta (ej. probabilidades fijas), o si las probabilidades/pagos pueden cambiar dinámicamente antes del comienzo del evento. (ej. pari-mutuel).
 - i) Las reglas e información de las apuestas deben especificar claramente los medios por los cuales se determina una apuesta ganadora y el manejo de un premio en cualquier caso en que un empate sea posible.
 - j) Si los premios deben ser pagados para combinaciones involucrando otros participantes que el finalista en primer lugar (ej. en una competición Olímpica), el orden de los participantes que pueden estar involucrados en estos premios debe ser indicado claramente (ej. resultado 8-4-7).
 - k) Las reglas para cualquier opción de apuesta exótica (ej. perfecta, trifecta, quiniela, etc.) y los pagos previstos deben ser explicados claramente al jugador.

-
- l) Las reglas e información de las apuestas deben declarar cualquier función restrictiva de las apuestas, así como la cantidad mínima de la apuesta o el valor máximo del premio.
 - m) La cantidad de la comisión del operador para cada apuesta, si es aplicable, debe ser indicada al jugador.

2.2.3 Declaración de Promociones y/o Bonificaciones. Los jugadores deben poder acceder la información con respecto a cualquier promoción y/o bonificación disponible. Esta información debe ser clara e inequívoca, especialmente donde las promociones o bonificaciones están limitadas a ciertos eventos, mercados, o cuando aplican otras condiciones específicas.

2.2.4 Acceso a Probabilidades/Pagos y Premios Actuales. Los jugadores deben poder acceder las probabilidades/pagos y precios actuales para los mercados disponibles antes de colocar cualquier apuesta.

NOTA: Se acepta que, dependiendo del medio, los retrasos de comunicación son variables y sin el conocimiento del operador o escapan su control, y la información mostrada puede ser diferente de la información reconocida en el sistema.

2.2.5 Imparcialidad al Jugador. Para asegurar que la apuesta del jugador es justa, el Sistema de Apuestas de Eventos debe identificar situaciones en las que el jugador ha colocado una apuesta para la que las probabilidades/pagos o precios han cambiado, pero no se han actualizado en el Dispositivo de Apuestas o despliegue visual externo y, a menos que el jugador haya optado para aceptar cambios automáticamente según permitido por la entidad regulatoria, notificar al jugador apropiadamente para confirmar la apuesta considerando los nuevos valores.

2.2.6 Anuncios. Todos los anuncios o material publicitario que son mostrados o de otra manera facilitados al jugador no deben:

- a) Contener gráficos y/o audio considerados indecentes u ofensivos por la entidad regulatoria;
- b) Incluir contenido que contradice las reglas e información de las apuestas o términos y

condiciones; y

- c) Referirse específicamente a jugadores que han sido excluidos del juego.

2.3 Colocación de Apuestas

2.3.1 Declaración General. Dependiendo en el tipo de Dispositivo de Apuestas, las apuestas pueden ser colocadas directamente por el jugador o en nombre del jugador por un asistente. Consulte el capítulo titulado “Requisitos de Dispositivos de Apuestas” para información adicional.

2.3.2 Selección de una Apuesta. Las reglas siguientes aplican a la selección de una apuesta específica:

- a) Los jugadores deben tener la habilidad para seleccionar la opción que desean apostar.
- b) Ninguna apuesta de pago debe ser colocada automáticamente en nombre del jugador sin la selección o autorización del jugador, lo cual puede ser dado con antelación.
- c) Los jugadores deben tener una oportunidad para revisar y confirmar sus selecciones de una oferta en particular antes de hacer la apuesta. Esto no excluye el uso de apuestas de “un solo clic” si es permitido por la entidad regulatoria y optado por el jugador.

2.3.3 Colocación de Apuestas. Las apuestas pueden ser colocadas en conjunto con una cuenta del jugador, con fondos provistos en un Dispositivo de Juego, o a través de la interacción con un asistente.

- a) El método de colocar una apuesta debe ser simple, con todas las selecciones (incluyendo su orden, si es pertinente) siendo obviamente claras para el jugador.
- b) Cuando la apuesta consiste de múltiples eventos (ej. parlays), estos agrupamientos deben ser obviamente claros para el jugador.
- c) Se debe proveer una indicación clara para el jugador de que una apuesta ha sido aceptada por el Sistema de Apuestas de Eventos. Cada apuesta individual debe ser reconocida e

-
- indicada claramente al jugador por separado de manera que el jugador no tenga duda de cuales apuestas han sido aceptadas.
- d) Si el intento de apuesta es rechazado (por completo o parcialmente) por el Sistema de Apuestas de Eventos, el jugador debe ser informado de este rechazo. Las reglas e información de las apuestas deben declarar las razones por las cuales una apuesta puede ser rechazada.
 - e) Para apuestas de pago realizadas usando una cuenta del jugador:
 - i. Un Dispositivo de Apuestas debe proporcionar acceso fácil al saldo del jugador.
 - ii. Ninguna cantidad de la apuesta debe ser mayor que el saldo del jugador.
 - iii. El saldo del jugador debe ser cargado cuando la apuesta es aceptada por el sistema.

2.3.4 Boleto de Apuestas. Cuando la transacción de apuestas ha completado, el jugador debe recibir un boleto virtual o impreso de la apuesta el cual incluye la siguiente información:

- a) La fecha y hora en que la apuesta fue colocada;
- b) La fecha y hora en que se espera que el evento ocurra (si se conoce);
- c) Cualquier selección del jugador implicada en la apuesta:
 - i. Selección de apuesta (ej., atleta o nombre del equipo y número);
 - ii. Tipo de apuesta y puestos de línea (ej., apuesta de línea de dinero, apuestas de margen, apuestas sobre/bajo, win/place/show, etc.);
 - iii. Cualquier condición(es) especial que aplica a la apuesta;
- d) Cantidad total apostada, incluyendo créditos promocionales/bonificación (si es aplicable);
- e) Identificadores de evento y mercado;
- f) Número de identificación único del boleto de apuesta;
- g) Para boletos de apuesta impresos, lo siguiente también debe der incluido:
 - i. Nombre del establecimiento/Identificador del local;
 - ii. ID único del Dispositivo de Apuestas que expidió el boleto de apuesta; y
 - iii. Período de expiración (si es aplicable).

2.3.5 Cancelaciones. Las transacciones de apuestas no pueden ser modificadas excepto para ser canceladas según la provisión en la política de cancelación publicada por el operador. Los requisitos siguientes aplican para las cancelaciones de apuestas:

- a) El jugador debe poder acceder cualquier política con respecto a las cancelaciones, incluyendo la prohibición de cancelaciones (ej., después de un período de tiempo fijo);
- b) La política de cancelación debe cubrir apuestas con múltiples eventos (ej., parlays);
- c) Las cancelaciones iniciadas por el jugador pueden ser autorizadas conforme a la política de cancelación. Un plazo adicional de cancelación puede ser ofrecido para permitir a los jugadores solicitar la cancelación de las apuestas colocadas; y
- d) Las cancelaciones iniciadas por el operador deben proveer al jugador la razón por la cancelación (ej, apuesta anterior/después).

2.3.6 Cierre del Período de Apuestas. Las reglas e información de apuestas deben explicar con claridad que los períodos de apuestas pueden ser cerrados a la discreción del operador. No debe ser posible colocar apuestas una vez que el período de apuestas se ha cerrado.

2.3.7 Apuestas en Juego. El jugador debe ser informado que debido a velocidades de comunicación variables o latencia de la transmisión:

- a) Podría haber un retraso en la actualización de la información mostrada y el jugador estaría en desventaja con respecto a otros que tienen la información más actual.
- b) El Sistema de Apuestas de Eventos puede introducir retrasos en el tiempo de registro de una apuesta en juego para prevenir apuestas anteriores/después y cancelaciones.

2.4 Resultados

2.4.1 Entrada de Resultados. La entrada de resultados debe incluir la entrada de toda la información que pueda afectar el resultado de cualquier tipo de apuestas ofrecido para ese evento.

2.4.2 Despliegue Visual de Resultados. El jugador debe ser capaz de ver los resultados de sus apuestas en cualquier mercado decidido, una vez que estos se han confirmado.

- a) Los jugadores tienen que poder ver cualquier cambio de resultados (ej., debido a correcciones de estadísticas).
- b) Cuando los montos de apuestas individuales son recolectados en pozos, el jugador tiene que poder ver los dividendos de cualquier mercado decidido.

2.4.3 Selecciones Retiradas. El jugador debe ser capaz de ver las selecciones retiradas para apuestas con múltiples eventos (ej., parlays) a través de un Dispositivo de Apuestas o por solicitud en un local. Las reglas e información de apuestas disponibles para el jugador deben describir claramente lo que ocurre cuando estas selecciones son retiradas.

2.4.4 Eventos Cancelados y Mercados. Las reglas e información de apuestas disponibles para el jugador a través del Dispositivo de Apuestas o por solicitud en un local deben describir claramente lo que ocurre cuando un evento o mercado es cancelado, incluyendo el manejo de apuestas con múltiples eventos (ej., parlays) cuando una o más de estas partes son canceladas. Si un evento o mercado es cancelado por cualquier razón, todas las apuestas asociadas deben ser reembolsadas por completo en cuanto sea razonablemente posible.

2.5 Ganancias

2.5.1 Pago de las Ganancias. Una vez que los resultados del evento son entrados y confirmados, el jugador puede recibir el pago para sus apuestas ganadoras. Esto no excluye la habilidad del jugador para realizar una redención de pago ajustado antes de la conclusión del evento si es ofrecido por el Sistema de Apuestas de Eventos.

NOTA: *Las ganancias que exceden cualquier límite jurisdiccional especificado requerirán que la documentación apropiada sea completada antes de pagar al jugador.*

2.5.2 Redondeo. Cuando el cálculo de los pagos implica el redondeo, la información sobre el manejo de estas circunstancias por el sistema debe ser provista al jugador a través del Dispositivo de Apuestas o por solicitud en un local, lo cual debe especificar claramente lo que debe ocurrir:

- a) El redondeo a cual nivel (ej., 5 centavos) debe ser explicado claramente;
- b) El redondeo hacia arriba, hacia abajo (truncamiento), redondeo verdadero, debe ser explicado claramente; y
- c) La medición de la cantidad del redondeo debe ser explicada claramente.

2.6 Apuestas de Probabilidades Fijas

2.6.1 Apuestas de Probabilidades Fijas. Los requisitos siguientes son aplicables para los tipos de apuestas en las que las probabilidades/pago se fijan en el momento en que se coloca la apuesta:

- a) El Sistema de Apuestas de Eventos debe guardar una tabla de todos los puestos de línea que estaban disponibles a lo largo de la duración de un mercado y mantener un registro de todas las apuestas colocadas para cada puesto.
- b) Las reglas e información de apuestas disponibles para el jugador a través del Dispositivo de Apuestas o por solicitud en un local deben describir claramente que el operador reserva el derecho de rechazar o limitar una apuesta para el propósito de limitar la responsabilidad.

2.6.2 Ajustes del Pago de Premio Fijo. Las reglas e información de apuestas disponibles para el jugador a través del Dispositivo de Apuestas o por solicitud en un local deben declarar que las probabilidades/pagos pueden ser ajustados en situaciones tales como:

- a) Resultados ganadores atípicos (ej., empates técnicos);

- b) Partes canceladas de apuestas con múltiples eventos (ej., parlays); y
- c) Prorrato.

2.7 Apuestas Pari-Mutuel

2.7.1 Apuestas Pari-Mutuel. Los siguientes requisitos son aplicables para tipos de apuestas en las que las apuestas individuales son recolectadas en fondos:

- a) El jugador debe ser capaz de ver la información actualizada de probabilidades/pagos para fondos de apuestas simples. Para fondos de apuestas complejas, se acepta que pueden haber limitaciones razonables en la exactitud de la actualización de la estimación de fondos mostrada al jugador.
- b) El jugador debe ser capaz de ver los valores actualizados de la inversión total para todos los fondos de apuestas.

2.7.2 Dividendos. Las reglas para el cálculo de dividendos incluyendo la fórmula prevalente para la asignación de fondos y las estipulaciones del evento siendo apostado deben ser aprobadas por la entidad regulatoria y divulgadas al jugador.

2.8 Funciones Adicionales

2.8.1 Declaración General. Los requisitos en esta sección corresponden a funciones adicionales que pueden ser ofrecidas por el Sistema de Apuestas de Eventos si está permitido por la entidad regulatoria.

NOTA: Se recomienda que el Sistema de Apuestas de Eventos soporte una opción segura para activar o desactivar cada una de estas funciones para acomodar las entidades regulatorias que pueden permitir o prohibir dichas funciones.

2.8.2 Recursos del Jugador. Un Sistema de Apuestas de Eventos puede incluir un recurso, así como una transmisión de datos que puede ser utilizada para facilitar la selección de apuestas externamente para apuestas de pares, provisto que las reglas se hacen disponibles para el jugador:

- a) Describir claramente a todos los jugadores que el recurso está disponible y la ventaja que este ofrece; y
- b) Divulgar el método para obtener el recurso; y
- c) Proveer a los jugadores con suficiente información para hacer una decisión informada, antes de la participación, de si participar o no con un jugador(es) que puede tener dicho recurso.

2.8.3 Funciones de Consejo del Jugador. Un Sistema de Apuestas de Eventos puede soportar una función que ofrece consejo, pistas, o sugerencias para un jugador provisto que este cumple con los requisitos siguientes:

- a) La función de consejo del jugador debe describir al jugador que está disponible y las opciones que existen para seleccionar;
- b) Cualquier consejo del jugador que es ofrecido al jugador para comprar debe divulgar claramente el costo y beneficio;
- c) La función de consejo del jugador debe permitir la opción de aceptar el consejo, y no debe forzar al jugador a aceptar la asistencia; y
- d) La disponibilidad y contenido del consejo del jugador debe ser consistente para todos los jugadores.

2.8.4 Aceptación Automática de Cambios en las Apuestas. Un Sistema de Apuestas de Eventos puede soportar una función que permite que, mientras un jugador coloca una apuesta, este acepte automáticamente cambios en las probabilidades/pagos o el precio de una apuesta provisto que esto cumple con los siguientes requisitos:

-
- a) Cualquier opción de aceptación automática disponible (ej., aceptación automática de todas las apuestas de precio más alto, aceptación automática de todas las apuestas de precio más bajo, etc.) debe ser explicada al jugador;
 - b) El jugador debe optar para el uso de esta funcionalidad (ej., no debe ser configurada por defecto); y
 - c) El jugador debe ser capaz para no optar en cualquier momento.

2.8.5 Eventos/Torneos. Un evento/torneo, en el que se permite que un jugador compre o sea otorgado la oportunidad para entrar en apuestas competitivas contra otros jugadores, puede ser permitido provisto que se cumplan las reglas siguientes:

- a) Las reglas deben estar disponibles para la revisión del jugador antes de que este se registre para el evento/torneo. Las reglas deben incluir como mínimo:
 - i. Todas las condiciones que los jugadores registrados deben satisfacer para poder inscribirse, y avanzar en el evento/torneo;
 - ii. Información específica correspondiente a un evento/torneo único, incluyendo los premios o concesiones;
 - iii. Para un evento/torneo con múltiples premios, la distribución de fondos basada en resultados específicos; y
 - iv. El nombre de la organización (o personas) que llevan a cabo el evento/torneo en nombre de, o en conjunto con el operador, si es aplicable.
- b) Los resultados de cada evento/torneo deben estar disponibles para la revisión de los jugadores registrados. Subsiguiente a ser publicados, los resultados de cada evento/torneo deben estar disponibles por solicitud. Los resultados incluyen lo siguiente:
 - i. Nombre del evento/torneo;
 - ii. Fecha(s)/hora(s) del evento/torneo;
 - iii. Número total de entradas;
 - iv. Precio de la entrada;
 - v. Fondo total de premios; y
 - vi. Monto pagado para cada categoría ganadora.

NOTA: *para eventos/torneos gratuitos (ej., el jugador registrado no paga por la entrada), la información requerida mencionada anteriormente debe ser registrada excepto por el número de entradas, precio de la entrada y fondo total de premios.*

2.8.6 Modalidad de Juego Gratis. Un Sistema de Apuestas de Eventos puede soportar la modalidad de juego gratis, lo cual permite a un jugador participar en las apuestas sin pagar. La modalidad de juego gratis no debe engañar al jugador acerca de las probabilidades/pagos disponibles en la versión de pago.

2.9 Apuestas de Eventos Virtuales

2.9.1 Declaración General. Las apuestas de eventos virtuales permiten la colocación de apuestas en simulaciones de eventos deportivos, competencias, y carreras cuyos resultados están basados únicamente en el resultado de un Generador de Números Aleatorios (RNG) según lo permitido por la entidad regulatoria. Los requisitos siguientes solamente son aplicables en casos en que la apuesta de evento virtual es realizada por completo por el Sistema de Apuestas de Eventos donde una apuesta es colocada en un Dispositivo de Apuestas o a través de la interacción con un asistente, y después el evento virtual es mostrado vía un despliegue visual común o público. Para los eventos virtuales realizados por un dispositivo de juego (ej., el jugador hace una apuesta y el evento es reproducido para este en su máquina o un despliegue visual compartido en una máquina de múltiples jugadores), por favor consulte *GLI-11 Dispositivos de Juego*.

2.9.2 Aleatorización y Eventos Virtuales. Un RNG criptográfico debe ser utilizado para determinar los resultados de eventos virtuales y deberá cumplir con los requerimientos aplicables establecidos para RNGs. A falta de estándares jurisdiccionales específicos, el capítulo “Requerimientos del Generador de Números Aleatorios (RNG)” de *GLI-11 Dispositivos de Juego* debe ser usado si es aplicable. Adicionalmente, la evaluación de resultados de eventos virtuales usando un RNG debe cumplir con las reglas siguientes:

-
- a) Cuando más de un RNG es usado para determinar los resultados de diferentes eventos virtuales, cada RNG debe ser evaluado por separado; y
 - b) Cuando cada instancia del RNG es idéntica, pero consiste de una implementación diferente en el evento virtual, cada implementación debe ser evaluada por separado.

2.9.3 Proceso de Selección del Evento Virtual. La determinación de eventos de azar que resultan en un premio monetario no debe ser influenciada, afectada, o controlada por nada más que los valores seleccionados por el RNG aprobado en el Sistema de Apuestas de Eventos, de acuerdo con los siguientes requisitos:

- a) No debe ser posible determinar el resultado del evento virtual antes de su comienzo;
- b) Cuando hace las llamadas al RNG, el evento virtual no debe limitar los resultados disponibles para la selección, excepto lo provisto por diseño;
- c) El evento virtual no modificará o rechazará los resultados seleccionados por el RNG debido a comportamiento adaptivo. Adicionalmente, los resultados deberán ser usados según las reglas del evento virtual;
- d) Después del comienzo de un evento virtual, no se debe realizar ninguna acción o decisión subsiguiente que cambia el comportamiento de cualquiera de los elementos de azar en el evento virtual, aparte de las decisiones del jugador;
- e) Con excepción de lo provisto por las reglas del evento virtual, los eventos de azar deben ser independientes y no deben correlacionar con ningunos otros eventos en el mismo evento virtual, o eventos en previos eventos virtuales;
- f) Ningún equipo asociado usado en conjunto con un Sistema de Apuestas de Eventos deberá influenciar o modificar el funcionamiento del RNG del Sistema de Apuestas de Eventos y/o proceso de selección al azar, excepto lo autorizado, o previsto por diseño;
- g) Los resultados de eventos virtuales no deberán ser afectados por el ancho de banda efectivo, utilización de enlace, tasa de errores de bits u otra característica del canal de comunicación entre el Sistema de Apuestas de Eventos y el Dispositivo de Apuestas; y
- h) Los Dispositivo de Apuestas no deben contener lógica utilizada para generar el resultado de ningún evento virtual. Todas las funciones críticas incluyendo la generación de

cualquier evento virtual deberán ser generadas por el Sistema de Apuestas de Eventos independientemente del Dispositivo de Apuestas.

2.9.4 Visualización del Evento Virtual. Los despliegues visuales para un evento virtual deben conformar con los requisitos de visualización aplicables de este estándar. En adición, los siguientes requisitos de visualización aplican:

- a) Los datos de estadística que se hacen disponibles al jugador con respecto al evento virtual no deberán presentar erróneamente la capacidad de ningún participante virtual. Esto no previene el uso de un elemento de azar o aleatoriedad que impacte el resultado del participante virtual durante el evento virtual;
- b) Para eventos virtuales programados, se deberá mostrar al jugador una cuenta regresiva del tiempo restante para colocar una apuesta en este evento. No deberá ser posible colocar apuestas en el evento una vez que este tiempo ha finalizado, sin embargo, este requerimiento no prohíbe la implementación de las apuestas de juego; y
- c) El resultado final de cada evento virtual deberá ser mostrado durante un período de tiempo suficiente para dar al jugador una oportunidad razonable para verificar el resultado del evento virtual.

2.9.5 Simulación de Objetos Físicos. Cuando un evento virtual incluye una representación gráfica o simulación de un objeto físico que es usada para determinar el resultado del evento virtual, el funcionamiento representado por la simulación debe ser consistente, a menos que sea indicado de otra manera por las reglas del evento virtual. Este requisito no aplicará a representaciones gráficas o simulaciones que son utilizadas para propósitos de entretenimiento solamente. Lo siguiente deberá aplicar a la simulación:

- a) La probabilidad de cualquier evento ocurriendo en la simulación que afecta el resultado del evento virtual deberá ser comparable a las propiedades del objeto físico;
- b) Cuando el evento virtual simula múltiples objetos físicos que normalmente son previstos a ser independientes unos de otros basado en las reglas del evento virtual, cada simulación debe ser independiente de cualquier otra simulación; y

- c) Cuando el evento virtual simula objetos físicos que no tienen memoria de eventos previos, el funcionamiento de los objetos simulados debe ser independiente de su funcionamiento previo, para que no sea adaptivo o previsible, a menos que sea divulgado de otra manera al jugador.

2.9.6 Motor de Física. Eventos virtuales pueden utilizar un “motor de física” lo cual es software especializado que aproxima o simula un entorno físico, incluyendo características tales como movimiento, gravedad, velocidad, aceleración, inercia, trayectoria, etc. Un motor de física debe ser diseñado para mantener la consistencia del funcionamiento del juego y del entorno del evento virtual, a menos que el jugador es indicado de otra forma por las reglas del evento virtual. Un motor de física puede utilizar las propiedades aleatorias de un RNG para hacer impacto en los resultados del evento virtual.

NOTA: Las implementaciones de un motor de física en un evento virtual serán evaluadas caso por caso por el laboratorio independiente de pruebas.

2.10 Sistemas de Apuestas Externas

2.10.1 Declaración General. Esta sección contiene los requisitos para apuestas colocadas a través del Sistema de Apuestas de Eventos que son enviadas a un sistema de apuestas externas el cual controla las apuestas, procesa los resultados y determina las apuestas ganadoras. Un ejemplo podría ser el Sistema de Apuestas de Eventos interconectando con un sistema totalizador. Los requisitos de esta sección aplican a la interoperabilidad del Sistema de Apuestas de Eventos con el sistema de apuestas externas y no la evaluación completa del mismo sistema de apuestas externas.

NOTA: El sistema de apuestas externas puede ser sujeto independientemente a una evaluación por el laboratorio independiente de pruebas a discreción de la entidad regulatoria.

2.10.2 Información. Los siguientes requisitos aplican a la información siendo transmitida al Sistema de Apuestas de Eventos por un sistema de apuestas externas:

- a) Si el sistema de apuestas externas provee facilidades de apuestas pari-mutuel para el Sistema de Apuestas de Eventos, el Sistema de Apuestas de Eventos debe tener capacidad para recibir periódicamente las estimaciones de dividendos actuales para fondos activos en el sistema de apuestas externas.
- b) Si el sistema de apuestas externs provee facilidades de apuestas de precio fijo para el Sistema de Apuestas de Eventos donde las probabilidades/pagos pueden ser cambiadas dinámicamente, el Sistema de Apuestas de Eventos debe tener capacidad para recibir las probabilidades actuales del sistema de apuestas externas cada vez que cualquier probabilidad es cambiada.
- c) El Sistema de Apuestas de Eventos debe tener capacidad para recibir la información de cambio de estado de evento del sistema de apuestas externas cada vez que ocurre cualquier cambio, incluyendo:
 - i. Selecciones retiradas/restablecidas;
 - ii. Hora de inicio del evento alterada;
 - iii. Mercados individuales abiertos/cerrados;
 - iv. Resultados ingresados/modificados;
 - v. Resultados confirmados; y
 - vi. Evento cancelado.

2.10.3 Apuestas. Si la colocación de la apuesta o información de precios están conectadas a través de un sistema de apuestas externas, los siguientes requisitos aplican:

- a) Las apuestas colocadas en el Sistema de Apuestas de Eventos deben recibir reconocimiento explícito de aceptación, aceptación parcial (incluyendo detalles), o rechazo por el sistema de apuestas externas.
- b) Si el costo de la apuesta es determinado por el sistema de apuestas externas, debe existir una secuencia de confirmación positiva que habilite al jugador para aceptar el costo de la apuesta y para que el Sistema de Apuestas de Eventos determine si hay fondos suficientes

-
- en el saldo del jugador para cubrir el costo de la apuesta antes de hacer una oferta en un sistema de apuestas externas.
- c) Cuando las apuestas pueden ser colocadas en volumen, los siguientes requisitos aplican:
 - i. Si la transmisión de apuestas es interrumpida por cualquier razón, debe existir un modo disponible para determinar donde en la transmisión ocurrió la interrupción.
 - ii. Ninguna apuesta en la transmisión debe ser mayor que el saldo restante actual de la cuenta. Si dicha apuesta es intentada, la transmisión entera debe ser detenida.
 - d) El saldo del jugador debe ser debitado una cantidad igual a la oferta y costo para el sistema de apuestas externas. Los fondos deben permanecer como una transacción pendiente con los detalles de la oferta registrados para el sistema de apuestas externas. Al recibir el reconocimiento del sistema de apuestas externas, se deben hacer los ajustes apropiados en la cuenta "pendiente" y el saldo del jugador.
 - e) Las solicitudes de cancelación del Sistema de Apuestas de Eventos deben recibir reconocimiento explícito de aceptación o rechazo por el sistema de apuestas externas. El jugador no debe ser acreditado por el Sistema de Apuestas de Eventos hasta que la confirmación final es recibida del sistema de apuestas externas incluyendo la cantidad de la apuesta cancelada.

2.10.4 Resultados. Cuando los resultados son ingresados y confirmados en el sistema de apuestas externas, cada apuesta ganadora debe ser transferida al Sistema de Apuestas de Eventos con la cantidad de la ganancia. La confirmación del recibo de las apuestas ganadoras debe ser reconocida por el Sistema de Apuestas de Eventos.

CAPÍTULO 3: REQUISITOS DE DISPOSITIVOS DE APUESTAS

3.1 Introducción

3.1.1 Introducción. Una apuesta puede ser colocada usando uno de los siguientes tipos de Dispositivos de Apuestas según es permitido por la entidad regulatoria. Cualquier otro tipo de Dispositivo de Apuestas será revisado caso por caso, según es permitido por la entidad regulatoria.

- a) Dispositivo de Apuestas de Terminal de Venta: Un jugador puede colocar una apuesta desde un Dispositivo de Apuestas de Terminal de Venta controlado por el establecimiento usando los fondos de su cuenta de jugador o proveyendo el pago para la apuesta(s) directamente al asistente.
- b) Dispositivo de Apuestas de Autoservicio: Un jugador puede colocar una apuesta en el Dispositivo de Apuestas de Autoservicio usando los fondos de su cuenta del jugador o a través del uso de dispositivos periféricos según es permitido por la entidad regulatoria. En adición a los requisitos de este capítulo, el capítulo “Dispositivos de Apuestas de Autoservicio” de este documento también debe ser cumplido para todos los componentes propietarios.
- c) Dispositivo de Apuestas Remotas: Un jugador solamente puede colocar una apuesta en su Dispositivo de Apuestas Remotas usando los fondos de su cuenta de jugador. En adición a los requisitos de este capítulo, el capítulo “Dispositivos de Apuestas Remotas” de este documento también debe ser cumplido.

NOTA: *A menos que sea especificado de otra manera los requisitos en este capítulo se refieren a todo tipo de Dispositivos de Apuestas. El término “Dispositivos de Apuestas controlados por el establecimiento” se refiere a Dispositivos de Apuestas de Autoservicio y Dispositivos de Apuestas de Terminal de Venta.*

3.2 Requisitos del Programa

3.2.1 Identificación del Programa. Todos los programas del Dispositivo de Apuestas deben contener suficiente información para identificar el software y nivel de revisión de la información almacenada en el Dispositivo de Apuestas.

NOTA: El proceso usado en la identificación del software y nivel de revisión será evaluado caso por caso.

3.2.2 Validación del Programa. El Sistema de Apuestas de Eventos debe tener la capacidad para autenticar que todos los componentes críticos siendo utilizados en el Dispositivo de Apuestas son válidos después de la instalación del software, cada vez que el software es cargado para el uso, y por solicitud según es requerido por la entidad regulatoria. Los componentes críticos pueden incluir, pero no están limitados a, reglas de apuestas e información, elementos que controlan la comunicación con el Sistema de Apuestas de Eventos, u otros componentes que son requeridos para asegurar el funcionamiento correcto del Dispositivo de Apuestas. En el caso de una autenticación fallida (ej., programa incompatible o fallo de autenticación), el Dispositivo de Apuestas debe cesar todas las operaciones de apuestas y mostrar un mensaje de error apropiado.

NOTA: Los mecanismos de verificación del programa serán evaluados caso por caso y aprobados por la entidad regulatoria y el laboratorio independiente de pruebas basado en las prácticas de seguridad estándares de la industria.

3.2.3 Verificación Independiente de Software. El Dispositivo de Apuestas debe tener la capacidad para una comprobación independiente del software del dispositivo desde una fuente externa. Esta verificación es requerida para todos los programas que afectan la integridad. La verificación se realizará al ser autenticada por la ejecución de una aplicación de terceros en el dispositivo, permitiendo que un dispositivo de terceros autentique los medios, o permitiendo la extracción de los medios de forma que puedan ser verificados externamente al Dispositivo de

Apuestas. El laboratorio independiente de pruebas, antes de la aprobación del dispositivo, debe evaluar el método de comprobación de la integridad.

3.3 Operaciones y Seguridad del Dispositivo de Apuestas

3.3.1 Pantallas Táctiles. Si las pantallas táctiles son utilizadas estas deben ser precisas, y si es requerido por su diseño, deben soportar un método de calibración para mantener la precisión; alternativamente, el hardware del despliegue visual puede soportar la calibración automática.

3.3.2 Requisitos del Interfaz del Usuario. El interfaz del usuario se define como una aplicación o programa a través de la cual el usuario puede ver y/o interactuar con el software del Dispositivo de Apuestas para comunicar sus acciones al Sistema de Apuestas de Eventos. El interfaz del usuario debe cumplir con lo siguiente:

- a) Las funciones de todos los botones, puntos táctiles o de hacer clic deben ser indicadas claramente en el area del botón, punto de hacer clic/táctil y/o en el menú de ayuda. Ninguna funcionalidad debe estar disponible a través de botones o puntos táctiles/ de hacer clic en el interfaz del usuario que esté indocumentada.
- b) Cualquier cambio de tamaño o superposición del interfaz del usuario debe ser mapeado con precisión para reflejar la pantalla y puntos táctiles/ de hacer clic revisados.
- c) La visualización de las instrucciones e información debe ser adaptada al interfaz del usuario. Por ejemplo, cuando un Dispositivo de Apuestas utiliza tecnologías con una pantalla más pequeña, está permitido presentar una versión abreviada de las reglas e información de apuestas directamente accesibles desde la pantalla de apuestas y hacer disponible la versión total/completa de las reglas e información de apuestas vía otro método, así como una pantalla secundaria, menú de ayuda, u otro interfaz identificado fácilmente en la pantalla de apuestas.

3.3.3 Entradas Simultáneas. El Dispositivo de Apuestas no debe ser afectado adversamente por la activación simultánea o secuencial de las varias entradas y resultados que podrían, ya sea intencionalmente o no, causar el mal funcionamiento o resultados inválidos.

3.3.4 Comunicaciones. Un Dispositivo de Apuestas debe ser diseñado o programado de forma que solo pueda comunicarse con los componentes autorizados del Sistema de Apuestas de Eventos.

- a) El Sistema de Apuestas de Eventos debe tener la capacidad para identificar exclusivamente y autorizar cada Dispositivo de Apuestas usado para colocar apuestas o manejar transacciones financieras.
- b) Si ocurre una pérdida de comunicación entre el Sistema de Apuestas de Eventos y el Dispositivo de Apuestas, el Dispositivo de Apuestas debe cesar las operaciones de apuestas y mostrar un mensaje de error apropiado.

3.3.5 Controles de Acceso. El acceso por un asistente al software del Dispositivo de Apuestas controlado por el establecimiento deberá ser controlado por un procedimiento de acceso seguro u otro proceso seguro aprobado por la entidad regulatoria. No debe ser posible modificar los ajustes de la configuración del Dispositivo de Apuestas sin un proceso seguro autorizado.

- a) Una sesión del asistente es iniciada por el asistente accediendo a su cuenta controlada usando su nombre de usuario y contraseña seguros o un método alternativo para que el asistente provea la información de identificación según es permitido por la entidad regulatoria.
- b) Todas las opciones disponibles presentadas deben estar sujetas a la cuenta del asistente registrado. Solamente el acceso disponible a una cuenta registrada debe estar disponible a través del Dispositivo de Apuestas.
- c) Si el Dispositivo de Apuestas no recibe entradas del asistente en 5 minutos, o un período de tiempo especificado por la entidad regulatoria, la sesión del asistente debe entrar en tiempo de espera.
 - i. El asistente puede establecer una nueva sesión reestableciendo su acceso con el Dispositivo de Apuestas. Este proceso debe incluir, como mínimo, el ingreso manual de la contraseña segura del asistente u otro método aceptado.
 - ii. Ninguna funcionalidad para el asistente es permitida hasta que una nueva sesión es establecida.

CAPITULO 4: DISPOSITIVOS DE APUESTAS DE AUTOSERVICIO

4.1 Introducción

4.1.1 Introducción. Este capítulo aplica a las apuestas y transacciones financieras realizadas usando Dispositivos de Apuestas de Autoservicio. Todos los dispositivos propietarios desarrollados como Dispositivos de Apuestas de Autoservicio deben cumplir los requisitos aplicables en este capítulo. Este capítulo no aplica a dispositivos que solamente utilizan productos inalterados comercialmente disponibles, así como PCs o tabletas.

4.2 Seguridad del Jugador

4.2.1 Pruebas de Seguridad Eléctrica y Ambiental y Riesgos Físicos. Las partes eléctricas y mecánicas y principios del diseño del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio no deben someter a un jugador a ningún riesgo físico. El laboratorio independiente de pruebas no hace conclusiones con respecto a la Compatibilidad Electromagnética (EMC) o Interferencia de Radiofrecuencia (RFI), ya que esto es la responsabilidad del fabricante del dispositivo, o aquellos que compran el dispositivo. Dichas pruebas de EMC y RFI pueden ser requeridas bajo estatuto, regulación, ley, o acta separado y por lo tanto deben ser investigados por las partes que fabrican o compran el dispositivo mencionado. El laboratorio independiente de pruebas no hace los ensayos para, no es responsable de, o hace ninguna conclusión relacionada a estos asuntos. Sin embargo, durante el proceso de ensayos, el laboratorio independiente de pruebas puede hacer una inspección de las marcas o símbolos indicando que un Dispositivo de Apuestas de Autoservicio ha sido sometido a pruebas de seguridad del producto u otras pruebas de cumplimiento por alguna otra parte, pero esto está fuera del alcance de los requisitos definidos por este estándar técnico.

4.3 Efectos Ambientales en la Integridad

4.3.1 Integridad del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio. El laboratorio independiente de pruebas debe realizar ciertas pruebas para determinar si la Descarga Electroestática (ESD) impacta la integridad del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio. La intención de las pruebas de ESD es para simular técnicas observadas en el campo que pueden ser usadas en un intento de afectar la integridad del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio.

4.3.2 Efectos de ESD. Protección contra ESD requiere que el gabinete conductivo del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio esté conectado a tierra de manera que la energía de la descarga electrostática no haga daño permanente o impacte permanentemente la operación normal de los circuitos electrónicos u otros componentes en el Dispositivo de Apuestas de Autoservicio. Un Dispositivo de Apuestas de Autoservicio puede ser interrumpido durante una exposición temporal en la que está sujeto significativamente a una ESD externa con un nivel de severidad de 27kV descarga de aire. El Dispositivo de Apuestas de Autoservicio debe mostrar la capacidad para recuperar y completar cualquier operación interrumpida sin pérdida o corrupción de ninguna información de control o datos críticos después de cualquier interrupción temporal.

4.4 Identificación del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio

4.4.1 Placa de Identificación. Un Dispositivo de Apuestas de Autoservicio debe tener una placa de identificación adherida en el the exterior del dispositivo por el fabricante. La placa de identificación no debe ser removible sin dejar evidencia de manipulación. Dicha placa debe incluir la siguiente información como mínimo:

- a) El nombre completo del fabricante o algún tipo de abreviatura apropiada para el mismo;
- b) Un número de serie único;
- c) El número de modelo del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio; y
- d) La fecha de fabricación.

4.5 Requisitos Básicos de Hardware

4.5.1 Requerimientos de Identificación de Placa de Circuito Impreso (PCB). La identificación de cualquier PCB que impacta la integridad del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio debe incluir lo siguiente:

- a) Cada PCB deberá ser claramente identificable por identificación alfanumérica y, si es aplicable, un número de revisión. Se recomienda que esta identificación sea fácilmente visible sin remover la PCB del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio; y
- b) Si cortes de pista, cables de parche, u otras alteraciones de circuito son introducidos a la PCB, entonces se asignará un nuevo número de revisión.

4.5.2 Interruptores y Puentes. Si el Dispositivo de Apuestas de Autoservicio contiene interruptores y/o puentes, estos deberán estar completamente documentados para su evaluación por el laboratorio independiente de pruebas.

4.5.3 Cableado del Dispositivo. El Dispositivo de Apuestas de Autoservicio deberá diseñarse de manera que los cables de datos y energía que entran y salen del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio puedan ser desviados para que no sean accesibles al público en general.

NOTA: El laboratorio independiente de pruebas no hará ninguna determinación en relación a la instalación del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio que esté en conformidad con códigos eléctricos locales, o ningún otro estándar de pruebas eléctricas y prácticas.

4.5.4 Puertos de Comunicación por Cable. Los puertos de comunicación por cable deben estar claramente etiquetados y estar seguramente alojados dentro del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio para prevenir acceso no autorizado a los puertos o a sus conectores de cable asociados.

4.6 Suministro Eléctrico

4.6.1 Sobrecargas de Corriente. El Dispositivo de Apuestas de Autoservicio no será afectado adversamente excepto por una re-iniciación debido a fluctuaciones de corriente a un nivel de $\pm 20\%$ del suministro de voltaje. Es aceptable que el Dispositivo de Apuestas de Autoservicio se reinicie bajo la condición de que no cause ningún daño al equipo o experimente la pérdida o corrupción de datos.

4.6.2 Protección de los Circuitos. El suministro eléctrico utilizado en un Dispositivo de Apuestas de Autoservicio debe tener los fusibles apropiados o ser protegido por interruptores de circuito. El amperaje de los fusibles e interruptores de circuito deberá indicarse claramente en o cerca del fusible o el interruptor.

4.6.3 Interruptor de Encender/Apagar. Un interruptor de encender/apagar que controle la corriente eléctrica provista al Dispositivo de Apuestas de Autoservicio deberá estar localizado en un área que sea accesible con facilidad dentro del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio. Las posiciones de encender/apagar del interruptor deben estar etiquetadas apropiadamente.

4.7 Puertas y Seguridad

4.7.1 Seguridad Física. Un Dispositivo de Apuestas de Autoservicio deberá ser lo suficiente robusto como para resistir la entrada forzada en cualquier puerta, áreas o compartimiento asegurado. En caso de que se aplique fuerza extrema a los materiales del gabinete causando una potencial violación de seguridad del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio, la evidencia de manipulación debe ser visible. “Áreas seguras” o “compartimientos seguros” incluirán las puertas externas tales como la puerta principal, puertas del compartimiento de efectivo así como una puerta de la caja de caída, área(s) de acceso para dispositivos periféricos, y/u otras áreas de acceso sensitivo del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio.

4.7.2 Puertas Externas. Los siguientes requisitos se aplican a las puertas externas del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio:

- a) Las puertas externas deberán fabricarse de materiales que sean adecuados para permitir sólo el acceso legítimo al interior del gabinete del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio. Cerraduras, puertas y sus bisagras asociadas deberán poder resistir esfuerzos no autorizados y determinados para obtener acceso al interior del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio y dejarán clara evidencia de manipulación si tal intento se hace;
- b) El sello entre el gabinete del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio y la puerta de un área cerrada bajo llave deberá diseñarse para resistir la entrada de objetos. No debe ser posible insertar un objeto en el Dispositivo de Apuestas de Autoservicio que desactive el sensor de la puerta abierta cuando la puerta del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio está bien cerrada, sin dejar indicios claros de manipulación; y
- c) Todas las puertas exteriores deben ser seguras y soportar la instalación de candados.

4.7.3 Monitoreo de Puertas. Todas las puertas que proveen acceso a las áreas seguras del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio deben ser monitoreadas por un sistema de detección de acceso de puertas.

- a) El sistema de detección debe registrar que una puerta está abierta cuando la puerta se mueve de su posición completamente cerrada y asegurada, siempre que el suministro eléctrico es provisto al Dispositivo de Apuestas de Autoservicio.
- b) Cuando cualquier puerta que provee acceso a un área asegurada o compartimiento asegurado registra que está abierta, el Dispositivo de Apuestas de Autoservicio deberá cesar todas las operaciones de apuestas, y mostrar un mensaje de error apropiado.

4.8 Memoria Crítica No Volátil (NV)

4.8.1 Contenido de la Memoria NV Crítica. La memoria crítica no volátil (NV) debe ser utilizada para almacenar todos los elementos de datos que se consideran vitales para la continuidad del funcionamiento del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio, incluyendo, pero

no limitado a los datos de configuración y el estado de funcionamiento del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio. La memoria NV crítica no debe almacenar información sensitiva por fuera de las operaciones del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio.

NOTA: La memoria NV crítica puede ser mantenida por cualquier componente(s) del Sistema de Apuestas de Eventos.

4.8.2 Respaldo de la Memoria NV Crítica. El Dispositivo de Apuestas de Autoservicio debe tener la capacidad de respaldo o archivo, lo cual permite la recuperación de la memoria NV crítica en caso de que ocurra un fallo.

4.8.3 Errores de Memoria NV Crítica. El almacenamiento de la memoria NV crítica deberá mantenerse mediante una metodología que permita identificar errores. Esta metodología puede incluir firmas digitales, sumas de comprobación (checksums), copias redundantes, verificación de errores de la base de datos, y/u otro método(s) aprobado por la entidad regulatoria.

4.8.4 Comprobaciones de la Memoria NV Crítica. Comprobaciones comprensivas de la memoria NV crítica deberán realizarse durante el inicio. La memoria NV que no es fundamental para la integridad del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio no requiere ser validada.

4.8.5 Corrupción Irrecuperable de Memoria NV Crítica. Una corrupción irrecuperable de memoria NV crítica deberá resultar en un error. Cuando sea detectada, el software del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio deberá cesar el funcionamiento. Adicionalmente, el error de memoria NV crítica debe causar que cualquier comunicación externa al Dispositivo de Apuestas de Autoservicio cese.

NOTA: Esta sección no pretende impedir el uso de tipos de medios de almacenamiento alternativos, tales como discos duros, para la retención de datos críticos. Tal medio de almacenamiento alternativo deberá mantener la integridad de datos críticos de una manera consistente con los requisitos de esta sección, según corresponda a la específica tecnología de almacenaje implementada.

4.9 Dispositivos Periféricos

4.9.1 Declaración General. Un periférico es definido como un dispositivo interno o externo conectado a un Dispositivo de Apuestas de Autoservicio que soporta la aceptación de crédito, emisión de crédito, identificación del jugador, emisión/redención de boleto de apuesta, u otra función(es) especializada. Los siguientes requisitos aplican a los periféricos del Dispositivo de Apuestas de Autoservicio soportados:

- a) Los validadores de billetes deben cumplir con los requisitos jurisdiccionales aplicables para validadores de billetes. A falta de estándares jurisdiccionales específicos los requisitos establecidos en la sección “Validadores de Billetes y Apiladores” de *GLI-11 Dispositivos de Juego* deben ser usados según corresponda.
- b) Los aceptadores de monedas deben cumplir con los requisitos jurisdiccionales aplicables para aceptadores de monedas. A falta de estándares jurisdiccionales específicos los requisitos establecidos en la sección “Aceptadores de Monedas, Desviadores, y Caja de Caída” de *GLI-11 Dispositivos de Juego* deben ser usados según corresponda.
- c) Los componentes de identificación del jugador, incluyendo lectores de tarjeta, deben cumplir con los requisitos jurisdiccionales aplicables para estos componentes. A falta de estándares jurisdiccionales específicos los requisitos establecidos en la sección “Componentes Integrados de Identificación del Jugador” de *GLI-11 Dispositivos de Juego* y “Requisitos del Lector de Tarjeta” de *GLI-16 Sistemas Sin Dinero en Efectivo* deben ser usados según corresponda.
- d) Tolvas y/o impresoras deben cumplir con los requisitos jurisdiccionales aplicables para estos dispositivos. A falta de estándares jurisdiccionales específicos los requisitos establecidos en la sección “Pagos desde la Máquina y Dispositivos de Pagos” de *GLI-11 Dispositivos de Juego* y “Requisitos para los Sistemas de Validación de Boletos/Vales” de *GLI-13 Sistemas de Monitoreo y Control En Línea (SMC)* y *Sistemas de Validación* deben ser usados según corresponda.

CAPÍTULO 5: DISPOSITIVOS DE APUESTAS REMOTAS

5.1 Introducción

5.1.1 Introducción. Este capítulo aplica a apuestas y transacciones financieras realizadas usando Dispositivos de Apuestas Remotas. El jugador puede obtener/descargar una aplicación o paquete de software conteniendo el Software Cliente, o acceder el Software Cliente vía un interfaz del navegador. Dependiendo en la implementación(es) autorizada por la entidad regulatoria, Dispositivos de Apuestas Remotas pueden ser usados en una red inalámbrica en el local o un entorno sobre la internet.

5.2 Software Cliente

5.2.1 Funcionalidad de Software Cliente. El Software Cliente es cualquier software descargado a o instalado en un Dispositivo de Apuestas Remotas el cual es usado para tomar parte en apuestas y transacciones financieras con el Sistema de Apuestas de Eventos y deberá cumplir con los requisitos siguientes:

- a) Los jugadores no podrán usar el Software Cliente para transferir datos de unos a otros, aparte de funciones de chat (ej., texto, voz, video, etc.) y archivos aprobados (ej., imágenes del perfil del usuario, fotos, etc.);
- b) El Software Cliente no debe automáticamente alterar ninguna regla de cortafuegos de dispositivo especificado para abrir puertos que están bloqueados por un cortafuegos de hardware o software;
- c) El Software Cliente no debe acceder ningún puerto (ya sea automáticamente o indicando al usuario para que acceda manualmente) que no es necesario para la comunicación entre el Dispositivo de Apuestas Remotas y el servidor;
- d) Si el Software Cliente incluye funcionalidad adicional no relacionada a las apuestas, esta funcionalidad adicional no alterará la integridad del software de ninguna forma;

-
- e) El Software Cliente no tendrá la capacidad para invalidar los ajustes del volumen del Dispositivo de Apuestas Remotas; y
 - f) Se recomienda que el método de autocompletar, caché de contraseñas, u otros métodos que llenarán el campo de la contraseña estén desactivados por defecto para el Software Cliente.

5.2.3 Verificación de Compatibilidad. Durante cualquier instalación o inicialización y antes de comenzar las operaciones de las apuestas, el Software Cliente usado en conjunto con el Sistema de Apuestas de Eventos debe detectar cualquier incompatibilidad o limitación de recurso con el Dispositivo de Apuestas Remotas que impediría el funcionamiento correcto del software. Si cualquier incompatibilidad o limitación de recursos es detectada el Sistema de Apuestas de Eventos deberá:

- a) Proveer notificación de cualquier incompatibilidad y/o limitación de recurso que impide el funcionamiento (ej., versión de software, especificaciones mínimas que no cumplen, tipo de navegador, versión del navegador, versión de plug-in, etc.); y
- b) Prevenir las operaciones de apuestas mientras la incompatibilidad o limitación de recurso existe.

5.2.4 Contenido. Software Cliente no deberá contener ninguna funcionalidad considerada maliciosa por naturaleza por la entidad regulatoria. Esto incluye, pero no está limitado a, extracción/transferencia de archivos sin autorización, modificaciones del dispositivo sin autorización, acceso sin autorización de cualquier información personal almacenada localmente (ej., contactos, calendario, etc.) y malware.

5.2.5 Cookies. Cuando cookies son usadas, el operador debe tomar medidas razonables para asegurar que dichas cookies no contienen código malicioso, y los jugadores deben ser informados del uso de cookies después de la instalación o durante el registro. Cuando cookies son requeridas para las apuestas, las apuestas no pueden ocurrir si el Dispositivo de Apuestas Remotas no las acepta.

5.2.6 Inactividad del Jugador. Después de 30 minutos de inactividad o un período de tiempo determinado por la entidad regulatoria, el Sistema de Apuestas de Eventos debe requerir que un jugador se autentique de nuevo para acceder su cuenta de jugador.

- a) Ninguna apuesta o transacción financiera es permitida en el Dispositivo de Apuestas Remotas hasta que el jugador ha sido autenticado de nuevo.
- b) El Software Cliente puede aceptar una manera más simple para que el jugador se autentique de nuevo, así como autenticación a nivel del sistema operativo (ej., biometría) o un Número de Identificación Personal (PIN). Cada forma de reautenticación será evaluada caso por caso por el laboratorio independiente de pruebas.
 - i. Esta funcionalidad puede ser desactivada basado en la preferencia del jugador y/o entidad regulatoria.
 - ii. Una vez cada 30 días, o un período especificado por la entidad regulatoria, el jugador será requerido a proveer autenticación completa.

5.3 Integridad del Dispositivo de Apuestas Remotas

5.3.1 Integridad del Dispositivo de Apuestas Remotas. Para asegurar la integridad del Dispositivo de Apuestas Remotas, el Sistema de Apuestas de Eventos debe usar software para detectar el uso de software de computadora remota, rootkits, virtualización, y/o cualquier otro programa identificado por su capacidad para evitar la detección de localización. Este software debe utilizar la mejor práctica de medidas de seguridad para:

- a) Detectar y bloquear el fraude de datos de localización (ej., aplicaciones de localización falsas, máquinas virtuales, programas de computadora remota, etc.);
- b) Examine la dirección IP para asegurar que una Red Privada Virtual (VPN) reconocida o servicio de proxy no está en uso;
- c) Detectar y bloquear dispositivos que indican manipulación a nivel del sistema (ej., raíz, fuga, etc.);
- d) Utilizar mecanismos de detección y bloqueo verificables a un nivel de aplicación;

- e) Detener ataques de "intermediario" o similares técnicas de piratería y prevenir la manipulación del código; y
- f) Monitorear y prevenir apuestas colocadas por una cuenta de jugador desde localizaciones geográficas inconsistentes (ej., cuando se han identificado localizaciones a las que sería imposible viajar en el período de tiempo reportado).

5.4 Detección de Localización para Apuestas en una Red Inalámbrica de Area Local

5.4.1 Componente de Rastreo de Localización. El Sistema de Apuestas de Eventos incorporará un componente de rastreo de localización que pueda rastrear las localizaciones de todos los Dispositivos de Apuestas Remotas conectados a la Red Inalámbrica de Area Local (WLAN) en tiempo real. El sistema debe detectar cuando cualquier dispositivo ha sido transportado fuera del area permitida y prevenir que se coloquen más apuestas. Esto puede ser realizado con el uso de hardware específico de Tecnología de Información (TI) así como antenas direccionales, sensores de Bluetooth u otros métodos para ser evaluados caso por caso por un laboratorio independiente de pruebas.

5.5 Detección de Localización para Apuestas sobre la Internet

5.5.1 Detección de Localización. El Sistema de Apuestas de Eventos debe utilizar un servicio de localización o aplicación para detectar razonablemente y monitorear dinámicamente la localización de un jugador intentando colocar una apuesta; y para monitorear y activar el bloqueo de intentos sin autorización para colocar una apuesta.

- a) Cada jugador debe pasar una comprobación de localización antes de completar la primera apuesta.
- b) Comprobaciones de localización subsiguientes deben ocurrir antes de completar apuestas después de un período de 30 minutos, o según es especificado por la entidad regulatoria, desde la previa comprobación de localización.

-
- c) Si la comprobación de localización indica que el jugador está fuera del límite permitido, la apuesta debe ser rechazada y el jugador será notificado.

5.5.2 Exactitud de los Datos de Localización. Para asegurar que los datos de localización son precisos y confiables, un método de geolocalización debe ser usado para proveer una localización física del jugador y un radio de confianza asociado. El radio de confianza debe estar localizado por completo dentro del límite permitido. En adición, el método de geolocalización deberá:

- a) Utilizar fuentes de datos de localización precisas (Wi-Fi, GSM, GPS, etc.) para confirmar la localización del jugador. Si la única fuente de datos de localización disponible de un Dispositivo de Apuestas Remotas es una dirección IP, los datos de localización de un dispositivo móvil registrado en la cuenta del jugador pueden ser usados como una fuente de datos de localización soportada bajo las siguientes condiciones:
- i. El Dispositivo de Apuestas Remotas (donde la apuesta está siendo colocada) y el dispositivo móvil deben ser determinados a estar en proximidad uno al otro.
 - ii. Si es permitido por la entidad regulatoria, los datos de localización basado en el transporte de un dispositivo móvil pueden ser usados si ninguna otra fuente de datos de localización aparte de direcciones IP está disponible.
- b) Tener la capacidad de controlar si el radio de precisión de la fuente de datos de localización está permitido a superponer o exceder zonas de búfer definidas o el límite permitido; y
- c) Utilizar polígonos del límite basado en mapas auditados aprobados por la entidad regulatoria además de superponer datos de localización en estos polígonos del límite para mitigar y tener en cuenta las discrepancias entre las fuentes de cartografía y variaciones en los datos geospaciales.

5.5.3 Reportes y Analítica. Debido a que el fraude de localización debe ser evaluado en una sola comprobación de localización, además de historiales del jugador acumulados a lo largo del tiempo, el servicio de localización o aplicación deberá:

-
- a) Mostrar una fuente de datos en tiempo real de todas las comprobaciones de localización;
 - b) Mostrar una lista actualizada de riesgos potenciales de fraude;
 - c) Ofrecer un sistema de alerta para identificar el acceso sin autorización o inadecuado; y
 - d) Registrar en un registro con sello de tiempo cada vez que una violación de localización es detectada, incluyendo toda localización(es) asociada y ID(s) único del jugador.

5.5.4 Mantenimiento. Para mantener la integridad general del servicio de localización o aplicación, este deberá:

- a) Ser revisado regularmente para evaluar y medir su capacidad continua para detectar y mitigar riesgos de fraude de localización existentes y emergentes;
- b) Recibir actualizaciones frecuentemente para mantener la recopilación de datos de vanguardia, compatibilidad de dispositivos, y capacidad para la prevención del fraude; y
- c) Utilizar bases de datos (IP, proxy, fraude, etc.) que son actualizadas diariamente como mínimo y no son de código abierto.

CAPÍTULO 6: REQUISITOS DE LA CUENTA DEL JUGADOR

6.1 Introducción

6.1.1 Introducción. El capítulo siguiente aplica a la administración de la cuenta del jugador, incluyendo el registro del jugador y los controles de la cuenta del jugador.

6.2 Registro de la Cuenta del Jugador y Acceso

6.2.1 Registro de la Cuenta del Jugador. El operador debe usar un método para recolectar (ya sea online o vía un procedimiento manual aprobado por la entidad regulatoria) información del jugador antes del registro de una cuenta del jugador. El operador debe conformar con los límites para transacciones financieras según lo especificado en los términos y condiciones o según lo establecido por la entidad regulatoria hasta que la información del registro es verificada.

6.2.2 Verificación de Edad e Identidad. Una comprobación completa de identidad debe ser realizada antes de que un jugador es permitido a colocar una apuesta:

- a) Solamente jugadores de edad legal para la participación en la jurisdicción pueden depositar fondos o participar en las apuestas. El operador debe rechazar la habilidad para depositar fondos o participar en apuestas de cualquier persona que presenta una fecha de nacimiento que indica que es menor de la edad legal de participación.
- b) La verificación del jugador debe autenticar el nombre legal, dirección física, edad y nacionalidad del individuo como mínimo según es requerido por la entidad regulatoria.
- c) La verificación del jugador también debe confirmar que el jugador no está en ninguna lista de exclusión retenida por el operador o la entidad regulatoria.
- d) Los detalles de la verificación del jugador deben ser mantenidos de manera segura.
- e) Proveedores de servicios de terceros pueden ser usados para verificar la edad y/o

identidad de jugadores según es permitido por la entidad regulatoria.

- f) El operador debe tener una política pública documentada para el manejo de jugadores descubiertos usando una cuenta de manera fraudulenta, incluyendo pero no limitado a:
- i. El mantenimiento de información sobre la actividad de cualquier jugador, de forma que si actividad fraudulenta es detectada, la entidad regulatoria tiene toda la información necesaria para tomar la acción apropiada;
 - ii. La suspensión de cualquier cuenta de jugador descubierto proveyendo acceso a jugadores fraudulentos; y
 - iii. El manejo de depósitos, apuestas, y ganancias asociadas con una cuenta de jugador fraudulenta.

6.2.3 Términos y Condiciones. Un conjunto de términos y condiciones deben estar disponibles para el jugador. Durante el proceso de registro y cuando cualesquiera términos y condiciones son actualizados, el jugador debe aceptar los términos y condiciones.

- a) Los términos y condiciones deben definir claramente las reglas por las cuales cualquier mal funcionamiento irrecuperable de hardware/software es abordado incluyendo si este proceso resulta en el anulamiento de cualquier apuesta.
- b) Los términos y condiciones deben describir procedimientos acerca de las interrupciones causadas por la discontinuidad del flujo de datos en el servidor de la red durante un evento.
- c) Los términos y condiciones deben recomendar que el jugador mantenga las credenciales de su cuenta (ej., contraseña y nombre del usuario) segura; requisitos con respecto a cambios forzados de la contraseña, seguridad de la contraseña y otros ítems relacionados también deben ser especificados, si es aplicable.
- d) Los términos y condiciones deben mencionar que ningún individuo menor de edad es permitido a participar en las apuestas.
- e) Los términos y condiciones deben mencionar que solamente jugadores permitidos legalmente por sus jurisdicciones respectivas pueden participar en las apuestas.
- f) Los términos y condiciones deben especificar las condiciones bajo las cuales una cuenta es declarada inactiva y explicar que acciones serán realizadas en la cuenta una vez que se

haga esta declaración.

- g) Los términos y condiciones deben definir claramente lo que ocurre a las apuestas colocadas si un jugador ha colocado apuestas antes de cualquier exclusión auto impuesta o impuesta por el operador, incluyendo la devolución de todas las apuestas a los jugadores, o la resolución de todas las apuestas, si es aplicable.

6.2.4 Privacidad. Una política de privacidad debe estar fácilmente disponible para el jugador. Durante el proceso de registro y cuando la política de privacidad es actualizada, el jugador debe aceptar la política de privacidad.

- a) La política de privacidad debe mencionar la información que es requerida para ser recolectada, el propósito para la recolección de información, el período en el cual la información es almacenada, las condiciones bajo las cuales la información puede ser divulgada y una afirmación de que se han creado controles para prevenir la divulgación de información sin autorización o innecesariamente.
- b) Cualquier información con respecto al registro del jugador o establecimiento de la cuenta debe ser obtenida en cumplimiento con la política de privacidad y las regulaciones y estándares locales de privacidad observadas por la entidad regulatoria.
- c) Cualquier información con respecto a la cuenta del jugador que no está sujeta a divulgación conforme a la política de privacidad debe mantenerse confidencialmente, excepto cuando la divulgación de la información es requerida por ley.
- d) Toda la información del jugador debe ser borrada seguramente (ej., no solo cancelada) en el disco duro, cintas magnéticas, memoria de estado sólido y otros dispositivos de almacenamiento antes de que el dispositivo es retirado del servicio. Si el borrado no es posible, el dispositivo de almacenamiento debe ser destruido.

6.2.5 Establecimiento de la Cuenta del Jugador. Cuando la verificación de edad e identidad es completada con éxito, y se determina que el jugador no está en ninguna lista de exclusión, y el jugador ha reconocido todas las políticas de privacidad necesarias y términos y condiciones, entonces el registro de la cuenta del jugador está completo y la cuenta del jugador se puede activar.

-
- a) Un jugador solo debe ser permitido tener una cuenta de jugador activa en todo momento a menos que sea autorizado específicamente por la entidad regulatoria.
 - b) Un jugador accede su cuenta de jugador a través del uso de un nombre de usuario (o similar) y una contraseña o una forma alternativa segura para que el jugador realice la autenticación para el registro. Los métodos de autenticación están sujetos a la discreción de la entidad regulatoria según sea necesario. El requisito no prohíbe la opción para más de un método de autenticación disponible para que un jugador acceda su cuenta.
 - c) Cuando un jugador ha olvidado su nombre de usuario y/o contraseña, un proceso de autenticación de múltiples factores debe ser utilizado para la recuperación del nombre del usuario/ restablecimiento de la contraseña. Todos los procesos para manejar los nombres de usuarios o contraseñas deben ser suficientemente seguros y divulgados claramente al jugador.
 - d) El Sistema de Apuestas de Eventos debe permitir que los jugadores cambien sus contraseñas, y debe avisarles regularmente para esto.
 - e) Un proceso de autenticación de múltiples factores debe ser utilizado para los cambios de información en el registro del jugador y/o la cuenta usada para las transacciones financieras.
 - f) El Sistema de Apuestas de Eventos debe soportar un mecanismo que permite que una cuenta sea bloqueada en caso de que actividad sospechosa es detectada (ej., demasiados intentos fallidos para el registro). Un proceso de autenticación de múltiples factores debe ser utilizado para desbloquear la cuenta.

6.3 Controles de la Cuenta del Jugador

6.3.1 Protección del Jugador. La información de protección del jugador debe estar fácilmente disponible para el jugador. La información de protección del jugador debe incluir como mínimo:

- a) Información sobre los riesgos potenciales asociados con excesiva participación, y donde obtener ayuda con relación al juego responsable;

-
- b) Una lista de las medidas de protección del jugador disponibles que pueden ser invocadas por el jugador, así como los límites auto impuestos, e información sobre como invocar estas medidas; y
 - c) Mecanismos establecidos para detectar el uso de su cuenta sin autorización, así como revisar los extractos de las tarjetas de crédito contra depósitos conocidos;

6.3.2 Límites Auto Impuestos. Los jugadores deben ser provistos con un método fácil y obvio para imponer limitaciones de los parámetros de apuestas incluyendo, pero no limitado a, depósitos, apuestas y pérdidas, según es requerido por la entidad regulatoria. El método de limitación auto impuesta debe proveer la siguiente funcionalidad:

- a) Después de recibir cualquier orden de limitación auto impuesta, el operador debe asegurar que todos los límites especificados son implementados correctamente inmediatamente o en el momento (ej., siguiente inicio de sesión, día siguiente) que fue indicado claramente al jugador;
- b) Las limitaciones auto impuestas establecidas por un jugador no deben invalidar limitaciones más restrictivas impuestas por el operador. Las limitaciones más restrictivas deben tener prioridad;
- c) Una vez establecidas por un jugador e implementadas por el Sistema de Apuestas de Eventos, solamente debe ser posible reducir la severidad de las limitaciones auto impuestas tras un aviso de 24 horas, o según es requerido por la entidad regulatoria; y
- d) Las limitaciones auto impuestas no deben ser comprometidas por los eventos de estado interno, así como las órdenes de exclusión auto impuesta y revocaciones.

6.3.3 Límites Impuestos por el Operador. El operador debe ser capaz de aplicar limitaciones de los parámetros de apuestas incluyendo, pero no limitado a, depósitos, apuestas y pérdidas, según es requerido por la entidad regulatoria. El método de limitación impuesta por el operador debe proveer la siguiente funcionalidad:

- a) Los jugadores deben ser notificados por adelantado de cualquier límite impuesto por el operador y su fecha efectiva. Una vez actualizados, los límites impuestos por el operador

-
- deben ser consistentes con lo que es divulgado al jugador;
- b) Después de recibir cualquier orden de limitación impuesta por el operador, el operador debe asegurar que todos los límites especificados son implementados correctamente inmediatamente o en el momento (ej., siguiente inicio de sesión, día siguiente) que fue indicado claramente al jugador; y
 - c) Las limitaciones impuestas por el operador no deben ser comprometidas por los eventos de estado interno, así como las órdenes de exclusión auto impuesta y revocaciones.

6.3.4 Exclusión Auto Impuesta. Los jugadores deben ser provistos con un método fácil y obvio para la auto exclusión de las apuestas por un período de tiempo especificado según lo definido en los términos y condiciones, o indefinidamente, según es requerido por la entidad regulatoria. El método de exclusión auto impuesta debe proveer la siguiente funcionalidad:

- a) En caso de una exclusión auto impuesta temporaria, el operador debe asegurar que el jugador no es previsto de retirar parte de o todo el saldo de su cuenta, provisto que el operador reconoce que los fondos se han aprobado;
- b) En caso de una exclusión auto impuesta indefinitivamente, el operador debe asegurar que el jugador es pagado el saldo de su cuenta por completo, provisto que el operador reconoce que los fondos han sido aprobados;
- c) Inmediatamente después de recibir la orden de exclusión auto impuesta, ninguna apuesta o depósito nuevo de ese jugador es aceptado, hasta que la exclusión auto impuesta ha sido removida; y
- d) Se recomienda que los jugadores sean provistos con un mecanismo para solicitar la cancelación de la orden de exclusión auto impuesta.

6.3.5 Exclusión Impuesta por el Operador. El operador debe ser capaz de excluir un jugador de las apuestas conforme a los términos y condiciones aceptados por el jugador durante el registro, según es requerido por la entidad regulatoria. El método de exclusión impuesto por el operador debe proveer la siguiente funcionalidad:

- a) Los jugadores deben ser provistos una notificación conteniendo el estado de exclusión

-
- impuesto por el operador e instrucciones generales para la resolución;
- b) Inmediatamente después de recibir la orden de exclusión impuesta por el operador, ninguna apuesta o depósito nuevo de ese jugador es aceptado, hasta que la exclusión impuesta por el operador ha sido revocada; y
 - c) Durante el período de exclusión impuesta por el operador, el jugador no debe ser previsto de retirar parte o todo el saldo de su cuenta, provisto que el operador reconoce que los fondos han sido aprobados, y que la razón(es) para la exclusión no prohibiría un retiro.

6.3.6 Disputas. El operador debe proveer un método fácil y obvio para que un jugador presente un reclamo, y para habilitar al jugador para notificar la entidad regulatoria si este reclamo no ha sido o no puede ser solucionado por el operador, o bajo otras circunstancias según está especificado por la ley de la entidad regulatoria.

- a) Información del contacto para la resolución de reclamos y disputas debe estar disponible para el jugador.
- b) Los jugadores deben ser capaces de registrar reclamos y disputas basándose en 24/7.
- c) Los registros de toda la correspondencia relacionada con un reclamo y disputa deberán ser mantenidos por un período de cinco años o según sea especificado por la entidad regulatoria.
- d) Se recomienda que haya un proceso documentado en privado entre el operador y la entidad regulatoria sobre el proceso del reporte y resolución de la disputa

6.3.7 Cuentas Inactivas. Una cuenta de jugador es considerada como inactiva bajo las condiciones especificadas en los términos y condiciones para el Sistema de Apuestas de Eventos.

- a) Los operadores deben utilizar un método para proteger las cuentas de jugador inactivas que contienen fondos contra el acceso sin autorización, cambios o eliminación.
- b) Se recomienda que haya un proceso documentado en privado para gestionar los fondos no reclamados de cuentas inactivas.

6.3.8 Mantenimiento de Fondos del Jugador. Los siguientes requerimientos aplican al mantenimiento de fondos asociados con una cuenta del jugador:

- a) Todas las transacciones financieras deben ser realizadas conforme con las regulaciones de comercio local y estándares observados por la entidad regulatoria.
- b) Un depósito en una cuenta del jugador realizado vía una transacción de tarjeta de crédito u otros métodos los cuales pueden producir una pista de auditoría suficiente, no debe estar disponible para las apuestas hasta que los fondos son recibidos del emisor o el emisor proporciona un número de autorización indicando que los fondos están autorizados. El número de autorización debe ser mantenido en un registro de auditoría.
- c) Identificación positiva del jugador, incluyendo cualquier entrada de PIN u otros métodos seguros aprobados, debe ser completada antes de hacer el retiro de cualquier fondo retenido por el operador.
- d) Una solicitud del jugador para el retiro de fondos (ej., fondos depositados y autorizados y apuestas ganadas) debe ser completada por el operador en un período de tiempo razonable, a menos que exista una disputa del jugador o investigación pendiente sin resolución. Dicha investigación debe ser documentada por el operador y disponible para la revisión por la entidad regulatoria.
- e) Los pagos de una cuenta deben ser pagados (incluyendo transferencia de fondos) directamente a una cuenta de institución financiera en el nombre del jugador o ser pagables al jugador y enviados a la dirección del jugador o a través de otro método que no está prohibido por la entidad regulatoria. El nombre y la dirección deben ser los del nombre mantenido en los detalles del registro del jugador.
- f) Un operador debe utilizar procedimientos de seguridad o autorización para asegurar que solo se pueden hacer ajustes autorizados en las cuentas del jugador, y que estos cambios son auditables.
- g) No debe ser posible transferir fondos entre dos cuentas de jugador.

6.3.9 Registro de Transacción o Resumen de Cuenta. El operador debe ser capaz de proveer un registro de transacción o historial del estado de la cuenta a los jugadores por solicitud. La información provista debe incluir suficiente información para permitir al jugador reconciliar el

resumen o registro contra sus propios registros financieros. La información a ser provista debe incluir como mínimo, detalles sobre los siguientes tipos de transacciones:

- a) Transacciones Financieras (sellado de tiempo):
 - i. Depósitos en la cuenta del jugador;
 - ii. Retiros en la cuenta del jugador;
 - iii. Créditos de bonificación o promocionales añadidos a /removidos de la cuenta del jugador (aparte de créditos ganados en las apuestas);
 - iv. Ajustes manuales o modificaciones en la cuenta del jugador (ej., debido a reembolsos)
- b) Transacciones de Apuestas:
 - i. La fecha y hora en que se colocó la apuesta;
 - ii. La fecha y hora en que el evento inició y finalizó o es previsto que ocurra para eventos en el futuro (si se conoce);
 - iii. La fecha y hora en que los resultados fueron confirmados (en blanco hasta confirmados);
 - iv. Cualquier selección del jugador con respecto a la apuesta, incluyendo la selección de la apuesta, tipo de apuesta y atributos, y cualquier condición(es) que aplica a la apuesta;
 - v. Los resultados de la apuesta (en blanco hasta confirmado);
 - vi. Cantidad total apostada, incluyendo todos los créditos de bonificación/promocionales (si es aplicable);
 - vii. Cantidad total ganada, incluyendo todos los créditos de bonificación/promocionales (si es aplicable); y
 - viii. Comisión o tasas recaudadas (si es aplicable); y
 - ix. La fecha y hora en que la apuesta ganadora fue pagada al jugador.

6.4 Programas de Fidelidad del Jugador

6.4.1 Declaración General. Programas de fidelidad del jugador son todos los programas que ofrecen incentivos para los jugadores basado en el volumen de juego o ingresos recibidos de un jugador.

6.4.2 Programas de Fidelidad del Jugador. Si los programas de fidelidad del jugador son soportados por el Sistema de Apuestas de Eventos, las siguientes normas deben aplicar:

- a) El uso de los datos de fidelidad del jugador no debe infringir la política de privacidad;
- b) Todos los premios deben estar disponibles por igual para todos los jugadores que alcanzan el nivel definido de calificación de puntos de fidelidad del jugador;
- c) La redención de puntos de fidelidad del jugador ganados debe ser una transacción segura que automáticamente carga el valor del premio redimido en el balance de puntos;
- d) Todas las transacciones de la base de datos de fidelidad del jugador deben ser registradas por el Sistema de Apuestas de Eventos; y
- e) Si el programa de fidelidad del jugador es provisto por un proveedor de servicio de terceros, el Sistema de Apuestas de Eventos debe tener capacidad para la comunicación asegurada con ese servicio.

CAPÍTULO 7: REQUISITOS DEL SISTEMA Y OPERADOR

7.1 Introducción

7.1.1 Introducción. El servidor(es) del Sistema de Apuestas de Eventos puede estar ubicado localmente, en un solo establecimiento o puede estar localizado remotamente fuera del local según es permitido por la entidad regulatoria. Si el Sistema de Apuestas de Eventos consiste de múltiples sistemas de computadoras en varios locales, el Sistema de Apuestas de Eventos por completo y toda la comunicación entre sus componentes debe conformar con los requisitos técnicos aplicables en este documento.

7.2 Requisitos del Reloj del Sistema

7.2.1 Reloj del Sistema. El Sistema de Apuestas de Eventos debe mantener un reloj interno que refleja la fecha y hora actual que será usado para proveer lo siguiente:

- a) Sellado de tiempo de todas las transacciones y eventos;
- b) Sellado de tiempo de eventos significativos; y
- c) Reloj de referencia para los reportes.

7.2.2 Sincronización del Tiempo. El Sistema de Apuestas de Eventos debe estar equipado con un mecanismo para asegurar que las fechas y horas entre todos los componentes que conforman el Sistema de Apuestas de Eventos están sincronizadas.

7.3 Programa de Control

7.3.1 Auto Verificación del Programa de Control. Los operadores deben ser capaces de verificar que todos los componentes del programa de control contenidos en el Sistema de Apuestas de Eventos son copias auténticas de componentes aprobados del Sistema de Apuestas

de Eventos, después de la instalación, al menos una vez cada 24 horas, y por solicitud utilizando un método aprobado por la entidad regulatoria:

- a) El mecanismo de autenticación debe utilizar un algoritmo hash que produce un resumen de mensajes de al menos 128 bits.
- b) Un registro o reporte del sistema debe ser retenido y estar disponible por un período de 90 días o según es especificado por la entidad regulatoria, el cual detalla los resultados de la verificación para cada autenticación de componente de control.
- c) La autenticación del programa de control debe incluir todos los componentes del programa de control que puedan afectar las operaciones de apuestas reguladas. Los componentes del programa de control incluyen, pero no están limitados a, ejecutables, librerías, configuraciones de las apuestas o del sistema, archivos del sistema operativo, componentes que controlan los reportes requeridos del sistema, y los elementos de la base de datos que afectan las operaciones del sistema.
- d) El Sistema de Apuestas de Eventos también debe proveer un mecanismo de forma que si se determina que cualquier componente del programa de control es inválido, una notificación del fallo de autenticación será enviada inmediatamente al operador y la entidad regulatoria según es requerido.
- e) Este mecanismo también debe requerir que un administrador del Sistema de Apuestas de Eventos confirme cualquier fallo de autenticación con el sistema en un plazo de 72 horas o según es especificado por la entidad regulatoria. A falta de confirmación de un fallo de autenticación es requerido que el Sistema de Apuestas de Eventos cese automáticamente todas las funciones de las apuestas relacionadas a este componente del programa de control.

7.3.2 Verificación Independiente del Programa de Control. Cada componente del programa de control del Sistema de Apuestas de Eventos debe tener un método para ser verificado vía un procedimiento de verificación independiente de terceros. El procedimiento de verificación de terceros debe operar independientemente de cualquier proceso o software de seguridad en el Sistema de Apuestas de Eventos. Antes de la aprobación del sistema, el laboratorio independiente de pruebas debe aprobar el método de verificación de la integridad.

7.4 Apagado y Restauración

7.4.1 Apagado y Restauración. La capacidad para el apagado y restauración a continuación debe estar disponible:

- a) El Sistema de Apuestas de Eventos debe tener la capacidad para un apagado normal, y solamente permitir un reinicio automático durante el arranque después de haber realizado los procedimientos siguientes como requisito mínimo:
 - i. La rutina(s) de reanudación del programa, incluyendo la verificación automática, completada con éxito;
 - ii. Todos los componentes críticos del programa de control del Sistema de Apuestas de Eventos han sido autenticados utilizando un método aprobado (ej., CRC, MD5, SHA-1); y
 - iii. La comunicación con todos los componentes necesarios para la operación del Sistema de Apuestas de Eventos ha sido establecida y autenticada del mismo modo.
- b) El operador debe ser capaz de identificar y resolver correctamente la situación cuando ocurre un reinicio maestro en cualquier componente que afecta las operaciones de apuestas reguladas.
- c) En caso de un fallo catastrófico cuando el Sistema de Apuestas de Eventos no puede ser reiniciado de cualquier otra manera, debe ser posible recuperar el sistema desde el último punto respaldado y restaurarlo completamente. Los contenidos de este respaldo deben incluir la siguiente información crítica incluyendo, pero no limitado a:
 - i. La información registrada especificada bajo la sección titulada “Información para ser Retenida”;
 - ii. Información específica del local, tal como la configuración, cuentas de seguridad, etc.;
 - iii. Claves de encriptación del sistema actuales; y
 - iv. Cualquier otros parámetros del sistema, modificaciones, reconfiguración

(incluyendo los locales participantes), adiciones, combinaciones, eliminaciones, ajustes y cambios de parámetro.

- d) Cuando dos o más componentes están vinculados, el proceso de todas las actividades de apuestas entre los dos componentes no debe ser afectado adversamente por el reinicio/restauración de cualquiera de los dos componentes (ej., las transacciones de apuestas no deben ser perdidas o duplicadas a causa de la restauración de un componente o el otro). Después del reinicio o restauración, los componentes deben sincronizar inmediatamente el estado actual de todas las transacciones, datos, y configuraciones unos con otros.
- e) El operador debe incluir un método para anular las apuestas y pagos en caso del mal funcionamiento del Sistema de Apuestas de Eventos si una restauración completa no es posible.

7.5 Control de Apuestas

7.5.1 Control de Apuestas. El Sistema de Apuestas de Eventos debe tener la capacidad para suspender lo siguiente a petición:

- a) Todas las apuestas de eventos;
- b) Eventos individuales;
- c) Mercados individuales;
- d) Dispositivos de Apuestas Individuales (si es aplicable); y
- e) Registros de Jugadores Individuales (si es aplicable).

7.5.2 Registro de Suspensión. Cuando las apuestas son suspendidas para un evento activo se debe hacer una entrada en un registro de auditoría que incluye la razón.

7.6 Información para ser Mantenido

7.6.1 Retención de Datos y Sellado de Tiempo. El operador debe ser capaz de retener y

respaldar toda la información registrada en esta sección por un período de cinco años, o según es especificado por la entidad regulatoria.

- a) El reloj del Sistema de Apuestas de Eventos debe ser utilizado para todo el sellado de tiempo.
- b) El Sistema de Apuestas de Eventos debe proveer un mecanismo para exportar los datos para el propósito de análisis de datos y auditoría/verificación (ej., CSV, XLS).

7.6.2 Información del Registro de Apuesta. Para cada apuesta individual colocada por el jugador, la información que debe ser mantenida y respaldada por el Sistema de Apuestas de Eventos incluye:

- a) La fecha y hora en que la apuesta fue colocada;
- b) Cualquier selección del jugador implicada en la apuesta:
 - i. Selección de la Apuesta (ej., nombre del atleta o del equipo y número);
 - ii. Tipo de apuesta y puestos de línea (ej., apuesta de línea de dinero, apuestas de margen, apuestas sobre/bajo, win/place/show);
 - iii. Cualquier condición(es) especial que aplica a la apuesta;
- c) Los resultados de la apuesta (en blanco hasta confirmados);
- d) Cantidad total apostada, incluyendo créditos promocionales/bonificación (si es aplicable);
- e) Cantidad total ganada, incluyendo créditos promocionales/bonificación (si es aplicable);
- f) Comisión o tasas recaudadas (si es aplicable);
- g) La fecha y hora en que la apuesta ganadora fue pagada al jugador;
- h) Número de identificación único del boleto de apuesta;
- i) Identificación del asistente procesando la apuesta, si está asistiendo al jugador;
- j) Información de Geolocalización Relevante (si es aplicable);
- k) Identificadores de Evento y Mercado;
- l) Estado de la apuesta actual (activa, cancelada, etc.);
- m) ID del jugador único, para apuestas realizadas usando una cuenta de jugador;
- n) Para apuestas realizadas usando un Dispositivo de Apuestas controlado por el establecimiento:

-
- i. ID único del Dispositivo de Apuestas;
 - ii. Estado del registro de la apuesta (válido, sin redimir, pendiente, nulo, inválido, redención en progreso, redimido, etc.);
 - iii. Período de Expiración (si es aplicable); y
 - iv. Campo de texto abierto para que el asistente ingrese la descripción del jugador o archivo de imagen;

7.6.3 Información del Mercado. Para cada mercado individual disponible para las apuestas, la información que debe ser mantenida y respaldada por el Sistema de Apuestas de Eventos incluye:

- a) La fecha y hora en que el período de apuestas comenzó y finalizó;
- b) La fecha y hora en que el evento inició y finalizó o es previsto que ocurra para eventos en el futuro (si se conoce);
- c) La fecha y hora en que los resultados fueron confirmados (en blanco hasta confirmados);
- d) Cantidad total de apuestas recolectadas, incluyendo todos los créditos de bonificación/promocionales (si es aplicable);
- e) Los puestos de línea que estaban disponibles a lo largo de la duración de un mercado (sellado de tiempo) y el resultado confirmado (ganancia/pérdida/empate);
- f) Cantidad total de ganancias pagadas a los jugadores, incluyendo todos los créditos de bonificación/promocionales (si es aplicable);
- g) Cantidad total para apuestas canceladas, incluyendo todos los créditos de bonificación/promocionales (si es aplicable);
- h) Comisión o tasas recaudadas (si es aplicable);
- i) Estado del evento (en progreso, completado, confirmado, etc.); y
- j) Identificadores de evento y mercado.

7.6.4 Información del Dispositivo de Apuestas. Para cada Dispositivo de Apuestas individual controlado por el establecimiento, la información que debe ser mantenida y respaldada por el Sistema de Apuestas de Eventos incluye:

-
- a) ID único del Dispositivo de Apuestas;
 - b) Redenciones del registro de apuesta ganadora, si es soportado;
 - c) Anulaciones y ajustes del boleto de apuesta;
 - d) Identificación del asistente e información de sesión (si es aplicable);
 - e) Eventos significativos, si es soportado:
 - i. Cada vez que un componente del programa de control es agregado, removido, o alterado;
 - ii. Cambios hechos a los ajustes de configuración (incluyendo una descripción de los cambios);
 - iii. Reanudación del suministro eléctrico;
 - iv. Fallos de comunicación;
 - v. Errores de verificación del programa o errores de memoria crítica no volátil (NV);
 - vi. Errores de puerta abierta y eventos de puerta cerrada; y
 - vii. Errores de dispositivo periférico.

7.6.5 Información de la Cuenta del Jugador. Para Sistemas de Apuestas de Eventos que soportan la administración de la cuenta del jugador, la información que debe ser mantenida y respaldada por el Sistema de Apuestas de Eventos debe incluir para cada cuenta del jugador:

- a) ID único del jugador y nombre del jugador;
- b) Credenciales del jugador (incluyendo el método de verificación);
- c) Fecha del acuerdo del jugador con los Términos y Condiciones y Política de Privacidad del operador;
- d) Detalles de la cuenta y saldo actual;
- e) Campo abierto de texto para que el asistente ingrese la descripción del jugador o el archivo de imagen;
- f) Cuentas previas, si existen, y razón por la desactivación;
- g) Fecha y método con el que la cuenta fue registrado (remoto vs. local);
- h) Información de exclusiones/limitaciones según es requerido por la entidad regulatoria:
 - i. La fecha y hora de la petición (si es aplicable);
 - ii. Descripción y razón de la exclusión/limitación

-
- iii. Tipo de exclusión/restricción (ej., exclusión impuesta por el operador, limitación auto impuesta);
 - iv. Fecha en que comenzó la exclusión/limitación;
 - v. Fecha en que finalizó la exclusión/limitación, si es aplicable;
- i) Información de transacción financiera:
- i. Tipo de transacción (ej., depósito, retiro, ajuste);
 - ii. La fecha y hora de la transacción;
 - iii. ID único de la transacción;
 - iv. Cantidad de la transacción;
 - v. Saldo total de la cuenta antes/después de la transacción;
 - vi. Cantidad total de tasas pagadas para la transacción (si es aplicable);
 - vii. Estado de la transacción (pendiente, completa, etc.);
 - viii. Método de depósito/retiro (ej., dinero en defectivo, tarjeta de débito o crédito, cheque personal, cheque de caja, giro postal);
 - ix. Número de autorización del depósito;
 - x. ID único del Dispositivo de Apuestas que identifica donde la transacción se efectuó (si es aplicable);
 - xi. Identificación del asistente procesando la transacción, si está asistiendo al jugador; y
 - xii. Información de geolocalización relevante (si es aplicable).

7.6.6 Información de Evento Significativo. Información de evento significativo que debe ser mantenida y respaldada por el Sistema de Apuestas de Eventos incluye:

- a) Intentos de registro fallidos;
- b) Error del programa o discrepancia de la autenticación;
- c) Registro de auditoría de cortafuegos lleno;
- d) Acceso remoto, cuando es soportado;
- e) Períodos significativos de no disponibilidad de cualquier componente crítico del Sistema de Apuestas de Eventos;
- f) Ganancias mayores (únicas y agregadas en un período de tiempo definido) en exceso de

-
- un valor especificado por la entidad regulatoria, incluyendo la información del boleto de apuesta;
- g) Apuestas mayores (únicas y agregadas en un período de tiempo definido) en exceso de un valor especificado por la entidad regulatoria, incluyendo la información del boleto de apuesta;
 - h) Anulaciones, invalidaciones, y correcciones del sistema;
 - i) Cambios en los archivos de datos en vivo ocurriendo fuera de la ejecución normal del programa y sistema operativo;
 - j) Cambios que son hechos en la librería de descarga de datos, incluyendo la adición, cambios o eliminación de software, cuando es soportado;
 - k) Cambios en el sistema operativo, base de datos, la red, y políticas de la aplicación y parámetros;
 - l) Cambios en la fecha/hora del servidor maestro del tiempo;
 - m) Cambios en el criterio establecido previamente para un evento o mercado (no incluye cambios en los puestos de línea para mercados activos);
 - n) Administración de la Cuenta del Jugador:
 - i. Cambios hechos en la información registrada de una cuenta del jugador;
 - ii. Pérdida irrecuperable de datos relacionados al jugador;
 - iii. Desactivación de un jugador;
 - iv. Transacciones financieras mayores (únicas y agregadas en un período de tiempo definido) en exceso de un valor especificado por la entidad regulatoria, incluyendo la información de la transacción;
 - o) Cualquier otra actividad que requiera la intervención del empleado y que ocurra fuera del alcance normal de la operación del sistema; y
 - p) Otros eventos significativos o inusuales según es considerado aplicable por la entidad regulatoria.

7.7 Reportes

7.7.1 Requisitos para Reportes en General. El operador debe ser capaz de generar reportes

según es requerido por la entidad regulatoria. En adición al cumplimiento con los requisitos en la sección anterior para “Retención de Datos y Sellado de Tiempo”, los siguientes requisitos deben aplicar para los reportes requeridos:

- a) Los reportes requeridos deben estar disponibles a petición y para los intervalos requeridos por la entidad regulatoria incluyendo, pero no limitado a, diario, mes hasta la fecha (MTD), año hasta la fecha (YTD), y hasta la fecha (LTD).
- b) Cada reporte requerido debe indicar el operador, el intervalo seleccionado y la fecha/hora en que el reporte fue generado.
- c) Los reportes requeridos deben ser generados por el sistema, incluso si el período especificado no contiene datos para ser presentados. El reporte generado debe indicar toda la información requerida y contener una indicación de “No hay actividad” o un mensaje similar si no aparecen datos para el período especificado.

***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 Mantenido” de este documento.*

7.7.2 Reporte de Ingresos del Operador. El Sistema de Apuestas de Eventos debe tener la capacidad para proveer un *Reporte de Ingresos del Operador* (o reporte con título similar) el cual puede ser usado para la información de impuestos del operador. El reporte debe contener la siguiente información como mínimo para cada evento por completo y para cada mercado individual en este evento:

- a) La fecha y hora en que cada evento comenzó y finalizó;
- b) Cantidad total de apuestas recaudada;
- c) Cantidad total de las ganancias pagadas a los jugadores;
- d) Cantidad total de las apuestas canceladas;
- e) Comisión y tasas recaudadas;
- f) Identificadores del evento y mercado; y
- g) Estado del evento (en progreso, completo, confirmado, etc.).

7.7.3 Reporte de Responsabilidad del Operador. El Sistema de Apuestas de Eventos debe tener la capacidad para proveer un *Reporte de Responsabilidad del Operador* (o reporte con título similar). El reporte debe contener la siguiente información como mínimo:

- a) Cantidad total retenida por el operador para las cuentas de jugadores (si es aplicable);
- b) Cantidad total de apuestas colocadas por eventos en el futuro; y
- c) Cantidad total de ganancias pendientes pero no pagadas por el operador de apuestas ganadoras.

7.7.4 Reporte de Resumen de Promoción/Bonificación. El Sistema de Apuestas de Eventos debe tener la capacidad para proveer un *Reporte de Resumen de Promoción/Bonificación* (o reporte con título similar) para cualquier promoción y/o bonificación que se puede redimir en dinero en efectivo, créditos para apuestas, o mercancía. El reporte debe contener la siguiente información como mínimo para cada promoción/bonificación:

- a) El saldo inicial para la promoción/bonificación;
- b) Cantidad total de promociones/bonificaciones otorgadas;
- c) Cantidad total de promociones/bonificaciones redimidas;
- d) Cantidad total de promociones/bonificaciones expiradas;
- e) Cantidad total de ajustes de promoción/bonificación; y
- f) El saldo final para la promoción/bonificación.

7.7.5 Reporte de Eventos Futuros. El Sistema de Apuestas de Eventos debe tener la capacidad para proveer un *Reporte de Eventos Futuros* (o reporte con título similar). El reporte debe contener la siguiente información como mínimo para el día de juego:

- a) Apuestas colocadas antes del día de juego por eventos en el futuro (total y por apuesta);
- b) Apuestas colocadas en el día de juego por eventos en el futuro (total y por apuesta);
- c) Apuestas colocadas antes del día de juego por eventos ocurriendo en ese mismo día (total y por apuesta);

-
- d) Apuestas colocadas en el día de juego por eventos ocurriendo en ese mismo día (total y por apuesta);
 - e) Apuestas canceladas en el día de juego (total y por apuesta); y
 - f) Identificadores del evento y mercado

7.7.6 Reporte de Competición/Torneo. Los Sistemas de Apuestas de Eventos que soportan competiciones/torneos deben tener la capacidad para proveer un *Reporte de Competición/Torneo* (o reporte con título similar) para cada competición/torneo. El reporte debe contener la siguiente información como mínimo:

- a) Nombre de la competición/torneo;
- b) La fecha y hora en que ocurrió u ocurrirá la competición/torneo (si es conocida);
- c) ID único del jugador y nombre de cada jugador registrado, precio de entrada pagado, y la fecha de pago;
- d) ID único del jugador y nombre de cada jugador que ha ganado, cantidad pagada, y la fecha de pago;
- e) Cantidad total de tasas de entrada recaudada, incluyendo todos los créditos de bonificación/ promocionales (si es aplicable);
- f) Cantidad total de ganancias pagadas a los jugadores, incluyendo todos los créditos de bonificación/ promocionales (si es aplicable);
- g) Comisión o tasas recaudadas (si es aplicable); y
- h) Estado de la competición/torneo (en progreso, completo, etc.).

7.7.7 Reporte de Eventos Significativos y Alteraciones. El Sistema de Apuestas de Eventos debe tener la capacidad para proveer un *Reporte de Eventos Significativos y Alteraciones* (o reporte con título similar). El reporte debe contener la siguiente información como mínimo para cada evento significativo:

- a) Fecha y hora de cada evento significativo o alteración;
- b) Identificador del Evento/Componente (si es aplicable);
- c) Identificación del usuario(s) que realizó y/o autorizó la alteración;

-
- d) Razón/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.

7.7.8 Reporte de Ajuste del Saldo de la Cuenta del Jugador. Los Sistemas de Apuestas de Eventos que soportan la administración de la cuenta del jugador deben tener la capacidad para proveer un *Reporte de Ajuste del Saldo de la Cuenta del Jugador* (o reporte con título similar). El reporte debe contener la siguiente información como mínimo:

- a) ID único del jugador y nombre del jugador;
- b) Fecha y hora del ajuste del saldo de la cuenta;
- c) ID único de la transacción;
- d) Identificación del usuario(s) que realizó y/o autorizó el ajuste;
- e) Cantidad del ajuste del saldo de la cuenta;
- f) Saldo de la cuenta antes del ajuste;
- g) Saldo de la cuenta después del ajuste;
- h) Tipo de ajuste del saldo de la cuenta; y
- i) Razón/descripción del ajuste del saldo de la cuenta.

7.7.9 Reporte de Lista de Acceso de Usuarios. El Sistema de Apuestas de Eventos debe tener la capacidad para proveer un *Reporte de Lista de Acceso de Usuarios* (o reporte con título similar), detallando la lista de usuarios y acceso del usuario en el Sistema de Apuestas de Eventos. El reporte debe contener la siguiente información como mínimo:

- a) Nombre del empleado y título o posición;
- b) Nombre de registro del usuario;
- c) Lista completa y descripción de las funciones que cada cuenta de usuario/grupo puede ejecutar;
- d) Fecha y hora en que la cuenta fue creada;
- e) Fecha y hora del último registro;

- f) Fecha del último cambio de contraseña;
- g) Fecha y hora en que la cuenta fue inhabilitada/desactivada; y
- h) Pertenencia a un grupo de la cuenta del usuario (si es aplicable).

7.8 Impuestos

7.8.1 Requisitos de Impuestos. El Sistema de Apuestas de Eventos debe soportar un mecanismo que es capaz de identificar todas las ganancias del jugador que están sujetas a impuestos (ganancias únicas o ganancias agregadas en un período de tiempo definido según es requerido) y proveer la información necesaria conforme con los requisitos de impuestos de la entidad regulatoria.

7.9 Normas Operativas

7.9.1 Declaración General. Esta sección contiene guías relevantes a la limitación de riesgos en las operaciones de las apuestas. Los requisitos a continuación abarcan los controles fundamentales que son recomendados para ser establecidos como mínimo. También se reconoce que controles adicionales que no están incluidos específicamente en este estándar serán pertinentes y requeridos según es determinado por el operador y/o entidad regulatoria.

7.9.2 Gestión de Riesgos. Los operadores deben tener procesos establecidos para la gestión del riesgo, según es requerido por la entidad regulatoria. Esto incluye, pero no está limitado a:

- a) Identificar y/o negarse a aceptar apuestas sospechosas que pueden indicar trampas, manipulación, interferencia con la realización normal de un evento, o violaciones de la integridad de cualquier evento por el cual se hicieron apuestas.
- b) Detectar razonablemente patrones irregulares o serie de apuestas para prevenir la colusión de jugadores o el uso sin autorización de software de jugador artificial.
- c) Prevenir que los jugadores apuesten por eventos en los cuales estos podrían tener información privilegiada, incluyendo, pero no limitada a los siguientes ejemplos:

-
- i. Empleados, subcontratistas, directores y oficiales de un operador no deben colocar apuestas por ningún evento, excepto en apuestas mutuas privadas donde su asociación con el operador está claramente indicada.
 - ii. Atletas profesionales, empleados del equipo, oficiales de la liga, árbitros, jueces y agentes deportivos no deben colocar apuestas por cualquier evento en el deporte en que estos participan, o en el cual el atleta que estos representan participa.
- d) Adoptar procedimientos Contra el Blanqueo de Dinero (AML por sus siglas en inglés) según es requerido por la entidad regulatoria.

7.9.3 Reservas del Operador y Segregación de la Cuenta. Los operadores deben mantener reservas en efectivo adecuadas, según es determinado por la entidad regulatoria, incluyendo cuentas segregadas de fondos retenidos para las cuentas de jugadores y fondos operacionales así como los usados para cubrir las apuestas ganadoras no reclamadas y apuestas ganadoras potenciales para el día de juego.

CAPÍTULO 8: REQUISITOS DE SEGURIDAD DEL SISTEMA

8.1 Introducción

8.1.1 Introducción. Para asegurar que los jugadores no son expuestos a riesgos de seguridad innecesarios al participar en las operaciones de apuestas, estos requisitos de seguridad aplican a los siguientes componentes críticos del Sistema de Apuestas de Eventos:

- a) Componentes que registran, almacenan, procesan, comparten, transmiten u obtienen las credenciales del jugador (ej., información de autenticación, saldo de la cuenta del jugador);
- b) Componentes que generan, transmiten, o procesan los números aleatorios usados para determinar los resultados de eventos virtuales (si es aplicable);
- c) Componentes que almacenan los resultados o el estado actual de la apuesta del jugador;
- d) Los puntos de entrada y salida de los componentes mencionados anteriormente (otros sistemas que tienen la capacidad para comunicarse directamente con los sistemas principales críticos); y
- e) Redes de comunicación que transmiten las credenciales del jugador.

8.2 Operación y Seguridad del Sistema

8.2.1 Seguridad Física y Protección contra Intrusión. Los servidores y componentes del Sistema de Apuestas de Eventos deben estar ubicados en áreas seguras y deben tener suficiente protección de intrusión física/lógica contra el acceso sin autorización. Todo acceso físico de áreas alojando los servidores y componentes del Sistema de Apuestas de Eventos, y todo acceso de lógica de las aplicaciones o sistema operativo del Sistema de Apuestas de Eventos debe ser registrado.

8.2.2 Control de Acceso de Lógica. El Sistema de Apuestas de Eventos debe estar asegurado lógicamente a través del uso de contraseñas, biometría, u otros medios. El almacenamiento de contraseñas, PINs, biometría, y otras credenciales de autenticación (ej., banda magnética, tarjetas de proximidad, tarjetas de chip integrado) debe ser seguro. El Sistema de Apuestas de Eventos debe tener múltiples niveles de acceso de seguridad para controlar y restringir las diferentes clases de acceso en el servidor.

8.2.3 Seguridad contra la Alteración, Manipulación, o Acceso sin Autorización. El Sistema de Apuestas de Eventos debe proveer un medio de lógica para asegurar los datos del jugador y las apuestas contra la alteración, manipulación, o acceso sin autorización. Las siguientes reglas también aplican al jugador y los datos de las apuestas en el Sistema de Apuestas de Eventos:

- a) El equipo no debe tener un mecanismo en el que un error causaría el borrado automático de los datos del jugador y las apuestas;
- b) Los datos deben ser mantenidos en todo momento independientemente de si el servidor está recibiendo el suministro de energía; y
- c) Los datos deben ser almacenados de manera que prevengan la pérdida de los datos cuando se reemplacen partes o módulos durante el mantenimiento normal.

8.2.4 Alteración de Datos. El Sistema de Apuestas de Eventos no deberá permitir la alteración de los datos de contabilidad, reportes o eventos significativos sin controles de acceso supervisados. En caso de que algunos datos son alterados, la siguiente información debe ser documentada o registrada:

- a) Elemento de los datos alterado;
- b) Valor del elemento de los datos antes de la alteración;
- c) Valor del elemento de los datos después de la alteración;
- d) Fecha y hora de la alteración; y
- e) Personal que realizó la alteración (registro del usuario).

8.2.5 Programación del Servidor. No debe haber medios disponibles para un operador para

realizar la programación del Sistema de Apuestas de Eventos en cualquier configuración (ej., el operador no debe ser capaz de realizar declaraciones SQL para modificar la base de datos). Sin embargo, es aceptable que los administradores de la red realicen el mantenimiento autorizado de la infraestructura de la red con derechos de acceso suficiente, lo cual incluye el uso de declaraciones SQL que ya residían en el Sistema de Apuestas de Eventos.

8.2.6 Protección de Copia. La protección de copia para prevenir la duplicación o modificación de software sin autorización puede ser implementada provisto que:

- a) El método de protección de copia está documentado por completo y provisto al laboratorio independiente de pruebas, para verificar que la protección funciona según definida; o
- b) El programa o componente encargado de ejecutar la protección de copia puede ser verificado individualmente por la metodología aprobada por la entidad regulatoria.

8.3 Requisitos de Comunicación

8.3.1 Declaración General. Esta sección discutirá los diversos métodos de comunicación cableada e inalámbrica. Los requisitos de esta sección también aplicarán si la comunicación es realizada a través de la internet o una red pública o de terceros, según es permitido por la entidad regulatoria.

8.3.2 Protocolo de Comunicación. Cada componente del Sistema de Apuestas de Eventos debe funcionar como está indicado por un protocolo de comunicación documentado. Un Sistema de Apuestas de Eventos debe proveer para lo siguiente:

- a) Todos los protocolos deben utilizar técnicas de comunicación que tienen mecanismos de detección de error y recuperación adecuados, las cuales están diseñadas para prevenir interceptación y manipulación. Cualquier implementación alternativa será revisada caso por caso y aprobada por la entidad regulatoria; y

-
- b) Todas las comunicaciones de datos críticos para las apuestas o administración de la cuenta del jugador deben emplear la encriptación.

8.3.3 Conectividad. Solamente los dispositivos autorizados deben ser permitidos a establecer la comunicación entre cualquier componente del sistema. Los Sistemas de Apuestas de Eventos deben proveer un método para:

- a) Verificar que el componente del sistema está siendo operado por un usuario autorizado;
- b) Registrar y cancelar los componentes del sistema;
- c) Activar y desactivar componentes específicos del sistema;
- d) Asegurar que solamente componentes del sistema registrados y activados participan en las operaciones de apuestas; y
- e) Asegurar que la condición pre-determinada para los componentes es de no registrado y desactivado.

8.3.4 Comunicaciones sobre la Red Pública. La comunicación entre todos los componentes del Sistema de Apuestas de Eventos, incluyendo Dispositivos de Apuestas, que es realizada sobre la red de internet/pública, debe ser asegurada por medios aprobados por la entidad regulatoria. Las credenciales del jugador, información sensitiva, apuestas, resultados, información financiera, e información de la transacción del jugador deben estar siempre protegidas sobre la red de internet/pública.

8.3.5 Comunicaciones de la WLAN. Las comunicaciones de la Red Inalámbrica de Area Local (WLAN), según es permitido por la entidad regulatoria, deben conformar con los requisitos jurisdiccionales aplicables especificados para los dispositivos inalámbricos y la seguridad de la red. A falta de estándares jurisdiccionales específicos, los “Requisitos de Dispositivos Inalámbricos” y “Requisitos de Seguridad de la Red Inalámbrica” de *GLI-26 Sistemas Inalámbricos* deben ser usados según sea aplicable.

NOTA: *Es imperativo que las organizaciones revisen y actualicen las políticas y procedimientos de control interno para asegurar que el Sistema de Apuestas de Eventos es seguro y las*

amenazas y vulnerabilidades son consideradas en consecuencia. GLI recomienda el uso de una compañía privada de seguridad de TI (Tecnología de Información) para planear, inspeccionar y verificar la integridad de la WLAN.

8.3.6 Comunicaciones de Terceros. Cuando la comunicación con proveedores de servicios de terceros está implementada, así como servicios financieros (bancos, facilidades de pago, etc.), servicios de localización, servicios de estadísticas/línea, servicios de verificación de identidad, lo siguiente debe aplicar:

- a) Autenticación robusta debe ser usada en las conexiones entre el sistema y los proveedores de servicio de terceros;
- b) Todos los eventos de registro incluyendo proveedores de servicio de terceros deben ser registrados en un archivo de auditoría;
- c) Los datos del proveedor de servicio de terceros no deben afectar la comunicación del jugador;
- d) Las apuestas deben estar desactivadas en todas las conexiones de la red excepto la red del jugador;
- e) Todas las transacciones financieras deben conciliarse con las instituciones financieras y agencias de pago diariamente; y
- f) Controles deben ser implementados para revisar la exactitud y puntualidad de todos los servicios de estadísticas/línea. En el evento de que ocurra un incidente o error que resulte en una pérdida de comunicación con los servicios de estadísticas/línea, dicho error debe ser anotado en un registro capturando la fecha y hora del error, la naturaleza del error y una descripción de su impacto en el funcionamiento del sistema. Esta información deberá ser mantenida por un período de 90 días, o según es especificado por la entidad regulatoria.

8.3.7 Administración de Seguridad de la Red. Las redes deben estar separadas lógicamente de manera que no haya tráfico de red en un enlace de la red que no pueda ser mantenido por los hosts de ese enlace.

-
- a) El fallo de un solo ítem no debe resultar en la denegación de servicio.
 - b) Un Sistema de Detección de Intrusión/ Sistema de Prevención de Intrusión debe ser instalado en una red, el cual debe ser capaz de:
 - i. Recibir comunicaciones internas y externas;
 - ii. Detectar o prevenir ataques de Denegación de Servicio Distribuido (DDOS);
 - iii. Detectar o prevenir que shellcode se traslade a la red;
 - iv. Detectar o prevenir la falsificación del Protocolo de Resolución de Direcciones (ARP); y
 - v. Detectar otros indicadores de intermediarios y comunicación en el servidor inmediatamente si son detectados;
 - c) En adición a los requisitos en la sección (b), un Sistema de Detección de Intrusión/ Sistema de Prevención de Intrusión instalado en una WLAN debe ser capaz de:
 - i. Escanear la red para dispositivos inalámbricos intrusos o sin autorización conectados en cualquier punto de acceso de la red;
 - ii. Escanear la red para cualquier punto de acceso intruso o sin autorización;
 - iii. Automáticamente desactivar cualquier dispositivo inalámbrico intruso o sin autorización conectado en el sistema; y
 - iv. Mantener un registro del historial de todos los accesos inalámbricos en los previos 90 días como mínimo o según es especificado por la entidad regulatoria. Este registro debe contener información completa e integral sobre los dispositivos inalámbricos involucrados, y debe poder ser reconciliado con todos los otros dispositivos de la red en el local o establecimiento.
 - d) En entornos virtualizados, instancias redundantes del servidor no pueden ejecutar bajo el mismo hipervisor.
 - e) Protocolos sin estado, así como el Protocolo de Datagramas de Usuario (UDP por sus siglas en inglés), no deben ser usados para los datos sensitivos sin transporte de inspección del estado. Por favor tome nota que aunque el Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP) es técnicamente sin estado, este es permitido si se ejecuta en el Protocolo de Control de Transmisión (TCP) el cual es de inspección de estado.
 - f) Todos los cambios en la infraestructura de la red (ej., configuración del dispositivo de la

-
- red) deben ser registrados.
- g) Escáners antivirus y/o programas de detección deben ser instalados en todos los sistemas. Estos programas deben ser actualizados regularmente para escanear para nuevos tipos de virus.
- h) La seguridad de la red y aplicaciones debe ser ensayada regularmente por un individual cualificado y con experiencia según es requerido por la entidad regulatoria.
- i. El ensayo debe incluir pruebas de los interfaces externos (públicos) y la red interna; y
 - ii. El ensayo de cada dominio de seguridad en la red interna debe ser realizado por separado.

8.4 Respaldo y Restauración

8.4.1 Fallo del Sistema. El Sistema de Apuestas de Eventos debe estar diseñado para proteger la integridad de los datos pertinentes en caso de un fallo. Los registros de auditoría, bases de datos del sistema, y cualquier otros datos pertinentes deben ser almacenados usando métodos de protección razonables. Si unidades de disco duro son utilizadas como medios de almacenamiento, la integridad de los datos debe ser asegurada en caso de un fallo del disco. Métodos aceptables incluyen, pero no están limitados a, múltiples discos duros en una configuración RAID aceptable, o duplicación de datos sobre dos o más discos duros. El método usado también debe proporcionar el soporte abierto para las copias de respaldo y restauración. La implementación del esquema de la copia de respaldo debe ocurrir al menos diariamente o según es especificado por la entidad regulatoria, sin embargo todos los métodos serán evaluados caso por caso por el laboratorio independiente de pruebas.

8.4.2 Respaldo del Medio de Almacenamiento. El Sistema de Apuestas de Eventos tendrá la suficiente redundancia y modularidad de manera que si algún componente individual falla o parte de un componente falla, las operaciones de apuestas puedan continuar. Habrá copias redundantes de los datos críticos en el Sistema de Apuestas de Eventos con soporte abierto para las copias de respaldo y restauración:

-
- a) Todo almacenamiento debe estar contenido en un medio físico no volátil, o una implementación de arquitectura equivalente, de manera que si el medio de almacenamiento primario falla, las funciones del Sistema de Apuestas de Eventos y el proceso de auditoría de estas funciones pueda continuar sin pérdida de los datos críticos.
 - b) La base de datos debe estar almacenada en medios redundantes de manera que un solo fallo de cualquier parte del sistema no pueda causar la pérdida o corrupción de los datos.

8.4.3 Soporte de UPS. Cuando el servidor es una aplicación independiente, este debe tener un Sistema de Alimentación Ininterrumpida (UPS por sus siglas en inglés) conectado y debe tener la capacidad suficiente para permitir un apagado normal y para retener todos los datos del Sistema de Apuestas de Eventos durante un fallo del suministro eléctrico. Es aceptable que el Sistema de Apuestas de Eventos sea un componente de una red que está soportada por un UPS en toda la red provisto que el servidor es un dispositivo protegido por el UPS.

8.4.4 Continuidad de Actividades y Recuperación de Desastres. Un plan de continuidad de actividades y recuperación de desastres será establecido para restaurar las operaciones de apuestas en caso de que el sistema de producción resulte inoperable. El plan de continuidad de actividades y recuperación de desastres deberá:

- a) Abordar el método de almacenar la información de la cuenta del jugador y los datos de las apuestas para minimizar la pérdida. Si la replicación asíncrona es utilizada, se debe describir el método para recuperar los datos o se debe documentar la pérdida potencial de datos;
- b) Definir las circunstancias bajo las cuales este será invocado;
- c) Abordar el establecimiento de un sitio de recuperación separado físicamente del sitio de producción;
- d) Contener guías de recuperación detallando los pasos técnicos requeridos para restablecer la funcionalidad de las apuestas en el sitio de recuperación; y

-
- e) Abordar los procesos requeridos para reanudar las operaciones administrativas de las actividades de apuestas después de la activación del sistema restaurado para varios escenarios apropiados para el contexto operacional del Sistema de Apuestas de Eventos.

8.5 Controles Técnicos

8.5.1 Requisitos del DNS. Los siguientes requisitos aplican al servidor primario utilizado para resolver las consultas del Sistema de Nombres de Dominio (DNS por sus siglas en inglés) usadas en asociación con el Sistema de Apuestas de Eventos:

- a) El servidor DNS primario debe estar ubicado físicamente en un centro de datos seguro.
- b) El acceso físico y de lógica en el servidor DNS primario debe ser restringido a personal autorizado.
- c) Transferencias de zona a hosts arbitrarios no deben ser permitidas.
- d) Deben establecerse extensiones de seguridad de DNS (DNSSEC).
- e) La autenticación de múltiples factores debe ser establecida.
- f) Debe existir un bloqueo de registro, de manera que cualquier petición para cambiar un DNS deberá ser verificada manualmente.

8.5.2 Controles Criptográficos. Se debe desarrollar e implementar una política sobre el uso de controles criptográficos para la protección de información.

- a) Toda la información sensitiva o identificable personalmente debe ser encriptada si atraviesa una red con un nivel más bajo de confianza.
- b) Los datos que no requieren ser ocultos pero que deben ser autenticados deberán usar un tipo de técnica de autenticación de mensaje.
- c) La autenticación deberá utilizar un certificado de seguridad de una organización aprobada.
- d) El nivel de encriptación usado debe ser adecuado para la sensibilidad de los datos.
- e) El uso de algoritmos de encriptación deberá ser revisado periódicamente por personal

- cualificado para verificar que los algoritmos de encriptación actuales son seguros.
- f) Cambios en los algoritmos de encriptación para corregir vulnerabilidades deberán ser implementados tan pronto como sea posible. Si no hay cambios disponibles, el algoritmo deberá ser reemplazado.
 - g) Las claves de encriptación no deben ser almacenadas si las mismas no están encriptadas a través de un método de encriptación diferente y/o usando una clave de encriptación diferente.

8.5.3 Administración de la Clave de Encriptación. La administración de las claves de encriptación debe seguir los procesos definidos y establecidos por el operador y/o entidad regulatoria. Estos procesos definidos deben incluir lo siguiente:

- a) Obtener o generar las claves de encriptación y su almacenamiento;
- b) Manejar la expiración de las claves de encriptación, si es aplicable;
- c) Revocar las claves de encriptación;
- d) Cambio asegurado del grupo de claves de encriptación; y
- e) Recuperación de datos encriptados con una clave de encriptación revocada o expirada por un período de tiempo definido después que la clave de encriptación es invalidada.

8.6 Acceso remoto y Firewalls

8.6.1 Acceso Remoto. Acceso remoto es definido como cualquier acceso fuera del sistema o red del sistema incluyendo todo acceso desde otras redes en el mismo establecimiento. El acceso remoto solo será permitido si es autorizado por la entidad regulatoria y tendrá la opción para ser desactivado. Cuando es permitido, el acceso remoto deberá aceptar solamente las conexiones remotas permitidas por la aplicación de firewall (cortafuegos) y la configuración del Sistema de Apuestas de Eventos. La seguridad del acceso remoto será revisada caso por caso, en conjunto con la implementación de la tecnología actual y aprobación de la entidad regulatoria. Además, aplicará lo siguiente:

-
- a) No existirá la funcionalidad de administración del usuario remoto sin autorización (añadir usuarios, cambiar permisos, etc.);
 - b) No habrá acceso sin autorización en ninguna base de datos aparte de la gestión de información usando las funciones existentes; y
 - c) No habrá acceso sin autorización en el sistema operativo.

NOTA: GLI reconoce que el fabricante del sistema pudiera, cuando sea necesario, acceder remotamente al Sistema de Apuestas de Eventos y sus componentes asociados con el propósito de soporte al usuario y del producto, si es permitido.

8.6.2 Registro de Actividad de Acceso Remoto. El Sistema de Apuestas de Eventos debe mantener un registro de actividad que actualiza automáticamente mostrando toda la información de acceso remoto, incluyendo:

- a) Nombre de inicio de sesión del usuario;
- b) Direcciones IP remotas, Números de Puerto, Protocolos, y cuando sea posible, Direcciones MAC;
- c) Fecha y hora en que se hizo la conexión;
- d) Duración de la conexión; y
- e) Actividad mientras está conectado, incluyendo las áreas específicas accedidas y los cambios realizados.

8.6.3 Firewalls (Cortafuegos). Todas las comunicaciones, incluyendo el acceso remoto, deben pasar por lo menos a través de un firewall a nivel de aplicación aprobado y no deben contar con una facilidad que permita una ruta alternativa en la red. Cualquier ruta alternativa existente en la red con el propósito de redundancia también debe pasar por lo menos a través de un firewall a nivel de aplicación. Además, el firewall deberá:

- a) Estar ubicado en el límite entre dos dominios de seguridad diferentes;
- b) Ser un dispositivo de hardware por separado con las siguientes características:
 - i. Solamente las aplicaciones relacionadas al firewall pueden residir en el firewall;

-
- ii. Solo un número limitado de cuentas puede estar presente en el firewall (ej., administradores del sistema solamente).
 - c) Rechazar todas las conexiones excepto aquellas que han sido aprobadas específicamente;
 - d) Rechazar todas las conexiones de destinos que no pueden residir en la red en la que el mensaje originó (ej., dirección RFC1918 en el lado público de un firewall de internet); y
 - e) Solamente permitir la administración remota sobre los protocolos encriptados más recientes.

8.6.4 Registros de Auditoría de Firewall. La aplicación de firewall debe mantener un registro de auditoría y debe desactivar todas las comunicaciones y generar un evento significativo si el registro de auditoría está lleno. El registro de auditoría debe contener:

- a) Todos los cambios en la configuración del firewall;
- b) Todos los intentos de conexión con éxito y sin éxito a través del firewall; y
- c) El origen y destino de las direcciones IP, Números de Puerto, Protocolos, y cuando sea posible, direcciones MAC.

NOTA: Un parámetro configurable de 'intentos de conexión sin éxito' puede ser utilizado para rechazar nuevas solicitudes de conexión una vez que se haya excedido el límite predeterminado. El administrador del sistema también debe ser notificado.

8.7 Administración de Cambios

8.7.1 Declaración General. Una política de administración de cambios es seleccionada por la entidad regulatoria para manejar actualizaciones en el Sistema de Apuestas de Eventos basado en la propensión a actualizaciones frecuentes del sistema y la tolerancia de riesgo seleccionada. Para los sistemas que requieren actualización con frecuencia, un programa de administración de cambios basado en el riesgo puede ser utilizado para permitir mayor eficiencia en la implementación de la actualización. Los programas de administración de cambios basados en el riesgo típicamente incluyen una categorización de los cambios propuestos basada en el impacto

regulatorio y definen los procedimientos de certificación asociados para cada categoría. El laboratorio independiente de pruebas evaluará el sistema y modificaciones futuras conforme con la política de administración de cambios seleccionada por la entidad regulatoria.

8.7.2 Procedimientos de Control de Cambio del Programa. Los procedimientos de control de cambio del programa deben ser adecuados para asegurar que solamente versiones autorizadas de los programas son implementadas en el Sistema de Apuestas de Eventos de producción. Estos controles de cambio deben incluir:

- a) Un control de versión de software o mecanismo apropiado para todos los componentes de software;
- b) Detalles de la razón para el cambio;
- c) Detalles de la persona haciendo el cambio;
- d) Respaldos completos de previas versiones de software;
- e) Una política abordando los procedimientos para cambios de emergencia;
- f) Procedimientos para ensayos y migración de cambios;
- g) Segregación de funciones entre los desarrolladores, equipo de control de calidad, equipo de migración y usuarios; y
- h) Procedimientos para asegurar que la documentación técnica y del usuario es actualizada como resultado del cambio.

8.7.3 Ciclo Vital de Desarrollo de Software. La adquisición y desarrollo de nuevo software debe seguir los procesos definidos establecidos por el operador y/o entidad regulatoria.

- a) El entorno de producción debe estar separado física y lógicamente de los entornos de desarrollo y ensayos;
- b) El personal de desarrollo debe quedar excluido del acceso para promover cambios de código en el entorno de producción;
- c) Debe existir un método documentado para verificar que el software de ensayos no es utilizado en el entorno de producción;
- d) Para prevenir la pérdida de información personal identificable, debe existir un método

documentado para asegurar que los datos primarios de producción no son usados en los ensayos; y

- e) Toda la documentación relacionada al software y desarrollo de la aplicación debe estar disponible y será retenida por la duración de su ciclo vital.

8.7.4 Parches. Todos los parches deben ser ensayados, si es posible, en un Sistema de Apuestas de Eventos configurado igual que el Sistema de Apuestas de Eventos objetivo. En caso de que el ensayo del parche no pueda ser realizado por completo a tiempo para cumplir con el calendario para el nivel de seguridad de la alerta y si es autorizado por la entidad regulatoria, el ensayo del parche debería ser gestionado de riesgo, ya sea separando o removiendo de la red el Sistema de Apuestas de Eventos no ensayado o aplicando el parche y ensayándolo después.

GLOSARIO DE TERMINOS CLAVE

Aceptador de Monedas – Un periférico del Dispositivo de Apuestas de Auto Servicio que acepta monedas o fichas a cambio de fondos disponibles para apuestas. El ensamblaje de moneda ingresada recibe, verifica, cuenta y enruta correctamente las monedas depositadas en el dispositivo.

Algoritmo Hash – Una función que convierte una cadena de datos en un resultado de cadena alfanumérica de longitud fija.

Apilador – Un componente del validador de billetes electromecánico que apila billetes, notas, cupones, o vales en un recipiente cerrado con llave para el almacenamiento seguro dentro del Dispositivo de Apuestas de Auto Servicio.

Apuesta – Cualquier compromiso de créditos o dinero por el jugador sobre los resultados de eventos.

Apuesta Anterior-Posterior – Una apuesta que se realiza después de aceptar el resultado para un evento o después que el participante seleccionado ha obtenido ventaja material (ej., la puntuación).

Apuesta en combinación – también conocida como Parlay – Una sola apuesta que combina dos o más apuestas individuales y es dependiente en que todas estas apuestas ganen en conjunto.

Apuesta en Juego – Una apuesta que es colocada mientras un evento está en progreso o actualmente teniendo lugar.

Apuestas de Evento Virtual – Una forma de apuestas que permite colocar apuestas en deportes, competiciones, y partidos cuyos resultados son determinados únicamente por un Generador de Números Aleatorios (RNG) aprobado.

Apuestas de Probabilidades Fijas – Tipo de Apuestas en las que el pago se fija en el momento en que la apuesta es colocada. Si las predicciones son correctas, las probabilidades son multiplicadas primero entre sí y después por la cantidad de la apuesta.

Apuestas Pari-Mutuel – Tipo de apuestas en las que las apuestas individuales son recopiladas en un fondo. Las ganancias son calculadas compartiendo el fondo entre todas las apuestas ganadoras.

Apuestas por Eventos – Las apuestas en deportes, competiciones, partidos, y otros tipos de eventos aprobados por la entidad regulatoria en los que el jugador coloca apuestas en los mercados de un evento.

Áreas Seguras o Compartimientos Seguros – Áreas sensibles de un Dispositivo de Apuestas de Auto Servicio que están localizadas detrás de una puerta externa y dentro de un compartimiento de dinero en efectivo, área de acceso de dispositivo periférico, u otras áreas del dispositivo que permiten el acceso a componentes que podrían afectar la integridad.

Autenticación de Múltiples Factores – Un tipo de autenticación que utiliza dos o más de lo siguiente para verificar la identidad de un usuario: Información conocida solamente por el usuario (ej., una contraseña, patrón o respuestas a preguntas de seguridad); Un ítem en posesión del usuario (ej., una ficha electrónica, objeto físico o tarjeta de identificación); Los datos biométricos del usuario (ej., huellas digitales, reconocimiento facial o de voz).

Bluetooth – Un protocolo de comunicaciones inalámbricas de baja potencia y corto alcance utilizado para la interconexión de teléfonos celulares, computadoras, y otros dispositivos electrónicos, incluyendo Dispositivos de Apuestas. Las conexiones de Bluetooth típicamente operan sobre distancias de 10 metros o menos y utilizan ondas de radio de amplitud corta para transmitir los datos a través del aire.

Boleto de Apuesta – Un boleto impreso o mensaje electrónico confirmando la aprobación de una o más apuestas.

Caja de Caída – Un recipiente seguro alojado dentro del gabinete del Dispositivo de Apuestas de Auto Servicio que recolecta las monedas cuando la tolva está llena o cuando el desviador envía las monedas a este.

Código de barra – Una representación óptica de datos legible por máquina. Un ejemplo es un código de barra incluido en boletos impresos.

Comisión – Una cantidad retenida y no distribuida por el operador de la cantidad total apostada por un evento.

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

Componente de Identificación del Jugador – Un componente de identificación del jugador es un dispositivo electrónico que proporciona el medio para que los jugadores ingresen su información de identificación segura. Ejemplos incluyen un lector de tarjeta, un lector de código de barra, o un escáner biométrico.

Control de Versión – El método por el cual el funcionamiento de un Sistema de Apuestas de Eventos en desarrollo y aprobado es verificado a estar en estado de aprobación.

CRC, Comprobación por Redundancia Cíclica – Un algoritmo de software usado para verificar la exactitud de los datos durante su transmisión, almacenamiento, o recuperación. El algoritmo es usado para validar o comprobar los datos para posible corrupción o cambios sin autorización.

Credenciales del Jugador – Información sensitiva con respecto a un jugador, la cual puede incluir ítems tales como el nombre completo, fecha de nacimiento, lugar de nacimiento, número de seguridad social, dirección, número de teléfono, historial de empleo o médico, u otra información personal según es definido por la entidad regulatoria.

Dispositivo de Apuestas – Un dispositivo electrónico que como mínimo será usado para la ejecución o formalización de apuestas colocadas directamente por un jugador o en nombre del jugador por un asistente y, si es soportado, puede ser usado para la redención de boletos de apuestas ganadoras. El término “Dispositivos de Apuestas controlados por el establecimiento” se refiere a Dispositivo de Apuestas de Auto Servicio y Dispositivos de Apuestas de Terminal de Venta.

Dispositivo de Apuestas de Auto Servicio – Un dispositivo orientado al jugador controlado por el establecimiento que como mínimo será usado para la ejecución o formalización de apuestas colocadas directamente por el jugador y, si es soportado será usado para la redención de boletos de apuestas ganadoras.

Dispositivo de Apuestas del Terminal de Venta – Una estación del asistente controlada por el establecimiento que como mínimo será usada por un asistente para la ejecución o formalización de apuestas colocadas en nombre del jugador.

Dispositivo de Apuestas Remotas – Un dispositivo que opera en una red inalámbrica en el establecimiento o sobre la internet que transforma las comunicaciones del Sistema de Apuestas de Eventos de forma que son interpretables por el usuario, y transforma decisiones humanas en un formato de comunicación compatible con el Sistema de Apuestas de Eventos. Ejemplos de un Dispositivo de Apuestas Remotas incluyen una computadora personal, teléfono móvil, tableta, etc.

Dividendo – La cantidad correspondiente al ganador de una apuesta pari-mutuel.

DNS, Sistema de Nombres de Dominio – La base de datos de internet distribuida globalmente la cual (entre otras cosas) asigna nombres de máquina a direcciones IP y viceversa.

EMC, Compatibilidad Electromagnética – El principio por el cual cualquier dispositivo electrónico o eléctrico debe tener capacidad para la operación sin causar, o ser afectado por, interferencia electromagnética.

EMI, Interferencia Electromagnética – Cualquier perturbación electromagnética que interrumpe, obstruye, o de otra forma degenera o limita el funcionamiento efectivo del equipo electrónico y eléctrico.

ESD, Descarga Electrostática – La emisión de electricidad estática cuando dos objetos se ponen en contacto. Es el flujo repentino de electricidad entre dos objetos con cargas eléctricas causado por el contacto, cortocircuito, o ruptura de dieléctrico.

Evento – Acontecimiento relacionado a deportes, competencias, partidos, y otros tipos de actividades aprobados por la entidad regulatoria por los que apuestas pueden ser colocadas.

Firewall (Cortafuegos) – Un componente de un sistema de computadoras o de la red que está diseñado para bloquear el acceso sin autorización o tráfico mientras que permite la comunicación hacia afuera.

Impresora – Un periférico del Dispositivo de Apuestas que imprime boletos de apuestas, cupones, vales, o recibos.

Información Sensitiva – Incluye información así como números de validación, PINs, credenciales del jugador, contraseñas, semillas y claves seguras, y otros datos que deben ser manejados de manera segura.

Interfaz del Usuario – Una aplicación o programa a través de la cual el usuario puede ver y/o interactuar con el software del Dispositivo de Apuestas para comunicar sus acciones en el Sistema de Apuestas de Eventos.

Lector de código de barra – Un dispositivo que tiene la capacidad para leer o interpretar un código de barra. Esto puede aplicar a algunos teléfonos inteligentes u otros dispositivos electrónicos que pueden ejecutar una aplicación para leer un código de barra.

Lector de Tarjeta – Un Dispositivo de Apuestas periférico que lee los datos integrados en una banda magnética, o almacenados en un chip de circuito integrado, para el propósito de la identificación del jugador.

Memoria Crítica No Volátil (NV) – Memoria utilizada para almacenar todos los datos que son considerados vitales para la operación continua del Dispositivo de Apuestas incluyendo, pero no limitado a, los datos de configuración del Dispositivo de Apuestas y el estado de las operaciones.

Mercado – Un tipo de apuesta (ej., línea de dinero, apuesta de margen, sobre/bajo) en el cual se ofrece la oportunidad de apostar por uno o más eventos.

MI, Interferencia Magnética – Cualquier perturbación magnética que interrumpe, obstruye, o de otra forma degenera o limita el funcionamiento efectivo del equipo electrónico y eléctrico.

Modalidad de Juego Gratis – Un modo que permite al jugador participar en las apuestas sin colocar una apuesta financiera, principalmente para el propósito de aprender o entender el mecanismo de las apuestas.

Motor de Física – Software especializada que aproxima las leyes de física, incluyendo características tales como movimiento, gravedad, velocidad, aceleración, masa, etc. para los elementos u objetos de un evento virtual. El motor de física es utilizado para colocar elementos/objetos de un evento virtual en el entorno del mundo físico cuando se representan gráficos de computadora o simulaciones de video.

Operador – Una persona o entidad que opera un Sistema de Apuestas de Eventos, usando la capacidad tecnológica del Sistema de Apuestas de Eventos además de sus propios procedimientos internos.

Pantalla Táctil – Un dispositivo de despliegue de video que también actúa como un dispositivo de entradas del usuario usando localizaciones de punto de contacto eléctrico en la pantalla.

Participante – El atleta, equipo, u otra entidad que compite en un evento.

Participante Virtual – El atleta u otro participante que compite en un evento virtual.

PCB, Placa de Circuito Impreso – Un componente de hardware de una computadora u otro dispositivo electrónico, el cual consiste de una parte plana de material rígido no conductor en la que se montan los Circuitos Integrados (ICs) y otros componentes electrónicos tales como condensadores, resistores, etc. Las conexiones eléctricas entre los ICs y los componentes son hechas utilizando una placa de cobre que está laminada en el ensamblaje de la placa en general.

Perfecta – también conocida como Exacta – Una apuesta en la que el jugador elige los finalistas en primer y segundo lugar de una competición en el orden correcto.

Periférico – Un dispositivo interno o externo conectado en un Dispositivo de Apuestas que soporta la aprobación de crédito, emisión de crédito, interacción del jugador, emisión/redención del recibo de la apuesta, u otra función(es) especializada.

PIN, Número de Identificación Personal – Un código numérico asociado con un individuo y que permite el acceso seguro en un dominio, cuenta, red, sistema, etc.

Programa de Control – Un programa de software que controla el funcionamiento del Dispositivo de Apuestas en relación a cualquier estándar técnico aplicable y/o requisito regulatorio.

Programa de Fidelidad del Jugador – Un programa que provee incentivos para el jugador basado en el volumen de juego o ingresos recibidos de un jugador.

Protocolo – Una serie de normas y convenciones que especifica el intercambio de información entre dispositivos, a través de una red u otros medios.

Puente – Un conector extraíble (ej., clavija, cable, etc.) que hace una conexión eléctrica o cortocircuito entre dos conexiones separadas físicamente.

Puesto de Línea – Un valor que establece el pago potencial de una apuesta (ej., línea de dinero + 175) o las condiciones para que una apuesta sea considerada una ganancia o pérdida (ej., margen de puntos + 2.5).

Quiniela – Una apuesta en la que se deben predecir los dos primeros lugares en una competición, pero no necesariamente en el orden de los finalistas.

Reglas e Información de las Apuestas – Las reglas e información para cada tipo de apuesta para cada tipo de actividad de apuestas.

RFI, Interferencia de Radiofrecuencia – Radiación electromagnética que es emitida por circuitos eléctricos transmitiendo señales que cambian rápidamente, como resultado de su funcionamiento normal, y que causa que señales indeseadas (interferencia o ruido) sean inducidas en otros circuitos.

RNG Criptográfico – Un Generador de Números Aleatorios (RNG por sus siglas en inglés) el cual es resistente a un ataque o compromiso por un atacante inteligente con recursos modernos de computadora que tiene conocimiento del código fuente del RNG y/o su algoritmo. RNGs criptográficos no pueden ser posiblemente ‘infringidos’ para la predicción de valores futuros.

RNG, Generador de Números Aleatorios – Un dispositivo físico o de computadora, algoritmo, o sistema diseñado para producir números de forma idéntica a una selección al azar.

Sello de Tiempo – Un registro de la fecha y hora actual del Sistema de Apuestas de Eventos que es agregado a un mensaje en el momento en que el mensaje es creado.

Sistemas de Apuestas de Eventos – El hardware, software, firmware, tecnología de comunicación, otro equipo, además de procedimientos del operador implementados para permitir que el jugador participe en las apuestas, y si es soportado, el equipo correspondiente relacionado a la visualización de los resultados de las apuestas, y otra información similar necesaria para facilitar la participación del jugador. El sistema proporciona al jugador con los medios para colocar y manejar las apuestas. El sistema proporciona al operador con los medios para revisar las cuentas de jugadores, si es soportado, suspender eventos, generar varias transacciones de apuestas/financieras y reportes de cuentas, ingresar los resultados de los eventos, y configurar cualquier parámetro configurable. El término no incluye el equipo de computadoras o la tecnología de comunicaciones usada por el jugador para acceder al Sistema de Apuestas de Eventos.

Software Cliente – El software instalado en un Dispositivo de Apuestas Remotas que facilita la comunicación entre los interfaces de usuarios y el Sistema de Apuestas de Eventos. Ejemplos de Software Cliente incluyen los paquetes de software de descarga propietarios, html, flash, etc.

Tolva – Un componente electromecánico dentro de un dispositivo que recibe, retiene y dispensa monedas. Cuando la tolva está llena, las monedas son desviadas a la caja de caída.

Totalizador – Un esquema de apuestas pari-mutuel, realizadas por medio de un instrumento o maquinación conocido como un totalizador o de otra manera, y el sistema de computadora que ejecuta las apuestas pari-mutuel, calculando las probabilidades de pagos, mostrándolas, y produciendo registros basados en apuestas nuevas.

Trifecta – Una apuesta por la que el jugador gana seleccionando los tres primeros finalistas de una competición en el orden final correcto.

Vale – Un boleto impreso o virtual emitido por un Dispositivo de Apuestas que puede ser redimido por dinero en efectivo o usado para subsecuentemente establecer créditos en un dispositivo. Un vale virtual es una ficha electrónica intercambiada entre el dispositivo móvil del jugador y el Dispositivo de Apuestas de Auto Servicio que es usada para la inserción y redención de créditos.

Validador de billetes – Un componente periférico usado en un Dispositivo de Apuestas de Auto Servicio que tiene la capacidad para aceptar billetes, boletos, y otras notas aprobadas a cambio de fondos disponibles para apuestas. Un validador de billetes también puede ser usado para la redención de vales de apuestas imprimidos.

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