

**CITE: AJ/DE/DNJ/RR/03/2014**

## **REGLAMENTO DE ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA SISTEMAS DE JUEGOS DE LOTERÍA ELECTRÓNICA**

### **RESOLUCIÓN REGULATORIA N° 01-00003-14**

La Paz, 16 de enero de 2014

#### **CONSIDERANDO:**

Que, la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, de Juegos de Lotería y de Azar, crea la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego – AJ, como la única entidad facultada para otorgar licencias y autorizaciones, fiscalizar, controlar y sancionar las operaciones de las actividades de Juegos de Lotería y de Azar.

Que, conforme al Principio de Transparencia establecido en el inciso a) del Artículo 3 de la Ley N° 060, los actos relacionados con todo proceso de concesión, licitación y autorización así como las actuaciones que deriven de la actividad de juegos de lotería y de azar serán transparentes y de conocimiento público.

Que, el Artículo 11 de la Ley N° 060, establece que los juegos de lotería podrán ser organizados únicamente por las entidades públicas del nivel central, departamental o municipal, dentro su jurisdicción.

Que, el Artículo 12 de la Ley N° 060, establece que los recursos generados por la actividad de lotería a través de entidades públicas, deducidos los gastos de funcionamiento, serán destinados a fines de beneficencia y salubridad.

Que, el párrafo II del Artículo 13 de la Ley N° 060, establece son operadores de los juegos de lotería las entidades públicas del nivel central, departamental y municipal.

Que, el inciso b) del Artículo 14 de la Ley N° 060, constituye una de las obligaciones de los operadores, permitir y facilitar las actividades de fiscalización e inspección que realice la Autoridad de Juegos de sus establecimientos, tipos de máquinas de juego o medios de juego y su funcionamiento, instrumentos, documentos contables, registros informáticos y cualquier otra información.

Que, el inciso h) del Artículo 14 de la Ley N° 060, establece como obligación de los operadores, cumplir las normas técnicas previstas para cada juego.

Que, el inciso a) del Artículo 26 de la Ley N° 060, establece que es atribución de la AJ emitir disposiciones administrativas y regulatorias generales y particulares, para la aplicación de la citada Ley.

Que, el inciso f) del Artículo 26 de la Ley N° 060, determina que es atribución de la AJ establecer las características de las máquinas de juego o medios de juego, instrumentos, software, accesorios y todo otro medio de juego importado o fabricado para su instalación y mantenimiento.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

Que, el inciso g) del Artículo 26 de la Ley N° 060, determina que es atribución de la AJ ejercer la fiscalización, inspección y control a los operadores de juego de lotería.

Que, el Artículo 27 de la Ley N° 060, dispone que la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego-AJ, previo cumplimiento de los requisitos establecidos al efecto, otorgará la licencia de operaciones a operadores de juegos de lotería.

Que, el Artículo 34 de la Ley N° 2341, establece que los actos administrativos serán objeto de publicación cuando así lo establezcan las normas de cada procedimiento especial o cuando lo aconsejen razones de interés público. La publicación se realizará por una sola vez en un órgano de prensa de amplia circulación nacional o en su defecto cuando corresponda, en un medio de difusión local de la sede del órgano administrativo.

Que, el párrafo II del Artículo 6 del Anexo del Decreto Supremo N° 0781, determina que la AJ reglamentará los juegos permitidos, de acuerdo a criterios de transparencia, desarrollo tecnológico, juego justo y control de auditoría, con sujeción a controles, certificaciones y/o acreditaciones ya sea mediante sistemas informáticos sobre las operaciones y funcionamiento de los mecanismos de juegos.

Que, el párrafo III del Artículo 6 del Anexo del Decreto Supremo N° 0781, establece que el reglamento especificará los instrumentos o medios de juego, sus elementos, formas de acceso, mecanismos y modalidades, características, requisitos y reglas aplicables.

Que, los numerales 1, 2, 3, 4 y 5 del párrafo I del Artículo 27 del Anexo del Decreto Supremo N° 0781, determinan que la AJ establecerá procedimientos para el control y fiscalización pudiendo realizar inspecciones a los establecimientos de juegos, verificar el desarrollo de los juegos autorizados, los medios de juego y los medios de acceso, requerir información contable, legal, financiera e informática de la administración de la empresa y de los juegos, así como requerir la presentación de información, certificación y/o acreditación relativa a las máquinas de juego de azar en cualquier medio o soporte.

#### **CONSIDERANDO:**

Que, el párrafo I del Artículo 23 de la Ley N° 060, establece que el Director Ejecutivo es la Máxima Autoridad Ejecutiva de la entidad y ejercerá la representación institucional.

Que, el párrafo II del Artículo 23 de la Ley N° 060, establece que el Director Ejecutivo será designado mediante Resolución Suprema de una terna propuesta por el Ministro de Economía y Finanzas Públicas.

Que, en virtud a las disposiciones precitadas, mediante Resolución Suprema N° 05145 de 23 de febrero de 2011, el señor Presidente del Estado Plurinacional de Bolivia, designó al Lic. Veimar Mario Cazón Morales como Director Ejecutivo de la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego – AJ.

#### **CONSIDERANDO:**

Que, para una mejor aplicación de lo dispuesto en la Ley N° 060, Decreto Supremo N° 0781 y Resoluciones Regulatorias emitidas por la AJ, así como para cumplir con efectividad los fines de





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

control y fiscalización, que en resguardo del interés público, la integridad y transparencia que debe existir en los juegos de lotería electrónica, es necesario emitir una Resolución Regulatoria que establezca los requisitos técnicos para juegos de lotería electrónica que deben cumplir los operadores de lotería del nivel central, departamental o municipal que cuenten con licencia de operaciones otorgada por la AJ.

### POR TANTO:

El Director Ejecutivo de la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego – AJ, en uso de las facultades conferidas por el Artículo 26 de la Ley Nº 060 de 25 de noviembre de 2010, de Juegos de Lotería, de Azar y su Reglamento.

### RESUELVE:

## TÍTULO I DISPOSICIONES GENERALES

### CAPÍTULO I OBJETO, FINALIDAD, ALCANCE, OPERADORES Y COMPETENCIA DE LA AJ

**Artículo 1º.- (OBJETO).**- El presente reglamento tiene por objeto normar y regular los juegos de lotería electrónica, los mismos que operarán en forma sistematizada, en línea y en tiempo real.

**Artículo 2º.- (FINALIDAD).**- El presente reglamento tiene por finalidad detallar los requisitos técnicos y administrativos de los juegos de lotería electrónica que fabricantes, operadores de lotería con licencia de operaciones y empresas certificadoras deben cumplir para la implementación de este tipo de juegos.

**Artículo 3º.- (ALCANCE).**- La presente resolución regulatoria es de cumplimiento obligatorio de los operadores de juegos de lotería con licencia de operaciones, fabricantes y empresas certificadoras autorizadas por la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego - AJ.

**Artículo 4º.- (OPERADOR DE JUEGOS DE LOTERÍA).**- Son operadores de juegos de lotería únicamente las entidades públicas del nivel central, departamental y municipal con licencia de operaciones otorgada por la AJ.

**Artículo 5º.- (AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO - AJ).**- Es la única entidad facultada por ley para otorgar licencias y autorizaciones, fiscalizar, inspeccionar, controlar y sancionar las operaciones de los juegos de lotería, de azar y sorteos.

## TÍTULO II SISTEMA DE JUEGOS DE LOTERÍA ELECTRÓNICA

### CAPÍTULO I DEFINICIONES





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

**Artículo 6°.- (DEFINICIONES).**- Para efectos de la presente Resolución Regulatoria se establecen las siguientes definiciones:

**Boleto:** Es el medio de acceso al juego de lotería electrónica emitido a través de una terminal de apuestas del operador, al momento de realizar la apuesta, que contiene uno o más números de apuesta(s).

**Código de Validación:** Es definido como un código único, numérico y/o alfanumérico, generado automáticamente por el sistema que identifica el boleto emitido y su contenido.

**Sistema Central - SICEN:** Es el sistema conformado por hardware y software, que recolecta datos enviados por las terminales de apuesta, almacena, administra y procesa la información de los juegos de lotería electrónica, y además tiene la capacidad de enviar información al Centro de Datos de la AJ. Éste deberá ser instalado obligatoriamente en la oficina central del operador de lotería.

**Terminal de apuestas:** Es un dispositivo que se encuentra en los diferentes puntos de venta a través del cual el jugador realiza su(s) apuesta(s) en el juego de lotería electrónica. La terminal de apuestas debe ser conectada al SICEN a través de una red cableada o inalámbrica.

**Agente de venta:** Es toda persona natural o jurídica autorizada por el operador de lotería para administrar un punto de venta con terminales de apuesta.

**Punto de venta:** Ubicación donde se encuentran instalada(s) una o más terminales de apuestas.

**Apuestas:** Es el precio que paga el jugador que le otorga el derecho a participar en el sorteo. Para todos los efectos se considerará que existe una apuesta válida, cuando la transacción es procesada, registrada por el SICEN e impresa, en el boleto, por la terminal de apuestas.

**CDAJ:** Centro de Cómputo, ubicado físicamente en la AJ, que captura, procesa, almacena y explota los datos provenientes del SICEN instalado en la oficina del operador de lotería.

**Empresa Certificadora Autorizada:** Empresa autorizada por la AJ para emitir Certificados de Cumplimiento del Juego de Lotería Electrónica.

**Empresa Fabricante:** Es aquella empresa que desarrolla y/o fabrica sistemas de juegos de lotería electrónica, baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados, cumpliendo los requisitos establecidos en la presente Resolución Regulatoria.

**Transmisión en tiempo real:** Es la transmisión en tiempo real de información desde las terminales de apuesta al SICEN y del SICEN hacia el CDAJ.

**Red de comunicaciones:** Es un conjunto de medios técnicos que permiten la comunicación a distancia entre equipos autónomos; para fines del presente reglamento, son aquellos medios que permiten la comunicación con los diferentes equipos que conforman la plataforma tecnológica del juego, como son los servidores y terminales de apuesta.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

**Sitio Web (Página Web):** Es un espacio virtual en internet que almacena un conjunto de páginas de internet que son accesibles desde un mismo dominio o subdominio del World Wide Web.

**Software:** El término "software" se refiere al equipamiento o soporte de una computadora digital que comprende el conjunto de componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica, en contraposición a los componentes físicos del sistema (hardware).

**Probabilidad teórica del acierto:** Mide la frecuencia con que se obtiene un resultado al efectuar un sorteo, para lo cual el juego de lotería electrónica, en su plan de premios, debe permitir establecer al operador de lotería las probabilidades de acierto teóricas (Por ejemplo: **Primer premio**, acertando X números ganadores, independientemente del orden en que hayan sido sorteados; **Segundo premio**, acertando X números de los números ganadores independientemente del orden en que hayan sido sorteados; **Tercer premio**, acertando X números de los números ganadores, independientemente del orden en que hayan sido sorteados; **Cuarto premio**, acertando X números de los números ganadores, independientemente del orden en que hayan sido sorteados, etc.).

**Distribución porcentual de los premios:** Es la determinación porcentual del plan de premios por categoría, establecida por el operador y aprobada por la AJ.

**Números Ganadores:** Es la cantidad de números seleccionados como ganadores de un rango de números ofrecidos por el juego de lotería electrónica, establecidos por el operador de lotería y autorizados por la AJ.

**Números Seleccionados de Apuesta:** Son los números que selecciona el jugador de un rango de números ofrecidos por el juego.

**Baloteras (Tómbolas):** Son máquinas dispensadoras, transparentes, que funcionan con un sistema de extracción neumática, que permite extraer las balotas en forma aleatoria.

**Balotas (Bolillas):** Son elementos de material plástico o fibra de vidrio que llevan impresos números establecidos por el fabricante que deben ser de tamaño, material y masa uniforme, y del mismo fabricante de las baloteras, utilizados en el sorteo de juegos de lotería electrónica.

**Acceso Remoto:** Es cualquier acceso al SICEN o sus componentes desde afuera del sistema de red confiable.

**Evento Significativo:** Son los acontecimientos extraordinarios que suceden durante la realización del sorteo de juego de lotería electrónica (corte de energía, cambio de balotera, caída de bolillas, etc.).



## CAPÍTULO II DEL JUEGO DE LOTERÍA ELECTRÓNICA

**Artículo 7°.- (JUEGO DE LOTERÍA ELECTRÓNICA).-** Consiste en que un jugador tiene la opción de escoger uno o más números dentro de un rango de números de acuerdo con el rango de números ganadores posibles ofrecidos por el juego, que son registrados voluntariamente en la





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

terminal de apuestas de forma manual o eligiendo la opción automática, que son procesados en el SICEN en tiempo real e impresos en el boleto.

Los jugadores podrán comprar un boleto de lotería electrónica en una terminal de apuestas ubicada en un punto de venta autorizado siguiendo las instrucciones que aparecen en la pantalla de la terminal de apuestas y realizando el pago del boleto(s). Al recibir el pago del boleto(s), la terminal de apuestas imprimirá el boleto(s) comprado.

El acceso al software de venta de boletos de lotería electrónica de la terminal de apuestas deberá ser controlado mediante un procedimiento de acceso seguro, además el software deberá tener la capacidad de bloquear automáticamente o terminar la sesión después de un periodo de inactividad determinado por el operador.

Las pantallas táctiles de las terminales de apuesta tendrán que ser precisas una vez que sean calibradas y deberán mantener la precisión por el periodo mínimo de mantenimiento establecido por el fabricante.

La comunicación sólo debe darse entre las terminales de apuestas y el SICEN a través de acceso autorizado.

**Artículo 8º.- (CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO).**- El juego de lotería electrónica tendrá las siguientes características:

- a) Operación en línea.
- b) En tiempo real.
- c) Pagos paramutuales.
- d) Aplicación de tecnología actual y sistemas avanzados de informática y comunicaciones.
- e) Un solo acto de sorteo para la selección aleatoria de los números ganadores, que deberá ser transmitido por un canal de televisión de cobertura nacional.
- f) Plan de premios.

**Artículo 9º.- (ELEMENTOS DEL JUEGO).**- El juego de lotería electrónica, tendrá los siguientes elementos:

- a) Terminal de apuestas.
- b) Baloteras, cuando aplique.
- c) Cuando aplique, los juegos de balotas de tamaño, material y masa uniforme, marcados de manera legible con numeración consecutiva de cada número ofrecido de acuerdo con el rango de números ganadores posibles del juego que el jugador pueda seleccionar para su apuesta.
- d) Un sistema de información que permita monitorear el juego en todos sus aspectos.
- e) Plan de premios previamente definido, calculado con base en las probabilidades del juego y sus características.
- f) Red de comunicaciones, a través de la cual las terminales de apuesta transmitirán las apuestas al SICEN, en línea y tiempo real.
- g) Medios de comunicación, a través de la cual se informarán o publicarán los resultados de los sorteos.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

h) Sistema Central (SICEN).

### CAPÍTULO III DE LAS APUESTAS

**Artículo 10°.- (LAS APUESTAS).**- Las apuestas de los jugadores se harán a través de las terminales de apuestas, pagando el precio en bolivianos establecido por el operador de lotería, autorizado por la AJ.

El jugador podrá seleccionar los números ofrecidos entre el rango de números ganadores posibles del juego, marcando directamente su selección en la terminal de apuestas; o con ayuda del Agente de Venta o podrá escoger la opción de jugada automática, donde el SICEN, de forma aleatoria selecciona los números.

Una vez concluido este proceso, la terminal de apuestas imprime el boleto del juego, que evidencia la jugada.

**Artículo 11°.- (VALIDEZ DE LA APUESTA).**- La apuesta tendrá validez, únicamente con la impresión del boleto.

El jugador deberá conservar el boleto en buen estado, ya que es el único documento probatorio de la selección de su apuesta y será el único comprobante válido para poder participar en el sorteo y poder hacer el reclamo del premio, en caso de ser ganador.

El algoritmo o método utilizado por el SICEN para generar el código de validación del boleto, debe ser impredecible, garantizando que el código de validación no pueda ser duplicado.

Si un boleto es anulado, la información correspondiente será documentada, esto incluye los números de apuesta y el código de validación correspondiente al boleto anulado, estos boletos no podrán ser revendidos o reimpresos. La anulación solo podrá realizarse inmediatamente después de la emisión del boleto.

**Artículo 12°.- (PLAZO DE LAS APUESTAS).**- Las apuestas serán aceptadas únicamente hasta sesenta (60) minutos antes de la realización del sorteo correspondiente.

El SICEN deberá ser capaz de cerrar la venta de boletos sesenta (60) minutos antes de la realización del sorteo. La venta de boletos no se podrá producir después de que el período de compra de boletos ha sido cerrado. El sorteo se llevará a cabo sólo después de:

- a) El cierre de la venta; y
- b) Conciliación en el SICEN de todas las ventas y ventas anuladas durante el período de compra especificado en el juego de lotería electrónica.

**Artículo 13°.- (CONTRATO DE ADHESIÓN).**- La apuesta, a través del boleto se constituye en un contrato de adhesión, por lo cual el jugador se sujeta a todas y cada una de las normas del juego de lotería electrónica que lo regulan, así como a sus reformas y/o modificaciones si las hubiere.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

#### CAPÍTULO IV DE LOS INGRESOS Y DISTRIBUCIÓN DE PREMIOS

**Artículo 14°.- (DISTRIBUCION DE LOS INGRESOS).**- Los ingresos serán distribuidos de la siguiente forma:

- a) Cincuenta por ciento (50%) del valor total de las ventas brutas de boletos, destinado al pago de premios en el juego de lotería electrónica.
- b) Cincuenta por ciento (50%) del valor total de las ventas brutas de boletos, destinado a fines de beneficencia y salubridad, deducidos los gastos de funcionamiento.

**Artículo 15°.- (DISTRIBUCIÓN DE LOS PREMIOS).**- La distribución o estructura de premios, correspondiente al cincuenta por ciento (50%) citado en el inciso a) del artículo anterior, será establecida por el operador de lotería, que deberá ser aprobado por la AJ, previa evaluación.

#### CAPÍTULO V DE LOS PREMIOS

**Artículo 16°.- (PREMIOS PARAMUTUALES).**- Se presentan cuando los premios a entregar a los ganadores se comparten por partes iguales de los fondos de cada premio, para cada una de sus diferentes categorías.

**Artículo 17°.- (PLAN DE PREMIOS).**- Es la distribución porcentual estimada para el fondo común de los premios del juego de lotería electrónica, que proviene del cincuenta por ciento (50%) de las ventas brutas; los planes de premios estarán constituidos por:

- a) Un rango de números ganadores posibles, ofrecidos por el operador de lotería, para que el jugador pueda seleccionar su apuesta.
- b) Categorías de premios (primer premio, segundo premio, etc.).
- c) Plan de Pago (acertando "x" números ganadores para cada categoría de premio ofrecido).
- d) Las probabilidades del juego (% del primer premio, % del segundo premio, etc.).
- e) Las reglas del juego.

El SICEN deberá permitir configurar lo establecido en los incisos a), b), c) y d), establecidos por el operador, previamente autorizado y aprobado por la AJ.

El valor de los premios será pagado entre todos los ganadores de acuerdo con lo establecido en el plan de premios. Asimismo cuando una de las diferentes categorías de premios sea ganada por dos o más jugadores, se distribuirá de acuerdo a lo establecido en el artículo anterior.

Para efectos de la determinación de los premios a ser ofrecidos en cada sorteo, el SICEN establecerá e informará inmediatamente después del cierre de apuestas al CDAJ en línea y tiempo real según lo establecido en el Anexo A de la presente Resolución Regulatoria, el monto de las ventas brutas, más los premios no ganados y los remanentes, cuando existan, que se debe ofrecer







ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

para todos los premios, además deberá ser formalizado mediante nota oficial a la AJ al día siguiente hábil de realizado el sorteo.

El pago del premio está sujeto al impuesto establecido por ley.

El pago del primer premio estará sujeto a una deducción del 12% del monto del premio, que será destinado por el operador de lotería a fines de beneficencia y salubridad.

Un boleto ganador solo podrá optar por el cobro del premio de la categoría mayor acertada (Por ejemplo, un ganador que acierte seis (6) números de los seis (6) números ganadores, solo tendrá derecho al pago del premio correspondiente a la categoría de 6/6, y no participará en la repartición de los premios de las demás categorías).

Si en algún sorteo no existen ganadores en cualquiera de las categorías de premios, el monto se agregará al 50% del ingreso de las ventas brutas del siguiente sorteo y así sucesivamente, hasta que existan ganadores.

Los premios de todas las categorías serán ajustados y aproximados al monto en bolivianos entero inferior. Los remanentes por efectos de los ajustes antes mencionados se acumularán al 50% del ingreso de las ventas brutas destinado al pago de premios del próximo sorteo.

## CAPÍTULO VI REALIZACIÓN DEL SORTEO Y OBLIGACIONES DEL OPERADOR DE LOTERÍA

**Artículo 18°.- (REALIZACIÓN DEL SORTEO).**- La realización de los sorteos deberán cumplir con lo siguiente:

- a) Serán desarrollados de manera abierta al público en general.
- b) Serán transmitidos en vivo y en directo a través de un canal de televisión con cobertura nacional o regional, cuando corresponda.
- c) Para los sistemas que apoyan una pantalla para anunciar los premios del sorteo a los participantes, la pantalla tiene que indicar los premios del sorteo final en valor monetario local. El valor de los premios mostrado no deberá considerar los boletos anulados. Se acepta que, dependiendo del medio, los retrasos de comunicación son variables y más allá del conocimiento o control del operador.
- d) Si se aplica, es suficiente visualizar múltiples premios de lotería de una manera alternante.
- e) Serán desarrollados en presencia de Notario de fe pública, representantes del operador de lotería y servidores públicos de la AJ para fines de control y fiscalización, de acuerdo a planificación.
- f) Los sorteos de lotería electrónica se realizarán en instalaciones del operador en fechas y horarios establecidos por el operador de lotería, con previa autorización de la AJ.
- g) En caso de que la balotera (tómbola) de sorteo sufra algún desperfecto técnico que imposibilite la extracción de los números ganadores, se empleará otra balotera de las mismas características, que debe estar disponible antes del sorteo.
- h) Antes del sorteo se procederá a inspeccionar las bolillas verificando que tengan el tamaño, material y masa uniforme establecido por el fabricante y que la presión de aire de la balotera sea la adecuada como figura en su manual.





AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN  
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO  
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEGAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- i) Antes del sorteo se levantará un acta notariada detallando fecha, hora y monto a sortear por categoría de premiación, que será firmada por notario de fe pública, representantes del operador de lotería y servidores públicos de la AJ, cuando corresponda.
- j) Bajo ninguna circunstancia la balotera puede ser manipulada por personal no autorizado, ésta debe estar sellada una vez que se haya ingresado las balotas en su interior, la balotera no puede ser manipulada, solo deberá ser operada por quien determine el operador de lotería y anunciada por el maestro de ceremonias, acto que será televisado anunciando los números extraídos.
- k) En caso de falla o corte de energía eléctrica en pleno desarrollo del sorteo se procederá a levantar acta notariada, que detallará las bolillas extraídas suspendiendo el sorteo por veinticuatro (24) horas, que será firmada por el notario de fe pública, representantes del operador de lotería y servidores públicos de la AJ cuando corresponda. El sorteo deberá continuar en un plazo máximo de veinticuatro (24) horas, donde las bolillas extraídas hasta antes del corte de energía eléctrica son válidas para continuar con el sorteo pendiente.
- l) Una vez que la balotera haya extraído las bolillas ganadoras, se digitará el número de las mismas desde una terminal conectada al SICEN, para determinar la cantidad de ganadores, en presencia de notario de fe pública, representantes del operador de lotería y servidores públicos de la AJ cuando corresponda. Asimismo la información ingresada y generada, debe ser remitida en tiempo real al CDAJ, de acuerdo a estructura de datos especificada en el Anexo A de la presente Resolución Regulatoria.
- m) La cantidad de ganadores, debe ser anunciada una vez finalizado el sorteo en la transmisión en vivo, publicado en medios masivos y el sitio web del operador y cuando sea apoyado en pantalla(s) para anunciar los premios del sorteo que están destinados a ser vistos por los participantes.
- n) Después del sorteo se hará un acta de cierre de sorteo considerando todos los detalles de los montos sorteados, cantidad de ganadores y posible pozo estimado a sortear en el siguiente sorteo, en presencia de notario de fe pública, representantes del operador de lotería y servidores públicos de la AJ, cuando corresponda.
- o) Los resultados del sorteo serán oficiales una vez elaborada el acta de cierre de sorteo.

**Artículo 19°.- (OBLIGACIONES DEL OPERADOR DE LOTERÍA).-** El operador de lotería para la implementación del juego de lotería electrónica deberá cumplir con lo siguiente:

- a) Contar con un ambiente acondicionado para mantener una temperatura adecuada para el buen funcionamiento de los elementos del sorteo y cuyas instalaciones cumplan con estándares internacionales de cableado de energía eléctrica, red y circuito de televisión.
- b) Contar con un procedimiento que debe incluir una guía "paso a paso" del proceso del sorteo.
- c) Contar con un procedimiento que establezca la composición y responsabilidades de los responsables de llevar adelante el sorteo.
- d) Contar con un procedimiento que incluya medidas adecuadas de seguridad para la operación del sorteo y todo el equipamiento usado durante el proceso del mismo.
- e) Contar con un procedimiento que establezca las acciones a seguir en caso de ocurrir una emergencia durante el proceso del sorteo.
- f) Contar con un procedimiento para la realización de inspecciones de los elementos de sorteo y conjunto de bolillas, sesenta (60) minutos antes al desarrollo del sorteo.





AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN  
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO  
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEBAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- g) Contar con un procedimiento para la realización de mantenimientos de los elementos de sorteo que deben ser realizados y documentados al menos dos (2) veces al año para mantener los estándares especificados a lo largo de la vida de trabajo de los elementos.
- h) Contar con ambiente(s) seguro(s) que ofrezca el almacenamiento adecuado para la custodia de los elementos del sorteo.
- i) Contar con un procedimiento de almacenaje, movimiento y administración de los elementos de juego de lotería electrónica.
- j) Realizar la grabación y custodia de todos los sorteos del juego de lotería electrónica y conservarlo por el plazo mínimo de un (1) año.
- k) Registrar todo evento significativo en una bitácora de incidentes, teniendo en cuenta la fecha, hora y descripción de la ocurrencia; y remitir formalmente a la AJ, mensualmente una fotocopia simple de la bitácora hasta el día diez (10) del mes siguiente al periodo informado. Esta bitácora deberá estar debidamente custodiada.
- l) Suscribir contratos con Agentes de Venta para la administración de las terminales de apuestas del juego de lotería electrónica, incorporando cláusulas de obligaciones y responsabilidades, de acuerdo a normativa vigente.
- m) Contar con un procedimiento de control y seguimiento de administración de terminales de apuestas.
- n) Mantener y conservar toda la documentación e información de los juegos de lotería electrónica, conforme establece la normativa vigente relacionada a entidades estatales.

## CAPÍTULO VII DEL PAGO DE PREMIOS

**Artículo 20°.- (PAGO DEL PREMIO).**- El pago del premio es al portador del boleto que contenga los números ganadores.

**Artículo 21°.- (PLAZO PARA EL COBRO DEL PREMIO).**- El jugador portador del boleto ganador podrá cobrar el premio en un plazo de hasta noventa (90) días calendario, computable a partir del día siguiente de realizado el sorteo. En caso de que el último día del plazo fuese sábado, domingo o feriado, se trasladará al siguiente día hábil.

**Artículo 22°.- (PUNTOS DE COBRO).**- El jugador portador del boleto ganador podrá hacer efectivo el cobro del premio en oficinas del operador de lotería o puntos de venta autorizados, de acuerdo a procedimiento establecido por el operador que deberá ser aprobado por la AJ.

**Artículo 23°.- (REQUISITOS PARA EL COBRO DE PREMIO).**- El jugador portador del boleto ganador deberá cumplir con lo siguiente:

- a) Presentar el boleto ganador original y debidamente llenado.
- b) Presentar el documento de identificación personal en original y fotocopia simple.
- c) Ser mayor de edad, de acuerdo al Artículo 16 de la Ley N° 060.
- d) El boleto presentado debe estar en buen estado de conservación, totalmente íntegro y su contenido y signos distintivos completos, que no registren o presenten ningún tipo de enmiendas, tachaduras, adulteraciones, reconstrucciones, roturas o que resulten ilegibles en todo o en parte, sin lo cual el respectivo punto de venta autorizado, se abstendrá de pagar el premio.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

**Artículo 24°.- (OBLIGACIONES DEL OPERADOR DE LOTERIA).**- Las obligaciones del operador de lotería para el pago de premios del juego de lotería electrónica son las siguientes:

- a) Elaborar un procedimiento de pago de premios y solicitar su aprobación ante la AJ, tomando en cuenta lo establecido en los artículos anteriores.
- b) El operador de lotería es responsable de la custodia física de los boletos ganadores de todas las categorías de premios una vez hayan sido pagados.
- c) Documentar un proceso de validación para el pago de los premios en sus diferentes categorías.
- d) Elaborar un procedimiento para mantenimiento, custodia y archivo de la documentación generada en el pago de premios, que deberá ser aprobado por la AJ.
- e) Los premios no reclamados por los ganadores establecidos en el artículo precedente serán dispuestos para fines de beneficencia y salubridad.
- f) Remitir información sobre el uso y destino de los premios no reclamados, sin perjuicio de que la AJ lleve a cabo el control y fiscalización dentro del marco de sus competencias.
- g) Los boletos ganadores serán verificados antes del pago. Los jugadores deberán presentar el boleto para su validación con el sistema. El sistema debe ser capaz de verificar los números ganadores y deberá permitir su validación.

**Artículo 25°.- (PREMIOS NO COBRADOS).**- Los premios no reclamados por los ganadores en el plazo de noventa (90) días calendario establecidos en el presente reglamento computables a partir del día siguiente de la fecha del sorteo, deberán ser dispuestos, por el operador de lotería, para fines de beneficencia y salubridad.

#### **CAPÍTULO VIII DEL SISTEMA CENTRAL - SICEN**

**Artículo 26°.- (CARACTERÍSTICAS GENERALES DE HARDWARE).**- El SICEN debe ser capaz de administrar, almacenar y procesar la información de boletos de lotería electrónica emitidos, y debe considerar lo siguiente:

- a) El SICEN deberá tener la capacidad de soportar todas las terminales de apuesta sin importar el medio de conexión.
- b) El servidor(es) del SICEN deberá considerar lo siguiente:
  - i. Memoria RAM: Capacidad suficiente para atender la cantidad de solicitudes y transacciones generadas por las terminales de apuesta, administración central y otros.
  - ii. Capacidad de Almacenamiento: Capacidad suficiente para el almacenamiento de la información generada por las solicitudes y transacciones en las terminales de apuesta, considerando medidas de respaldo, seguridad e integridad de los datos almacenados.
  - iii. Capacidad de Procesamiento: Capacidad suficiente para atender de manera adecuada y eficiente las solicitudes y transacciones requeridas por las terminales de apuesta, administración central y otros.

**Artículo 27°.- (CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL SOFTWARE).**- El software del SICEN debe cumplir con las siguientes características funcionales:





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- a) El SICEN debe registrar toda la información del boleto de lotería electrónica para asegurar que todos los datos en los boletos individuales puedan ser verificados.
- b) El SICEN debe ser capaz de realizar pruebas de seguridad en las terminales de apuesta, asegurando que dichas funciones no afectan la integridad y/o el resultado del sorteo.
- c) Los componentes y módulos del software del sistema deberán ser verificados por un medio seguro al nivel de sistema que indique la versión e identificación del programa.
- d) El SICEN debe tener la habilidad de permitir una verificación de integridad independiente de los componentes/módulos desde una fuente externa y es requerido para todos los programas de control que puedan afectar la integridad del SICEN. Esto debe lograrse al ser autenticado por un dispositivo de tercer partido, que pudiese estar incorporado dentro del software del SICEN (también deberá ser certificado por el laboratorio) o tener un puerto interface para un dispositivo de tercer partido para autenticar el medio. Esta verificación de integridad proveerá un medio de verificación de campo de los componentes/módulos del SICEN para identificar y validar los programas/archivos. El laboratorio de pruebas, antes de la aprobación del sistema, debe aprobar el método de verificación de integridad. Si el programa de autenticación se encuentra en el software del SICEN, el fabricante debe recibir la certificación de la empresa certificadora autorizada luego de realizadas las pruebas de laboratorio.
- e) Una vez que el sorteo ha comenzado, los cambios de configuración no deben ser permitidos hasta la finalización del mismo.

Conexiones de red dedicadas y protegidas prohibiendo acceso no autorizado, deben permitir que un sistema central comparta información con su réplica (mirroring) implementada en otro servidor por aspectos de redundancia y garantía de operaciones continuas. Los detalles del conjunto de juegos y otra información prohibida de ser vista, como se delinea en otras secciones de la presente Resolución Regulatoria deben estar disponibles para su transmisión entre los servidores conectados.

**Artículo 28°.- (CONTROL DE ACCESO).**- El SICEN deberá apoyar, una estructura jerárquica de personificación por la cual el nombre del usuario y la contraseña definen el acceso a los programas o a las opciones de menú o bien admitirá la entrada de acceso seguro (en Ingles: login) a módulos o programas, basándose estrictamente en el nombre del usuario y contraseña.

El almacenamiento de contraseñas debe ser seguro. El SICEN debe tener varios niveles de acceso de seguridad para controlar y restringir las diferentes clases de acceso al SICEN.

Además, el SICEN no permitirá ninguna alteración del registro de información de evento significativo que haya sido comunicada desde la terminal de apuestas.

Adicionalmente, deberá existir un método para notificar al administrador del sistema, para el bloqueo de usuarios o un rastro de entrada de auditoría, cuando ocurra un número determinado de intentos de entradas de acceso fracasadas.

**Artículo 29°.- (REGISTROS DE AUDITORÍA DE FIREWALL).**- La aplicación de firewall debe mantener un registro de auditoría desactivando todas las comunicaciones y generando un evento significativo si el registro de auditoría se llena, asimismo deberá registrar:





AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN  
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO  
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- a) Todos los cambios en la configuración de Firewall;
- b) Todas las conexiones con éxito y sin éxito intentadas a través del firewall; y
- c) Origen y destino de la conexión y dirección MAC.

El vaciado del registro de auditoría de firewall debe generar un evento significativo, que será enviado al CDAJ en tiempo real considerando lo establecido en el Artículo 53, inciso b), número 16, titulado "registro de auditoría de firewall vaciado" de la presente Resolución Regulatoria. Un parámetro configurable "fracaso de intentos de conexión" puede ser utilizado para denegar solicitudes de conexión adicionales si el número del parámetro se excede. El administrador del sistema también debe ser notificado.

**Artículo 30°.- (COMUNICACIONES DE RED DE ÁREA AMPLIA (WIDE AREA NETWORK)).-**

La red de área amplia se permite y deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Las comunicaciones a través de la red de área amplia tendrán que ser seguras de intrusión, interferencia y espionaje a través de técnicas como el uso de una red privada virtual, encriptación, etc.; y
- b) Sólo las funciones documentadas en el protocolo de comunicaciones se utilizarán sobre la red de área amplia. La especificación del protocolo deberá ser presentada al laboratorio de pruebas para su certificación.

**Artículo 31°.- (RED DE COMUNICACIONES INALÁMBRICAS).**- En caso de que se utilice una solución de comunicación inalámbrica, el operador de lotería deberá cumplir con normas y estándares vigentes, aplicables a las redes inalámbricas. Cualquier cambio en la red de comunicación inalámbrica (políticas, software, hardware y otros) debe ser certificado por una empresa certificadora autorizada y registrada en la AJ para su implementación. Esto con el fin de que el SICEN sea seguro y las amenazas y vulnerabilidades sean administradas adecuadamente.

**Artículo 32°.- (SERVIDOR Y LA BASE DE DATOS).**- Un SICEN debe de poseer un Servidor o Servidores, sistema conectado a una red o sistemas distribuidos que dirijan el funcionamiento global y una base o bases de datos asociadas que almacenen toda la información ingresada y coleccionada del sistema.

**Artículo 33°.- (SEGURIDAD).**- Los servidores deben estar alojados en un centro de cómputo con medidas de seguridad relacionadas al acceso seguro del sitio (control biométrico, puertas de metal, gabinetes asegurados, etc.).

**Artículo 34°.- (PROTECCIÓN).**- Todos los servidores deben tener suficiente protección física/lógica de intrusión contra accesos no autorizados. Idealmente, el sistema podrá proveer acceso al fabricante y la AJ en conjunto o separadamente.

**Artículo 35°.- (ALTERACIÓN, MANIPULACIÓN O ACCESO NO AUTORIZADO).**- El SICEN deberá proveer medios físicos y electrónicos para proteger los datos del sorteo y la información del juego de lotería electrónica contra la alteración, manipulación o acceso no autorizado. Las siguientes reglas se aplican también a los datos del sorteo a través del SICEN:





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- a) Ningún equipo deberá tener un mecanismo en el que un error haga que los datos del juego de lotería electrónica sean borrados automáticamente. Los datos tendrán que mantenerse en todo momento, independientemente si el servidor tenga o no fuente de poder.
- b) Los datos se deben almacenar de tal manera que evite su pérdida al cambiar las piezas o módulos durante un mantenimiento común.

**Artículo 36°.- (PROGRAMACIÓN DEL SERVIDOR).**- No habrá medios disponibles para que un operador lleve a cabo una programación en el servidor, en cualquier configuración, por ejemplo, el operador no podrá ejecutar un comando SQL para modificar la base de datos. Sin embargo, es aceptable que los Administradores de Servidores realicen mantenimiento autorizado a la infraestructura o configuración del mismo con derechos de acceso suficientes, que incluyan el uso de comandos SQL que se encontraban previamente alojados en el sistema.

**Artículo 37°.- (PROTECCIÓN ANTIVIRUS).**- Se recomienda que todos los servidores y terminales de apuestas dispongan de una protección de antivirus adecuada, donde se aplique.

**Artículo 38°.- (PROTECCIÓN DE COPIA.).**- La protección de copia para evitar la duplicación o modificación no autorizada de software, para los servidores o las terminales de apuesta, podrán aplicarse siempre que:

- a) El método de protección de copia esté totalmente documentado y presentado al Laboratorio de pruebas, quien verificará que la protección funciona como ha sido descrita; y
- b) Cualquier dispositivo dispuesto en hacer cumplir la protección contra copias pueda ser verificado individualmente por la metodología descrita en el Artículo 27 de la presente Resolución Regulatoria, en lo que corresponda.

**Artículo 39°.- (FUNCIONALIDAD DE SEGURIDAD).**- Cada evento significativo transmitido al SICEN, deberá ser almacenado y enviado al CDAJ en tiempo real. Un SICEN pondrá en funcionamiento un programa de consulta que permita la búsqueda en línea de los eventos significativos. El programa de consulta deberá tener la capacidad de realizar una búsqueda basada, al menos en lo siguiente:

- a) Rango de fecha y hora;
- b) Número de identificación único de un elemento del SICEN; y
- c) Identificador del evento significativo.

**Artículo 40°.- (ACCESO A LA BASE DE DATOS).**- El SICEN contará con un mecanismo de comunicación de verificación y control del sistema, que permita la auditoría continua o cuando se solicite, solo a usuarios autorizados, evidenciando la modificación directa o indirecta de la base de datos reportado como evento significativo en tiempo real al CDAJ, considerando lo establecido en el Artículo 53 de la presente Resolución Regulatoria. En ese sentido, el sistema deberá permitir el acceso a la información a la AJ y al operador de lotería, controlando y registrando el acceso autorizado. El personal de la AJ tendrá acceso físico a la base de datos e información del juego de lotería electrónica.

El SICEN no tendrá ninguna capacidad integrada con la cual permita a un usuario/operador desviar la auditoría del sistema para modificar la base de datos directamente.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

**Artículo 41°.- (RELOJ DEL SISTEMA).**- El SICEN debe mantener un reloj interno que refleje la hora actual (en formato 24 horas (hh:mm:ss) que se comprenderá como el formato local de fecha (DD/MM/AAAA) y que será utilizada para proveer lo siguiente:

- a) Sello Cronometrado (en Ingles: time stamping) de la información de la apuesta (todas las ventas y los acontecimientos del sorteo).
- b) Sello Cronometrado (en Ingles: time stamping) de los eventos significativos.
- c) Reloj de referencia para informes.
- d) Sello Cronometrado (en Ingles: time stamping) de los cambios de configuración.

El sistema debe tener un mecanismo para sincronizar los relojes en todos los elementos del SICEN.

**Artículo 42°.- (COPIAS DE SEGURIDAD Y RESTAURACIÓN).**- El SICEN tendrá redundancia con tecnología "Mirroring" y modularidad de manera que si hay alguna falla en un solo componente o parte de un componente del SICEN, las terminales de apuesta puedan seguir operando. El operador será responsable de mantener las copias redundantes de cada archivo de registro o base de datos del sistema o ambos en el SICEN con soporte abierto para las copias de seguridad y la restauración.

La información deberá ser grabada en dispositivos de almacenamiento externos.

**Artículo 43°.- (COPIAS DE SEGURIDAD Y LOS MEDIOS DE ALMACENTAMIENTO).**- Copias redundantes de los datos críticos se mantendrán en el SICEN con compatibilidad completa con las copias de seguridad y restauración.

- a) Todo el almacenamiento será a través de un medio de comprobación de errores, un medio físico no volátil, o una implementación arquitectónica equivalente, de modo que si el medio de almacenamiento primario falle, las funciones del SICEN y el proceso de control de estas funciones puedan continuar sin pérdida de datos críticos.
- b) La base de datos debe ser almacenada en medios redundantes de manera que si un fallo ocurre en cualquier parte del sistema no causaría la pérdida o corrupción de datos.

**Artículo 44°.- (REQUISITOS PARA LA RESTAURACIÓN).**- En caso de una falla catastrófica, cuando el SICEN no pueda ser reiniciado de ninguna otra forma, deberá ser posible volver a restablecer el sistema a partir del último punto viable de la copia de respaldo y recuperar totalmente los contenidos de la copia de seguridad, que consista de la siguiente información:

- a) Eventos significativos;
- b) Información de juego de lotería electrónica y contable;
- c) Información de auditoría;
- d) Información de las terminales de apuesta; y
- e) Información específica del sitio, tales como el archivo de los empleados, las configuraciones de la lotería, etc.

**Artículo 45°.- (MODIFICACIÓN/ALTERACIÓN DE LOS DATOS).**- El SICEN no permitirá la alteración de ninguna información de juegos de lotería electrónica o del registro de eventos







ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

significativos que haya sido apropiadamente comunicada desde la terminal de apuestas sin tener controles de acceso supervisados.

En casos que se cambie algún dato, un registro automatizado de auditoría deberá ser capaz de ser producido para documentar:

- a) Identificador único del log de auditoría;
- b) El dato alterado;
- c) El valor del dato previo a la alteración;
- d) El valor del dato después de la alteración;
- e) La hora y fecha de la alteración; y
- f) El usuario que realizó la alteración (Entrada de acceso del usuario).

Esta alteración debe generar un evento significativo, el cual, debe considerar lo establecido en el Artículo 53 de la presente Resolución Regulatoria.

**Artículo 46°.- (ACCESO REMOTO).**- El Acceso Remoto es requerido y deberá autenticar todo el sistema de cómputo basado en las configuraciones autorizadas del SICEN y aplicación de firewall que establezca una conexión con el sistema. La seguridad del Acceso Remoto será revisada caso por caso, donde la empresa certificadora realizará las pruebas de laboratorio para que el acceso remoto sea seguro en conjunto con la tecnología a utilizar y la configuración planteada, considerando los siguientes requerimientos adicionales:

- a) No se otorgará funcionalidad administrativa remota de usuarios (con privilegios de agregar usuarios, cambio de permisos, etc.);
- b) No se otorgará acceso a cualquier base de datos aparte del acceso a las mismas por las opciones propias del SICEN; y
- c) No se otorgará acceso al sistema operativo.

Se reconoce que el fabricante del sistema puede, según se necesite, acceder remotamente al SICEN y a sus componentes asociados. Esto es permitido para el propósito de dar servicio al producto y apoyo al administrador del sistema.

El operador deberá proveer a la AJ una cuenta de acceso remoto con privilegios de consulta y auditoría para acceder al SICEN en cualquier momento.

**Artículo 47°.- (AUDITORÍA DE ACCESO REMOTO).**- El SICEN, debe mantener un registro automático de actividad que actualice la información sobre los accesos remotos, que incluya:

- a) Origen de conexión (Dirección IP o MAC Address);
- b) Nombre de usuario que inicio la sesión;
- c) Fecha y hora de la conexión realizada;
- d) Duración de la conexión; y
- e) La actividad durante la sesión, incluyendo áreas específicas accedidas y cualquier cambio.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

**Artículo 48°.- (GENERACIÓN DE REPORTES).**- La información de juego de lotería electrónica y eventos significativos almacenados en el SICEN deberá ser explotada mediante la generación de reportes y/o informes ejecutivos, operativos y de gestión.

El SICEN deberá ser capaz de producir informes generales de contabilidad para incluir la siguiente información:

- a) Los datos que deberán mantenerse por cada sorteo, incluyen:
  - i. Fecha y hora del sorteo.
  - ii. Operador de Lotería a cargo del sorteo.
  - iii. Información de ventas (el total de ventas).
  - iv. Los premios otorgados a los participantes.
  - v. Distribución de Premios (ventas totales de la lotería vs el valor del premio otorgado al participante).
  - vi. El monto total acumulado por premios no otorgados por categoría y sorteo.
  - vii. La cantidad de boletos participantes en un sorteo.
  - viii. Número(s) ganadores sorteados.
- b) Reporte de Excepciones: Que incluya información sobre las excepciones del sistema, los cambios en los parámetros del sistema, correcciones, desautorizaciones, anulaciones y otros que considere necesario el operador de lotería.
- c) Reporte de boletos: Que incluya una lista de todos los boletos vendidos con el detalle de los números de apuesta asociados, precio de venta, agente de venta y el código de terminal de apuestas.
- d) Reporte de boletos por cada terminal de apuestas: Que incluya un desglose de las ventas totales de cada terminal de apuestas con el detalle de los números de apuesta asociados, precio de venta, agente de venta y el código de terminal de apuestas. Incluirá boletos anulados y mal impresos.
- e) Reporte de boletos anulados: Que incluya el detalle de los números de apuesta de los boletos anulados, incluyendo los códigos de validación correspondientes.
- f) Registro de eventos significativos en las terminales de apuesta: Que incluya todos los eventos significativos registrados por cada terminal de apuestas, incluyendo la fecha, hora y código de identificación.
- g) Registro de corrupción de terminales de apuesta: Un informe que liste todos los puntos de venta que no puedan ser reconciliados con el sistema, incluyendo el identificador de la terminal de apuestas, operador del punto de venta, y el dinero recaudado.

**Artículo 49°.- (ACTUALIZACIONES TECNOLÓGICAS).**- Las nuevas versiones, modificaciones o actualizaciones tecnológicas en la arquitectura, hardware y software de un SICEN, deberán ser sometidos a pruebas y certificación ante una empresa certificadora y cumplir con lo señalado en la presente Resolución Regulatoria, para su autorización y registro en la AJ.

**Artículo 50°.- (PROTOCOLO DE COMUNICACIÓN)** Cada componente de un SICEN deberá funcionar según lo indicado por el protocolo de comunicación implementado. Un SICEN deberá proveer lo siguiente:

- a) La comunicación entre todos los componentes del sistema debe proveer una autenticación mutua entre los componentes y el equipo servidor.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- b) Todos los protocolos deben utilizar técnicas de comunicación que puedan detectar errores y un mecanismo de recuperación, que estén diseñados para prevenir el espionaje y la manipulación. Cualquier implementación alternativa será revisada y aprobada caso por caso por la empresa certificadora.
- c) Todas las comunicaciones de datos críticos para el sorteo deberán estar encriptados. El algoritmo de encriptación deberá emplear llaves variables o una metodología similar para mantener una comunicación segura.

**Artículo 51°.- (CONECTIVIDAD).**- Sólo a los dispositivos autorizados se les permitirá establecer la comunicación entre los componentes del sistema. Los SICEN tendrán que proveer un método para:

- a) Verificar que el componente del sistema está siendo operado por un usuario autorizado;
- b) Registrar y des-registrar (dar de baja) los componentes del sistema;
- c) Activar y desactivar componentes específicos del sistema;
- d) Asegurar que solo los componentes registrados y activados del sistema participen en la lotería; y
- e) Asegurar que la condición predeterminada de los componentes pueda ser no-registrados y desactivados.

**Artículo 52°.- (COMUNICACIÓN SEGURA ENTRE EL SICEN Y EL CDAJ).**- El SICEN deberá tener componentes de hardware y software que aseguren y registren el envío de la información de juego de lotería electrónica y eventos significativos suministrados por las terminales de apuesta; así como al CDAJ, sin causar pérdida y/o alteración de datos.

La información de juego de lotería electrónica y eventos significativos deberán remitirse con sello cronometrado (timestamp) en tiempo real al CDAJ.

El SICEN deberá contar con un mecanismo que permita acreditar el envío la información de juego de lotería electrónica y eventos significativos, hasta su validación en el CDAJ. Dicho mecanismo debe ser necesariamente certificado por la empresa certificadora.

El protocolo de comunicación empleado entre el SICEN y el CDAJ deberá asegurar que todas las comunicaciones de datos cumplan con lo siguiente:

- a) Deberán fundamentarse en un protocolo y/o incorporar funciones de detección y corrección de errores para asegurar que no suceda una pérdida y/o alteración de los datos; y
- b) Que toda información transmitida del SICEN al CDAJ deberá emplear un método de encriptación y la comunicación de datos deberá estar bajo un esquema de VPN. El algoritmo de encriptación será provisto por la AJ, el mismo que estará disponible a través de la página web de la AJ.

**Artículo 53°.- (INFORMACIÓN DE JUEGO DE LOTERÍA Y EVENTOS SIGNIFICATIVOS).**- El SICEN debe tener la capacidad de almacenar toda la información de juego de lotería y todos los eventos significativos que considere necesarios para establecer control, seguridad, integridad y auditoria de excepciones y otros en sí mismo, asimismo deberá enviar al CDAJ los siguientes grupos de información, en tiempo real:





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

## a) Información de Juego de Lotería.

## i) Datos de apuesta:

1. Código del operador de lotería
2. Código único del boleto
3. Fecha de emisión, en formato DD/MM/AAAA
4. Hora de emisión, en formato hh:mm:ss
5. Código del Agente de Venta
6. Código de terminal de apuestas
7. Código de usuario del vendedor del boleto
8. Código de validación generado por el SICEN
9. Fecha de Sorteo, en formato DD/MM/AAAA

## ii) Detalle de apuestas:

1. Número del Juego
2. Número de apuesta
3. Números seleccionados por el jugador para cada apuesta (conjunto de números escogidos)
4. Precio de la apuesta individual
5. Total del precio apostado

## iii) Números Ganadores del Sorteo:

1. Número del Juego
2. Número ganador n
3. Número ganador n
4. Número ganador n
5. Número ganador n
6. Número ganador n
7. Número ganador n
8. Fecha de sorteo, en formato DD/MM/AAAA

Cada número ganador del sorteo debe ser enviado individualmente al CDAJ que depende de los números sorteados de acuerdo al juego.

## iv) Datos de números ganadores

1. Número del juego
2. Código único del boleto
3. Código de validación generado por el SICEN
4. Categoría de premio

## v) Datos de los boletos ganadores del sorteo

1. Código del Agente de Venta
2. Código de terminal de apuesta
3. Código único del boleto
4. Código de validación generado por el SICEN
5. Nombres y apellidos del jugador
6. Documento de identidad





AUTORIDAD DE FISCALIZACION  
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO  
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- 7. Lugar de expedición del documento de identidad
  - 8. Tipo de documento
  - 9. Lugar de residencia
  - 10. Dirección
  - 11. Número de teléfono
  - 12. Fecha de cobro del premio, en formato DD/MM/AAAA
  - 13. Lugar de cobro del premio
- b) Eventos significativos
- i. Código de terminal de apuestas o elemento de SICEN (dependiendo de cuál inicia el evento)
  - ii. Fecha y hora de evento significativo, en formato DD/MM/AAAA hh:mm:ss
  - iii. Código del evento significativo
    - 1. Corte de comunicación entre el SICEN y la terminal de apuestas.
    - 2. Restablecimiento de comunicación entre el SICEN y la terminal de apuestas.
    - 3. Corte de comunicación entre el SICEN y el CDAJ.
    - 4. Restablecimiento de comunicación entre el SICEN y el CDAJ.
    - 5. Falla de impresora de la terminal de apuestas.
    - 6. Bloqueo de la terminal de apuestas.
    - 7. Reinicio o falla de una terminal de apuesta o cualquier componente del sistema.
    - 8. Corrupción en la memoria crítica de cualquier componente del sistema.
    - 9. Impresora vacía / bajo en papel.
    - 10. Impresora desconectada o con fallas.
    - 11. Saturación del búfer de la impresora.
    - 12. El restablecimiento y la falla de comunicación entre los componentes electrónicos sensibles del SICEN.
    - 13. Error o discrepancia de autenticación de programa.
    - 14. Registro de auditoría de firewall lleno.
    - 15. El acceso remoto no autorizado.
    - 16. Registro de auditoría de firewall vaciado.
    - 17. Alteración registro de evento significativo.
    - 18. Alteración registro información de lotería.
    - 19. Modificación directa en base de datos.
  - iv. Código descripción (campo auxiliar que será utilizado para los identificadores de auditoría u otros).

**CAPÍTULO IX  
DISPOSITIVOS DE ALEATORIEDAD  
Y GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS**

**Artículo 54°.- (CARACTERÍSTICAS GENERALES).**- Un generador de números aleatorios (RNG) debe ser utilizado en las terminales de apuestas que generan jugadas automáticamente y/o utilizado para la generación de los resultado de un sorteo electrónico.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

**Artículo 55°.- (PROCESO DE SELECCIÓN DE JUEGO).**- Un generador de números aleatorios deberá residir en un dispositivo de almacenamiento de programa fijado en el SICEN. Los números generados por el RNG se almacenarán en la memoria del SICEN y tendrán que ser capaces de ser usados para producir uno o más números aleatorios.

**Artículo 56°.- (RESULTADOS DISPONIBLES).**- Cada número válido, vendido para el juego de lotería electrónica tendrá que estar disponible para la selección aleatoria en el inicio de la apuesta de cada boleto y/o al inicio de la determinación de números ganadores cuando sea aplicable.

**Artículo 57°.- (NO CORRUPCIÓN POR EL EQUIPO ASOCIADO).**- Un SICEN deberá utilizar protocolos apropiados para proteger el generador de números aleatorios y el proceso de selección aleatoria de la influencia de sus equipos asociados que se puedan comunicar con él.

**Artículo 58°.- (INTEGRIDAD DEL GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS).**- El RNG y el proceso de selección al azar serán inmunes a las influencias externas del SICEN, incluyendo, pero no limitado a, la interferencia electromagnética, la interferencia electro-estática, y la interferencia de frecuencia de radio.

**Artículo 59°.- (ESPACIO DE TIEMPO).**- El periodo del espacio de tiempo del Generador de Números Aleatorios (RNG) electrónico, en conjunción con los métodos de aplicación de los resultados del RNG, debe ser lo suficientemente grande para asegurar que todos los números estén disponibles para la selección aleatoria.

**Artículo 60°.- (RANGO).**- El rango de valores producidos por el RNG debe ser suficientemente grande para proporcionar una adecuada precisión y flexibilidad cuando se escale y se mapee.

**Artículo 61°.- (REQUISITOS DE CICLADO/ACTIVIDAD EN EL INTERIOR DEL RNG).**- A fin de garantizar que los resultados del generador de números aleatorios no se puedan predecir, un ciclado/actividad interna adecuada debe ser implementada a una velocidad que no se pueda cronometrar. La velocidad del ciclado/actividad interna debe ser suficientemente al azar y por sí misma para impedir la predicción. El laboratorio de pruebas podrá reconocer que en algún momento durante el juego, que el RNG no pueda ser ciclado cuando las interrupciones sean suspendidas. El laboratorio de pruebas podrá reconocer esto, pero determinará que esta excepción se mantenga al mínimo.

**Artículo 62°.- (LOTERÍA DE SELECCIÓN AUTOMÁTICA).**- El proceso de selección de los números de las jugadas automáticas será al azar. Los números seleccionados deben ser aleatorios e impredecibles. Específicamente, deben ajustarse a los siguientes criterios:

- Distribución Uniforme: Cada número del conjunto de datos debe tener la misma probabilidad de ser seleccionado.
- Independencia Entre números seleccionados automáticamente: Los números seleccionados automáticamente no proporcionarán información de los números que serán seleccionados en un sorteo futuro.
- Todos los Números Disponibles: Todo el conjunto de números estará disponible en cada selección automática, incluyendo la primera selección después de seleccionar la semilla o las instancias del RNG.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

El cumplimiento de los criterios indicados en los incisos a), b) y c) anteriores se establecerán por:

- 1) Revisión del código fuente del generador de números aleatorios (RNG), desde la creación de instancias hasta el comando imprimir.
- 2) Pruebas estadísticas del resultado final del algoritmo del generador de números aleatorios, evaluadas con un nivel de confianza del 99%. La selección de las pruebas estadísticas y el total de los datos analizados deberán ser tales que las desviaciones significativas en los incisos a), b) y c) anteriores puedan ser detectadas con una frecuencia alta.

**Artículo 63°.- (LOTERÍA DE SORTEO ELECTRÓNICO)** El proceso de selección del número o números ganadores será al azar. Esto solamente se podrá lograr mediante el uso de un generador de números aleatorios si los números ganadores del sorteo son seleccionados electrónicamente. Los reglamentos de esta sección son aplicables a los SICEN donde se utilizará un generador de números aleatorios.

El uso de un generador de números aleatorios electrónico que resulta en la selección de los resultados del sorteo, en la cual la selección deberá:

- a) Ser estadísticamente independientes;
- b) Ser conformes con la distribución deseada al azar;
- c) Pasar varias pruebas estadísticas reconocidas; y
- d) Ser impredecible.

Los números seleccionados deben ser aleatorios e impredecibles. Específicamente, deben ajustarse a los siguientes criterios:

- a) Distribución Uniforme: Cada número del conjunto de datos debe tener la misma probabilidad de ser seleccionado.
- b) Independencia Entre Sorteos: Conocer los números seleccionados en un sorteo no proporcionará información de los números que serán seleccionados en un sorteo futuro.
- c) Todos los Números Disponibles: Todo el conjunto de números estará disponible en cada sorteo, incluyendo el primer sorteo después de seleccionar la semilla o las instancias del RNG.

El cumplimiento de los criterios indicados en los incisos a), b) y c) anteriores, se establecerán por:

- 1) Revisión del código fuente del generador de números aleatorios (RNG), desde la creación de instancias hasta el comando visualizar.
- 2) Pruebas estadísticas del resultado final del algoritmo del generador de números aleatorios, evaluadas con un nivel de confianza del 99%. La selección de las pruebas estadísticas y el total de los datos analizados deberán ser tales que las desviaciones significativas en los incisos a), b) y c) anteriores puedan ser detectadas con una frecuencia alta.

**Artículo 64°.- (LOTERÍA DE SORTEO CON BALOTERA/TOMBOLA)** - Las balotas o bolillas seleccionadas deben ser aleatorias e impredecibles. Específicamente, deben ajustarse a los siguientes criterios:





AUTORIDAD DE FISCALIZACION  
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO  
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEGAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- a) Balotas Idénticas: Las balotas deben ser de tamaño, material y masa uniforme, y del mismo fabricante, conforme a las tolerancias por el mismo fabricante.
- b) Distribución Uniforme: Cada balota del conjunto de bolillas debe tener la misma probabilidad de ser seleccionada.
- c) Independencia entre Sorteos: Conocer las balotas seleccionadas en un sorteo no proporcionará información de las balotas que serán seleccionadas en un sorteo futuro.

El cumplimiento de los criterios indicados en los incisos a), b) y c) anteriores, se establecerán por:

- 1) La precisión de las mediciones del diámetro y la masa de un conjunto representativo de balotas.
- 2) Pruebas estadísticas de la simulación de los datos del sorteo, recolectados de forma consistente con los requisitos de calibración y mantenimiento del fabricante, y simulando, dentro de lo razonable, un procedimiento de sorteo en vivo. Los datos serán evaluados con un nivel de confianza del 99%. La selección de las pruebas estadísticas y el total de los datos analizados deberán ser tales que las desviaciones de los incisos a), b) y c) anteriores puedan ser detectados con una frecuencia razonable.

Los RNG mecánicos utilizarán las leyes de la física para generar el resultado del juego. Todos los RNG mecánicos deben cumplir con los requisitos de este documento, con la excepción de los requisitos de los generadores de números aleatorios electrónicos. Inherente a su naturaleza física, los rendimientos de RNG mecánicos pueden deteriorarse con el tiempo. El fallo de un RNG mecánico podrá tener consecuencias graves para el sorteo ya que los sorteos pueden llegar a ser predecibles o no presentar una distribución justa. Adicionalmente, los RNG mecánicos deben cumplir las siguientes reglas:

- a) El laboratorio de prueba ensayará, a través de comunicaciones de PC, múltiples iteraciones para acumular suficientes datos para verificar la aleatoriedad. Además, el fabricante puede suministrar datos en vivo para ayudar con esta evaluación.
- b) Las piezas mecánicas deben ser construidas de materiales para evitar la descomposición de cualquier de los componente con el tiempo (por ejemplo, una balota no se desintegrará).
- c) Las características de los elementos físicos utilizados para elegir la selección no podrán ser modificadas.
- d) Nadie será capaz de interactuar físicamente o entrar en contacto físico o manipular el dispositivo físico que alberga el RNG mecánico.
- e) Alguna forma dinámicas/activas de pruebas de los resultados en tiempo real, se requiere en el software, de tal manera que el juego se desactiva cuando un fallo en el resultado de las pruebas sea detectado.
- f) El laboratorio y la AJ se reservan el derecho de requerir piezas de repuesto después de un periodo predeterminado de tiempo. Además, el dispositivo(s) puede requerir inspecciones periódicas para asegurar su integridad. Cada juego basado en un RNG mecánico se revisará caso por caso.







## CAPÍTULO X TERMINAL DE APUESTAS

**Artículo 65°.- (TERMINAL DE APUESTAS).**- Dispositivo que se encuentra en los diferentes puntos de venta a través del cual el jugador, realiza su apuesta para el juego de lotería electrónica, cuyas características técnicas son las siguientes:

- a) Pantalla táctil o con teclado independiente.
- b) Impresora térmica que soporte rollos estándares de papel.
- c) Lector para códigos de seguridad, enlazada mediante conexión remota al SICEN.
- d) Puerto de red.
- e) Puerto USB y/o serial.

Las Terminales de apuesta no deben tener hardware ni software que determine el resultado ganador de cualquier boleto electrónico o afecte otros boletos electrónicos dispensados desde el SICEN.

**Artículo 66°.- (MEMORIA CRÍTICA).**- La memoria crítica se utiliza para almacenar todos los datos que se consideran vitales para el funcionamiento continuo de la terminal de apuestas. La memoria crítica deberá mantenerse con el propósito de almacenar y conservar los datos críticos. Esto incluye, pero no está limitado a:

- a) Cuando no haya comunicación con el sistema, retener la información de todos los boletos vendidos, incluyendo, como mínimo, números sorteados y los códigos de validación.
- b) Los datos de configuración de la terminal de apuestas.
- c) La memoria crítica puede ser mantenida por cualquier componente(s) del SICEN.

**Artículo 67°.- (MANTENIMIENTO DE MEMORIA CRÍTICA).**- El almacenamiento de memoria crítica deberá ser mantenido por una metodología que identifique errores. Esta metodología puede incluir firmas de verificación, sumas de comprobación, sumas de comprobación parciales, copias múltiples, marcas de tiempo y/o el uso eficaz de los códigos de validez. La memoria crítica debe ser continuamente monitoreada por corrupción, y deberá detectar las fallas con un altísimo nivel de precisión.

**Artículo 68°.- (MEMORIA CRÍTICA IRRECUPERABLE).**- Una corrupción irrecuperable de la memoria crítica tendrá que producir un error. Una vez detectada la terminal de apuestas deberá cesar el funcionamiento y este evento significativo deberá ser enviado al CDAJ.

**Artículo 69°.- (REQUISITOS DE COPIA DE SEGURIDAD).**- La terminal de apuestas debe tener una herramienta para la copia de seguridad o archivo, que permite la recuperación de datos críticos en caso de que una falla ocurra.

**Artículo 70°.- (IDENTIFICACIÓN DE SOFTWARE).**- Todos los programas deberán contener información suficiente para identificar el software y nivel de revisión de información almacenada en las terminales de apuesta, que se pueden mostrar a través de una pantalla de visualización. El proceso utilizado en la identificación del software y nivel de revisión será evaluado y aprobado caso por caso por la empresa certificadora.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

**Artículo 71°.- (DETECCIÓN DE CORRUPCIÓN).**- Los programas de la terminal de apuestas deberán ser capaces de detectar la corrupción y hacer que el programa de la misma cese las operaciones hasta la corrección. Los mecanismos de verificación del programa serán evaluados caso por caso, y aprobados por el laboratorio de pruebas, basado en las prácticas de seguridad estándar de la industria.

**Artículo 72°.- (VERIFICACIÓN DE ACTUALIZACIÓN).**- Antes de iniciar el software actualizado, el mismo debe ser autenticado correctamente por la terminal de apuestas.

**Artículo 73°.- (IDENTIFICACIÓN DE LA TERMINAL DE APUESTAS).**- Una terminal de apuestas debe tener una placa de identificación fijada en el exterior de la misma por el fabricante, ésta no es removible sin dejar evidencia de manipulación, y ésta debe incluir la siguiente información:

- a) Fabricante.
- b) Número de serie único.
- c) Número de modelo de la terminal de apuestas.
- d) Fecha de fabricación.

**Artículo 74°.- (SEGURIDAD DE LA TERMINAL DE APUESTAS).**- La terminal de apuestas deberá cumplir con las siguientes condiciones de seguridad física:

- a) La terminal de apuestas debe ser lo suficientemente robusta para resistir entradas forzadas que podrían dejar atrás evidencia física de su intento de acceso, o dicho acceso cause un código de error que es desplegado y transmitido al SICEN y que impide la venta de boletos, y que no afecte las ventas subsecuentes o cualquier otra venta, premio o aspecto del juego.
- b) Las terminales de apuestas deben tener mecanismos de seguridad en sitio para proteger la integridad del juego.
- c) La terminal de apuestas deberá tener la capacidad de permitir una comprobación de integridad independiente del software de la terminal de apuesta por medio de una fuente externa y es necesario para todos los programas que puedan afectar la integridad de la lotería. Esto se debe lograr por medio de un dispositivo de autenticación de tercer partido, o permitiendo la remoción de medios de manera que pueda ser verificado externamente. Otros métodos deberán ser evaluados caso por caso. Esta verificación de integridad proporcionará un medio de verificación del software en los campos para identificar y validar el programa. El laboratorio de prueba, antes de la aprobación del dispositivo, deberá evaluar el método de comprobación de integridad. Si el programa de autenticación se encuentra en el software de la terminal de apuestas, el fabricante debe recibir la aprobación por escrito del laboratorio de pruebas antes de la implementación.

**Artículo 75°.- (FUNCIONES ADMINISTRATIVAS DE LA TERMINAL DE APUESTAS).**- Un SICEN debe tener una lista maestra de cada terminal de apuestas autorizada en operación, incluyendo, como mínimo, la siguiente información por cada entrada:





AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN  
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO  
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEGAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- a) Un código único de terminal de apuestas de identificación o identificador del hardware correspondiente (por ejemplo: Dirección MAC).
- b) Código del operador de lotería electrónica.
- c) Código del agente de venta.
- d) Los boletos emitidos para la venta, si es aplicable.

Si estos parámetros se pueden recuperar directamente de la terminal de apuestas, deben haber suficientes controles para asegurar la precisión de la información.

**Artículo 76°.- (VALIDACIÓN DE LA TERMINAL DE APUESTAS).**- Se recomienda que las terminales de apuestas sean validadas en intervalos de tiempo predefinidos con al menos un método de autenticación. Este intervalo de tiempo se puede configurar según los requisitos jurisdiccionales. El SICEN deberá tener la capacidad de desactivar remotamente la terminal de apuestas después de que el máximo número de intentos fallidos de validación sean alcanzados.

**Artículo 77°.- (CABLEADO DE LA TERMINAL DE APUESTAS).**- La terminal de apuestas deberá cumplir con las siguientes condiciones de cableado:

- a) La terminal de apuestas debe estar diseñada de manera que los cables de energía y datos dentro y fuera de la misma puedan ser dirigidos de manera que estos no sean accesibles al público en general.
- b) Los cables relacionados a la seguridad y cables que están dirigidos dentro del área lógica deben ser asegurados fijamente en el interior de la terminal de apuestas.
- c) La terminal de apuestas no debe verse afectada negativamente, excepto de restablecerse a causa de sobretensiones o desniveles de  $\pm 20\%$  de la alimentación de voltaje.

**Artículo 78°.- (FUNCIONALIDAD DE LA TERMINAL DE APUESTAS).**- La terminal de apuestas deberá:

- a) Permitir las siguientes opciones de elección de números al jugador:
  - i. Elegir los números que desea para apostar entre el rango de números ganadores posibles ofrecidos por el juego voluntariamente.
  - ii. Elegir la opción de jugada automática, donde el SICEN aleatoriamente seleccionará los números entre el rango de números ganadores posibles ofrecidos por el juego para el boleto usando un programa de software (RNG).
- b) Permitir introducir la opción de identificar cada conjunto de números elegidos y la apuesta relacionada deseada.
- c) Imprimir el boleto con el monto en bolivianos de las apuestas individuales de cada conjunto de números elegidos y la apuesta total de todos los conjuntos de números, y toda la información establecida en el presente reglamento.
- d) Enviar la información del juego de lotería al SICEN.

**Artículo 79°.- (COMUNICACIÓN SEGURA ENTRE LA TERMINAL DE APUESTAS Y EL SICEN).**- Las terminales de apuestas deberán cumplir las siguientes condiciones de comunicación:





AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN  
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO  
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEGAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- a) Incluir provisiones para la autenticación y encriptación del tráfico de datos entre la terminal de apuestas y el SICEN, mediante VPN.
- b) Las conexiones entre todos los componentes del SICEN deben ser mediante el uso de protocolos de comunicación seguros que están diseñados para prevenir acceso no autorizado o manipulación de datos.

**Artículo 80°.- (PÉRDIDA DE COMUNICACIÓN).**- La terminal de apuestas no puede seguir vendiendo boletos si no existe comunicación con el SICEN. Tras el restablecimiento de comunicación, el sistema requerirá que la terminal de apuestas vuelva a autenticarse con el/los equipos servidores. La pérdida de comunicación no afectará la integridad de la memoria crítica.

Todas las comunicaciones, incluyendo acceso remoto, deben pasar por lo menos un nivel de aplicación de cortafuego (firewall) aprobado y no deben tener una instalación que permita una ruta de red alternativa. Las rutas de red alternativas del equipo servidor que existan por motivos de redundancia también deberán pasar por lo menos un nivel de aplicación de firewall aprobado.

## CAPÍTULO XI REQUISITOS Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE LAS BALOTERAS Y BOLILLAS

**Artículo 81°.- (DE LAS BALOTERAS).**- La Balotera es un sistema automático de sorteo que funciona con un mecanismo neumático, que consta de un ánfora rectangular transparente, que realiza la mezcla de bolillas mediante el impulso proporcionado por un mecanismo de aire comprimido ubicado en la parte inferior de la misma. La Balotera deberá ser certificada por un laboratorio autorizado por la AJ y deberá cumplir con las siguientes características técnicas:

- a) Deberá tener un "tubo acrílico transparente" que permita visualizar los bolillos que son elegidos al azar para generar los números ganadores.
- b) Deberá tener, en ambos lados del ánfora, dos cavidades visibles capaces de almacenar el total de bolillas de acuerdo con el rango de números ganadores posibles ofrecidos por el juego. Deberá tener, en la parte superior, cavidades individuales que podrán almacenar las bolillas de los números ganadores de acuerdo con el plan de premios del juego.
- c) Deberá tener funciones controladas por un microprocesador que permita realizar ajustes necesarios conforme a las características del juego, es decir, cantidad de bolillas en juego y la extracción de bolillas ganadores.
- d) Deberá realizar el sorteo de forma totalmente automática, permitiendo programar el valor de sesenta (60) segundos para la mezcla inicial y de quince (15) a veinticinco (25) segundos de mezcla entre la selección de cada bolillo adicional como tiempo de mezclado de los bolillos además de la cantidad de bolillos ganadores a ser seleccionados.
- e) Deberá cumplir las especificaciones físicas detalladas por el fabricante:
  - Altura
  - Ancho
  - Profundidad
  - Altura de cámara mezcladora
  - Capacidad de anaquel de pre visualización de bolillas
  - Capacidad de bolillas ganadoras
  - Peso de la balotera





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- f) Deberá ser diseñada para asegurar la selección aleatoria y a prueba de manipulaciones.
- g) Deberá ser construida de materiales/substancias que no sean refractivas para evitar "puntos calientes" durante el sorteo.
- h) De construcción resistente, capaz de soportar condiciones rigurosas y funcionar correctamente.

**Artículo 82°.- (DE LAS BOLILLAS).**- Las bolillas o balotas utilizadas en el sorteo de juegos de lotería electrónica deben ser certificadas por el laboratorio autorizado verificando el cumplimiento de las especificaciones determinadas por el fabricante, tales como:

- a) Impresión: marcados de manera legible con numeración consecutiva de cada número ofrecido de acuerdo con el rango de números ganadores posibles del juego.
- b) Masa: De masa uniforme, la variación no debe superar 0,150 gramos entre bolillas.
- c) Diámetro: De diámetro uniforme.
- d) Material: Plástico o fibra de vidrio.
- e) Textura: Deberá asegurar una superficie homogénea.
- f) Fabricadas por el mismo fabricante de las baloteras.

## CAPÍTULO XII DEL BOLETO

**Artículo 83°.- (INFORMACIÓN DEL BOLETO).**- La información impresa en el boleto de lotería electrónica debe incluir mínimamente:

En el anverso:

- a) Nombre y logotipo del operador de lotería.
- b) Nombre y logotipo del Juego.
- c) Código único del boleto.
- d) Fecha y hora de emisión, en formato DD/MM/AAAA hh:mm:ss
- e) Código del establecimiento de venta.
- f) Código del agente de venta.
- g) Detalle de apuestas:
  - i. Número del Juego.
  - ii. Número de apuesta.
  - iii. Números seleccionados por el jugador por cada apuesta (conjunto de los números elegidos por el jugador).
  - iv. Precio de la apuesta individual.
- h) Total del precio apostado.
- i) Código de Validación (Impresa en código de barras COD ANSI/GS1-128 o ambos).
- j) Valor monetario del primer premio a ser sorteado (monto aproximado), basado en el porcentaje de distribución que le corresponde que es determinado del 50% de las ventas brutas, más los premios no ganados y los remanentes, cuando existan.
- k) Fecha y hora de la realización del sorteo, en formato DD/MM/AAAA hh:mm:ss.
- l) Logotipo de la AJ y la leyenda: "Esta actividad es fiscalizada y controlada por la Autoridad de Juegos".





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

En el Reverso:

- a) Las reglas del juego.
- b) El plan de premios.
- c) Prohibiciones del juego (restricciones para la venta).
- d) Condiciones de seguridad del boleto.
- e) Área para el nombre y apellidos del jugador, documento de identidad, firma, lugar de residencia, dirección y número de teléfono.
- f) La leyenda: "EL JUEGO EN EXCESO OCASIONA LA ENFERMEDAD DE LA LUDOPATÍA, CUIDE SU SALUD, SU DINERO Y SU FAMILIA".

**Artículo 84°.- (MATERIAL, DISEÑO Y SEGURIDAD DEL BOLETO).**- El boleto deberá contemplar las características de material, diseño y seguridad siguientes:

- a) Un boleto incorporará características de diseño y construcción que proporcionarán seguridad frente a posibles riesgos.
- b) Todos los componentes de un boleto, incluyendo la tinta, sobre-impresión, código de barras y logos, deben proporcionar resistencia al medioambiente en altas y bajas temperaturas, así como condiciones de alta humedad. Cuando ocurran daños por la exposición al medioambiente, los daños no deben ser reversibles, o permitir que el boleto sea vuelto a una condición asemejando un boleto no alterado.
- c) No debe ser posible detectar o recoger boletos ganadores mediante las variaciones en el surtido de papel, densidad, impresión, o colores de cualquier información del boleto antes de que se realice el sorteo.
- d) El tiempo de vida de la tinta o cualquier boleto debe ser calificado como mínimo de dos (2) años a partir de la fecha de impresión.
- e) Todos los boletos deben ser fabricados en un tipo de papel de alto grado de calidad y aceptables para el medioambiente.

### CAPÍTULO XIII DE LAS OBLIGACIONES DEL OPERADOR DE LOTERÍA CON LICENCIA DE OPERACIONES RELATIVAS A LA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO DE LOTERÍA ELECTRÓNICA

**Artículo 85°.- (OBLIGACIONES RELATIVAS A LA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO DE LOTERÍA ELECTRÓNICA).**- Previamente a la implementación del conjunto de elementos de juego de lotería electrónica, el operador debe presentar ante la AJ, la siguiente documentación e información:

- a) Proyecto de implementación de acuerdo a lo establecido en la Resolución Regulatoria N° 01-00001-13 de 5 de abril de 2013 y la presente Resolución Regulatoria, considerando lo siguiente: Nombre del juego (denominación asignada por el operador), Descripción y características del juego, probabilidades del juego, categorías o plan de premios, porcentaje de distribución de premios del cincuenta por ciento (50%) de las ventas brutas, infraestructura tecnológica, manuales y procedimientos internos y otros.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- b) Documento mediante el cual se acredite la relación contractual con la persona jurídica que llevará a cabo la implementación de los elementos del juego de lotería electrónica:
  - i. El SICEN.
  - ii. Balotera y Balotas.
  - iii. Terminales de apuesta.
- c) Lista de ubicación establecimientos de venta, agentes de venta y terminales de apuesta.
- d) Lista de agentes de venta autorizados para el pago del premio.
- e) Manuales y procedimientos establecidos en la presente Resolución Regulatoria.
- f) Número de registro de cada uno de elementos de juego de lotería electrónica.
- g) Licencia de uso de software del SICEN emitida por el fabricante.

De forma previa a la otorgación del Certificado de Autorización de Inicio de Operaciones, la AJ realizará la inspección y control, a este propósito requerirá formalmente información necesaria, para desarrollar la verificación de la infraestructura tecnológica y del conjunto de elementos de juego de lotería electrónica.

Asimismo, la AJ realizará las acciones de fiscalización, inspección y control respecto a la implementación y funcionamiento del conjunto de los elementos de juego de lotería electrónica.

**Artículo 86°.- (OBLIGACIONES RELATIVAS AL SICEN).**- El SICEN instalado en la oficina central del operador de lotería, deberá tener una disponibilidad asegurada de servicio y operaciones durante las veinticuatro (24) horas de los trescientos sesenta y cinco (365) días de año.

**Artículo 87°.- (IMPEDIMENTOS).**- Los operadores de lotería están impedidos de fabricar y solicitar la autorización y registro de cualquier elemento de juego de lotería electrónica. Asimismo, están impedidos de implementar, instalar u operar elementos no certificados.

### TÍTULO III EMPRESAS FABRICANTES, REGISTRO DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO, REPORTE DE VENTAS Y EMPRESAS CERTIFICADORAS

#### CAPÍTULO I REGISTRO DE FABRICANTES AUTORIZADOS

**Artículo 88°.- (FABRICANTE).**- Es la empresa nacional o extranjera que fabrica el sistema de juegos de lotería electrónica (SICEN), baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados.

**Artículo 89°.- (FABRICANTE AUTORIZADO).**- Es la empresa fabricante autorizada por la AJ, para comercializar en el Estado Plurinacional de Bolivia el sistema de juegos de lotería electrónica, baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados con certificado de cumplimiento expedido por una empresa certificadora autorizada a operadores de lotería.

**Artículo 90°.- (REQUISITOS PARA EMPRESAS FABRICANTES).**- Las personas jurídicas que soliciten ser Empresas Fabricantes Autorizadas, deberán presentar a la AJ, una solicitud acompañando la siguiente información y documentación en original o copia legalizada:





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

## I. Documentación legal:

- a) Razón social y domicilio.
- b) Carnet de Identidad del país de origen y/o Pasaporte del representante legal.
- c) Testimonio de la Escritura Pública de constitución de sociedad o documento equivalente.
- d) Relación de socios o accionistas, consejo directivo, directores, gerentes y principales profesionales, indicando nombre completo y copia de su Pasaporte o documento de identidad oficial del país donde residen.
- e) Experiencia profesional acreditada en la fabricación de sistemas de juego de lotería electrónica (SICEN), baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados: de la empresa, socios o accionistas, consejo directivo, directores, gerentes y principales profesionales, según corresponda.
- f) Contratos suscritos con alguna jurisdicción extranjera o autorizaciones otorgadas por alguna autoridad extranjera que regula la actividad de juegos de lotería, con una antigüedad mayor de cinco (5) años.
- g) Capacidad tecnológica, medios técnicos e infraestructura que serán empleados para el desarrollo de su actividad, así como las direcciones de los talleres, laboratorios u oficinas con que cuenta.
- h) Declaración Jurada ante un Notario de Fe Pública en el lugar de su residencia indicando que no son accionistas o funcionarios de empresas de juegos de azar, sorteos y lotería que operan en Bolivia, con excepción de la relación comercial generada. Esta Declaración tiene que ser presentada por la propia empresa interesada así como por sus socios o accionistas, consejo directivo, directores, gerentes y principales profesionales. Se entiende por principales profesionales a todos aquellos que la empresa los ha asignado o que los incluya en la lista de personas que participarán como personal técnico.
- i) Certificado de Cumplimiento del sistema de juegos de lotería electrónica, baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados, expedido por una empresa certificadora autorizada, que considere los aspectos establecidos en la presente Resolución Regulatoria.
- j) La empresa internacional deberá suscribir un documento en el que establezca que sujetará sus actuaciones a las normas y disposiciones legales del Estado Plurinacional de Bolivia, como también deberá cumplir y hacer cumplir las normas que regulan la actividad de juegos de lotería, azar, y sorteos emitidas por la AJ, para efectos de este requisito la empresa extranjera deberá constituir domicilio procesal en territorio nacional y designar un representante legal para responder por sus actuaciones.



La empresa internacional tendrá un plazo máximo de nueve (9) meses, a partir de la autorización, para constituir una sociedad o sucursal en Bolivia, conforme a las normas legales vigentes.

## II. Información y Documentación Técnica:

- a) Documentación e información que consigne el nombre comercial del sistema de juegos de lotería electrónica (SICEN), baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados a instalarse, indicando las funciones que estas cumplen, en lo que corresponda.







ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- b) Documentación impresa y en formato electrónico en la que se describa las características técnicas de funcionamiento y mantenimiento de cada elemento del juego de lotería electrónica y del funcionamiento de toda la arquitectura e infraestructura tecnológica involucrada.
- c) Fotocopia legalizada del Registro de propiedad intelectual del Sistema o su equivalente.

**Artículo 91°.- (RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA DE AUTORIZACIÓN).**-Cumplidos los requisitos del Artículo precedente y previa revisión y evaluación de estos, la AJ emitirá la Resolución Administrativa que la acredite como Empresa Fabricante Autorizada, incorporándose en el registro correspondiente.

**Artículo 92°.- (PROHIBICIONES DEL FABRICANTE).**- Se encuentra totalmente prohibido que el fabricante tenga alguna participación accionaria directa o indirectamente con:

- a. Operadores de juegos de azar y sorteos.
- b. Empresas certificadoras.
- c. Cualquier otra empresa que se dedique a la explotación del juego de azar.

Dentro del Estado Plurinacional de Bolivia; ésta prohibición también alcanza a:

- a. Socios,
- b. Directores,
- c. Gerentes,
- d. Síndicos,
- e. Empleados, y
- f. Apoderados.

En caso de comprobarse el incumplimiento de esta prohibición se procederá a revocar la autorización y registro, así como el retiro del mismo en todo el territorio nacional.

**Artículo 93°.- (OBLIGACIONES DEL FABRICANTE).**- Son obligaciones de las Empresas Fabricantes Autorizadas las siguientes:

- a) Solicitar la certificación del sistema de juegos de lotería electrónica (SICEN), baloteras, balotas, terminales de apuesta y otros elementos relacionados, cumpliendo los requisitos, ante una Empresa Certificadora Autorizada por la AJ.
- b) Asumir el costo de las Fase I y II del proceso de certificación del sistema de juego de lotería electrónica (SICEN), baloteras, balotas, terminales de apuesta y otros elementos relacionados establecido en el Artículo 107 de la presente Resolución Regulatoria.
- c) Solicitar el registro de los certificados de cumplimiento del sistema de juego de lotería electrónica (SICEN), baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados.
- d) Informar a la AJ de la venta del sistema de juego de lotería electrónica (SICEN), baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados, realizada a operadores de lotería autorizados.
- e) Capacitar al regulador sobre las características técnicas de los medios de juego.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

**Artículo 94°.- (CONTROL Y REGISTRO DE EMPRESAS FABRICANTES AUTORIZADAS).**- La AJ llevará un Registro de Empresas Fabricantes Autorizadas, el mismo que será actualizado y publicado para conocimiento de los operadores de lotería.

**Artículo 95°.- (REGISTRO DE DISTRIBUIDORES DEL FABRICANTE).**- I. La Empresa Fabricante Autorizada que comercialice el sistema de juego de lotería electrónica (SICEN), baloterías, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados a través de distribuidores o representantes autorizados de la fábrica, deberá solicitar su registro y autorización ante la AJ remitiendo la siguiente información:

- 1) Nombre o Razón Social.
- 2) Número de Identificación Tributaria.
- 3) Domicilio Fiscal.
- 4) Nombre del representante legal.
- 5) Número de la Cedula de Identidad del representante legal o su equivalente.

II. Los Distribuidores del Fabricante, para ser acreditados y cumplir sus responsabilidades, deberán proceder de acuerdo a lo establecido en el Título IV, Capítulos III y IV de la Resolución Regulatoria N° 01-00001-13 de 5 abril de 2013.

**Artículo 96°.- (MODIFICACIÓN, CAMBIOS Y MEJORAS).**- La AJ cuando constate irregularidades, incongruencias o contradicciones de funcionamiento del sistema de juego lotería electrónica (SICEN), baloterías, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados, certificados, procederá a verificar éstos a través de una empresa certificadora autorizada.

Constatadas las irregularidades, incongruencias o contradicciones la empresa fabricante autorizada deberá realizar las modificaciones, cambios y mejoras debidamente certificadas, procediendo a reemplazar en el mercado y a los operadores de lotería, donde estuvieren operando. El costo de todo este proceso deberá ser asumido por el fabricante.

## CAPÍTULO II REGISTRO DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO

**Artículo 97°.- (REGISTRO DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO).**- La Empresa Fabricante Autorizada deberá solicitar a la AJ, el registro del certificado de cumplimiento del sistema de juego de lotería electrónica (SICEN), baloterías, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados, certificados para la jurisdicción del Estado Plurinacional de Bolivia, previamente a su comercialización.

**Artículo 98°.- (REQUISITOS PARA EL REGISTRO DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO).**- Las Empresas Fabricantes Autorizadas, deberán solicitar a la AJ el registro del certificado de cumplimiento y del sistema de juego de lotería electrónica (SICEN), baloterías, balotas, terminales de apuesta, y otros relacionados, certificados por una empresa certificadora autorizada acompañando la siguiente información y documentación:

1. **REGISTRO DE BALOTERAS, BALOTAS, TERMINALES DE APUESTAS Y OTROS RELACIONADOS AL JUEGO DE LOTERÍA ELECTRÓNICA:**





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

Para solicitar la autorización y registro de los modelos de baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados, el fabricante deberá presentar ante la AJ una solicitud acompañando lo siguiente:

- a) Indicación del nombre comercial y el código que identifica el modelo, así como el nombre del fabricante, nacionalidad del fabricante y el número de registro otorgado por la AJ;
- b) Indicación de dimensiones;
- c) Series de identificación;
- d) Fotografías nítidas y en color de las baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados al juego;
- e) Documentación en la que se describa las características técnicas, de funcionamiento y de mantenimiento de las baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos;
- f) Una copia del manual de operación;
- g) Certificado de cumplimiento expedido por una Empresa Certificadora Autorizada por la AJ; y
- h) Realizar una explicación y demostración a la AJ antes de la presentación de la solicitud de registro o dentro de sesenta (60) días laborables después de la presentación de la misma.

## 2. REGISTRO DEL PROGRAMA DE JUEGO DE LOTERÍA ELECTRÓNICA (SICEN):

Para solicitar la Autorización y Registro del sistema de juego de lotería electrónica (SICEN), el fabricante deberá presentar a la AJ una solicitud acompañando lo siguiente:

- a) Nombre del SICEN;
- b) Nombre comercial del sistema;
- c) Fecha de compilación;
- d) Versión del sistema;
- e) Documentación donde se incluya las huellas digitales de cada programa de juego;
- f) Descripción de la funcionalidad del programa;
- g) Manual del usuario;
- h) Prototipo del sistema de juego de lotería electrónica;
- i) Certificado de cumplimiento expedido por una Empresa Certificadora Autorizada por la AJ;
- j) Realizar una explicación y demostración del sistema de juego de lotería electrónica a la AJ antes de la presentación de la solicitud de registro o dentro de sesenta (60) días laborables después de la presentación de la misma.

**Artículo 99º.- (RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA DE REGISTRO).**- Cumplidos los requisitos del Artículo precedente y previa revisión y evaluación, la AJ emitirá Resolución Administrativa de Registro del Certificado de Cumplimiento, la misma que será publicada en la página web de la AJ para conocimiento del fabricante y operadores de lotería.

Para las baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados al juego, la resolución indicará: el nombre y número de registro del fabricante otorgado por la AJ, número del certificado de cumplimiento, código de identificación del modelo, el nombre comercial del modelo, el nombre del fabricante, características y el número de registro asignado por la AJ.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

Para los programas de juego, la resolución indicará: nombre y número de registro del fabricante otorgado por la AJ, número del certificado de cumplimiento, código de identificación del programa de juego, Versión del software del sistema de juego electrónico (SICEN), fecha de compilación, el nombre comercial, y el número de registro asignado por la AJ.

**Artículo 100°.- (CONTROL Y REGISTRO DE CERTIFICADOS DE CUMPLIMIENTO).**- La AJ llevará un Registro de los Certificados de Cumplimiento; mismos que serán actualizados y publicados en el sitio web de la AJ para conocimiento de los fabricantes y operadores de lotería.

**Artículo 101°.- (EFECTOS DE LA INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO).**- Los elementos del juego de lotería electrónica, autorizados y registrados, podrán ser instalados e implementados por los operadores de lotería con licencia de operaciones. La autorización y registro no garantiza el correcto funcionamiento de estos elementos, tampoco implica atenuante en la responsabilidad legal del operador por situaciones de alteración o modificación de los mismos, siendo de responsabilidad del operador de lotería velar por la correcta implementación y operación de cada elemento.

**Artículo 102°.- (CANCELACIÓN DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO).**- La AJ cancelará el Certificado de Cumplimiento mediante Resolución Administrativa de los elementos del juego de lotería electrónica, según corresponda, cuando presenten fallas irregularidades, incongruencias o incumplan las especificaciones técnicas establecidas en la presente Resolución Regulatoria.

La cancelación inhabilita el uso de los elementos del juego de lotería electrónica, según corresponda, así como al fabricante a ofertar sus productos.

La Resolución Administrativa que establezca la cancelación del Certificado de Cumplimiento, fijará las responsabilidades del fabricante y operador de lotería a ser aplicadas de forma inmediata.

El Fabricante, podrá realizar las modificaciones y mejoras de los elementos del juego de lotería electrónica, para solicitar a una empresa certificadora autorizada por la AJ, efectúe las pruebas de laboratorio a efecto de obtener el certificado de cumplimiento y proceder al registro del mismo en la AJ de acuerdo a lo establecido en la presente Resolución Regulatoria.

### CAPÍTULO III

#### REPORTE DE VENTAS DEL SISTEMA DE JUEGO DE LOTERÍA ELECTRÓNICA (SICEN), BALOTERAS, BALOTAS, TERMINALES DE APUESTA

**Artículo 103°.- (REPORTE DE VENTAS DEL FABRICANTE AUTORIZADO).**- Las Empresas Fabricantes Autorizadas tienen la obligación de informar a la AJ la venta del sistema de juego de lotería electrónica (SICEN), baloterías, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados, realizado a operadores de lotería con licencia de operaciones, detallando mínimamente la siguiente información:

**a) Venta del Sistema de juego de lotería electrónica (SICEN):**

- a. Razón Social del Operador;
- b. Número o código del certificado de cumplimiento;





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- c. Nombre del sistema;
- d. Nombre comercial del sistema;
- e. Descripción resumida del sistema;
- f. Fecha de compilación;
- g. Versión del sistema;
- h. Factura de origen o factura de venta.

**b) Venta de baloteras, bolillas, terminales de apuesta y otros relacionados al juego de lotería electrónica:**

- a. Razón Social del Operador;
- b. Número o código del certificado de cumplimiento;
- c. Cantidad y detalle de baloteras, bolillas, terminales de apuesta y otros;
- d. Series de identificación, cuando corresponda;
- e. Nombre comercial y modelo;
- f. Descripción resumida de los elementos;
- g. Fecha de fabricación;
- h. Factura de origen o factura de venta.

**Artículo 104°.- (REPORTE DE VENTAS DEL DISTRIBUIDOR AUTORIZADO).-** El Distribuidor Autorizado tiene la obligación de informar a la AJ la venta del sistema de juego de lotería electrónica (SICEN), baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros relacionados, realizado a operadores de lotería con licencia de operaciones, detallando mínimamente la siguiente información:

**a) Venta del Sistema de juego de lotería electrónica (SICEN):**

- a. Razón Social del Operador;
- b. Número o código del certificado de cumplimiento;
- c. Nombre del sistema;
- d. Nombre comercial del sistema;
- e. Descripción resumida del sistema;
- f. Fecha de compilación;
- g. Versión del sistema;
- h. Factura de origen o factura de venta.

**b) Venta de baloteras, bolillas, terminales de apuesta y otros relacionados al juego de lotería electrónica:**

- a. Razón Social del Operador;
- b. Número o código del certificado de cumplimiento;
- c. Cantidad y detalle de baloteras, bolillas, terminales de apuesta y otros;
- d. Series de identificación, cuando corresponda;
- e. Nombre comercial y modelo;
- f. Descripción resumida de los elementos;





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- g. Fecha de fabricación;
- h. Factura de origen o factura de venta.

**Artículo 105°.- (REMISIÓN DE INFORMACIÓN DE VENTAS).**- La AJ remitirá la información de las Ventas de sistema de juego de lotería electrónica (SICEN), baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros relacionados, realizadas por los Fabricantes o Distribuidores Autorizados, a la Aduana Nacional de Bolivia y al Servicio de Impuestos Nacionales a efecto de que dichas instituciones ejerzan sus facultades dentro del ámbito de sus competencias.

#### **CAPÍTULO IV PROCESO DE CERTIFICACIÓN Y DE LAS EMPRESAS CERTIFICADORAS**

**Artículo 106°.- (CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO).**- El SICEN deberá contar con el certificado de cumplimiento, que garantice la transparencia, confiabilidad, integridad y exactitud de sus transacciones, emitido por una empresa certificadora autorizada por la AJ. El costo de certificación de las fases I y II, establecidos en el Artículo 107 de la presente Resolución Regulatoria, deberá ser asumido por el fabricante del SICEN y las baloteras, balotas, terminales de apuesta, y otros elementos relacionados.

**Artículo 107°.- (PRUEBAS DE LABORATORIO).**- La empresa certificadora autorizada por la AJ, deberá realizar las pruebas de laboratorio considerando:

- a) La funcionalidad, confiabilidad, exactitud e integridad del SICEN en conjunto con la terminal de apuestas en el ambiente del laboratorio, así como el envío de la información al CDAJ.
- b) Las características técnicas y funcionalidad de las baloteras y bolillas.
- c) Otros que la empresa certificadora acreditada considere necesario.

Para la implementación de un SICEN se considera que existirán dos (2) fases de pruebas a ser realizadas por una empresa certificadora autorizada por la AJ. El costo de las dos (2) fases de pruebas será responsabilidad del fabricante del SICEN (sistema de juegos de lotería electrónica), baloteras, balotas, terminales de apuesta y otros relacionados al juego.

Fases de Ensayos:

**Fase I.** Los ensayos iniciales de laboratorio, donde el laboratorio pone a prueba la integridad del sistema en conjunción con una terminal de apuesta de Venta de boletos de lotería en el entorno de laboratorio con el equipo ensamblado; emitiendo el certificado de cumplimiento.

**Fase II.** Ensayos en el campo después de la instalación inicial del sistema para asegurar la configuración adecuada de las aplicaciones de seguridad. Esto puede incluir, pero no se limita a la realización de simulaciones de eventos con y sin desafíos de las operaciones del sistema, poniendo a prueba la estabilidad del SICEN con cargas máximas anticipadas, la verificación de los controles internos y otras pruebas que considere necesario la empresa certificadora autorizada.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

La presente Resolución Regulatoria regirá los requisitos de los elementos del juego de lotería electrónica necesarios para lograr una certificación tipo Fase I. Así como, los requisitos de la conectividad, comunicación y envío de datos al CDAJ.

**Artículo 108°.- (CONTENIDO DEL CERTIFICADO DE CUMPLIMIENTO).-** El contenido del certificado de cumplimiento, una vez realizadas las pruebas de laboratorio por la empresa certificadora autorizada por la AJ, establecidos en el artículo anterior, deberá ser emitido a la AJ y al fabricante en el formato del Anexo B de la presente Resolución Regulatoria.

**Artículo 109°.- (EMPRESAS CERTIFICADORAS ACREDITADAS).-** I. Las empresas certificadoras autorizadas por la AJ, se encuentran habilitadas para realizar las pruebas de laboratorio y emitir los certificados de cumplimiento del conjunto de elementos del juego de lotería electrónica.

II. Las empresas para ser acreditadas como Empresas Certificadoras Autorizadas deberán cumplir y proceder de acuerdo a lo establecido en la Resolución Regulatoria vigente para el efecto.

**Artículo 110°.- (PROHIBICIONES).-** Las empresas certificadoras autorizadas están prohibidas de:

- Otorgar certificados de cumplimiento del conjunto de elementos del juego de lotería electrónica, que no cumplan las exigencias técnicas señaladas en la presente Resolución Regulatoria.
- Asignar, encomendar, delegar o subcontratar, bajo alguna modalidad y/o circunstancia a terceros, la realización total o parcial de las pruebas y/o ensayos requeridos para certificar el cumplimiento de los estándares técnicos mínimos exigidos para el conjunto de elementos del juego de lotería electrónica.
- Permitir, facilitar o favorecer la participación en las labores de certificación, a personas que no se encuentren en la relación de personal técnico encargado de efectuar los exámenes y evaluaciones de la empresa certificadora autorizada.
- Las empresas certificadoras autorizadas, sus socios, directores, gerentes, apoderados o cualquier persona con funciones ejecutivas en la organización, están impedidos de participar en el accionario de las empresas fabricantes de elementos de lotería electrónica, comercializar, instalar y operar un SICEN.

**Artículo 111°.- (OBLIGACIÓN DE LAS EMPRESAS CERTIFICADORAS).-** Las empresas certificadoras deben cumplir con las siguientes obligaciones:

- Realizar los exámenes técnicos a los elementos del juego de lotería electrónica, con el objeto de certificar el cumplimiento de las condiciones y exigencias técnicas establecidas en la presente Resolución Regulatoria.
- Expedir el certificado de cumplimiento de los elementos del juego de lotería electrónica, luego de haber verificado que cumplen las condiciones técnicas establecidas en la presente Resolución Regulatoria.
- Remitir a la AJ, el certificado de cumplimiento original, en un plazo máximo de diez (10) días hábiles, posterior a la conclusión de las pruebas tipo Fase I, especificadas en el presente reglamento, incluyendo el detalle de los resultados de los exámenes antes





AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN  
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO  
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEGAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

mencionados, con la información requerida indicada en el formato del certificado de cumplimiento del Anexo B de la presente Resolución Regulatoria.

- d) Remitir a la AJ dentro de los diez (10) primeros días de cada mes, un informe respecto a todos aquellos elementos del juego de lotería electrónica que hayan evaluado durante el mes anterior y que no cumplan con las condiciones técnicas establecidas en la presente Resolución Regulatoria, indicando en forma clara y precisa los defectos u omisiones encontradas y los requisitos que incumplen. Alternativamente la empresa certificadora podrá brindar acceso a esta información vía web.
- e) Llevar un registro permanente de los exámenes y/o pruebas técnicas efectuadas a los elementos del juego de lotería electrónica, así como los informes, condiciones y certificaciones que emitan.
- f) Adoptar las medidas adecuadas para garantizar en todos los niveles de su organización, la confidencialidad de la información obtenida durante el desempeño de sus actividades y la salvaguarda de las mismas.
- g) Brindar todas las facilidades al personal acreditado de la AJ para la fiscalización y control de las actividades de certificación de los elementos del juego de lotería electrónica en la empresa certificadora.
- h) Cumplir con las obligaciones derivadas de la legislación nacional, normativa conexas, Resoluciones Regulatorias de la AJ y documentos que suscriban las empresas certificadoras internacionales con la AJ.

#### DISPOSICIÓN TRANSITORIA

**ÚNICA.-** Los operadores de lotería con licencia de operaciones otorgada por la AJ, podrán implementar juegos de lotería electrónica cumpliendo la presente Resolución Regulatoria y la Resolución Regulatoria N° 01-00001-13 de 05 de abril de 2013.

#### DISPOSICIÓN FINAL

**ÚNICA.-** La presente Resolución Regulatoria entrará en vigencia a partir de su publicación en un periódico de circulación nacional, en cumplimiento a lo dispuesto por la Ley N° 2341.

Regístrese, publíquese y cúmplase.



MCM  
IAZ  
WHM  
cc.: DE  
DNJ  
DNF  
UAI

Fs. Cincuenta y cuatro (54)

*V. Mario Gazón Morales*  
DIRECTOR EJECUTIVO  
AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN Y  
CONTROL SOCIAL DEL JUEGO-AJ



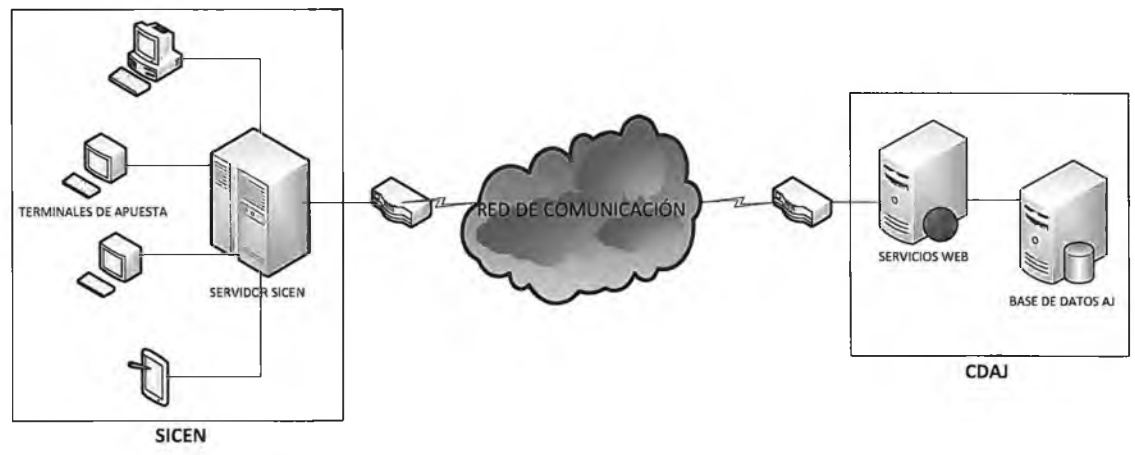


## ANEXO A

### ENVÍO DE INFORMACIÓN DESDE LOS SISTEMAS CENTRALES DE JUEGOS DE LOTERÍA ELECTRÓNICA – SICEN AL CDAJ

#### I. RED DE COMUNICACIÓN

Cada Operador de Lotería deberá solicitar una red de comunicación, tipo VPN, y la ruta de acceso a los servicios web de la AJ de manera formal y escrita. La AJ entregará los parámetros de configuración del túnel, la ruta de servicios web de lotería y las credenciales necesarias para el uso de los mencionados servicios web.



Para pruebas iniciales y de desarrollo de sistemas SICEN, los fabricantes o empresas certificadoras autorizadas deberán solicitar de manera escrita o formal los accesos a los servicios web de prueba de la AJ incluyendo en la misma una IP fija para la creación del túnel con la AJ.

La AJ enviará las credenciales necesarias, configuraciones de túnel y la descripción de un esquema de prueba sobre el cual el fabricante podrá realizar las adecuaciones y pruebas suficientes para la implementación de su sistema SICEN.

La AJ coordinará con cada fabricante (o empresas certificadoras autorizadas) vía correo electrónico todo lo relacionado a: configuraciones, errores y otros que necesiten aclaraciones y soporte en línea.

#### II. SERVICIOS WEB PUBLICADOS

La ruta proporcionada por la AJ contendrá un grupo de servicios que se detallan a continuación:

##### 1. Registrar Boleto

Servicio que permite el registro de una transacción de apuesta.





## DATOS DE ENTRADA

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres.  Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContraseña	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	String	Longitud máxima 20 caracteres.  Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería.	Int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodAgente	Código del agente de venta.	String	Debe ser código de agente válido del operador. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodTerminal	Código de la terminal de apuesta.	String	Debe ser código de terminal válido del operador. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodUsuario	Código del usuario que registró el boleto.	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodBoleto	Código de boleto único.	String	Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", ".".  Debe ser diferente de vacío y nulo. Longitud máxima 20 caracteres.
pFechaEmision	Fecha y hora de emisión del boleto.	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pApuesta	Clase que contiene un listado de apuestas asociadas al boleto.	DTODetalleApuesta	Debe ser diferente de nulo.
pPrecioTotal	Precio total por concepto de apuestas en el boleto.	Long	Debe ser diferente de vacío y nulo.  Deben ser números que no tengan parte decimal y sin separadores de unidades de mil.
pCodValidacionSICEN	Código de validación generado por el SICEN.	String	Debe ser diferente de vacío y nulo.  La longitud máxima debe ser de 20 caracteres.  Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", ".".
pFechaSorteo	Fecha de realización del sorteo.	DateTime	Debe ser diferente de vacío y nulo.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

			Debe poseer el formato (DD/MM/YYYY).
--	--	--	--------------------------------------

La Clase DTODetalleApuesta se especifica en la siguiente tabla:

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pNumJuego	Número de juego o sorteo para la apuesta.	String	Debe ser diferente de nulo. Debe poseer caracteres válidos diferentes de: " ", "\", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",
pNumSeleccionados	Números seleccionados de apuesta.	string	Debe contener la cantidad de números aprobados para el juego separados por pipe " ". (Ejemplo caso de 3 números: "25 2 125").
pPrecioIndividual	Costo de la apuesta	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo.  El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.

#### DATOS DE SALIDA

Nombre	Descripción	Tipo Elemento
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	Bool
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores en el registro de un boleto.	DTOErrores

La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	Int	
descripcionError	Descripción del error generado.	String	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

## 2. Anular Boleto

Servicio que permite la anulación en el CDAJ de un boleto anulado en el SICEN.

#### DATOS DE ENTRADA

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	String	Longitud máxima 20 caracteres.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

			Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContrasenia	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	String	Longitud máxima 20 caracteres.  Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería.	Int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodAgente	Código del agente de venta.	String	Debe ser código de agente válido del operador. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodTerminal	Código de la terminal de apuesta.	String	Debe ser código de terminal válido del operador. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodUsuario	Código del usuario que anuló el boleto.	String	Debe poseer caracteres válidos. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodBoleto	Código de boleto único que será anulado.	string	Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " " , ' ' , % , & , \$ , # , ( ) , ¿ ? , ¡ , = .  Debe ser diferente de vacío y nulo. Longitud máxima 20 caracteres.
pCodValidacionSICEN	Código de validación generado por el SICEN que debe ser anulado.	String	Debe ser diferente de vacío y nulo.  La longitud máxima debe der de 20 caracteres.  Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " " , ' ' , % , & , \$ , # , ( ) , ¿ ? , ¡ , = .
pFechaAnulacion	Fecha en la cual se realizó la anulación de la boleta en el SICEN	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.

**DATOS DE SALIDA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	Bool
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores en la anulación de un boleto.	DTOErrores

La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
--------	-------------	---------------	--------------





codigoError	Código del error generado.	Int	
descripcionError	Descripción del error generado.	String	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

### 3. Registrar Evento Significativo

Servicio que permite el registro de eventos significativos producidos en el SICEN, terminales de apuesta u otros (Firewall, routers, etc.).

#### DATOS DE ENTRADA

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContrasenia	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería.	int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodComponente	Código de identificación del elemento o componente que generó el evento significativo (terminal de apuesta, SICEN, Firewall, otros)	string	Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 20 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",
pCodEvento	Código del evento significativo detallado en el Artículo 53° de la presente resolución regulatoria	int	Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodDescripcion	Campo auxiliar que registrará identificadores de logs de auditoría cuando el evento significativo esté relacionado.	long	Debe ser diferente de vacío y nulo. Debe ser utilizado cuando los códigos de eventos significativos sean: 14, 15, 16, 17, 18 y 19
pFechaEvento	Fecha en la cual se produjo el evento significativo.	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.

#### DATOS DE SALIDA

Nombre	Descripción	Tipo Elemento
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores.	bool





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

	True = Correcto, False = Incorrecto	
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores en la anulación de un boleto.	DTOErrores

La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

#### 4. Registrar Ejecución Sorteo

Método que permite el registro de los números ganadores, montos acumulados por premios no otorgados por categoría y sorteo, distribución de premios del sorteo (ventas totales y desglose por categoría y premio), cantidad de boletos vendidos, monto total de las ventas brutas (Art. 48 y 53).

#### DATOS DE ENTRADA

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres.  Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContrasenia	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres.  Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería.	int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pNumJuego	Número de juego o sorteo para la apuesta.	string	Debe ser diferente de nulo. Debe poseer caracteres válidos diferentes de: " ", "\", "%", "&", "\$", "#", "(", "¿?", "!", "=",
pNumGanadoresSorteo	Detalle de los números ganadores del sorteo, separados por pipe " ".	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.  Longitud máxima 500 caracteres.  Deben existir sólo números separados por pipe " ".
pMontoVentas	Monto total de ventas en bolivianos (100% ventas brutas).	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo.  El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pMontoAcumulado	Monto total acumulado	Decimal	Debe ser diferente de vacío





	hasta el sorteo anterior más remanentes de los premios no ganados.		y nulo.  El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pMontoNoGanado	Monto total en bolivianos de los premios no ganados en el presente sorteo.	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo.  El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pMontoRemanente	Monto total producto de remanentes por premios pagados a más de un jugador.	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo.  El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pPremios	Lista de premios para el sorteo (distribución) con los montos a ser pagados en cada categoría de premio.	DTOPremios	Debe ser diferente de nulo.
pCantVendidos	Cantidad de boletos vendidos para el sorteo.	long	Debe ser diferente de nulo.
pFechaSorteo	Fecha de realización del sorteo.	DateTime	Debe ser tipo TimeStamp con minutos, segundos y milisegundos. Debe ser diferente de vacío y nulo.

La Clase DTOPremios se especifica en la siguiente tabla:

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pCategoria	Detalle de Categoría de premio determinado por el Operador de Lotería.	int	Debe indicar uno (1) para primer premio y así sucesivamente como corresponda a las siguientes categorías.
pPorcentaje	Porcentaje determinado por el operador para ser sorteado en ésta categoría.	Int	Debe contener valores de uno (1) a cien (100).
pPremio	Monto del premio en función del 50% de las ventas brutas, más los premios no ganados y los remanentes, cuando existan.	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo.  El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.

#### DATOS DE SALIDA

Nombre	Descripción	Tipo Elemento
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores	DTOErrores





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

	en la anulación de un boleto.	
--	-------------------------------	--

La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

## 5. Registrar Boleto Ganador

Método que permite el registro de los boletos pagados por el operador.

### DATOS DE ENTRADA

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres.  Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContraseña	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres.  Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería.	int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodTerminal	Código de la terminal de apuesta donde se realizó el cobro del boleto.	string	Debe ser código de terminal válido del operador. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodBoleto	Código de boleto único que será anulado.	string	Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",  Debe ser diferente de vacío y nulo. Longitud máxima 20 caracteres.
pCodValidacionSICEN	Código de validación generado por el SICEN que debe ser anulado.	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.  La longitud máxima debe der de 20 caracteres.  Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " ", " ", "%", "&", "\$", "#", "()", "¿?", "!", "=",
pNombreCompleto	Nombres y apellidos del jugador premiado.	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.  La longitud máxima debe der de 100 caracteres.







**AUTORIDAD DE FISCALIZACION  
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO**  
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

			Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " " , ' , % , & , \$ , # . ( ) , ¿ ? , ! , = .
pTipoDocumentoIdentidad	Tipo de documento de identificación.	TipoDocumento	Debe ser diferente de vacío y nulo. Debe ser un valor válido del enumerador TipoDocumento.
pNumeroDocumento	Número de documento de identificación del jugador	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.  La longitud máxima debe der de 20 caracteres.  Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " " , ' , % , & , \$ , # . ( ) , ¿ ? , ! , - , / , \ ,   , = .
pLugarExpedido	Lugar de expedición asociado al documento de identificación.	LugarExpedido	Debe ser diferente de vacío y nulo. Debe ser un valor válido del enumerador LugarExpedido.
pLugarResidencia	Descripción del departamento y ciudad donde radica el jugador (Ejemplo: TARIJA - BERMEJO)	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.  La longitud máxima debe der de 50 caracteres.  Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " " , ' , % , & , \$ , # . ( ) , ¿ ? , ! , = .
pDireccion	Descripción de la dirección del jugador	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.  La longitud máxima debe der de 250 caracteres.  Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " " , ' , % , & , \$ , # . ( ) , ¿ ? , ! , = .
pNumeroTelefono	Número de teléfono o celular que declara el jugador.	string	Debe ser diferente de vacío y nulo.  La longitud máxima debe der de 50 caracteres.  Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " " , ' , % , & , \$ , # . ( ) , ¿ ? , ! , = .
pMontoPagado	Monto pagado asociado al boleto.	Decimal	Debe ser diferente de vacío y nulo.  El máximo de dígitos decimales debe ser dos (2) dígitos.
pFechaCobro	Fecha en la cual se realizó el pago de premio al jugador.	DateTime	El formato debe ser (DD/MM/AAAA).  Debe ser diferente de vacío





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

pLugarCobro	Descripción del departamento y ciudad donde se realizó el pago de premio. (Ejemplo: SANTA CRUZ-WARNES), en el punto de cobro.	string	y nulo. Debe ser diferente de vacío y nulo. La longitud máxima debe ser de 50 caracteres. Debe poseer Caracteres válidos diferentes de: " " , ' , % , & , \$ , # , ( ) , ¿ ? , ¡ ! , = .
-------------	---	--------	---

**DATOS DE SALIDA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores en la anulación de un boleto.	DTOErrores

La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

**6. Registrar Boleto Ganador**

Método que permite registrar todos los boletos ganadores en un determinado sorteo, el envío es en tiempo real e inmediatamente después a la realización del sorteo.

**DATOS DE ENTRADA**

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
pUsuario	Nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pContraseña	Contraseña asociada al nombre de usuario otorgado por la AJ al operador.	string	Longitud máxima 20 caracteres. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pCodOperador	Código del operador de lotería.	int	Operador válido. Debe ser diferente de vacío y nulo.
pNumJuego	Número de juego o sorteo para la apuesta.	string	Debe ser diferente de nulo. Debe poseer caracteres válidos diferentes de: " " , ' ,





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

pArchivo	Archivo en Formato Excel 2007 o posterior	Byte[]	%, &, \$, #, (), ¿?, ¡!, Debe ser diferente de vacío y nulo.
----------	---	--------	---

El formato de pArchivo estará disponible para descarga en el sitio web de la AJ.

#### DATOS DE SALIDA

Nombre	Descripción	Tipo Elemento
pResultado	Variable que determina si la transacción fue correcta o si existieron errores. True = Correcto, False = Incorrecto	bool
pErrores	Clase que contiene un listado de posibles errores en la anulación de un boleto.	DTOErrores

La Clase DTOErrores se especifica en la siguiente tabla:

Nombre	Descripción	Tipo Elemento	Validaciones
codigoError	Código del error generado.	int	
descripcionError	Descripción del error generado.	string	Longitud máxima de mensajes es 500 caracteres.

### III. CONSIDERACIONES GENERALES AL ENVÍO DE INFORMACIÓN

La información a ser remitida a través de los servicios web deberán considerar lo siguiente:

- Los caracteres no permitidos son: " ", " ", %, &, \$, #, (), ¿?, ¡!, =.
- El separador de caracteres cuando sea requerido es el pipe "|".
- En caso de decimales el separador entre la cantidad entera y decimal es el punto (.).
- Todos los campos enviados deben tener un valor exceptuando aquellos que indiquen lo opuesto. Para aquellos campos que en alguna transacción no corresponda su envío se debe aplicar lo siguiente:
  - Para números enviar 0 o 0.00 según corresponda.
  - Si es cadena enviar "NO CORRESPONDE".

### IV. DE LAS CORRECCIONES O MODIFICACIONES TÉCNICAS

Los servicios antes descritos y servicios adicionales que se vayan desarrollando, estarán disponibles para los fabricantes que deseen certificar sus sistemas, en la página web de la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego [www.aj.gob.bo](http://www.aj.gob.bo).

Las modificaciones a cualquiera de los servicios web existentes y vigentes serán notificadas a los fabricantes de sistemas SICEN certificados y operadores autorizados, de manera escrita o vía correo electrónico para que puedan acceder a la página web de la Autoridad de Juegos y realizar la descarga de las especificaciones de los cambios a los servicios web.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

## ANEXO B CONTENIDO DE LOS CERTIFICADOS DE CUMPLIMIENTO PARA JUEGOS DE LOTERÍA ELECTRÓNICA

**Fecha del Reporte:**

**Emitido a:** Nombre completo  
Director Ejecutivo  
**AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO**  
Dirección de la AJ  
Bolivia

**Emitido por:** Nombre y dirección de la empresa certificadora

**Evaluado por:** Nombre y dirección del laboratorio que realizó los ensayos

**Certificación de:** Nombre del (los) producto(s) siendo certificado(s)

**Número del Archivo:** Número del archivo del laboratorio asociado con las pruebas

**Estándares Técnicos Evaluados y Resultados de la Evaluación:**

Estándares Evaluados	Resultado de la Evaluación
Indicar la resolución(es) que fueron ensayadas para el cumplimiento del producto siendo certificado	Aprobado

**HARDWARE**

**Descripción del Hardware del Sistema de Juego de Lotería Electrónica (SICEN):**

**Hardware del Sistema de Juego de Lotería Electrónica siendo Certificado:**

Modelo/Número de Identificación	Descripción





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

El Hardware del Sistema de Juego de Lotería Electrónica (SICEN) utiliza los siguientes componentes de hardware:

Componente de Hardware	Numero de Pieza

**Notas Relativas al Hardware del Sistema de Juego de Lotería Electrónica (SICEN):**

\* \* \*

**Descripción de la Terminal de Apuesta:**

**Terminal de Apuesta siendo Certificada:**

Modelo/Número de Identificación	Descripción

La terminal de apuesta utiliza los siguientes componentes de hardware:

Componente de Hardware	Numero de Pieza

**Notas Relativas a la Terminal de Apuesta:**

\* \* \*

**Descripción de la Tómbolas/Bolillas:**

**Tómbolas/Bolillas siendo Certificadas:**

Modelo/Número de Identificación	Descripción

La tómbola/bolillas utilizan los siguientes componentes de hardware:

Componente de Hardware	Numero de Pieza





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

**Notas Relativas a la Tómbolas/Bolillas:**

\* \* \*

**SISTEMA****Descripción del Sistema de Juego de Lotería Electrónica (SICEN):****Sistema Siendo Certificado:**

NOMBRE/Número de Identificación del Sistema	VERSION

**Notas Relativas al Sistema de Juego de Lotería Electrónica (SICEN):**

\* \* \*

**Descripción del Software Asociado del Sistema de Juego de Lotería Electrónica (SICEN):****Software Asociado del Sistema Siendo Certificado:**

Nombre/Número de Identificación del Programa	Fecha	Versión	Firma de Verificación Nombre de la Aplicación Utilizada

**Notas Relativas al Software Asociado del Sistema:**

\* \* \*

**Descripción del Software de La Terminal de Apuesta:****Software de La Terminal de Apuesta Siendo Certificado:**

Nombre/Número de Identificación del Programa	Fecha	Versión	Firma de Verificación Nombre de la Aplicación Utilizada

**Notas Relativas al Software de La Terminal de Apuesta:**

\* \* \*

