

REGLAMENTO TÉCNICO DE JUEGO EN LÍNEA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

ANEXO I: JUEGOS DE AZAR EN LÍNEA

ÍNDICE

1.	JUEGOS DISPONIBLES:	3
2.	PORCENTAJE DE RETORNO AL PARTICIPANTE	3
3.	TABLAS DE PREMIOS	3
4.	GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS (GNA)	4
4.1.	Funcionamiento del GNA.	4
4.2.	Métodos de escalado.	4
4.3.	GNA hardware.	4
4.4.	Fallos en el GNA.	5
4.5.	Resemillado del GNA.	5
5.	LÓGICA DEL JUEGO	5
5.1.	Lógica independiente de la terminal de usuario.	5
5.2.	Aplicación del GNA en los juegos.	5
5.3.	Controles de la lógica del juego.	5
6.	INTERFAZ GRÁFICA	6
6.1.	Datos y Reglas del juego	6
6.2.	Datos del participante.	6
6.3.	Premios.	6
6.4.	Juegos de cartas.	6
6.5.	Simulación de elementos de la vida real.	6
7.	JUEGOS	7
7.1.	Habilitación de los juegos:	7
7.2.	Integración con proveedores y en redes de juego con otros Licenciarios de Juego en Línea.	7
7.3.	Deshabilitación de un juego o de una sesión de usuario.	7
7.4.	Juego incompleto.	7
7.5.	Juego automático.	7
7.6.	Repetición de la jugada.	8
7.7.	Jugadores virtuales.	8
7.8.	Juego «en vivo».	9
7.9.	Pozos, pozos progresivos, y premios adicionales.	9

7.10.	Juegos a través de canales de comunicación «en diferido».	10
7.11.	Plataformas de Intercambio de Apuestas (Betting Exchanges)	10

REGLAMENTO TÉCNICO DE JUEGO EN LÍNEA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

ANEXO I: JUEGOS DE AZAR EN LÍNEA

Es mandatorio que, además de los requisitos que se vierten en este Anexo I, los licenciarios deben cumplimentar los enunciados en el "REGLAMENTO TÉCNICO DE JUEGO EN LÍNEA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE"

1. JUEGOS DISPONIBLES:

Los juegos que deberán estar disponibles para realizar las jugadas, serán solamente los que se encuentran autorizados en el siguiente listado, a saber:

- Juegos de Máquinas Tragamonedas (MTM), ya sean los tradicionales o las ruletas electrónicas.
- Juegos de mesas de paño: los de carteados, las ruletas americanas y dados
- Juego de bingo

La LOTERIA de Santa Fe podría autorizar nuevos juegos en línea siempre y cuando estén homologados y/o certificados por los laboratorios correspondientes.

2. PORCENTAJE DE RETORNO AL PARTICIPANTE

El Licenciario de Juego en Línea determinará para cada juego, modalidad o variante, el valor o rango de valores esperados para el porcentaje de retorno, el cual debe ser siempre superior al 85% acorde a la normativa vigente de Lotería de Santa Fe o la que en su futuro sea vigente. Este cálculo se realizará tomando como base un **período mensual**.

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

En los casos en que se detecten cualquier tipo de desviaciones, el Licenciario de Juego en Línea deberá desactivar los juegos afectados, modalidades o variantes, hasta que determine y subsane la incidencia. De confirmarse la existencia de un funcionamiento anormal, el Licenciario de Juego en Línea notificará a la LOTERÍA, indicando la causa, el periodo temporal, los jugadores e importes afectados, así como las medidas adoptadas.

En aquellos juegos donde el porcentaje de retorno pueda depender de parámetros configurables en el sistema técnico, como por ejemplo las tablas de premios, el Licenciario de Juego en Línea conservará registro de cualquier cambio en dichos parámetros.

3. TABLAS DE PREMIOS

Se entiende como tabla de premios el comportamiento matemático de un juego basado en los datos de la hoja de parámetros (PARSHEET) del fabricante, que incluye el porcentaje de devolución y refleja todos los posibles pagos/premios.

bil

Las tablas de premios, en aquellos juegos en que existan, serán públicas y accesibles para los participantes e incluirán todas las combinaciones ganadoras posibles y una descripción del premio correspondiente a cada combinación.

La información del programa de premios deberá indicar claramente si los premios están cuantificados en unidades de cuenta, unidad monetaria o en alguna otra unidad establecida.

La información del programa de premios reflejará cualquier cambio en el valor del premio que pueda producirse en el transcurso del juego. A estos efectos, será suficiente que el Licenciario de Juego en Línea disponga y muestre un recuadro en un lugar destacado en la interfaz gráfica del juego en el que aparezcan los referidos cambios en el valor de los premios.

Cuando existan pozos o multiplicadores de los premios que se muestren en las pantallas, deberá quedar especificado si el pozo o el multiplicador afecta al programa de premios o no.

El Licenciario de Juego en Línea conservará registro de las tablas de premios de cada juego, de manera que estos cambios podrán ser auditados.

Las tablas de premios no podrán ser cambiadas durante el juego, excepto en aquellos casos en que este hecho esté previsto en las reglas particulares y el participante sea adecuadamente informado.

4. GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS (GNA)

4.1. FUNCIONAMIENTO DEL GNA.

El generador de números aleatorios deberá cumplir, como mínimo, los siguientes requisitos:

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

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

4.2. MÉTODOS DE ESCALADO.

Los métodos de escalado deben cumplir los requerimientos exigidos a los GNAs.

Los métodos de escalado deben ser lineales y no deben introducir ningún sesgo, patrón o predictibilidad y deben poder someterse a pruebas estadísticas reconocidas.

4.3. GNA HARDWARE.

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

4.4. FALLOS EN EL GNA.

El Licenciario de Juego en Línea deberá implementar un sistema de monitorización del GNA que le permita detectar sus fallos, así como los mecanismos que deshabiliten el juego cuando se produzca un fallo en el GNA.

4.5. RESEMILLADO DEL GNA.

El Licenciario de Juego en Línea deberá disponer de un procedimiento de resemillado del GNA, el cual deberá ser informado a la Lotería a través de su manual de procedimientos.

5. LÓGICA DEL JUEGO

5.1. LÓGICA INDEPENDIENTE DE LA TERMINAL DE USUARIO.

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

5.2. APLICACIÓN DEL GNA EN LOS JUEGOS.

El rango de valores del GNA debe ser preciso y no distorsionar el porcentaje de retorno al participante.

El método de traslación de los símbolos o resultados del juego no debe estar sometido a la influencia o controlado por otro factor que no sean los valores numéricos derivados del GNA.

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

El juego no debe manipular los eventos de azar, ni manual, ni automáticamente, ni para mantener un porcentaje de retorno mínimo al participante.

Cuando las reglas del juego requieran que se sortee una secuencia de eventos de azar (por ejemplo, las cartas de un mazo), los eventos de azar no serán resecuenciados, ni restablecida la secuencia, durante el transcurso del juego, excepto en aquellos casos en que esta circunstancia esté contemplada en las reglas del juego.

5.3. CONTROLES DE LA LÓGICA DEL JUEGO.

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

El Licenciario de Juego en Línea dispondrá de un procedimiento documentado que describa las medidas que aplica en su sistema para garantizar que:

- El juego se desarrolla de acuerdo con las reglas del juego.
- Los datos de juego se graban en el sistema.
- Los resguardos o documentos identificativos de una apuesta o participación se protegen frente a su posible manipulación.
- El sistema controla el tiempo de comercialización de apuestas o la participación. El momento en que se cierre la comercialización debe ser aquel que esté establecido en las normas que regulan el juego y en todo caso será anterior al final del evento que desencadena el resultado del juego.
- El sistema controla el fondo de premios constituido.
- El procedimiento de determinación de ganadores funciona correctamente, y no permite introducir ganadores que no cumplan las condiciones para ser premiados o dar por no ganadores a aquellos que sí las cumplen.

- El sistema concederá los premios a los participantes que figuren en la lista de ganadores de forma efectiva.
- Todos los tipos de transacciones que puedan ser creadas durante la operación del juego, incluyendo las dedicadas a la gestión de excepciones, cambios de parámetros del sistema, anulaciones, acciones en modo manual, deberán registrarse en el sistema, junto con la correspondiente pista de auditoría. Cualquier modificación, alteración o borrado de los datos debe dejar traza de auditoría, especialmente cuando exista intervención manual.

6. INTERFAZ GRÁFICA

6.1. DATOS Y REGLAS DEL JUEGO

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

Las reglas de cada juego deberán encontrarse accesibles a los participantes de forma fácil y gratuita, en idioma español y evitándose que las similitudes con cualesquiera otras apuestas o juegos induzcan a la confusión de los participantes.

6.2. DATOS DEL PARTICIPANTE.

La pantalla debe mostrar el saldo actual del participante en moneda de curso legal argentina y las apuestas realizadas, unitarias y totales. Además, deberá mostrarse e indicar en un lugar claramente visible el monto que está apostando en cada jugada y/o instancia.

6.3. PREMIOS.

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

6.4. JUEGOS DE CARTAS.

Los juegos de cartas deben cumplir que:

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

6.5. SIMULACIÓN DE ELEMENTOS DE LA VIDA REAL.

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

debe ser equivalente a la del dispositivo físico en la vida real, salvo que se indique claramente lo contrario al jugador.

7. JUEGOS

7.1. HABILITACIÓN DE LOS JUEGOS:

El Licenciatario de Juego en Línea deberá presentar los reglamentos de los juegos, juntamente con los porcentajes de devolución teóricos de los mismos, respetando lo estipulado en el apartado 2.

LOTERÍA podrá calificar como elementos críticos factibles de homologación componentes de la plataforma de juego del Licenciatario de Juego en Línea que inicialmente no hubieran sido calificados de este modo y que considere que afectan o puedan llegar a afectar el desarrollo de los juegos, a los derechos de los participantes o al interés público.

7.2. INTEGRACIÓN CON PROVEEDORES Y EN REDES DE JUEGO CON OTROS LICENCIATARIOS DE JUEGO EN LÍNEA.

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

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

7.3. DESHABILITACIÓN DE UN JUEGO O DE UNA SESIÓN DE USUARIO.

La plataforma debe permitir que, en circunstancias excepcionales, sea posible inhabilitar un juego completo, o sesiones de usuarios concretas, dejando registro de las actuaciones y el motivo que las originó para una posterior revisión.

7.4. JUEGO INCOMPLETO.

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

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

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

7.5. JUEGO AUTOMÁTICO.

Si el sistema ofrece consejos sobre estrategia de juego o funcionalidades de juego automático, tales recomendaciones o funcionalidades deben ser veraces y asegurar que se alcance el porcentaje de retorno obligatorio. Se garantizará que el participante mantiene el control y/o el dominio del juego cuando se proporciona la funcionalidad de juego automático, como por ejemplo, poder detener o modificar la

función de juego automático en cualquier momento, ni que el juego no tome decisiones estratégicas complejas sin la intervención del jugador.

El participante podrá controlar el importe máximo del juego automático o de la apuesta máxima y el número de apuestas automáticas. El participante podrá desactivar en cualquier momento la funcionalidad de juego automático.

Cuando se use la funcionalidad de juego automático, las informaciones mostradas en pantalla (duración, elementos gráficos u otras) serán las mismas y presentarán las mismas características que cuando el juego no es automático. La interfaz mostrará adicionalmente el número de jugadas automáticas transcurridas o restantes. La funcionalidad de reproducción automática no podrá poner en desventaja a un participante, y ni la secuencia de las partidas automáticas, ni cualquier estrategia que sea aconsejada al participante deberá resultar engañosa. En el caso de los juegos en que intervenga simultáneamente más de un participante, todos los participantes deben ser informados y aceptar un participante que ha establecido la funcionalidad de juego automático.

7.6. REPETICIÓN DE LA JUGADA.

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

7.7. JUGADORES VIRTUALES.

7.7.1. Jugadores virtuales proporcionados por el Licenciario de Juego en Línea.

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

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

7.7.2. Jugadores virtuales utilizados por participantes.

El Licenciario de Juego en Línea puede facilitar a los participantes inteligencia artificial mediante la utilización de jugadores virtuales o robots, si así lo permite la regulación del juego correspondiente. El Licenciario de Juego en Línea informará sobre si permite o no el uso de jugadores virtuales o robots por parte de los participantes.

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

El Licenciario de Juego en Línea dispondrá de procedimientos para detectar si un participante está utilizando técnicas de inteligencia artificial.

7.7.3. Juegos metamórficos.

Los juegos metamórficos o de evolución, deben:

- Informar de las reglas aplicables en cada momento o fase de juego.

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

7.7.4. Participante en estado «ausente».

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

7.7.5. Juegos multi-participantes con anfitrión.

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

7.8. JUEGO «EN VIVO».

A estos efectos se denominan «en vivo» a aquellos juegos que utilizan una persona real y/o un equipo de juego real cuando dicho juego esté integrado con un sistema de apuestas y retransmisión en línea a través del cual los participantes podrán visualizar las partidas, seguir el juego y conocer su resultado.

La LOTERÍA de Santa Fe autorizará juegos “en vivo” en línea siempre y cuando estén homologados y/o certificados por los laboratorios correspondientes. La LOTERÍA podrá redactar un marco regulatorio específico de los Juegos “en vivo” al que deberán adaptarse las plataformas en caso que corresponda.

7.9. POZOS, POZOS PROGRESIVOS, Y PREMIOS ADICIONALES.

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

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

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

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

- El registro de las acciones manuales que afecten al saldo del pozo.
- Las operaciones de transferencia o redirección a otro pozo.
- El cierre de un pozo o el momento en que se produzca su baja.

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

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

7.10. JUEGOS A TRAVÉS DE CANALES DE COMUNICACIÓN «EN DIFERIDO».

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

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

7.11. PLATAFORMAS DE INTERCAMBIO DE APUESTAS (BETTING EXCHANGES)

Son aquellas plataformas que permiten que los jugadores apuesten entre ellos (apuestas cruzadas), en lugar de hacerlo contra el licenciario del juego. En este modelo, el licenciario actúa solo como intermediario, facilitando las transacciones y cobrando una comisión, pero la “banca” está en manos de los participantes que actúan como contraparte.

Los Licenciarios deberán informar y solicitar autorización a la Lotería para implementar juegos bajo esta modalidad, siendo la Lotería quien determinará los controles y procesos de fiscalización que sean necesarios implementar a la hora de autorizar juegos bajo este tipo de modalidades.