



PROCEDIMIENTO DE ENSAYOS Y COMPROBACIONES PREVIAS EN SISTEMAS DE APUESTAS PRESENCIALES PARA EL PAÍS VASCO

1. Requisitos generales

Con carácter general, la Unidad Central y las máquinas auxiliares deben cumplir, de acuerdo con la legislación vigente, los siguientes requisitos:

1.1.- Unidad Central de Apuestas y réplica

Deberá poder gestionar todos los equipos y personas usuarias conectados al mismo, garantizando, en todo caso, el correcto funcionamiento de las apuestas. Asimismo, deberá permitir a la Dirección de Juego y Espectáculos ejercer el control y seguimiento del desarrollo de las apuestas, premios otorgados e ingresos obtenidos.

Estará concebida de forma que se pueda comprobar en cualquier momento las operaciones de apuestas y sus resultados, y no permitirá la modificación de las operaciones registradas.

Se deberá disponer de una réplica de la Unidad Central, preparada para continuar el desarrollo de las apuestas con las mismas garantías y condiciones en caso de que ésta quede fuera de servicio por cualquier causa.

1.2.- Máquinas auxiliares de apuestas

Las máquinas auxiliares de apuestas deberán poder conectarse a la Unidad Central de Apuestas, permitir a los usuarios todos los procesos necesarios para la realización de apuestas sobre los eventos autorizados y emitir el correspondiente resguardo de validación de la apuesta.

Las máquinas auxiliares de apuestas deberán confirmar la apuesta efectuada y su integración en el sistema informático, otorgando al usuario el derecho a participar en el juego y a optar a los premios.

Las máquinas auxiliares de apuestas dispondrán de un mecanismo de expulsión al exterior de los premios, boletos, billetes, recibos o equivalentes. Cuando la máquina entregue el importe de los premios otorgados, éstos deberán quedar recogidos a su disposición en una bandeja o recipiente similar.

Las máquinas auxiliares de apuestas deberán contener los siguientes elementos de identificación:

- I. Nombre y número de registro que corresponda al fabricante o importador en la Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras.
- II. Número de registro del modelo que le corresponda en la Sección de Modelos.

III. Serie y número de fabricación de la máquina, que deberán ser correlativos.

2. Equipos a ensayar

Están sujetos a comprobaciones y/o ensayos previos a homologación los siguientes elementos:

- a. La Unidad Central de Apuestas
- b. Las máquinas auxiliares de apuestas
- c. TPV (Mostrador de las Casas de Apuestas)
- d. Portal para la Administración
- e. Boletos y resguardos que se utilicen para la realización y validación de apuestas
- f. En su caso, otros elementos técnicos, programas, sistemas o instalaciones específicos y necesarios para la explotación de apuestas.

3. Equipos y documentación para la realización de los ensayos

3.1.- Se proporcionará la versión definitiva del software de apuestas de:

- a) Unidad Central de apuestas
- b) Réplica de la Unidad Central de apuestas
- c) Máquina auxiliar
- d) TPV
- e) Portal de la Administración
- f) Otros elementos técnicos, programas, sistemas o instalaciones específicos y necesarios para la explotación de apuestas

Para cada uno de estos elementos se aportará:

- 1.- Fuentes de la versión presentada e identificación de la propia versión.
- 2.- Compilador, linker y resto de herramientas necesarias para componer el ejecutable.
- 3.- Binarios definitivos a implantar y su versión.

El objetivo es generar los binarios (3) con los fuentes (1) mediante las herramientas de desarrollo (2) necesarias, por lo que se proporcionará también:

- 4.- El procedimiento exacto para compilar cada uno de ellos y su versión.
- 5.- El procedimiento para generar el entorno de ejecución.

Se detallarán todos los pasos para generar cada uno de los binarios. Para llevar a cabo la generación de los binarios en una réplica SW del entorno real se proporcionará:

- 6.- Máquina virtual del entorno exacto donde se generan cada uno de los fuentes, realizado en programa (VMWare, Virtual PC o su equivalente para otros

sistemas operativos distintos de MS- Windows). Se indicará la marca y la versión del programa con el que se ha realizado la máquina virtual, así como la propia versión de la máquina virtual creada.

7.- Máquina virtual del entorno de ejecución.

Se aportaran todos aquellos componentes que se hayan visto modificados respecto de la última versión evaluada.

3.2.- El hardware de la Unidad Central podrá no ser el definitivo. Podrá utilizarse un equipo recreado mediante otro medio, sin que ello incida en la sustancialidad del análisis.

3.3.- El resto de hardware (máquinas auxiliares, mostradores...), boletos y resguardos y otros elementos serán definitivos.

3.4.- Se aportará asimismo:

- a) Los equipos y dispositivos necesarios para la realización de los ensayos, debidamente conectados para que el sistema permanezca en estado operativo.
- b) La Documentación Técnica del sistema.
- c) La Declaración CE de conformidad del sistema.
- d) El documento en el que se indiquen los medios de seguridad que va a implantar en los boletos y las tarjetas Cobro-Pago para evitar manipulaciones y prácticas indebidas.
- e) El código fuente del sistema: finalizados los ensayos se entregará en soporte digital (CD-ROM, DVD...) en el lugar determinado por la Administración; se acompañará certificado acreditativo de que el mismo se corresponde con el software ejecutable ensayado a homologar.
- f) Los protocolos de comunicación, indicando si son estándar; si no lo fueran se describirán.

4. Modificaciones de software

4.1.- Modificaciones urgentes

Exclusivamente las que afectan a la seguridad (acceso de hackers) o estabilidad (caída) del sistema.

Podrán llevarse a cabo y se comunicarán a través del Portal de la Administración, en un plazo no superior a 3 horas, detallando:

1.- Descripción del problema detectado:

- a) Descripción de la causa, componente donde se originó y versión

- b) Efecto, componente (versión) y funcionalidad afectada
- c) Número de error (si procede)
- d) Descripción e identificativos de los casos de prueba ejecutados para validar su reparación

Si se tratara de una vulnerabilidad detectada en alguno de los componentes externos al sistema se indicará:

- e) Descripción y código de la vulnerabilidad, así como del componente de origen
- f) Descripción y código del parche instalado para solventar dicha vulnerabilidad
- g) Binarios del parche y su versión

- 2.- Fecha y hora (hh:mm:ss) en la que se detectó el problema
- 3.- Equipo (nº de referencia y modelo) y local en el que se detectó
- 4.- Fecha y hora (hh:mm:ss) de instalación de la nueva versión, así como la propia versión
- 5.- Identificación del nuevo programa (MD5) (Sistema de apuestas, S.O., Base de Datos...)
- 6.- Lo que corresponda según las especificaciones indicadas en el apartado denominado “Equipos y documentación para la realización de los ensayos”

Con los problemas detectados en el Portal de la Administración se procederá de igual forma.

Las modificaciones, tanto las urgentes como las no urgentes, se identificarán y registrarán mediante el siguiente código:

P/C_X_U/UN_YYYYYY_HW/SW_v.Z.Z.Z.Z

- o P/C: Problema o cambio según corresponda.
- o X: Número entero empezando en uno (1, 2, 3, etc...)
- o U/NU: Urgente o No Urgente
- o YYYYYY: Código unívoco que identifique la aplicación o el hardware

- o HW/SW: Hardware o Software
- o v.z.z.z.z: Código de la versión sobre la que se ha provocado el fallo

Notificada a la Administración la modificación urgente, el sistema o alguno de sus elementos podrán ser objeto de nuevo ensayo. Cualquier anomalía será comunicada a la Administración.

4.2.- Modificaciones no urgentes

Todas las no indicadas en el punto anterior.

Se solicitará la modificación a través del Portal de la Administración, detallándose la misma información que en modificaciones urgentes.

La Dirección de Juego y Espectáculos determinará la necesidad de realizar ensayos y comprobaciones adicionales en el plazo de 5 días hábiles; si no lo hiciera podrán llevarse a cabo las modificaciones.

Cualquier modificación, urgente o no urgente, obligará a volver a depositar el código fuente en el lugar determinado por la Administración; se acompañará certificado acreditativo de que el mismo se corresponde con el software a instalar.

5.- Ensayos y comprobaciones previos a la homologación

Se construirá el ejecutable, a partir del código fuente, de la Unidad Central, Réplica, Máquinas Auxiliares de Apuestas, Mostradores (TPV), Portal de la Administración y otros elementos del sistema.

A continuación, se generarán los correspondientes algoritmos MD5 de la aplicación de apuestas y del entorno operativo, y se comprobará lo siguiente:

5.1.- Imposibilidad de modificación de registros

Se comprobará que el sistema de apuestas registra y valida las apuestas realizadas por las personas usuarias y que totaliza las cantidades en juego por cada tipo de apuesta.

Se comprobará que no se permite la modificación de las operaciones registradas en el sistema, referidas a apuestas llevadas a cabo en máquinas auxiliares o mostradores TPV.

5.2.- Identificación de Unidad Central, Réplica, Máquinas Auxiliares, TPV y otros elementos del sistema

Se comprobará la identificación unívoca de la Unidad Central, Réplica, Máquinas Auxiliares, TPV y cualquier otro elemento del sistema, así como su localización (según TT.HH), tipo y características.

Se comprobará la imposibilidad de realizar apuestas desde otros terminales y a otras Unidades centrales de apuestas.

5.3.- Portal de la Administración.

Se comprobará que:

- 1) El Portal es de acceso restringido con conexión segura HTTPS.
- 2) Los datos facilitados a la Administración a través de este portal son los mismos que los registrados y almacenados en el sistema.
- 3) Los datos son facilitados “on line” y en tiempo real.
- 4) Los informes que se facilitan son:
 - a) Informe de totales. El informe se podrá filtrar por fechas, por territorio histórico y por estado de los boletos (en curso o cerrados). La información mostrará totales de número de boletos, recaudación y premios, desglosado por tipo de apuesta (contrapartida, mutuas y cruzadas).
 - b) Informe igual que el anterior pero correspondiente a una máquina o local de apuestas.
 - c) Informe de apuestas por máquina.
 - Código de la apuesta
 - Número del resguardo
 - Tipo de apuesta
 - Importe
 - Evento
 - Fecha (dd-mm-aaaa) y Hora de la apuesta (hh:mm:ss)
 - Fecha (dd-mm-aaaa) y Hora (hh:mm:ss) de registro en la Unidad central de apuestas
 - Código del maquina auxiliar o TPV desde el que se realiza la apuesta
 - Código de la Unidad central de apuestas donde se registra
 - Localidad donde se encuentra ubicada la central de Apuestas
 - Localidad del Terminal o TPV
 - Nº de homologación, de registro y de serie
 - Versión del entorno operativo
 - Versión del sistema de apuestas
 - Parámetros de comunicación: tipo de conexión, protocolo de comunicación, proveedor del servicio de comunicación , IP Fija y DNSs.
 - d) Informe de premios pagados superiores a 1.000 €
 - e) Consulta de un boleto por su número de identificación
 - f) Consulta de cambios urgentes y no urgentes (se podrá filtrar por cambios admitidos, no admitidos, en curso...)

5) Se dispondrá el número de conexiones independientes que determine la DJE, con acceso en tiempo real a los parámetros y registros indicados en este punto 4.c).

5.4.- Precios máximos y reparto de las apuestas.

Se comprobará que:

- 1) En apuestas de contrapartida y mutuas la cantidad máxima por cada apuesta unitaria no puede superar los 100 €.
- 2) En apuestas cruzadas la cantidad máxima por apostante y apuesta no es superior a 600 €.
- 3) En apuestas mutuas, del importe total jugado el 65%, al menos, será destinado a premios.
- 4) En apuestas cruzadas la empresa concesionaria puede retener en concepto de comisión hasta el 5% del importe de las cantidades de las apuestas ganadoras. Este % no es de aplicación a los cruces de apuestas internas contempladas en la Disposición Adicional Quinta del Reglamento, en las que se puede retener en concepto de comisión hasta el 16%.
- 5) En las apuestas cruzadas se aplica el porcentaje o cantidad a retener por la empresa en concepto de comisión; en las apuestas mutuas se aplica el porcentaje o cantidad destinada a premios; y en las apuestas de contrapartida se fija el coeficiente de pago o cuota de la apuesta y se calcula la cantidad a pagar como premio por apuesta acertada.
- 6) En las apuestas de contrapartida los premios correspondientes a cada tipo de apuesta se determinan en función de la cotización o coeficiente de cada evento, que está fijado con antelación por la empresa explotadora. Una vez formalizada una apuesta de este tipo y validada, no puede modificarse su cotización o cuota para dicha persona usuaria.

5.5.- Sincronización de los relojes.

Se comprobará la sincronización de relojes (fecha y hora) entre la unidad central de apuestas, réplica, máquinas auxiliares, TPVs, eventos, apuestas y boletos, así como:

- 1) Verificación del registro de las apuestas realizadas en los terminales autorizados, y sólo desde éstos, y securización de la misma para que no pueda ser modificada por terceros después de la hora de la apuesta y/o del evento.
- 2) Sincronización y veracidad de los datos transmitidos a las Administraciones Públicas.

5.6.-Comprobación del funcionamiento de la máquina.

Se comprobará que el funcionamiento general del sistema se corresponde con lo descrito en la Documentación Técnica.

5.7.- Apuestas.

Se comprobará lo siguiente:

- 1) Las máquinas auxiliares de apuestas deberán confirmar la apuesta efectuada y su integración en el sistema informático otorgando al usuario el derecho a participar en el juego y a optar a los premios.
- 1) Las apuestas consisten en arriesgar una cantidad de dinero sobre los resultados de acontecimientos previamente determinados, de desenlace incierto y ajenos a las partes intervenientes.

5.8.- Naturaleza y tipo de apuestas.

Se comprobará que el sistema permite realizar apuestas de los siguientes tipos:

- 1) Según la organización y distribución de las sumas apostadas: mutuas, de contrapartida o cruzadas.
- 2) Según el contenido: simple, combinada o múltiple.

5.9.- Condiciones de formalización de las apuestas.

Se comprobará que:

- 1) La apuesta solamente queda formalizada cuando se entrega a la persona usuaria el resguardo o boleto.
- 2) Se facilita un documento en el que se indican los medios de seguridad que va a implantar en los boletos para evitar manipulaciones y estafas.
- 3) La máquina auxiliar y el mostrador permiten cancelar la apuesta en cualquier momento anterior a su validación.
- 4) La formalización y validación de la apuesta mutua concluye antes del inicio del evento objeto de apuesta.
- 5) Los boletos y resguardos tienen, como mínimo, la siguiente información:

o Anverso:

- Nombre y nº de empresa operadora de apuestas en el Registro Central de Juego
- Número registral de la máquina auxiliar donde se pretende realizar la apuesta
- Evento o eventos sobre los que se apuesta
- Año, mes, día y hora de formalización de la apuesta
- Cantidad apostada
- Coeficiente de la apuesta

o Reverso:

- La indicación “El derecho de cobro de apuestas caduca a los 3 meses desde la fecha de disposición de cobro”
- Formas de cobro de las apuestas.

5.10.- Condiciones de pago de apuestas.

- 1) Se comprobará que no se admite para el pago de apuestas ningún tipo de tarjeta de fidelización, ni tarjetas de crédito o débito.
- 2) Se comprobará que no se admite que la máquina expida tarjetas de fidelización.
- 3) Se comprobará que se admiten tarjetas monedero Cobro-Pago (denominadas tarjetas CP), y que estas tarjetas tienen las siguientes características:
 - o Podrán ser expedidas por la máquina auxiliar.
 - o El límite de dinero acumulable en la tarjeta será de 1.000 euros.
 - o Se facilita un documento en el que se indican los medios de seguridad que se van a implantar para evitar manipulaciones y estafas.
- 4) Se comprobará que si la máquina no dispone de medios para efectuar la devolución del exceso de dinero introducido, se devuelve el billete o moneda y se indica mediante aviso que debe introducirse el importe exacto de la apuesta o queda fuera de servicio, anunciéndoselo al jugador a través de una leyenda.
- 5) Se comprobará que el usuario dispone de un tiempo de 2 minutos por pantalla para realizar la apuesta. Si pasado el tiempo citado no hubiera actuado sobre la máquina ésta quedará en situación de reposo, y si el usuario desea realizar una apuesta deberá comenzar el proceso desde el inicio.
- 6) Se comprobará que cuando se finalice una apuesta, una vez que la máquina haya emitido el resguardo, transcurridos 15 segundos como máximo la máquina queda en estado de reposo.

5.11.- Condiciones de pago de premios.

- 1) Se comprobará que el pago de los premios de las apuestas ganadoras se dispone a partir de la validez de los resultados, en metálico, en dinero de curso legal o mediante cualquier medio legal de pago garantizado, siempre que no suponga coste u obligación añadida para la persona usuaria.
- 2) Se comprobará que las máquinas auxiliares permiten el cobro de premios o la disposición del saldo acumulado en la tarjeta cobro-pago hasta un importe máximo de 100 euros.

3) Se comprobará que los pagos de premios o devoluciones se pueden abonar de forma automática en el saldo de las tarjetas cobro-pago de las personas usuarias.

5.12.- Reclamos acústicos.

Se comprobará que las máquinas auxiliares no tienen instalados dispositivos sonoros que tengan por objeto actuar de reclamo o atraer la atención de las personas usuarias mientras la máquina no se está utilizando.

5.13.- Etiqueta de prohibición a menores de edad.

Se comprobará lo siguiente:

- a. Las máquinas que se instalen en establecimientos de hostelería deberán disponer de una etiqueta con las leyendas “prohibido a menores de edad” y “la práctica del juego puede crear adicción”, redactadas en euskera y castellano, de dimensiones al menos 70x32 mm, claramente legibles y visibles.
- b. Las etiquetas podrán ser virtuales o físicas. Si fueran físicas deberán estar situadas en el entorno del monedero de inserción de monedas y billetes, o de las ranuras para las tarjetas o soportes electrónicos o físicos a una distancia máxima de 10 cm de dichos dispositivos, de cualquier vértice del rectángulo que conforma la etiqueta, y en todo caso en el frontal de la máquina. Si fueran virtuales, cuando la máquina se halle en reposo aparecerán en la pantalla y variarán de posición aleatoriamente sobre la superficie de la misma.
- c. En establecimientos de juego dichas leyendas no serán necesarias siempre y cuando se hagan constar de manera clara y destacada en los mismos.

5.14.- Corte de energía.

Se comprobará que el sistema mantiene toda la información ante cortes de energía y que las máquinas auxiliares cumplen los siguientes requisitos:

- a) Incorporar una fuente de alimentación de energía autónoma que en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico garantice la finalización de las operaciones en curso y el apagado de la máquina auxiliar.
- b) Disponer de un mecanismo que detecte la pérdida de la conexión con los servidores centrales, en cuyo caso la máquina auxiliar quedará no operativa hasta que se restablezca la conexión.
- c) Garantizar a la persona usuaria la recuperación de las cantidades introducidas, si por este motivo la apuesta no se hubiera podido formalizar.

5.15.- Mal funcionamiento en máquinas de apuestas o mostradores.

Se comprobará que ante cualquier mal funcionamiento (desconexión de pantalla, desconexión o bloqueo de expendedor de boletos, bloqueo de monedas o tarjeta cobro-pago, desconexión o bloqueo de lector de tickets...) el sistema debe dejar fuera de servicio las funcionalidades que se vean afectadas por el mal funcionamiento del dispositivo o dispositivos del que se trate, indicándoselo al usuario.

5.16.- Correcto registro de apuestas. Protocolo de Comprobaciones y Ensayos Técnicos de Material de Apuestas, de la DJE, apartado 20.

Se comprobará, realizando un determinado nº de apuestas, que en la Unidad Central se registran de forma correcta lo siguientes datos:

- a. Tipo de apuesta realizada (contrapartida, mutuas, cruzadas)
- b. Importe de la apuesta realizada
- c. Fecha (dd-mm-aaaa) y hora (hh:mm:ss) de la apuesta
- d. Identificación de la máquina auxiliar o TPV en la que se ha realizado la apuesta (nº de serie, otros datos identificativos)
- e. Importe del premio (en caso de que aplique)
- f. Estado de la apuesta (cerrada, en curso...)

5.17.- Existencia de la réplica de la Unidad Central de Apuestas.

Se verificará la presencia de una Unidad Central de respaldo preparada para continuar el desarrollo de las apuestas con las mismas garantías y condiciones de funcionalidad que la primera, en caso de que ésta quede fuera de servicio.

6. Fase de verificación periódica

Con periodicidad bianual, se verificará que el programa que se ejecuta es el que se encuentra homologado y autorizado por la DJE (por medio del MD5), así como el buen estado y correcta funcionalidad de los equipos informáticos y los programas que soportan el desarrollo de los programas de juego.

Los campos a verificar por entidad autorizada se establecerán mediante Resolución de Director de Juego y Espectáculos.