

**Resolución núm. \_\_\_\_\_, que regula la autorización de marcas de máquinas tragamonedas para su distribución en la República Dominicana.**

## **EI MINISTERIO DE HACIENDA**

**CONSIDERANDO PRIMERO:** que mediante la Ley núm. 96-88, de fecha 31 de diciembre de 1988, se autorizó a los casinos de juegos de azar el otorgamiento de licencias para la importación, instalación y operación de máquinas tragamonedas y otros artefactos mecánicos o eléctricos destinados a juegos de azar dentro de áreas reservadas y aprobadas de sus propios establecimientos.

**CONSIDERANDO SEGUNDO:** que a partir de la Ley núm. 29-06, de fecha 16 de febrero de 2006, las bancas de apuestas deportivas figuran como contribuyentes del pago del impuesto de máquinas tragamonedas y, por consiguiente, se les ha permitido a las mismas instalar y operar dichas máquinas dentro de sus locales.

**CONSIDERANDO TERCERO:** que el numeral 29 del artículo 3 de la Ley núm. 494-06, de Organización de la Secretaría de Estado de Hacienda (hoy Ministerio de Hacienda), de fecha 27 de diciembre de 2006 establece como una de las atribuciones y funciones del Ministerio de Hacienda ordenar y otorgar las licencias respectivas a todos los juegos de azar, tales como la Lotería Nacional, sorteos, rifas benéficas, casinos y establecimientos de juegos de azar, máquinas tragamonedas y otros juegos electrónicos, bingos y cualquier otra manifestación de los mismos, e inspeccionar el cumplimiento de las normativas relativas a dichas actividades.

**CONSIDERANDO CUARTO:** que, asimismo, el artículo 50 de la Ley núm. 253-12, para el Fortalecimiento de la Capacidad Recaudatoria del Estado y el Desarrollo Sostenible, de fecha 09 de noviembre de 2012 dispone que los juegos de azar, las loterías, los sorteos, rifas benéficas, casinos y establecimientos de juegos de azar, máquinas tragamonedas y otros juegos electrónicos, bingos y cualquier otra manifestación de los mismos para operar en el país, deberán solicitar una licencia en el Ministerio de Hacienda.

**CONSIDERANDO QUINTO:** que la Ley núm. 155-17, contra Lavado de Activos y Financiamiento al Terrorismo, de fecha 1.º de junio de 2017, en el numeral 2 del artículo 2 designa como autoridad competente y garante de la prevención, persecución y sanción de lavado de activos, el financiamiento del terrorismo y la proliferación de armas de destrucción masiva a la Dirección de Casinos y Juegos de Azar del Ministerio de Hacienda, en el sector de los juegos de azar, con la potestad reguladora o supervisora que le permita disponer de la información actualizada de la identidad de las sociedades que operan o desean operar en el país, de sus actividades y de los beneficiarios finales de esta.

**CONSIDERANDO SEXTO:** que el Reglamento núm. 252-89, de fecha 21 de junio de 1989, en su artículo 27 establece que: «Licencia para la Venta de Máquinas. Toda persona física o moral, nacional o extranjera, interesada en vender máquinas tragamonedas o equipos accesorios a estas, partes, piezas o repuestos, debe someter su solicitud a la Comisión, para fines de otorgamiento de licencia correspondiente, cumpliendo con los requisitos establecidos».

**CONSIDERANDO SÉPTIMO:** que es necesario regular los requerimientos técnicos de las máquinas tragamonedas que ingresen a territorio dominicano, ofreciendo transparencia a los jugadores y que esto, a la vez, contribuya al recaudo controlado de los impuestos y tarifas administrativas e incrementar la vigilancia por parte del Estado.

**VISTA:** la Constitución de la República Dominicana, proclamada en fecha trece (13) de junio de 2015.

**VISTA:** la Ley núm. 351-64 (modificada), de fecha seis (06) de agosto de 1964, que autoriza la expedición de licencia para el establecimiento de salas de juego de azar (Casinos).

**VISTA:** la Ley núm. 96-88 (modificada), de fecha treinta y uno (31) de diciembre de 1988, que autoriza a los casinos de juego a operar máquinas tragamonedas.

**VISTA:** la Ley núm. 11-92 (modificada), de fecha dieciséis (16) de mayo de 1992, que aprueba el Código Tributario de la República Dominicana.

**VISTA:** la Ley núm. 29-06, que modifica varios artículos de la Ley núm. 351, del 1964, que autoriza la expedición de licencias para el establecimiento de juegos de azar, de fecha dieciséis (16) de febrero de 2006.

**VISTO:** la Ley núm. 494-06 (modificada por la Ley núm. 10-21, de fecha 11 de febrero de 2021), de fecha veintisiete (27) de diciembre de 2006, sobre la Organización de la Secretaría de Estado de Hacienda (hoy Ministerio de Hacienda).

**VISTA:** la Ley núm. 479-08, General de Sociedades Comerciales y Empresas Individuales de Responsabilidad Limitada (modificada), de fecha once (11) de diciembre de 2008.

**VISTA:** la Ley núm. 139-11, de fecha veinticuatro (24) de junio de 2011, sobre reforma tributaria con el propósito de aumentar los ingresos tributarios y destinar mayores recursos a educación.

**VISTA:** la Ley núm. 253-12, del Fortalecimiento de la Capacidad Recaudatoria del Estado para la Sostenibilidad Fiscal y el Desarrollo Sostenible, de fecha nueve (9) de noviembre de 2012.

**VISTA:** la Ley núm. 107-13, de fecha seis (6) de agosto del 2013, sobre Derechos de las Personas en su Relación con la Administración y de Procedimiento Administrativo.

**VISTA:** la Ley núm. 155-17, contra el Lavado de Activos y Financiamiento del Terrorismo y la Proliferación de Armas de Destrucción Masiva, de fecha primero (1ro.) de junio de 2017.

**VISTO:** el Reglamento núm. 252-89, de fecha veintiuno (21) de junio de 1989, para la Operación y Funcionamiento de las Máquinas Tragamonedas.

**VISTO:** el Decreto núm. 489-07, de fecha treinta (30) de agosto de 2007, que aprueba el Reglamento Orgánico Funcional de la Secretaría de Estado de Hacienda (hoy Ministerio de Hacienda).

**VISTA:** la Norma General núm. 10-2011, de fecha cuatro (4) días de agosto de 2011, emitida por la Dirección General de Impuestos Internos (DGII).

**VISTO:** el Decreto núm. 50-13, de fecha trece (13) de febrero de 2013, que aprueba el Reglamento de Aplicación de la Ley núm. 253-12, para el Fortalecimiento de la Capacidad Recaudatoria del Estado para la Sostenibilidad Fiscal y el Desarrollo Sostenible, de fecha 9 de noviembre de 2012.

**VISTO:** el Decreto núm. 407-17, de fecha dieciséis (16) de noviembre de 2017, para la aplicación de medidas en materia de Congelamiento Preventivo de Bienes o Activos relacionados con la Financiación del Terrorismo y la Proliferación de Armas de Destrucción Masiva.

**VISTO:** el Decreto núm. 408-17, de fecha dieciséis (16) de noviembre de 2017, que aprueba el Reglamento para la aplicación de la Ley núm. 155-17, contra el Lavado de Activos y Financiamiento del Terrorismo y la Proliferación de Armas de Destrucción Masiva.

**VISTA:** la decimocuarta Resolución dictada por la Comisión de Casinos, en su reunión celebrada el treinta (30) de abril de 2013, según Acta núm. 08-2013, marcada mediante el oficio DM/2350, de fecha diez (10) de mayo de 2013, que aprueba los requisitos para el traspaso de licencia de homologación de máquinas tragamonedas y máquinas para bingos electrónicos, así como de los requisitos aplicables a las transferencias de acciones de una entidad licenciataria.

**VISTA:** la cuadragésimo primera Resolución dictada por la Comisión de Casinos, en su reunión celebrada el diecinueve (19) de julio de 2018, según acta núm. 08-2018, DM-722-2018, de fecha seis (6) de agosto de 2018, que aprueba los requisitos para la concesión de licencia de homologación de marca de máquinas tragamonedas.

**VISTA:** la cuadragésimo primera Resolución dictada por la Comisión de Casinos, en su reunión celebrada el diecinueve (19) de julio de 2018, según acta núm. 08-2018, marcada mediante el oficio DM-725-2018, de fecha seis (6) de agosto de 2018, que aprueba la modificación de la decimocuarta resolución dictada por la Comisión de Casinos, en su reunión celebrada en fecha treinta (30) de abril de 2013, según acta núm. 14-2013, notificada mediante el oficio DM/2350, de fecha diez (10) de mayo de 2013, contentiva de los requisitos aplicables para el servicio de transferencia de licencia de homologación de marca de máquinas tragamonedas.

**VISTA:** la Resolución núm. 161-2021, de fecha veintinueve (29) de abril de 2021, que delega la participación del Ministro de Hacienda, como presidente de la Comisión de Casinos, al Viceministro del Tesoro, y a la vez se autoriza para que, en nombre y representación del ministro, pueda firmar los actos administrativos referentes a las notificaciones de las decisiones adoptadas en las reuniones de la Comisión de Casinos y en el Comité *ad hoc*, conformado mediante la resolución núm. 078-2018 (modificada por medio de la Resolución núm. 195-2023 de fecha dos (02) de octubre de 2023);

**VISTA:** la Resolución núm. 093-21, de fecha veinticuatro (24) de mayo de 2021, que establece los requisitos para el otorgamiento de licencias de fabricación de máquinas tragamonedas, emitida por el Ministerio de Hacienda.

**VISTA:** la Resolución núm. 093-21, de fecha 24 de mayo de 2021, que establece los requisitos para el otorgamiento de licencias de fabricación de máquinas tragamonedas.

En uso de sus facultades legales, dicta lo siguiente:

**RESUELVE:**

**TÍTULO I**  
**NORMATIVA DE AUTORIZACIÓN Y REGULACIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE MÁQUINAS**  
**TRAGAMONEDAS FABRICADAS EN EL EXTRANJERO**

**CAPÍTULO I**  
**OBJETO, ALCANCE Y DEFINICIONES**

**ARTÍCULO 1. Objeto.** La presente resolución tiene por objeto establecer los requisitos, tarifas administrativas y criterios mínimos para regular la autorización de marcas de máquinas tragamonedas para su distribución en la República Dominicana.

**ARTÍCULO 2. Alcance.** Las disposiciones contenidas en la presente resolución son de aplicación obligatoria para toda persona jurídica que fabrique máquinas tragamonedas fuera del territorio nacional y esté interesada en que su marca pueda ser distribuida en República Dominicana. Por ende, esta resolución contiene los estándares técnicos y requisitos legales que toda máquina tragamonedas que ingrese al país debe cumplir.

**ARTÍCULO 3. Definiciones.** A los efectos de la presente resolución, se entenderá por:

1. **Algoritmo Hash:** es una función matemática que convierte cualquier bloque de datos de entrada en una serie de caracteres de salida con una longitud fija, independientemente de la longitud de los datos de entrada.
2. **Boleto o ticket:** documento emitido o cualquier otro medio de almacenamiento de información (código de barras, banda magnética, chip electrónico, entre otros,) generado por el elemento de juego, el cual registra el valor de los créditos devueltos una vez finalizada una sesión de juego, los cuales se pueden redimir o servir para iniciar otra sesión de juego para realizar las apuestas. Estos son documentos con las medidas de seguridad determinadas por el operador para su validación y no deben ser al portador; es el único elemento válido para redimir los créditos devueltos.
3. **Caja de caída:** un contenedor seguro, ubicado dentro del gabinete del dispositivo de juego, que recoge monedas cuando la tolva está llena o cuando el desviador dirige las monedas hacia él.
4. **Contadores:** son los totalizadores o acumuladores de la cantidad de jugadas y valores que genera el elemento de juego a partir de una sesión de juego.
5. **Desviador de monedas:** es un componente mecánico diseñado para dirigir las monedas hacia diferentes caminos dentro de la máquina. Este mecanismo puede estar compuesto por una compuerta basculante que, impulsada por su propio peso, se mueve hacia una posición de cierre o apertura, dependiendo de la presencia de una moneda.
6. **Dispositivo de almacenamiento de programas de juegos:** dispositivo electrónico que contiene los controles de los componentes de programas. Los tipos de dispositivos incluyen, pero no se limitan a, memorias de sólo lectura programables (EPROM), tarjetas compactas, discos duros, dispositivos de estado sólido, discos ópticos, dispositivos USB, nuevas tecnologías (entre otras y sin limitar a: tipo server based y/o cualquier otro tipo de dispositivo de almacenamiento de programas) y deberán permitir identificar el software y el nivel de revisión de la información almacenada en los dispositivos. En el caso de tipos de medios en los cuales pueden residir múltiples programas, es aceptable desplegar esta información por medio del menú del asistente del fabricante.

7. **Fabricante:** es aquella persona jurídica que diseña y desarrolla un modelo físico (hardware) y programa de juego (software), a fin de crear un producto final (máquinas tragamonedas).
8. **Generador de Números Aleatorios (GNA):** es un mecanismo, ya sea un dispositivo físico o un algoritmo computacional, diseñado para producir una secuencia de números que no presenta ningún patrón discernible y es equivalente a una selección aleatoria. Existen diversas categorías de GNA, que incluyen:
  - a) **GNA basado en hardware:** utiliza procesos físicos, a menudo cuánticos o térmicos, que generan entropía natural para producir números aleatorios. Estos procesos son inherentemente impredecibles y proporcionan una fuente de aleatoriedad de alta calidad.
  - b) **GNA basado en software:** emplea algoritmos matemáticos ejecutados por microprocesadores para simular la generación de números aleatorios. Aunque estos no son verdaderamente aleatorios, se diseñan para ser impredecibles dentro de los límites de una secuencia determinística.
  - c) **GNA mecánico:** también conocido como dispositivo físico de aleatoriedad, este tipo de generador produce resultados aleatorios a través de medios mecánicos, aprovechando fenómenos físicos como la fricción, la gravedad y la resistencia del aire. Ejemplos comunes incluyen ruedas de ruleta, dados y máquinas de lotería.
  - d) **GNA Criptográfico:** es un tipo de GNA que utiliza algoritmos de criptografía para producir secuencias de números que son, o al menos se aproximan a ser, estadísticamente aleatorios y completamente impredecibles. Los GNA criptográficos están diseñados para resistir ataques que intentan predecir o reproducir la secuencia de números generados.
9. **Interfaz del jugador:** corresponde al entorno en el cual el jugador interactúa con el juego, esto incluye, la pantalla o pantallas táctil, panel o paneles de botones u otras formas de dispositivos de interacción con el jugador.
10. **Máquinas Tragamonedas:** son artefactos o máquinas, mecánicas o electrónicas, o una combinación de ambos, que, mediante la inserción de monedas, tokens, tarjetas o similares, se pongan en operación para jugar, y su operación, ya sea por destreza, por los elementos del azar o por ambos, permita al que la juega recibir dinero en efectivo, monedas, tokens, jugadas acumulativas o algún tipo de premio.
11. **Memoria de sólo lectura (ROM, en inglés):** el componente electrónico utilizado para el almacenamiento de información no volátil en un dispositivo de juego. El término incluye la memoria ROM programable (PROM) y la memoria ROM programable borrable (EPROM).
12. **Memoria crítica no volátil:** es un tipo de memoria utilizada para almacenar todos los elementos de datos que se consideran vitales para la continuidad del funcionamiento de la máquina tragamonedas.
13. **Programas de Juego:** consiste en un determinado registro de parámetros propios, que permite una secuencia estructurada de acciones que se toman de acuerdo con la información que el desarrollo del juego suministre.
14. **Sesión de juego:** inicia cuando se realiza la carga al contador de créditos, una vez ingresado el dinero en efectivo o desde el ticket recibido y validado por el elemento de juego, y termina cuando el elemento de juego entrega premios en dinero en efectivo y/o

devuelve créditos no apostados en dinero en efectivo, cuando emite un ticket con el valor de los créditos no apostados y/o los ganados y/o cuando se pierden todos los créditos.

15. **Tabla de pagos:** corresponde a los registros de todas las posibles combinaciones ganadoras e indica cuánto pagará el elemento de juego por cada una de estas. Las tablas de pagos se encuentran almacenadas en el elemento de juego.
16. **Token:** moneda o ficha utilizada para el juego.
17. **Tolva de monedas:** recipiente o depósito que se utiliza para dosificar y organizar el paso de monedas.
18. **Validador de billetes:** dispositivo que se encarga de verificar la autenticidad y el valor de los billetes insertados por los jugadores. Este sistema utiliza tecnología avanzada para escanear y leer los billetes, asegurándose de que sean legítimos y no falsificaciones.

## **CAPÍTULO II**

### **REQUISITOS PARA LA AUTORIZACIÓN DE MARCAS DE MÁQUINAS TRAGAMONEDAS PARA SU DISTRIBUCIÓN EN LA REPÚBLICA DOMINICANA**

**ARTÍCULO 4. Solicitud.** Todas las personas jurídicas que fabriquen máquinas tragamonedas en el extranjero y deseen que su marca pueda ser distribuida en República Dominicana deberán solicitar la autorización por ante el Ministerio de Hacienda, a través de la Dirección de Casinos y Juegos de Azar. En todo caso, deberán registrar su representante y domicilio legal en territorio dominicano por ante estas instituciones.

**ARTÍCULO 5. Requisitos generales y administrativos.** La sociedad comercial fabricante deberá dirigir una comunicación (timbrada, sellada y firmada por su representante legal autorizado) al ministro de Hacienda, en sus funciones de presidente de la Comisión de Casinos, vía el director de Casinos y Juegos de Azar, solicitando la autorización para distribuir su marca de máquinas tragamonedas en la República Dominicana. La referida comunicación deberá contener, como mínimo, la siguiente información:

1. Presentación de la sociedad comercial fabricante, así como de la sociedad comercial o persona física que la represente en República Dominicana. Esta presentación debe incluir:
  - a) Generales de la sociedad fabricante y de la persona física o jurídica representante, que incluya (nombre o denominación social, número de identificación fiscal, domicilio, teléfono(s) y correo(s) electrónico(s));
  - b) Especificar el nombre de la marca y su(s) modelo(s), si aplica, que será objeto de la autorización.
2. Aportar los documentos vigentes de carácter societario sobre la matriculación de esta en su país de origen, apostillados o certificados por el Consulado dominicano correspondiente, traducidos al español por un intérprete judicial, si aplica, cuya firma debe ser legalizada en la Procuraduría General de la República, que incluya:
  - a) Copia del acta constitutiva legalizada de la empresa extranjera, estatutos sociales, relación de accionistas, estructura organizacional, directiva y sus correspondientes

- poderes de representación o resoluciones corporativas mediante las que designan sus representantes autorizados.
- b) Copia del certificado de incorporación, vigencia o incumbencia, si aplica, en su país de constitución y/o de domicilio.
  - c) Copia legalizada del certificado de registro de la sociedad o documento equivalente al Registro Mercantil dominicano, expedido por la autoridad competente en el país de constitución o de residencia.
  - d) Copia del documento en el que se asigna el Número de Identificación Fiscal (NIF) o equivalente en su país de constitución o de residencia fiscal.
  - e) Copia del Registro Mercantil obtenido por la Cámara de Comercio y Producción que corresponda, en caso de sociedades extranjeras registradas en el país.
  - f) Copia certificada del acta de asamblea de accionistas o socios, según corresponda, mediante la cual se nombra el actual Órgano de Administración o Gerencia, con su correspondiente nómina de presencia, según aplique.
3. Copias (anverso y reverso) legibles de los documentos de identidad (cédulas de identidad o pasaportes, según aplique) de todos los accionistas, socios, administradores y/o representante apoderado de la sociedad comercial fabricante.
  4. Cuando el(los) accionista(s) de la sociedad comercial fabricante sea(n) otra(s) sociedad(es) comercial(es) con participación igual o mayor al veinte por ciento (20 %), deberá(n) aportarse los documentos corporativos vigentes, conforme los requeridos en el numeral 2 del presente artículo.
  5. Certificación de no antecedentes penales de los accionistas y altos directivos de la(s) sociedad(es) comercial(es) que intervienen en el esquema accionario, expedido por la Procuraduría General de la República. Si son extranjeros, dicha certificación debe ser expedida por las autoridades correspondientes a su país de origen, debidamente apostillada o certificada por el Consulado dominicano correspondiente, traducida al español por un intérprete judicial, si aplica, cuya firma debe ser legalizada en la Procuraduría General de la República.
  6. Original de la carta sobre referencia bancaria de la sociedad comercial fabricante, expedida con al menos veinticinco (25) días previos al depósito de la solicitud. Dicha carta debe reflejar balance actual y promedio.
  7. Estados financieros auditados de la sociedad comercial fabricante, debidamente certificados por un Contador Público Autorizado o funcionario equivalente de su país de origen; como mínimo, deberá incluir balance general, estado de resultado, estado de flujo de efectivo.
  8. Declaración Jurada de Origen y Licitud de Fondos de todos los socios o accionistas de la(s) sociedad(es) comercial(es) que intervienen en la conformación del capital o estructura accionarial de la sociedad comercial solicitante, que incluyan los documentos que evidencien lo declarado.
  9. Copia(s) certificada(s) y/o documento(s) de verificación de la(s) licencia(s) o permiso(s) vigente(s) que autoriza(n) a la sociedad comercial fabricante a comercializar las máquinas tragamonedas, partes, piezas, repuestos y equipos accesorios objeto de la solicitud, en otras jurisdicciones.
  10. Cheque certificado o de administración a favor del Ministerio de Hacienda, por el cual se liquida la tarifa administrativa por concepto de Concesión de Licencia de Homologación de Marca de Máquinas Tragamonedas.

**PÁRRAFO I.** En caso de que la entidad solicitante se haga, a su vez, representar por otra sociedad comercial de matriculación dominicana, juntamente con las documentaciones previamente indicadas, deberá aportar los siguientes documentos:

1. Copia certificada, conforme su original, de todos los documentos de carácter societario que reposan registrados en la Cámara de Comercio y Producción correspondiente, a saber:
  - a) Estatutos Sociales.
  - b) Acta Asamblea de Accionistas o Socios, según corresponda, mediante la cual se nombra el actual Órgano de Administración o Gerencia, con su correspondiente nómina de presencia.
  - c) Lista de Suscriptores.
  - d) Copia del Certificado de Registro Mercantil vigente.
  - e) Copia legible, anverso y reverso, de los documentos de identidad (cédulas de identidad o pasaportes, según aplique) de todos los accionistas, socios, administradores y apoderados.
2. Acta de Inscripción como contribuyente ante la Dirección General de Impuestos Internos y certificación de inscripción en el Registro Nacional de Contribuyentes (RNC) vigente.
3. Certificación expedida por la Dirección General de Impuestos Internos, mediante la cual se haga constar que la sociedad comercial representante se encuentra al día en el pago de sus obligaciones tributarias y en sus deberes formales.
4. Original de la carta de referencia bancaria de la sociedad comercial representante, cuya fecha de expedición no supere los quince (15) días al momento del depósito de la solicitud. Dicha carta debe reflejar balance actual y promedio.
5. Estados financieros auditados del ejercicio fiscal más reciente, debidamente certificados por una firma de auditores.
6. Cualquier otra documentación que la Dirección de Casinos y Juegos de Azar estime necesario requerir para la efectiva tramitación de la solicitud.

**ARTÍCULO 6. Tarifa administrativa.** Queda establecido el pago de una tarifa administrativa por un valor de un millón cien mil pesos dominicanos con 00/100 (RD\$ 1,100,000.00), a través de cheque certificado o de administración a favor del Ministerio de Hacienda, por concepto de autorización para distribuir su marca de máquinas tragamonedas en la República Dominicana.

### **CAPÍTULO III ESTÁNDARES TÉCNICOS PARA LA OPERATIVIDAD DE MÁQUINAS TRAGAMONEDAS**

**ARTÍCULO 7. Requerimientos técnicos.** La sociedad comercial fabricante deberá suministrar una certificación técnica de la marca de máquinas tragamonedas que se pretende distribuir en la República Dominicana. Esta certificación debe demostrar, a través de pruebas técnicas, funcionales y documentales, la conformidad con los estándares exigidos en esta resolución. Además, debe incluir la evaluación y validación de los requisitos técnicos específicos, respaldados por la documentación de soporte adecuada.

## CAPÍTULO IV

### REQUISITOS TÉCNICOS PARA LAS CARACTERÍSTICAS CLAVE DE LAS MÁQUINAS TRAGAMONEDAS

**ARTÍCULO 8.** Quedan establecidos los siguientes requisitos técnicos para las características clave de las máquinas tragamonedas que ingresen a y se distribuyan en territorio dominicano:

- 1. Seguridad de la máquina y el jugador.** Los principios de diseño y las partes eléctricas y mecánicas de las máquinas tragamonedas no deberán exponer al jugador a ningún peligro físico. En consecuencia, el dispositivo de juego debe cumplir con los siguientes requisitos relacionados con pruebas de descargas electrostáticas:
  - a) El generador de números aleatorios, el proceso de selección aleatoria, así como todas las memorias que forman parte del programa de juego deben ser inmunes a las influencias de descargas electrostáticas.
  - b) Las máquinas tragamonedas deben ser inmunes a descargas de veintisiete mil (27,000) voltios de tensión alterna y directa, debiendo ser capaces de recuperarse completamente, sin pérdida de información.
  - c) En caso de falla en el suministro eléctrico, y tan pronto como se restaure el mismo, la máquina tragamonedas debe ser capaz de recuperarse al punto de interrupción, finalizar con su ciclo de juego y completar los pagos debidos a un jugador. El uso de una fuente de energía externa (UPS) no será de aplicación a este requisito, por cuanto su funcionamiento depende de su nivel de carga, que es un parámetro externo a la máquina tragamonedas.
  
- 2. Identificación de la máquina tragamonedas.** Las máquinas tragamonedas deberán mostrar, en su exterior, una placa grabada, la cual no podrá ser removida. En dicha placa se indicará, como mínimo, la siguiente información:
  - a) Nombre completo del fabricante.
  - b) Marca.
  - c) Número de serie único, asignado por el fabricante.
  - d) Modelo del dispositivo.
  - e) Fecha de fabricación.
  - f) Cualquier regulación adicional que se requiera para la debida identificación de las máquinas tragamonedas, establecida por el Ministerio de Hacienda.
  
- 3. Requisitos mínimos del hardware de la máquina.** Las máquinas tragamonedas deberán cumplir con los siguientes requisitos mínimos del *hardware*, a fin de garantizar su correcto funcionamiento, seguridad y fiabilidad:
  - a) La máquina tragamonedas deberá ser controlada por uno (01) o más microprocesadores, de tal manera que el programa de juego esté controlado completamente por el(los) microprocesador(es). Esto no impide que el resultado del juego se derive de un dispositivo mecánico.
  - b) La identificación del Tablero de Circuito Impreso que impacte en la integridad de la máquina deberá ser claramente identificable por una identificación alfanumérica y, cuando aplique, un número de revisión. Si se introducen a la placa cortes de pista, cables de parche u otras alteraciones de circuito, se deberá asignar un nuevo número de revisión.
  - c) Si la máquina contiene interruptores y/o puentes, estos deberán estar completamente documentados para su evaluación en el laboratorio. Los

interruptores y/o puentes de *hardware* que puedan alterar los ajustes configurables específicos de las disposiciones nacionales, tablas de pago, denominaciones del juego o porcentajes de pagos, deben estar alojados dentro del compartimiento lógico de la máquina.

- d) La máquina tragamonedas deberá diseñarse de manera tal que los cables de datos y de energía eléctrica que ingresan y salen del dispositivo puedan ser desviados para que no sean accesibles a los jugadores. Los cables o alambres de seguridad que sean desviados hacia el área lógica deben ser asegurados de manera que estén bien ajustados en el interior del dispositivo, usando los apropiados sujetadores mecánicos, enchufes, zócalos o conectores.
- e) En caso de que la máquina tragamonedas esté equipada con mecanismos de carga accesibles desde el exterior, como una carga de puerto USB u otra tecnología análoga, y este mecanismo se utilice para proporcionar energía externa o acceso de carga de un dispositivo electrónico, dicho mecanismo deberá tener fusibles apropiados y/o estar eléctricamente protegidos, así como no afectar la integridad, el correcto funcionamiento y el resultado de la máquina.
- f) Las máquinas tragamonedas equipadas con un monitor o pantalla deberán cumplir con lo siguiente:
  - i. El monitor debe encajar consecuentemente en el dispositivo y engaste circundante, de forma que elimine los huecos o vacíos, resista la entrada de objetos y que no oculte o cubra físicamente ninguna información de juego que se requiera desplegar.
  - ii. La resolución de la pantalla/monitor configurado deberá ser compatible con una o más de las resoluciones soportadas por el software del dispositivo de juego en una forma que asegure la función propuesta del despliegue; y
  - iii. La resolución de la pantalla/monitor configurado no debe cortarse o fallar de mostrar cualquier información crítica del juego.
- g) Los puertos de comunicación por cable deben estar claramente etiquetados y estar alojados de manera segura dentro de la máquina tragamonedas, para prevenir el acceso no autorizado, tanto a los puertos como a los respectivos conectores de cable asociados.

**4. Suministro eléctrico de la máquina.** Para garantizar la seguridad y eficiencia en la operación de las máquinas tragamonedas, se establecen las siguientes especificaciones relacionadas con el suministro eléctrico:

- a) La máquina tragamonedas no debe verse afectada adversamente, excepto por un reinicio debido a fluctuaciones de corriente a un nivel de igual o más de veinte por ciento ( $\pm 20\%$ ) del suministro de voltaje.
- b) La fuente de corriente que se utilice debe tener los fusibles apropiados o ser protegida por interruptores de circuito. El amperaje de los fusibles e interruptores de circuito deberá indicarse en o cerca del fusible o el interruptor.
- c) El interruptor de encender y apagar la máquina deberá estar en un área que sea accesible con facilidad dentro del interior del dispositivo. Las posiciones de encender y apagar deben estar etiquetadas adecuadamente.

**5. Seguridad física de la máquina.** La máquina tragamonedas deberá resistir la entrada forzada en cualquier puerta, área o compartimiento asegurado. En tal sentido, las puertas de la máquina deberán cumplir con los siguientes requerimientos:

- a) En caso de que se aplique fuerza extrema a los materiales del gabinete, causando una potencial violación de seguridad, la evidencia de manipulación debe ser visible.

- b) Las áreas lógicas de la máquina deberán incluir compartimientos seguros y puertas externas, como la puerta principal, las del compartimiento de efectivo, la puerta de la caja de caída, así como áreas de acceso para periféricos y otras secciones del dispositivo de juego que puedan afectar la integridad del mismo, como cajas superiores o controladores.
- c) Las puertas externas de la máquina tragamonedas deberán fabricarse de materiales que sean adecuados para permitir sólo el acceso legítimo del gabinete de juego.
- d) Cerraduras, puertas y sus bisagras asociadas deberán poder resistir esfuerzos no autorizados y determinados para obtener acceso al interior del dispositivo de juego y dejarán clara evidencia de manipulación, si tal intento se hace.
- e) El sello entre el gabinete del dispositivo de juego y la puerta de un área bajo llave deberá estar diseñado para resistir la entrada de objetos. No debe ser posible insertar un objeto en el dispositivo de juego que desactive el sensor de la puerta abierta cuando esta se encuentra correctamente cerrada, sin dejar indicios claros de manipulación.
- f) Todas las puertas exteriores deben ser seguras y soportar la instalación de candados.
- g) Cuando alguna de las puertas mencionadas anteriormente se abre, la máquina tragamonedas debe parar el juego, entrar en una condición de error, mostrar un mensaje de error apropiado, desactivar la aceptación de crédito y activar el sonido de una alarma o iluminar la luz de la torre. Esta condición de error debe ser comunicada al sistema en línea cuando un sistema y protocolo compatible estén conectados. Cuando todas las puertas monitoreadas estén cerradas, el dispositivo de juego deberá volver a su estado original y mostrar un mensaje de evento de puerta cerrada apropiado, hasta que el próximo juego haya iniciado.

**6. Área de lógica de la máquina tragamonedas.** El área de lógica aloja los componentes electrónicos que tienen potencial de afectar el resultado y la integridad del dispositivo. Por ende, la misma deberá cumplir con las siguientes características:

- a) Debe ser un área separada del gabinete de la máquina, y estar bajo llave.
- b) Podrá haber más de un (1) área lógica en una máquina.
- c) Los componentes electrónicos que se requiere que estén alojados en una (1) o más áreas lógicas son:
  - i. Unidad Central de Procesamiento (CPU en inglés) o los microprocesadores de la máquina.
  - ii. Cualquier dispositivo de almacenamiento de programa que contiene el software que pueda afectar la integridad de juego, incluyendo, pero sin limitarse a, la contabilidad del juego, comunicación del sistema, ejecución de juego, pantalla de juego, determinación del resultado del juego, seguridad, etc.
  - iii. Cualquier electrónico asociado con el control lógico para el monitoreo de puerta y/o detección de acceso.
  - iv. Cualquiera de los componentes que manejan el cálculo de firma digital o verificación del programa crítico de control.
  - v. Cualquiera de los componentes que administra el cifrado y descifrado de datos críticos.
  - vi. Controlador de comunicaciones de electrónicos y componentes que alojan los dispositivos de almacenamiento de programas de comunicaciones, y;
  - vii. El dispositivo de respaldo de la memoria crítica no volátil.
- d) Las áreas lógicas deberán contener un mecanismo de detección de acceso para detectar la condición de la puerta lógica abierta. Por ende, todo acceso a esta área segura debe ser monitoreada por un sistema de detección de acceso de puertas.

**7. Dispositivos de almacenamiento de programas de juego de las máquinas tragamonedas.** Los medios físicos o dispositivos electrónicos que contengan los programas críticos de control o software que afecten la integridad de las máquinas tragamonedas deberán contar con las siguientes características:

- a) Estar etiquetados de manera clara, con información suficiente para identificar el nivel de software y la revisión de la información almacenada en el dispositivo. En todo caso, el dispositivo de almacenamiento se identificará, como mínimo, con la siguiente información:
  - i. Identificación del fabricante, según corresponda.
  - ii. Número de identificación de programa.
  - iii. Número de versión, si corresponde, y;
  - iv. Ubicación de la instalación en el dispositivo de juego, si hay varias ubicaciones posibles y como sea aplicable.
- b) Deberá realizar una comprobación de integridad para verificar todos los programas críticos de control contenidos en el dispositivo de almacenamiento antes de estar disponible cualquier juego y luego de cualquier reinicio del procesador. Además, los siguientes requisitos se aplicarán a este mecanismo de verificación:
- c) Dispositivos de juego que tienen los programas de control que residen en uno o más memorias de sólo lectura programables (EPROM) deben emplear un mecanismo de verificación de programas de control y datos. El mecanismo debe usar, como mínimo, una verificación de suma (*checksum* en inglés) o usar una verificación de redundancia cíclica (CRC en inglés) de al menos 16 bits.
- d) Para dispositivos de almacenamiento que no son EPROM, la máquina tragamonedas debe proveer un mecanismo para la detección de software no autorizado o elementos corruptos, a partir de cualquier acceso y debe prevenir la ejecución o uso de aquellos elementos en el dispositivo de juego. El mecanismo debe emplear un algoritmo hash que produzca como resultado un resumen de mensaje de al menos 128 bits.
- e) Ante cualquier falla de autenticación, el dispositivo de almacenamiento debe entrar en una condición de error, cesar operación, mostrar un mensaje de error apropiado, desactivar la aceptación de crédito y activar el sonido de una alarma y/o iluminar la luz de la torre.
- f) Cualquier programa de control crítico del dispositivo de almacenamiento donde falle la autenticación no debe ser cargado a la memoria no volátil de la máquina tragamonedas.
- g) La máquina tragamonedas debe tener la capacidad de permitir una verificación independiente de la integridad del dispositivo de almacenamiento desde una fuente externa.

**8. Memoria crítica no volátil (NV).** La memoria crítica no volátil debe ser utilizada para almacenar todos los elementos de datos que se consideren vitales para la continuidad operativa de la máquina tragamonedas.

- a) Los elementos de datos deberán incluir, pero sin limitarse, a los siguientes:
  - i. Todos los contadores electrónicos indicados en el capítulo concerniente a los requisitos de contabilidad;
  - ii. Créditos actuales;
  - iii. Datos de configuración del dispositivo y del juego;
  - iv. Historial del juego;
  - v. Estado del dispositivo y del juego, y;
  - vi. Todos los registros la máquina tragamonedas conforme lo indicado en la presente resolución.

b) No será posible cambiar una configuración que cause cualquier obstrucción o alteración de los contadores electrónicos sin tener que realizar un borrado de memoria no volátil. Cualquier cambio en la denominación disponible o la configuración de la tabla de pagos debe ser realizado por un medio seguro, incluyendo acceso al área lógica bajo llave u otro método seguro inaccesible para un jugador.

**9. Validadores de billetes.** Para las máquinas tragamonedas que soporten validadores u aceptadores de billetes, estos deberán cumplir con las siguientes disposiciones:

- a) Tener un recipiente de metal denominado caja de almacenaje de efectivo, en el cual se depositará todo el dinero efectivo que es insertado en el aceptador de billetes de la máquina tragamonedas.
- b) La caja de almacenaje de efectivo tendrá una cerradura separada, que asegurará su contenido, debiendo estar localizada en un área de la máquina tragamonedas que contará con cerradura diferente.
- c) Tener una abertura a través de la cual se podrán insertar los billetes a la caja de almacenaje de efectivo de la máquina tragamonedas.
- d) Tener contadores que registren e informen la cantidad total de unidades de billetes aceptados, el número de billetes aceptados por cada denominación y el valor de billetes aceptados.
- e) Estar configurado para asegurar que detecta la entrada de billetes válidos, cupones, vales u otras notas aprobadas y proveer un método que permita que el software de la máquina tragamonedas interprete y actúe apropiadamente luego de una entrada válida o inválida.
- f) Cada billete, cupón, boleto/vale válido u otra nota monetaria válida y aprobada, registrará el valor monetario real o el número de créditos recibidos apropiados a la denominación que está siendo utilizada. Si ha registrado directamente los créditos, la tasa de conversión deberá indicarse claramente, o ser fácilmente deducible en la máquina.
- g) Los créditos sólo deben registrarse cuando:
  - i. Los billetes, cupones, boletos/vales u otras notas aprobadas han pasado el punto donde son aceptados y apilados, y;
  - ii. El validador de billetes ha enviado el mensaje "aplicado irrevocablemente" a la máquina.
- h) Cada validador de billetes deberá diseñarse para impedir el uso de métodos fraudulentos tales como ensartar y halar los billetes, la inserción de objetos extraños y cualquier otra manipulación que pueda considerarse como una técnica de hacer trampa.
  - i. Se debe implementar un método para la detección de billetes falsificados.
  - ii. La aceptación de billetes, boletos/vales, cupones u otras notas aprobadas para su acreditación al contador de créditos sólo será posible cuando la máquina esté habilitada para jugar.

**10. Aceptadores de monedas.** Para aquellas máquinas tragamonedas que se activen con monedas, token o fichas, se deberá contar con un aceptador de monedas electrónico que analice y compare con un patrón la composición metálica de las monedas, token o fichas que se desea ingresar, debiendo rechazar aquellas que no son válidas. Las máquinas tragamonedas también deben tener uno o más mecanismos resguardados, para minimizar los riesgos de engaño en la introducción de monedas, token, fichas u otros medios de juego. En adición, estos aceptadores deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Cada moneda o ficha válida insertada registrará en el contador de créditos el valor monetario real o el apropiado número de créditos recibidos con respecto a la denominación que está siendo utilizada.
- b) Acreditar o aceptar cualquier moneda o ficha sólo será posible cuando el dispositivo de juego está habilitado para jugar.
- c) La máquina tragamonedas debe ser capaz de manejar monedas/fichas insertadas rápidamente o monedas/fichas unidas a los fines de que las posibilidades de hacer trampa sean mitigadas.
- d) La máquina tragamonedas deberá disponer de detectores adecuados para poder determinar la dirección y la velocidad de la moneda/ficha viajando en el aceptador. Si una moneda o ficha está viajando a una velocidad demasiado lenta, o se detecta la dirección incorrecta, el dispositivo de juego deberá mostrar una condición de error apropiada por lo menos por treinta (30) segundos o cuando un asistente la anule.
- e) Las monedas/fichas que el aceptador considere inválidas serán rechazadas y enviadas a la caja de caída y no serán contadas como créditos.
- f) El software de la máquina debe asegurar que el desviador dirija las monedas a la tolva o a la caja de caída cuando la tolva esté llena. El detector de tolva-llena debe ser monitoreado para poder determinar cuándo se requiera un cambio en el estado del desviador. Cuando el estado del detector cambie, el desviador debe funcionar en las próximas diez (10) jugadas después del cambio de estado, sin causar interrupciones en el flujo de monedas o causar ataques de monedas. Las máquinas de juego que carezcan de tolva siempre deben desviar las monedas insertadas hacia la caja de caída.
- g) La caja de caída deberá cumplir con las siguientes reglas:
  - i. Cada máquina tragamonedas debe contener una caja separada para recoger y retener todas las monedas o fichas que son desviadas a la caja de caída;
  - ii. La caja de caída debe ser alojada en un compartimento bajo llave, separado de cualquier otro compartimento de la máquina, y;
  - iii. Debe existir un método de control para la puerta de la caja de caída, a fin de detectar los accesos.

## **CAPÍTULO V**

### **REQUISITOS DEL GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS**

**ARTÍCULO 9. Requisitos generales del Generador de Números Aleatorios (GNA).** El Generador de Números Aleatorios (GNA) de las máquinas tragamonedas es el componente fundamental, responsable de garantizar la aleatoriedad y la imparcialidad en el juego. Para ser autorizados en territorio nacional, los GNA de las máquinas tragamonedas deben cumplir con los siguientes requisitos esenciales:

1. **Distribución equitativa de selecciones.** El GNA debe garantizar que cada posible resultado tenga la misma probabilidad de ser seleccionado. Esto se logra mediante una distribución uniforme de resultados, donde la probabilidad de selección es igual para cada juego o evento.
2. **Ajuste a distribuciones no uniformes.** En caso donde el diseño de juego requiera una distribución no uniforme de resultados, el GNA ajustará su salida para reflejar la distribución deseada. Esto se hará manteniendo la imparcialidad y sin introducir sesgos en el proceso de selección.
3. **Revisión de algoritmos.** Los algoritmos utilizados para escalar, mapear y barajar los resultados dentro del GNA serán revisados exhaustivamente para asegurar su

imparcialidad. La revisión del código fuente será un componente crítico de este proceso, verificando que no existan sesgos inadvertidos que puedan afectar la aleatoriedad.

4. **Independencia.** El conocimiento de los resultados de una partida de juego no deberá proporcionar información sobre los resultados que puedan ser elegidos en una futura partida. Si el GNA selecciona valores múltiples en el contexto de una partida única, sabiendo que uno o más valores no proporcionarán información sobre los otros valores dentro del sorteo, a no ser que sea proporcionado por el diseño del juego, el GNA no descartará ni modificará selecciones basadas en selecciones previas, excepto si es intencional por el diseño del juego.
5. **Imprevisibilidad.** El estado del GNA debe modificarse entre cada juego para evitar patrones predecibles, a no ser que se implemente un “GNA Criptográfico”, para lo cual se deberán seguir las disposiciones establecidas al respecto en la presente resolución.

**ARTÍCULO 10. Generador de Números Aleatorios (GNA) basados en Software.** El Generador de Números Aleatorios (GNA) basado en software debe derivar su aleatoriedad principalmente de un algoritmo basado en computadora o en software. No debe incorporar de forma significativa aleatoriedad de hardware. Por ende, las máquinas tragamonedas que utilicen este GNA deberán cumplir con los siguientes principios:

1. **Iniciación por semilla.** El estado inicial o semilla del GNA basado en software debe determinarse al azar, mediante un evento no controlado e impredecible. El fabricante debe garantizar que no se sincronicen los juegos, incluso cuando se produzca un encendido o arranque simultáneo. Además, el conjunto de semillas disponibles debe ser lo suficientemente grande para asegurar la independencia de los resultados.
2. **Mantenimiento de la independencia.** El fabricante debe implementar mecanismos para evitar la repetición de secuencias de números aleatorios. Esto implica una gestión adecuada de las semillas y la generación continua de nuevas semillas para mantener la imprevisibilidad.
3. **Auditoría y verificación.** Se debe establecer un proceso de auditoría y verificación independiente, para garantizar que el GNA cumpla con los requisitos establecidos. Esto incluye pruebas rigurosas del algoritmo, la semilla y la generación de números aleatorios.

**ARTÍCULO 11. Generador de Números Aleatorios (GNA) basados en hardware.** El Generador de Números Aleatorios (GNA) basado en hardware deriva su aleatoriedad de eventos físicos a pequeña escala, como los resultados del circuito eléctrico, el ruido térmico, la desintegración radioactiva y el giro de partículas. Por ende, las máquinas tragamonedas que utilicen este GNA deberán cumplir con los siguientes principios:

1. **Monitoreo dinámico de salida.** Dado que los GNA basados en hardware están sujetos a desgaste y deterioro con el tiempo, es fundamental implementar un monitoreo continuo de su rendimiento. Este monitoreo debe incluir pruebas estadísticas para detectar cualquier mal funcionamiento o degradación. Si se detecta un problema, el dispositivo de juego debe desactivarse inmediatamente, para evitar consecuencias graves.
2. **Independencia y seguridad.** El fabricante debe garantizar que los GNA basados en hardware no se sincronicen entre sí, incluso cuando se enciendan o arranquen simultáneamente. Además, el conjunto de semillas disponibles debe ser lo

suficientemente grande para asegurar la independencia de los resultados y prevenir patrones predecibles.

**ARTÍCULO 12. Generador de Números Aleatorios (GNA) mecánicos.** Los generadores de números aleatorios mecánicos o dispositivos de aleatoriedad física producen resultados de juego mediante procesos puramente mecánicos, aprovechando las leyes físicas. Por ende, las máquinas tragamonedas que utilicen este GNA deberán cumplir con los siguientes principios:

1. **Cantidad de datos recopilados.** Para asegurar un comportamiento verdaderamente aleatorio, los laboratorios de pruebas independientes deberán recopilar datos de al menos mil (1,000) resultados de juegos. La recopilación de datos debe realizarse de manera razonablemente similar al uso previsto del dispositivo en el campo. Esto implica seguir las configuraciones y calibraciones recomendadas por el fabricante. Además, los componentes del dispositivo (como naipes o bolas) deben reemplazarse o mantenerse según las recomendaciones del fabricante durante el período de colección.
2. **Durabilidad.** Todas las piezas mecánicas del GNA deben construirse con materiales que eviten la degradación durante su vida útil. El laboratorio de pruebas puede incluso recomendar un programa de reemplazo más estricto que el sugerido por el fabricante para garantizar la durabilidad del dispositivo.
3. **Manipulación limitada.** Los jugadores y operadores de juego no deben tener la capacidad de manipular físicamente el GNA mecánico en relación con la producción de los resultados de juego, excepto según lo especificado por el diseño del juego.

**ARTÍCULO 13. Generador de Números Aleatorios (GNA) criptográficos.** Los generadores de números aleatorios (GNA) criptográficos desempeñan un papel fundamental en sistemas de juego, garantizando la imprevisibilidad y la seguridad de los resultados. En tal sentido, este GNA no puede ser factiblemente comprometido por un atacante con conocimiento del código fuente. Para ser considerado “criptográficamente fuerte”, el GNA debe resistir ataques de inteligencia computacional moderna y mantener su imprevisibilidad, incluso cuando se conoce el código fuente.

**PÁRRAFO I.** Los GNA criptográficos deberán ser resistentes a los siguientes tipos de ataque:

1. Ataque directo criptoanalítico: dada una secuencia de valores pasados producidos por el GNA, no debe ser computacionalmente factible predecir o estimar valores futuros.
2. Ataque de entrada conocido: no debe ser factible determinar o estimar razonablemente el estado del GNA después de la semilla inicial. El GNA no debe inicializarse con una semilla basada en un valor de tiempo específico. Además, los métodos de sembrado no deben comprometer la fuerza criptográfica del GNA.

**PÁRRAFO II.** El GNA debe modificar periódicamente su estado mediante el uso de entropía externa, limitando cualquier ataque potencial explotado por un atacante.

## **CAPÍTULO VI**

### **REQUISITOS TÉCNICOS SOBRE INTERFAZ DEL JUGADOR, REQUISITOS TÉCNICOS DEL JUEGO, JUEGO RESPONSABLE, SELECCIÓN Y RESULTADOS DEL JUEGO**

**ARTÍCULO 14. Interfaz del jugador.** Toda forma que utilice la máquina tragamonedas para que el jugador interactúe con el juego, siempre que existan créditos disponibles para jugar, con la excepción de cuando un jugador está mirando una pantalla informativa como un menú o pantalla, deberá presentar los siguientes elementos:

1. Balance de créditos actuales.
2. Denominación o indicación del tipo o valor (moneda, token, ficha, billete u otro medio) que está siendo jugado y que el modelo de máquina tragamonedas acepte.
3. Cantidad de la apuesta actual y la colocación de todas las apuestas activas, o mostrar suficiente información para derivar de otra manera estos parámetros.
4. Cualquier opción de la apuesta del jugador que haya ocurrido antes de la iniciación del juego o durante el curso del juego.
5. Una representación exacta del último resultado del juego, completado hasta que inicie el siguiente juego, modificado las opciones de apuesta, o el jugador cobra sus créditos;
6. La cantidad ganada en el último juego completado, hasta que comienza el siguiente juego, si las opciones de apuesta son modificadas, o si el jugador inicia un cobro.
7. Importe de los premios correspondientes a cada combinación ganadora, expresada en monedas de curso legal en cantidad de monedas a devolver o en otro medio que el modelo de máquina tragamonedas permita.
8. Empleo de símbolos gráficos en aquellos aspectos que no constituyan instrucciones para el juego.
9. Cualquier opción de apuestas en efecto, a la terminación de un juego hasta que comienza el siguiente juego, si las opciones de apuesta son modificadas, o si el jugador inicia un cobro.

**PÁRRAFO I.** Adicionalmente, la interfaz de jugador deberá cumplir con las siguientes características:

1. Cualquier cambio en el tamaño o capa sobrepuesta de la pantalla de interfaz del jugador deberá ser mapeada con precisión, para reflejar la revisión del despliegue y los puntos de contacto.
2. Todos los puntos de contacto seleccionables por el jugador o botones representados en la interfaz de jugador que impacten el desarrollo del juego y/o la integridad o resultado del juego deberán etiquetarse claramente, de acuerdo con su función, y deben operar de acuerdo con las reglas aplicables del juego, y;
3. No habrá puntos de contacto ocultos o indocumentados ni botones en cualquier lugar de la interfaz del jugador que afecten el juego y/o que impacten la integridad o el resultado del juego, excepto como lo indican las reglas del juego.

**PÁRRAFO II.** La activación simultánea o secuencial de varios dispositivos de interacción con el jugador que comprenden una interfaz de jugador no debe causar mal funcionamiento de la máquina tragamonedas ni debe llevarla a producir resultados que contrarían el diseño intencionado del juego.

**ARTÍCULO 15. Requisitos técnicos del juego.** Respecto del programa de juego, este deberá:

1. Poseer un Generador de Números Aleatorios (GNA) que con una confiabilidad mínima de noventa y cinco por ciento (95 %), determine el resultado final del juego o la selección de los elementos o símbolos propios del juego.
2. Poseer mecanismos que determinen la disponibilidad de todas las combinaciones posibles de los elementos o símbolos propios del juego, para su selección al azar, al momento de iniciarse cada jugada.

3. El proceso de selección de los elementos del juego no debe producir patrones detectables de elementos o símbolos de juego, ni podrá depender del resultado de algún juego previo, ni de la cantidad apostada, ni del estilo o método con que se juega.
4. El programa de juego debe mostrar una representación auténtica del resultado del juego.
5. Después de generarse el resultado del juego, la máquina no podrá efectuar una segunda decisión que cambie el resultado o su representación.
6. El programa de juego debe estar diseñado e implementado de tal forma que garantice a los jugadores, sobre la base del azar y probabilidades, un porcentaje de retorno teórico no menor de un ochenta y cinco por ciento (85 %).
7. El porcentaje de retorno al público que establezca un programa de juego debe ser idéntico toda vez que se realice una apuesta, y no podrá ser alterado por mecanismo o programa alguno.
8. El programa de juego y/o el modelo de máquina tragamonedas no podrá alterar automáticamente la tabla de pagos basándose en el monto de dinero retenido.

**PÁRRAFO.** Condiciones de seguridad de los programas de juego:

1. Todas las memorias de sólo lectura que formen parte del programa de juego de la máquina tragamonedas deberán estar apropiadamente etiquetadas, indicando en ellas el código asignado por el fabricante.
2. Los datos contenidos en las memorias de sólo lectura que conforman el programa de juego de la máquina tragamonedas deberán ser verificados internamente por el propio programa.
3. El programa de juego de la máquina tragamonedas no deberá tener la posibilidad de alterarse a sí mismo.
4. Los procedimientos de encendido y restauración de la máquina tragamonedas deben detectar el noventa y nueve punto noventa y nueve por ciento (99.99 %) de todas las fallas posibles del programa de juego.
5. El programa de juego de la máquina tragamonedas debe verificar que no se haya producido ninguna alteración de los datos almacenados en la memoria de acceso aleatorio o funcionamiento defectuoso de la misma.

**ARTÍCULO 16. Juego responsable.** Los programas de juego que se desarrollen deberán garantizar el juego justo, la imparcialidad, así como cualquier disposición que en la materia emita el Ministerio de Hacienda o la Dirección de Casinos y Juegos de Azar. En todo caso, para garantizar estas disposiciones se deberán aplicar los siguientes requisitos:

1. Los juegos que están diseñados para darle a un jugador la percepción de que tiene control sobre el resultado del juego, debido a la habilidad o destreza, cuando realmente no lo hacen, deberán completamente indicar este hecho dentro de las pantallas de ayuda del juego;
2. Los juegos no incluirán ningún código fuente oculto que pueda ser ventaja para un jugador para eludir las reglas del juego y/o comportamiento intencional de diseño del juego;
3. El resultado final de cada juego se mostrará durante un período de tiempo que permita a un jugador una oportunidad razonable para verificar el resultado del juego.

## **CAPÍTULO VII REQUISITOS DE CONTABILIDAD**

**ARTÍCULO 17. Contabilidad y contadores.** Quedan establecidos los siguientes requisitos de contabilidad y de conteo para las máquinas tragamonedas:

1. El contador de créditos debe ser mostrado en créditos o formato de moneda nacional, y en todo momento que este se muestre debe indicar todos los créditos o el valor monetario disponible para que el jugador apueste o haga un retiro. Se exceptúan de esta disposición los casos en los cuales el jugador esté viendo una pantalla de información, ya sea en un menú o una pantalla de ayuda.
2. Las máquinas tragamonedas deben tener contadores de por lo menos seis (6) dígitos y que cumplan las siguientes condiciones:
  - a) Ser capaces de registrar e indicar la ganancia bruta que obtenga la máquina y mecanismos para garantizar la seguridad de dicha información.
  - b) Informar el total de fichas, token y/o dinero apostado y pagado, así como el total de fichas, token y/o dinero desviado al depósito de ganancia y el pagado mensualmente, el total de jugadas ganadoras que han resultado, el total de veces que la puerta principal de la máquina ha sido abierta y el total de jugadas realizadas.
  - c) Ser preservados por un mínimo de ciento ochenta (180) días, en caso de falla o falta de suministro eléctrico.
  - d) Ser capaces de exhibir el resultado e información completa de las dos últimas jugadas.
3. Cualquier opción seleccionable del jugador de esconder o mostrar el contador de créditos debe ser configurado seguramente en el dispositivo de juego y hacer el valor por defecto como deshabilitado.

**PÁRRAFO.** Condiciones de auditoría, fiscalización y control:

1. Todas las memorias de sólo lectura que conforman el programa de juego de la máquina tragamonedas deberán estar apropiadamente etiquetadas, indicando en ellas el nombre del fabricante, código de la memoria y los cuatro (4) últimos dígitos de la huella electrónica.
2. Los datos contenidos en las memorias de sólo lectura que conforman el programa de juego de la máquina tragamonedas deberán ser verificados internamente por el propio programa.
3. El programa de juego de la máquina tragamonedas no deberá tener posibilidad de alternarse a sí mismo.
4. Los procedimientos de encendido y restauración de la máquina tragamonedas deben detectar el noventa y nueve punto noventa y nueve por ciento (99.99 %) de todas las fallas posibles del programa de juego.
5. El programa de juego de la máquina tragamonedas debe verificar que no se haya producido ninguna alteración de los datos almacenados en la memoria de acceso aleatorio o funcionamiento defectuoso de la misma.
6. Las memorias de sólo lectura que conforman un programa de juego deberán tener una huella binaria; la misma será única para cada memoria de sólo lectura. A fin de determinar la huella electrónica de las memorias de sólo lectura, se utilizarán los instrumentos de control aprobados por el Ministerio de Hacienda. Para este efecto, se deberán emplear algoritmos de dominio público, a fin de que la fiscalización y control pueda efectuarse sin dependencia de algún equipo o instrumento de control en particular.
7. El resultado generado no dependerá de la plataforma, equipo o instrumento desde el cual se ha ejecutado.
8. Cuando por la naturaleza de una memoria de sólo lectura no se pueda determinar una huella electrónica, este hecho deberá ser comunicado sin demora a la Dirección de Casinos y Juegos de Azar del Ministerio de Hacienda, debiendo indicarse cuál es el motivo por el que dicha huella electrónica no puede consignarse.

9. Cuando por la naturaleza de la memoria de sólo lectura sea necesario para su interpretación la utilización de algún adaptador, dispositivo o interfaz propiedad del fabricante del programa de juego, la Dirección de Casinos y Juegos de Azar del Ministerio de Hacienda podrá solicitar al fabricante o la entidad que realizó la evaluación de dichas memorias de sólo lectura el envío en calidad de préstamo por un plazo no mayor de quince (15) días calendario de dicho dispositivo.
10. Cuando un programa de juego se encuentre instalado en una máquina tragamonedas, se deberá contar con registros de por lo menos seis (6) dígitos, de naturaleza mecánica o lógica, que sean capaces de informar al menos de lo siguiente:
  - a) El resultado de la partida.
  - b) Monto de la apuesta.
  - c) El monto del premio, en caso de existir.
11. Cuando un programa de juego se encuentre instalado en una máquina tragamonedas, se deberá contar con registros de por lo menos seis (6) dígitos, de naturaleza mecánica o lógica, que sean capaces de informar al menos lo siguiente:
  - a) El monto de la ganancia bruta que obtenga la máquina tragamonedas, expresada en moneda de curso legal, fichas, token u otro medio de apuesta que dicha máquina acepte.
  - b) El total de fichas, token o dinero apostado.
  - c) El total de fichas, token o dinero pagado.
  - d) El total de fichas, token o dinero desviado al depósito de ganancias (para máquinas activadas por fichas, token o monedas).
  - e) El total de fichas, token o dinero pagado manualmente.
  - f) El total de partidas realizadas.
  - g) El total de partidas ganadoras o no ganadoras que han resultado.
  - h) El total de veces que la puerta principal de la máquina ha sido abierta.
12. Estos registros deberán contar con mecanismos que aseguren la integridad de la información que almacenan.

## **CAPÍTULO VIII**

### **POLÍTICAS Y REQUISITOS PARA LA TRANSFERENCIA DE AUTORIZACIÓN DE MARCAS DE MÁQUINAS TRAGAMONEDAS PARA SU DISTRIBUCIÓN EN LA REPÚBLICA DOMINICANA**

**ARTÍCULO 18. Procedimiento de solicitud de transferencia.** En caso de un cambio de la sociedad comercial titular de la autorización, la solicitante de la transferencia deberá dirigir una comunicación, timbrada, sellada y firmada por su representante, al ministro de Hacienda, en sus funciones de presidente de la Comisión de Casinos, vía el director de Casinos y Juegos de Azar, solicitando la transferencia de la autorización de marca de máquinas tragamonedas para su distribución en la República Dominicana.

**PÁRRAFO I.** La sociedad comercial solicitante, previo a la solicitud de transferencia, debe notificar la intención de transferir y recibir la aprobación, si procede, del Ministerio de Hacienda.

**PÁRRAFO II.** La sociedad comercial receptora de la transferencia deberá presentar, junto con la solicitud, la documentación especificada en el Capítulo II de esta resolución. Adicionalmente, deberá aportar un ejemplar original del contrato de intención de venta o de cesión de derechos, suscrito entre las sociedades comerciales intervinientes, debidamente apostillado y legalizado por ante el Ministerio de Relaciones Exteriores (MIREX). De encontrarse en un idioma distinto al español, esta documentación debe ser debidamente traducida a ese idioma por un intérprete judicial, cuya firma debe estar legalizada por la Procuraduría General de la República.

**PÁRRAFO III.** Si la transferencia conlleva una reestructuración accionaria, se requerirá:

1. Nuevos estatutos sociales y una lista actualizada de accionistas o socios;
2. Declaración jurada de origen y licitud de fondos de los nuevos miembros;
3. Documentos que aseguren la continuidad operativa y financiera bajo el nuevo nombre.

**ARTÍCULO 19. Tarifa administrativa.** Se establece el pago de una tarifa administrativa por un valor de quinientos mil pesos dominicanos con 00/100 (RD\$ 500,000.00), por concepto de transferencia de la autorización de marca de máquinas tragamonedas para su distribución en la República Dominicana.

**PÁRRAFO I. Transferencia total de acciones.** Si se transfiere el cien por ciento (100 %) de las acciones de la sociedad comercial titular, se aplicará la misma tarifa administrativa establecida para el cambio de sociedad.

**PÁRRAFO II. Transferencia parcial de acciones.** Para transferencias de acciones que representen el cincuenta por ciento (50 %) o más, pero menos del cien por ciento (100 %), la tarifa administrativa será proporcional al porcentaje de acciones transferidas.

**PÁRRAFO III. Transferencia menor al cincuenta por ciento (50 %).** En transferencias de acciones que representen menos del cincuenta por ciento (50 %), la tarifa administrativa será proporcional al porcentaje de acciones transferidas.

**ARTÍCULO 20. Aspectos de idoneidad.** Toda sociedad comercial que haya obtenido la autorización de marcas de máquinas tragamonedas para su distribución en la República Dominicana deberá asegurar la integridad y profesionalidad en el sector de juegos de azar, y para estos fines se establecen los siguientes criterios mínimos de idoneidad, los cuales serán complementarios a las disposiciones que establezca el Ministerio de Hacienda:

1. **Integridad moral y reputación.** Los fabricantes, así como las personas físicas y jurídicas que lo integran, deben demostrar una integridad moral incuestionable y una reputación comercial positiva. Se realizarán verificaciones de antecedentes para asegurar que no existen historiales de conducta fraudulenta o delictiva.
2. **Competencia profesional.** Se debe evidenciar la competencia profesional a través de credenciales, certificaciones y experiencia relevante durante el proceso de evaluación por parte de la Dirección de Casinos y Juegos de Azar.
3. **Transparencia financiera.** Los fabricantes deben mantener una transparencia financiera, incluyendo la declaración de sus fuentes de financiamiento y la estructura accionarial. Se deben presentar estados financieros auditados y otros documentos que respalden la solidez económica.
4. **Cumplimiento normativo.** Se requiere un cumplimiento estricto de todas las leyes y regulaciones aplicables a los juegos de azar. Los solicitantes deben estar libres de sanciones previas, relacionadas con actividades de juegos de azar.
5. **Responsabilidad social.** Los fabricantes deben evidenciar un compromiso firme con la responsabilidad social, que se manifieste en la promoción activa del juego responsable y en la prevención efectiva de la ludopatía.
6. **Prevención de Lavado de Activos (LA) y Financiamiento del Terrorismo (FT):** los fabricantes deben adherirse a estándares de prevención de lavado de activos y financiamiento del terrorismo. Esto incluye, pero no se limita a, la realización de auditorías externas, la implementación de políticas de debida diligencia y la capacitación especializada en la materia.

## **CAPÍTULO IX**

### **REQUISITOS PARA EL CAMBIO DE NOMBRE DE MARCA DE MÁQUINAS TRAGAMONEDAS O SOCIEDADES COMERCIALES LICENCIATARIAS.**

**ARTÍCULO 21. Solicitud de cambio de nombre.** La sociedad comercial autorizada que desee cambiar el nombre de su marca o de la propia sociedad comercial deberá:

1. Dirigir una comunicación, debidamente timbrada, sellada y firmada por su representante, al ministro de Hacienda, en sus funciones de presidente de la Comisión de Casinos, vía el director de Casinos y Juegos de Azar, solicitando el cambio de nombre de la marca de máquinas tragamonedas o de la razón social que detenta la titularidad de la autorización, debiendo indicar las generales de esta, número telefónico y correo electrónico, así como hacer expresión clara del nombre que se pretende oficializar.
2. Para el caso de cambio de nombre de una marca, aportar certificado que avale que la sociedad comercial fabricante tiene el derecho de explotación de dicho nombre comercial.
3. Para el caso de cambio de nombre de la sociedad, aportar los documentos societarios correspondientes, indicados en el Capítulo II de la presente Resolución.

**ARTÍCULO 22. Tarifa administrativa.** Se establece el pago de una tarifa administrativa por un valor de trescientos mil pesos dominicanos con 00/100 (RD\$ 300,000.00), por concepto de cambio de nombre por cada marca o nombre de sociedad comercial.

**PÁRRAFO.** La precitada tarifa administrativa será indexada anualmente, por el equivalente al cien por ciento (100 %) del Índice de Precios al Consumidor (IPC), según los datos que determine en su publicación oficial del Banco Central de la República Dominicana.

## **TÍTULO II**

### **GENERALIDADES**

#### **CAPÍTULO I**

#### **PROHIBICIÓN, SANCIONES POR INCUMPLIMIENTO**

**ARTÍCULO 23. Prohibición.** Queda expresamente prohibido a toda sociedad comercial que haya obtenido la autorización de marcas de máquinas tragamonedas, para su distribución en la República Dominicana, lo siguiente:

1. Ofrecer o comercializar sus productos a cualquier entidad o individuo que no esté expresamente autorizado por el Ministerio de Hacienda. Solamente podrán ofrecer o comercializar las máquinas tragamonedas de marcas autorizadas a salas de juego de azar (casino) o salas de juego de máquinas tragamonedas debidamente autorizados y con licencia emitida por el Ministerio de Hacienda.
2. Beneficiarse de los derechos y de las exoneraciones de impuestos sobre importaciones de máquinas tragamonedas, las partes, piezas, repuestos y equipos accesorios, que se le otorga a los casinos de juegos de azar, en virtud de la Ley núm. 96-88, de fecha 31 de diciembre de 1988.

**ARTÍCULO 24. Importación de máquinas tragamonedas.** Las salas de juegos de azar (casinos) y salas de juegos de máquinas tragamonedas con licencia otorgada por el Ministerio de Hacienda son los únicos que tienen calidad para importar máquinas tragamonedas, así como para su exportación, previa autorización mediante resolución motivada de la Comisión de Casinos, para lo cual la Dirección de Casinos y Juegos de Azar

llevará un registro correspondiente, conforme lo establecen la Ley núm. 96-88 y su Reglamento núm. 252-89.

**ARTÍCULO 25. Sanciones por incumplimiento.** El incumplimiento de las disposiciones de la presente resolución será tipificado de la siguiente manera:

1. **Advertencias y amonestaciones.** En casos de incumplimiento menor o faltas administrativas, se podrán emitir advertencias o amonestaciones por parte de la Dirección de Casinos y Juegos de Azar.
2. **Multas.** Las multas se aplicarán en función de la gravedad de la infracción. El monto de las multas variará según la naturaleza de la falta y su impacto en el sector de los juegos de azar.
3. **Suspensión temporal o revocación de autorización.** En casos más graves, el Ministerio de Hacienda podrá suspender temporalmente o revocar definitivamente la autorización otorgada.
4. **Responsabilidad penal o civil.** En casos más graves, se podrán tomar acciones legales, como la presentación de cargos penales o demandas civiles contra aquellos que actúen de manera fraudulenta.

## **CAPÍTULO II DISPOSICIONES FINALES**

**ARTÍCULO 26. Vigencia de la autorización.** La autorización correspondiente tendrá una vigencia de cinco (5) años, pudiendo ser renovada por igual período, previa actualización de la documentación requerida en la presente resolución y siempre que no haya sido sancionada, y haber cumplido con el pago del cincuenta por ciento (50 %) de la tasa administrativa.

**ARTÍCULO 27.** Queda expresamente establecido que de conformidad con el párrafo del artículo 2 de la Ley núm. 96-88, de fecha 31 de diciembre de 1988, las máquinas tragamonedas se considerarán propiedad del Estado dominicano mientras permanezcan en el territorio nacional.

**ARTÍCULO 28.** El Ministerio de Hacienda se reserva el derecho de requerir documentos adicionales o la actualización de los documentos contenidos en el expediente de solicitud, para asegurar su efectivo procesamiento conforme las disposiciones legales vigentes.

**ARTÍCULO 29 Transitorio. Plazo para la remisión de certificados técnicos.** Las sociedades comerciales con la autorización de marca de máquinas tragamonedas para su distribución en la República Dominicana deberán acogerse a las disposiciones establecidas en la presente resolución. En todo caso, en el término de noventa (90) días hábiles, contados a partir de la fecha de publicación de la presente resolución, deberán remitir el certificado de cumplimiento técnico de las marcas de máquinas tragamonedas previamente autorizadas por este Ministerio de Hacienda.

**PÁRRAFO.** Transcurrido el indicado plazo sin que fuere presentada dicha certificación, las autorizaciones a las que se refiere la parte capital de este artículo quedarán sin valor y efecto.

**ARTÍCULO 30.** La presente resolución deja sin efecto cualquier disposición emitida por este Ministerio de Hacienda que le sea contraria.

**ARTÍCULO 31. Publicación.** La presente resolución deberá publicarse en el portal web del Ministerio de Hacienda y de la Dirección de Casinos y Juegos de Azar.

**DADA:** En la ciudad de Santo Domingo de Guzmán, Distrito Nacional, capital de la República Dominicana a los \_\_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_ del año dos mil \_\_\_\_\_ (20\_\_\_\_).

Aprobado por:

**JOSÉ MANUEL VICENTE**  
Ministro

BORRADOR