



Ministerio
de Economía
y Finanzas

Dirección General de Secretaría

2020/05/001/1360

Montevideo, 23 SEP 2020

Señor Presidente de la
Cámara de Representantes
Martin Lema
Presente.-

De mi consideración:

En respuesta al pedido de informes presentado por el señor Representante Diego Echeverría (Oficio N° 1383/2020 de fecha 30 de junio del año en curso), referente a Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas, se remite copia de lo informado por la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas.

Atentamente,

Azucena Arbeleche
Ministra de Economía y Finanzas

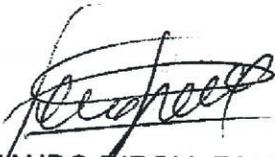


Montevideo, 30 de junio de 2020.

Señora Ministra de Economía y Finanzas,
economista Azucena Arbeleche.

Tengo el agrado de transcribir a la señora Ministra el siguiente pedido de informes presentado por el señor Representante Diego Echeverría: "Montevideo, 30 de junio de 2020. Señor Presidente de la Cámara de Representantes, Martín Lema. Amparados en las facultades que nos confiere el artículo 118 de la Constitución de la República, solicitamos que se curse el presente pedido de informes al Ministerio de Economía y Finanzas. Habiendo tomado conocimiento que por Resolución N° 032/2020, de 15 de enero de 2020, se habría concedido a las Agencias autorizadas por el Estado agrupadas en las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas 'la puesta en marcha y funcionamiento de juegos de azar realizados en internet', solicitamos que se nos informe: 1) Procedimiento de contratación administrativa efectuado para el otorgamiento de dicha explotación y su fundamento legal. 2) Naturaleza jurídica del vínculo asumido entre el Estado y la Banca de Quinielas y su alcance en el marco de lo dispuesto por la Resolución N° 032/2020. 3) Si se estipuló el pago de un canon al Estado por dicha explotación. En caso de estar determinado, señalar el monto y la forma de pago. 4) Si existe algún mecanismo por el cual el Estado sea acreedor o participe de las ganancias de dicha explotación. 5) Remitir, si existiera, el proyecto de inversión de la Banca de Quinielas para la ejecución de dicha explotación. 6) Plazo fijado para la referida explotación. 7) Normativa legal vigente que habilita el otorgamiento de la citada explotación. 8) Remitir testimonio completo de las actuaciones administrativas (expedientes, actos administrativos, dictámenes, contratos, etcétera) desarrolladas en el marco del dictado de las Resoluciones N° 032/2020, N° 148/2020 y N° 249/2020, así como copia de las mismas. Saludamos al señor Presidente muy atentamente. (Firmado) DIEGO ECHEVERRÍA, Representante por Maldonado".

Saludo a la señora Ministra con mi mayor consideración.


FERNANDO RIPOLL FALCONE
Secretario


MARTÍN LEMA
Presidente

Montevideo, 25 de noviembre de 2019.

Señor Director General de la
Dirección Nacional de Loterías y Quinielas
Luis Alberto Gama
Presente.-

La Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de Montevideo, y Banquidur GIE, aportan su experiencia, creatividad, voluntad de investigación y el desarrollo sin descanso de soluciones innovadoras para responder a las necesidades del mercado, en procura de una modernización de la actividad de los juegos de azar y a los efectos de cumplir con sus cometidos, se encuentran en permanente búsqueda de los nuevos requerimientos del mercado, lo que ha permitido su especialización en el área, ensanchando la gama de sus servicios. En ese sentido se han efectuado los desarrollos necesarios para la implementación de nuevas opciones de apuestas, en la categoría **eventos deportivos virtuales** (art. 19 ley 17.453 y art. 55 del Decreto 207/2007), con la utilización de moderna tecnología, concebidos para optimizar y dotar de mayor seguridad a la actividad.

En la actualidad, los cambios de conducta de consumo y la consolidación de nuevas ofertas comerciales, mediante el empleo de sistemas interactivos y de comunicación a distancia, está proporcionando un escenario de juego moderno y globalizado, al que se accede a través de una navegación sencilla e interactiva, ofertando deportes virtuales, de manera muy cómoda y atractiva para los apostadores, según su disponibilidad horaria, de manera de que puedan acceder al juego, cuando y desde donde lo deseen.

El desarrollo, evolución y diversidad de las actividades de ocio es un hecho constatable en todas las sociedades modernas actuales, constituyendo un área económica de importancia creciente. Ello supone la necesidad de una atención específica por parte de la Administración hacia estas actividades y una regulación acorde con su dimensión e impacto económico y social.

Por otra parte, la extensión progresiva de las nuevas tecnologías de la comunicación a todos los ámbitos sociales tiene una indudable repercusión en el mundo del entretenimiento, donde un colectivo importante de usuarios muestra preferencia por desarrollar sus opciones de juego a través de conexiones remotas.

Este conjunto de circunstancias económicas, tecnológicas y sociales, hacen que a los juegos habituales en la sociedad se unan otros tipos y modelos de apuestas, entre las que se encuentran los "DEPORTES VIRTUALES".

Las apuestas en Deportes Virtuales, independientemente del nombre comercial con que opere esta opción, son una modalidad de apuesta de suerte y azar en la cual el apostador través de un terminal en línea, apuesta sobre deportes simulados virtualmente. El jugador tiene la opción de realizar una o varias apuestas para uno o varios eventos.

Esta modalidad consiste en realizar apuestas sobre deportes virtuales. Estos eventos son creados mediante la generación por computador de un conjunto de imágenes que producen una apariencia de realidad, permitiendo al jugador tener la sensación de que los eventos deportivos que se está realizando son ciertos. Por lo tanto, las apuestas en deportes virtuales se realizan sobre imágenes creadas artificialmente y corresponden a la modalidad de juego a la que hace referencia el artículo 19 de la ley 17.453, el cual señala: *juegos de azar realizados en Internet*.

En cuanto a los juegos de azar realizados en Internet (que como se expresó su base legal es el referido art. 19 de la Ley N° 17.453), constituyen una categoría de apuesta y así están definidos por el art. 55 del Decreto N° 207/2007 de 18/06/2007: *“Se entenderá por juegos de azar realizados en internet aquellas modalidades basadas en mecanismos de azar programados en soportes lógicos enlazados con uno o más servidores, a los que los apostadores acceden mediante una conexión electrónica en línea a través de unidades autónomas o terminales, cuyos resultados son comunicados inmediatamente en base a una estructura de premios predeterminada”*.

Precisamente, al amparo de esta definición normativa, esta modalidad de apuesta corresponden a eventos virtuales, cuyo resultado debe estar determinado por un generador de números aleatorios (GNA) y en los que el ganador de la apuesta se define a partir de acertar el resultado del evento.

Banquidur Gie analizó el funcionamiento de los Deportes Virtuales en países como Italia, Finlandia, Noruega, Reino Unido, entre otros, evidenciando que éstas modalidades se enmarcan dentro de la definición y las características establecidas en el artículo 19 de la Ley 17.453, y artículo 55 del Decreto N° 207/2007 de 18/06/2007 para la operación de juegos de azar realizados por internet y que además, tienen un porcentaje de participación significativa del mercado dentro de las jurisdicciones mencionadas.

Que en forma adicional a lo expuesto en el párrafo precedente, se realizó la revisión de los requerimientos técnicos y el modelo de datos e información previstos en la reglamentación del juego “Supermatch” y Resolución de la Dirección General de fecha 09/05/2013, evidenciando que para la entrada en operación de los eventos virtuales no se requiere ninguna modificación o cambio a las reglamentaciones mencionadas.

Asimismo Banquidur Gie entendió la necesidad de utilizar las resoluciones referidas, y que en definitiva constituyen también la reglamentación de los DEPORTES VIRTUALES (juegos de azar

3

realizados por internet) y a los cuales se debe dar estricto cumplimiento, en aras de garantizar que la operación cumpla con las disposiciones expedidas por la Administración.

En base a lo expuesto podemos definir tres puntos claves de la realidad sobre las que funcionan las apuestas a deportes virtuales:

- 1) Se da una definición clara sobre el producto: se trata de apostar a eventos deportivos simulados por ordenador.
- 2) Se define un nuevo público objetivo para este producto, que implica olvidarse de las limitaciones horarias, lo que constituye sin lugar a dudas una ventaja comparativa respecto a las apuestas deportivas tradicionales y
- 3) Se describe el enorme potencial de este producto, ya que en algunos países europeos estas apuestas representan entre un 15% al 20% de los ingresos de las apuestas deportivas.

Por esta razón comunicamos, que las Bancas de Cubierta Colectivas de Quinielas, a través de BANQUIDUR GIE, se encuentran en condiciones de poner en funcionamiento la presente modalidad de apuestas denominada "DEPORTES VIRTUALES", y que estará disponible en el sitio web "www.supermatch.com.uy" y "www.labanca.com.uy", a partir de que la Dirección Nacional a su cargo autorice el inicio de su comercialización, bajo las siguientes características, mecánica y funcionamiento:

1. Cómo funciona

Las apuestas se pueden realizar a partir del instante en que es anunciado el evento y hasta 5 segundos antes del comienzo del mismo, momento en que se comunica o se muestra el aviso indicando que no se reciben más apuestas. Cerradas las apuestas el Sistema Central de Juego da inicio a la simulación del evento, cuya duración es definida por el operador e informada al apostador y es transmitido vía streaming en las terminales o equipos utilizados por el jugador. El Sistema Central de Juego genera para cada evento un número aleatorio, a través del GNA (Generador de Números Aleatorios), que determina el resultado del evento y garantiza su aleatoriedad. El GNA es el sistema de hardware o software que produce secuencias de números estadísticamente independientes e impredecibles, genera precisamente el número aleatorio que definirá el resultado de cada evento, avalando la transparencia del evento objeto de la apuesta. El GNA está certificado por GLI - Gaming Laboratories International (Laboratorio avalado por la WLA).

Cumple además con la certificación establecida en el estándar de seguridad de la Asociación Mundial de Loterías relacionada a sorteos electrónicos (ver: WLA-SCS 2016 - Control L.2.4 Sorteo electrónicos). Estos ensayos garantizan que el resultado es determinado exclusivamente por el azar evitando cualquier manipulación posible del mismo.

Los eventos que se presenten estarán separados entre sí por un mínimo de 3 minutos y el operador debe transmitir el evento, objeto de la apuesta, cuya duración será entre 1 y 2 minutos. El apostador puede observar el desarrollo del evento y sus resultados, los cuales a su vez son publicados en el sitio

4

web. De los aspectos señalados anteriormente, se colige que la conexión en línea y en tiempo real no sólo es una característica de esta modalidad de apuesta, sino que además es uno de los requisitos indispensables para su operación (art. 55 del Decreto N° 207/2007 de 18/06/2007), a lo que se agrega que los resultados son comunicados inmediatamente en base a una estructura de premios predeterminada.

Los deportes virtuales constituyen la representación gráfica animada de un evento deportivo. Las apuestas serán de contrapartida, en las cuales el jugador apuesta contra el operador de juego (Bancas de Quinielas, agrupadas en Banquidur Gie), obteniendo derecho al premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta y siendo el premio el resultado de multiplicar el valor de la apuesta, por el coeficiente (dividendo) que el operador haya validado previamente para el pronóstico realizado. Son apuestas sencillas las que recaen sobre un único resultado de un evento y son apuestas combinadas las que recaen sobre los resultados de dos o más eventos diferentes. No se permitirán apuestas durante el desarrollo del evento. Del mismo modo que en los eventos reales, en los deportes virtuales existe una amplia variedad de opciones para apostar como pueden ser en el caso de partidos del fútbol el clásico mercado (1 x 2) o el de resultado exacto. Es posible realizar apuestas simples o también combinar apuestas de distintos eventos virtuales.

En principio se ofrecerá como deportes virtuales a transmitir: fútbol, carrera de autos y tenis de mesa. Se establece que Banquidur Gie deberá informar previamente a la DNLQ la adición de cualquier tipo de deporte virtual que pretenda incorporar para la operación del juego, así como las opciones de apuesta que se ofrezcan.

2. **CARACTERISTICAS GENERALES**

Esta modalidad de apuesta tiene las siguientes características:

- a. Operación en línea y en tiempo real mediante un Sistema Central de Juego
- b. Simulación virtual de los eventos
- c. Trasmisión de los eventos
- d. Apuestas de contrapartida y con dividendos fijos por evento
- e. Generador de Número Aleatorio

“Deportes virtuales”: Un término más explicativo podría ser el de simulaciones de juegos de competición, normalmente deportivos. En este caso, el juego se desarrolla mediante jugadores o

equipos virtuales gobernados por un software, que compiten entre sí, y en los que la intervención del usuario es a los solos efectos de apostar por algunos de ellos.

El interés para el Derecho comienza cuando el usuario del deporte virtual "juega" (en el sentido de apostar una cantidad de dinero para el uso de un tiempo de juego, por ejemplo); y por tanto apuesta sobre el evento virtual, y finalmente gana o pierde, y en consecuencia gana el premio o pierde la apuesta.

El sustrato común, de los juegos de azar por internet es que se ejecutan a través de dispositivos electrónicos de alta tecnología, ya sea mediante Pc, tabletas, móviles, conectadas a Internet o incluso terminales en la red de ventas (por esta razón el art. 55 del Decreto 207/2007 al definirlos expresa "...a los que los apostadores acceden mediante una conexión electrónica en línea a través de unidades autónomas o terminales..."). De ahí la importancia de conceptuar y definir ciertos parámetros legales que permitan a priori situarlos en su correcta calificación jurídica, pues de ello dependerá el régimen jurídico que les sea de aplicación.

Se trata de juegos o entretenimientos con un alto componente tecnológico y que resuelven tareas hasta hace poco imposibles, como son las de reproducir de forma altamente nítidas y complejas, movimientos, figuras y escenarios del mundo real (Deportes Virtuales).

Podemos resumir cuáles son las características necesarias para incluir una actividad dentro de la categoría de juego de azar, y por tanto sometida a las limitaciones y restricciones de este sector económico.

Para que se formalice alguna clase de apuesta, es necesario que se arriesgue una cantidad de dinero en un juego o en un evento de resultado incierto para el jugador apostante. Desde ese primer requisito, es importante destacar que el resultado del evento es externo al organizador, bajo el gobierno de un software de juego en el caso de los deportes virtuales.

Otro requisito es que se establezca un premio como resultado de la apuesta ganadora, o del programa de juego, ya sea el premio en metálico, o de cualquier naturaleza.

Como se desprende de lo anterior, las líneas trazadas nos ayudan en la tarea clasificadora. De acuerdo a la reglamentación dictada en aplicación del art. 19 de la ley 17.453 los requisitos determinantes para su aplicación son la apuesta y el premio, con independencia de la habilidad o destreza de los jugadores y apostantes; y además se excluyen las actividades que suponen para los jugadores un mero entretenimiento sin posibilidad de premio evaluable económicamente.

Se puede fácilmente apreciar, que los deportes virtuales cumplen con la definición establecida en el art. 55 del Decreto 207/2007, ya que se trata de modalidades basadas en mecanismos de azar programados en soportes lógicos, a los que los apostadores acceden mediante una conexión electrónica en línea a través de unidades autónomas o terminales, cuyos resultados son comunicados inmediatamente en base a una estructura de premios predeterminada (GNA).

6

Analizado lo anterior, y en líneas generales, los deportes virtuales antes señalados pueden calificarse de la siguiente forma, a la luz de la Reglamentación existente (Supermatch y Resolución de la DNLQ de fecha 09.05.2013: 1)- Si concurre una cotización sobre los eventos virtuales ofrecidos, estamos ante apuestas de contrapartida con todas sus efectos (es aquella en la que el participante apuesta contra las Bancas de Cubierta Colectivas de Quinielas, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que se haya validado previamente para los mismos); 2)- Si en ellos se ofrece la posibilidad de un premio (y no solo de un tiempo de juego), se trata de un juego de azar por internet mediante máquinas, dispositivos o terminales de juego (art. 19 ley 17.453 y art. 55 Decreto N° 207/2007); 3)- Se trata de apuestas que sólo pueden formalizarse antes del inicio del evento y nunca durante el desarrollo del mismo (pre match); 4) el programa será diario, y contendrá el calendario de eventos y las modalidades de apuestas ofrecidas al apostador, número mínimo y máximo de eventos a pronosticar por el apostador, dividiendo fijado para cada una de las modalidades de apuestas, y esa información será comunicada previamente a la DNLQ (art. 13 del Reglamento Supermatch); 5)- en las apuestas de contrapartida la tasa esperada de premios a pagar por evento no será inferior al 60% del monto apostado (art. 4 Resolución de la DNLQ de fecha 09/05/2013); 6)- las apuestas podrán realizarse empleando cualquier mecanismo, instalación, equipo o sistema que permita producir, almacenar o transmitir documentos, datos e informaciones, incluyendo cualesquiera redes de comunicación abiertas o restringidas como televisión, Internet, telefonía fija y móvil o a través de terminales físicos accesorios que las Bancas de Quinielas podrán instalar. (art. 7 Resolución de la DNLQ de fecha 09/05/2013); 7)- Los eventos sobre los que se constituyan apuestas de contrapartida deberán tener un resultado determinable, que permita a todas las partes que intervengan en las apuestas tener certeza del resultado acaecido; 8)- en cuanto a la programación de eventos, se publicará y mantendrá visible en el sitio web la programación de eventos para cada día, la que podrá ser dividida en franjas de tiempo para facilitar su publicación y visualización, y deberá ser comunicada previamente a la DNLQ. Esta programación contendrá como mínimo: fecha y hora de inicio de cada evento, número de evento, opciones de apuesta, equipos/jugadores participantes y coeficientes (dividendos) de cada tipo/opción de apuesta (ganador, empate, resultado exacto, número de goles, etc); 9) Se almacenarán los resultados de todos los eventos en la base de datos del Sistema Central de Juego durante un plazo mínimo de 1 año contado a partir de la fecha de realización del evento; 10)- el apostador puede realizar apuestas sobre el evento próximo a iniciar y sobre aquellos eventos que en ese momento se encuentren en la franja de la programación publicada. Pero las apuestas intentadas o efectuadas durante el cierre o después del comienzo de un evento son consideradas como inválidas por el Sistema Central de Juego; 11)- Al finalizar la programación diaria de eventos, se enviará a la DNLQ un informe de resultados que es generado por el Sistema Central de Juegos a partir de la información transaccional almacenada en la base de datos. Este informe se encontrará disponible en cualquier momento e incluirá como mínimo un resumen de las apuestas realizadas, apuestas anuladas, apuestas ganadoras, valor correspondiente a premios, reporte de fallas e

7

incidencias si las hubiera, etc; 12)- Los resultados de los eventos virtuales se publican en una sección especial del sitio web de SUPERMATCH inmediatamente luego que el GNA los determina y son los únicos elementos válidos utilizados para liquidar las apuestas recibidas. En caso de que un problema técnico no le permita al GNA generar el resultado dentro de los 5 minutos posteriores a la hora programada para el inicio del evento el mismo se cancela con las mismas formalidades que en los eventos deportivos reales.

Como puede apreciarse las reglas vigentes contenidas en la reglamentación para los certámenes de pronósticos deportivos aplican para el desarrollo y funcionamiento de los eventos virtuales.

3. REGLAS APLICABLES

Dado que el auge y crecimiento de las apuestas deportivas desarrolladas a través de las nuevas tecnologías y de sistemas interactivos, nos obliga a implementar una nueva modalidad que comprenda eventos virtuales, a través de los canales que nos ofrece la sociedad de la información y del conocimiento, y al mismo tiempo garantice la máxima seguridad jurídica, fiabilidad y transparencia, en la organización, explotación y práctica de esta clase de apuestas.

Dentro de la categoría de juegos a que hace referencia el art. 19 de la ley 17.453, se distinguen: a) modalidades de juego sobre la base de apuestas referidas a certámenes de pronósticos de resultados deportivos, cuyo resultado es determinado por la ocurrencia de un evento real y b) modalidades de apuestas (juegos de azar realizados en internet) en los que en la determinación del resultado o en el desarrollo del juego interviene un Generador de Números Aleatorios y dentro de esta última se pueden implementar los deportes y juegos virtuales.

En ambas situaciones, el resultado es determinado por la ocurrencia de un evento (real o virtual) sobre el que el jugador realiza un pronóstico que en caso de acierto, lo hace acreedor del premio que resulte de la aplicación del plan de premios correspondiente de conformidad con las reglas del juego.

Precisamente, en el marco del art. 19 de la ley 17.453 y art. 55 del Decreto 207/2007, se enmarcan las APUESTAS SOBRE EVENTOS REALES. Se entiende por apuestas sobre eventos reales la concurrencia de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos incluidos en los programas previamente establecidos por las Bancas de Quinielas, agrupadas en Banquidur GIE, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa de juego.

Las apuestas sobre eventos reales deportivos (las que se ofrecen a la fecha) son aquellas en las que los pronósticos recaen sobre acontecimientos o competiciones deportivas o sobre hechos o circunstancias que forman parte o se desarrollan en el marco de tales eventos.

Las apuestas sobre eventos reales no deportivos son aquellas en las que los pronósticos recaen sobre acontecimientos o eventos no deportivos o sobre hechos o circunstancias que forman parte o se desarrollan en el marco de tales eventos.

Los eventos sobre los que se constituyan apuestas deben tener un resultado determinable que permita a todas las partes que intervengan en las apuestas tener certeza del resultado acaecido.

Teniendo en cuenta lo definido en el artículo 3º de la Resolución de la DNLQ de fecha 09.05.2013 previamente mencionado, las apuestas sobre eventos reales pueden desarrollarse en la modalidad de apuesta de contrapartida (deportes virtuales) o mutuas (eventos virtuales), apuestas que están definidas en la disposición mencionada: según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas pueden ser mutuas, o de contrapartida, las cruzadas o de intercambio no aplican a los deportes y juegos virtuales; y tienen la siguiente definición:

a) Apuesta mutua es aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas sobre un acontecimiento determinado se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

b) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el participante apuesta contra una Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

Las reglas que aplican para las apuestas en certámenes de pronósticos de resultados deportivos y deportes virtuales, están determinadas por el Reglamento de las apuestas deportivas (Supermatch – Resoluciones de la DNLQ de fechas 22.02.2005 (As. 518/2004) y 09.05.2013 (As. 174/2013), ambas aprobadas al amparo de lo dispuesto en el art. 19 de la ley 17.453. Estos especifican la forma de operación y formalización de las apuestas, canales de comercialización, plan de premios y los principios que rigen las relaciones entre el operador y los apostadores y deben estar disponibles y visibles para los jugadores en el lugar donde se realicen las apuestas.

Por ello la reglamentación aprobada tuvo como objetivo regular las diferentes modalidades de apuestas, pretendiendo llenar el vacío normativo existente en la materia, con una finalidad integradora de las diversas variantes que la actividad puede presentar; garantizando tanto la seguridad y transparencia del desarrollo de las apuestas, como los derechos de los participantes, dando a su contenido la flexibilidad necesaria para responder a la cambiante realidad socio-económica así como al dinamismo y necesidades del sector del juego, pero persiguiendo siempre el fin primordial de dar la máxima seguridad y protección jurídica a los usuarios. Y precisamente, esta reglamentación a que hacemos referencia, si bien en un principio aplicó a eventos deportivos reales, también se hace

9

extensiva a la modalidad de apuesta que se describe y desarrolla en el presente escrito (deportes y juegos virtuales).

De conformidad con lo dispuesto por el artículo 19 de la Ley N° 17.453 de 28 de febrero de 2002, por el artículo 55 del Decreto N° 207/2007 de fecha 18 de junio de 2007, y la reglamentación dictada por la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas con fecha 22.02.2005, modificativas y concordantes, las Bancas de Cubierta Colectivas de Quinielas, están habilitadas para implantar nuevas modalidades de apuestas, debiendo las mismas estar contenidas en el Programa correspondiente, previa comunicación a la DNLQ, y esta última dada su especialización, podrá dictar las normas necesarias para cumplir con el control y fiscalización que le compete.

4. Mecanismo de control (DNLQ)

Existirá un **sistema web de alta disponibilidad** (24x7), en línea, en tiempo real en donde se mostraran todas las apuestas recibidas. Este sistema podrá accederse en cualquier momento desde la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas a través de una conexión segura (enlace privado) utilizando un usuario y contraseña.

Al igual que para los eventos reales será posible consultar en tiempo real

- 1) La oferta disponible de juegos virtuales para apostar
- 2) Detalle de una apuesta dado su identificador
- 3) Resultados de eventos virtuales ya realizados

Los resultados de los eventos virtuales serán publicados en nuestro sitio web y estarán disponibles para todo el público inmediatamente después de finalizado el evento. A continuación se muestra a modo de ejemplo algunas de las pantallas que dispondrán los usuarios del mismo para su tarea de control.

Comando de Publica

Inicio: QW TV D R QH TH BN

Botón: [Botón]

Programa: 10006

Línea	Descripción	Puntaje	Chances
11776	GEY - BET Double Chance	Local or Visitante Gana	1.28
11870	EIS - ESP Match Result	EIS	2.44
11872	BIA - BAR Correct puntaje (Full Time)	0-0	15.00

Total Divisorio: 45.88
 Total Apostado: \$ 85.00
 Premio Estimado: \$ 2,243.80
 Efectuada el 14/11/2019 16:20

Usuario: FAO

[Ver observaciones] [Validar código control]

Programa: [Activos] [Otro: 10010]

Palabra: [Palabra]

Linea	Inicio	Fin	Descripción	Estado	Opciones
1	18/11/2019 00:00	18/11/2019 00:10	BUR - LEI Correct puntaje (Full Time)	Liquidada	[Icono]
2	18/11/2019 00:30	18/11/2019 00:12	BUR - LEI Half Time correct	Liquidada	[Icono]
3	18/11/2019 00:00	18/11/2019 00:12	BUR - LEI Match Result	Liquidada	[Icono]
4	18/11/2019 00:30	18/11/2019 00:12	BUR - LEI Half Time Result	Liquidada	[Icono]
5	18/11/2019 00:00	18/11/2019 00:10	BUR - LEI Double Chance	Liquidada	[Icono]
6	18/11/2019 00:00	18/11/2019 00:10	BUR - LEI Over/Under 1.5	Liquidada	[Icono]
7	18/11/2019 00:00	18/11/2019 00:10	BUR - LEI Over/Under 2.5	Liquidada	[Icono]
8	18/11/2019 00:00	18/11/2019 00:10	BUR - LEI Over/Under 3.5	Liquidada	[Icono]
9	18/11/2019 00:00	18/11/2019 00:10	BUR - LEI Handicap -1	Liquidada	[Icono]
10	18/11/2019 00:30	18/11/2019 00:12	BUR - LEI Handicap -2	Liquidada	[Icono]
11	18/11/2019 00:00	18/11/2019 00:12	BUR - LEI Half Time / Full Time	Liquidada	[Icono]
12	18/11/2019 00:00	18/11/2019 00:12	BUR - LEI Total Goals	Liquidada	[Icono]
13	18/11/2019 00:00	18/11/2019 00:12	BUR - LEI Goal Goal Full Time	Liquidada	[Icono]

Información diaria

Luego de las 00:00 se enviará a la DNLQ la información detallada de las apuestas recibidas en el día así como también el detalle de las liquidaciones realizadas.

El formato de los archivos serán los utilizados actualmente para el intercambio de información (.jgo y .alq). La información enviada se firmará digitalmente y contendrá el sello de tiempo correspondiente a la hora del envío.

Recientemente la Comisión Europea presentó su plan de acción sobre los juegos por internet y concluyó que el alto nivel de protección de los consumidores se garantiza en la medida que exista una oferta legal atractiva, destacando que la mejora de la protección de los consumidores y el entorno regulatorio constituyen las dos caras de una misma moneda. El desarrollo de una gama atractiva de oportunidades de juegos legales es también clave para prevenir eficazmente a los consumidores de ir a sitios web no regulados o ilegales.

El crecimiento de las plataformas online han cambiado la forma de hacer negocios, por esta razón las Bancas de Cubierta Colectivas de Quinielas de todo el país, agrupadas en Banquidur Gie, se proponen estar a la vanguardia, incorporando más opciones de apuestas y permitiendo utilizar los amplios canales de comercialización que se encuentran habilitados. Es importante observar que los ciudadanos están expuestos a más de 4.000 sitios web de apuestas ilegales, sin regulación y cuya profesionalidad es generalmente dudosa.

La experiencia demuestra que si no exploramos estas posibilidades, la demanda insatisfecha se vuelca hacia otro tipo de juegos o actividades, en los que el Estado no tiene participación, tanto en lo que hace a la obtención de recursos fiscales como en lo relativo al contralor de los mismos.

De esta manera, las Bancas de Quinielas han trazado un plan de renovación de la industria del entretenimiento y creemos firmemente que la utilización de los desarrollos que brinda esta "sociedad de la información" constituye la respuesta adecuada a los requerimientos de un público de creciente nivel de exigencia y nuestra responsabilidad empresarial para con la comunidad y el Estado, que permite vislumbrar una promisorio área de explotación comercial, al tiempo que vierta a la Administración una nueva fuente de recursos fiscales.

Saludamos al Sr. Director General con nuestra más alta consideración.-

P. BANCA DE CUBIERTA COLECTIVA DE QUINIELAS DE MONTEVIDEO

Silvia Malcuori
Secretaria

Roberto Palermo
Presidente

p. BANQUIDUR GIE

Alejandro Salaberry
tesorero

Ing. Alvaro Pasó
Secretario

Daniel Tirelli
Presidente

Montevideo, 27 de Diciembre de 2019

Director Nacional de Loterías y Quinielas

Sr. Luis Gama

Refieren los presentes obrados a la solicitud de autorización de la Banca de C. C. de Quinielas de Montevideo y BANQUIDUR GIE para comercializar la modalidad de apuestas "Deportivas Virtuales".

Analizada la información contenida de fs. 1 a 14 se entendió conveniente realizar una reunión en las instalaciones de la Banca de C. C. de Quinielas de Montevideo a los efectos de observar el sitio web en prueba con el respectivo análisis de mecánica y funcionamiento.

El sistema propuesto se encuentra alcanzado por la normativa vigente en la materia (Ley 17.453 -Art. 19- y Decreto 207/07 -Art. 55-)

Sin perjuicio de lo mencionado los abajo firmantes expresan que:

- El proyecto es de similares características a los que se encuentran en funcionamiento en diferentes partes del mundo
- El desarrollo de los diferentes tipos y modalidades de apuestas utilizando diversos medios tecnológicos ha tenido en los últimos 10 años un aumento constante y sostenido.



- Las apuestas canalizadas por intermedio del sitio "Supermatch" han aumentado en forma significativa lo que ha permitido un aumento de la recaudación por parte de la Administración
- El efectivo control y fiscalización por parte de esta Dirección Nacional respecto a los sitios ilegales ha permitido bloquear 1200 dominios lo que ha fortalecido el posicionamiento del Organismo.

Respecto a la propuesta presentada no se tienen observaciones que realizar, no obstante se considera necesario extremar las medidas de control que permitan un ajustado y efectivo mecanismo que asegure un marco de juego responsable.

De igual forma se entiende que esta Unidad Ejecutora pueda solicitar -en cualquier momento- que se presente un certificado independiente de un organismo nacional o internacional que certifique el Generador de Números Aleatorio.

Asimismo se deberá asegurar al Departamento de Informática, División Juegos y División Inspección un sistema web de alta disponibilidad con acceso ilimitado a la totalidad de sistemas de consulta en línea.

Siendo cuanto informar lo saludan atentamente.



FEDERICO RODRÍGUEZ
Encargado de División Inspección
Dirección Nacional de Loterías y Quinielas



RAFAEL BONILLA
Encargado de División Inspección
Dirección Nacional de Loterías y Quinielas



GUSTAVO MARTÍNEZ
Encargado de División Juegos
Dirección Nacional de Loterías y Quinielas



Heber Trujillo
Ref. Informática

Montevideo, 30 de diciembre de 2019.

Señor Director Nacional de Loterías y Quinielas
Luis GAMA

En estos obrados la Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de Montevideo y BANQUIDUR GIE ponen a consideración la autorización para comercializar la modalidad de apuestas **“Deportes Virtuales.”** y **“Juego Virtual”**

Analizada la propuesta surge que encuadra en las previsiones del artículo 19 de la Ley N° 17.453 de 28 de febrero de 2002, que establece “Facúltase al Poder Ejecutivo, a través de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, a organizar certámenes de pronósticos de resultados deportivos internacionales y juegos de azar realizados en Internet, con otorgamiento de premios en dinero o en especie, los que quedarán comprendidos en cuanto a su administración y recepción de apuestas por lo dispuesto en el Decreto-Ley N° 15.716, de 6 de febrero de 1985. La Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, por resolución, deberá dictar en cada caso, las normas necesarias para cumplir con el control y fiscalización que le compete y también determinar qué registros y documentación serán imprescindibles a los mismos fines.”

La citada norma faculta a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas para implantar nuevas modalidades de juego sobre la base de apuestas referidas a certámenes de pronósticos de resultados deportivos.

En uso de esas facultades conferidas por la citada norma, el Poder Ejecutivo dictó el Decreto Número 175/02 de fecha 15 de mayo de 2002, por el cual se crearon los certámenes de pronósticos de resultados



deportivos; organizados por la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, en base a apuestas sobre los resultados de competencias deportivas, mediante el régimen de administración y recepción de apuestas dispuesto por el Decreto Ley número 15.716 de 6 de febrero de 1985 (Agencias Oficiales de Quinielas nucleadas en Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas).

El artículo 3° del citado Decreto facultó a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, dada su especialización a adoptar las respectivas reglamentaciones que permitieran la puesta en marcha y funcionamiento de los certámenes de pronósticos de resultados deportivos, así como dictar las normas necesarias para cumplir con el control y fiscalización de su competencia.

De conformidad con la reglamentación vigente, las apuestas se efectúan en la red de las Agencias de Quinielas de todo el país, facultando a las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas a utilizar para su recepción, terminales, internet y cualquier otro medio de comunicación y precisamente el artículo 15 inciso final de la resolución de la Dirección Nacional de Loterías de fecha 16 de mayo de 2002 (As.487(1)/2002) establece que la documentación emergente de la trasmisión a distancia por medios electrónicos constituye de por sí documentación auténtica y se considerará válida a todos los efectos en cuanto a la existencia del original transmitido.

El Reglamento de Apuestas Deportivas aprobado por Resolución de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas con fecha 23 de febrero de 2005 (As. 518/2004), incluye certámenes de pronósticos de resultados deportivos bajo las modalidades "Lista Larga" y "Resultado Exacto", y comprende desde apuestas sobre el resultado de una competencia

(el clásico 1 x 2), pasando por la elección de cuales serán los participantes en una fase concreta de una competencia futbolística (artículo 6 literal h), hasta otras modalidades de apuestas sobre resultados de partidos y/o eventos de fútbol o de otras competencias deportivas, de conformidad a las reglas que figuren en el Programa correspondiente (artículo 6 literal I).

De esta manera las llamadas “apuestas en vivo” (“LIVE BETTING”) entran en la categoría de apuestas de contrapartida, sobre la base de la habilitación normativa y reglamentaria recogida en la Resolución de la Dirección General de fecha 9 de mayo de 2013, recaída en As. 174/2013.- La Resolución establece la reglamentación básica a la que deben atenerse Bancas de Cubierta Colectivas de Quinielas a ser complementada por las reglas particulares contenidas en el programa correspondiente y que regirá el desarrollo de esta nueva modalidad de apuesta y las relaciones del operador con los participantes. Son apuestas en tiempo real y se trata de una modalidad de apuesta deportiva, y ésta última es definida por la reglamentación existente como “el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos incluidos en los programas previamente establecidos por el concesionario, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones deportivas...”

Las modalidades de apuestas deportivas existentes a la fecha comprenden cada una de ellas un conjunto de pronósticos sobre los resultados de una serie de competiciones deportivas, con realizaciones previstas para días prefijados, que estarán determinados en la respectiva programación.

Los juegos de azar realizados por Internet, de base legal (artículo 19 de la Ley N° 17.453 ya citada), constituyen una categoría de juego o modalidad de apuesta y así están definidos por el artículo. 55 del Decreto 207/2007 de 18 de junio de 2007): “Se entenderá por juegos de azar realizados en internet aquellas modalidades basadas en mecanismos de azar programados en soportes lógicos enlazados con uno o más servidores, a los que los apostadores acceden mediante una conexión electrónica en línea a través de unidades autónomas o terminales, cuyos resultados son comunicados inmediatamente en base a una estructura de premios predeterminada”.

Tanto en los juegos deportivos, como en los juegos de azar realizados por internet el permiso (licencia o concesión) para su explotación, comercialización y gestión corresponde a los Agentes oficiales, nucleados en Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas, al igual que el resto de las modalidades de juego que están bajo la fiscalización y supervisión de esta Unidad Ejecutora, al estar comprendidos en el artículo 19 de la ley 17.453, dada la expresión: “los que quedarán comprendidos en cuanto a su administración y recepción de apuestas por lo dispuesto en el Decreto-Ley N° 15.716, de 6 de febrero de 1985”..

Los deportes y juegos virtuales –a que hace referencia la propuesta realizada por Banquidur Gie- cumplen con la definición establecida en el artículo 55 del Decreto 207/2007, ya que se trata de modalidades basadas en mecanismos de azar programados en soportes lógicos, a los que los apostadores acceden mediante una conexión electrónica en línea a través de unidades autónomas o terminales, cuyos resultados son comunicados inmediatamente en base a una estructura de premios predeterminada.

El generador de números aleatorios al que se hace referencia, genera precisamente, en forma aleatoria el resultado de cada evento virtual, objeto de la apuesta. Se entiende que la Dirección Nacional en la Resolución a dictar debe establecer los requisitos a cumplir por dicho generador que debería estar certificado por un Laboratorio especializado en la materia para garantizar la imprevisibilidad y la aleatoriedad en la generación de los resultados.

En síntesis, se comparte lo expresado por los peticionantes en cuanto a que el artículo 19 de la Ley 17.453 comprende diferentes juegos a saber: **a)** modalidades de juego sobre la base de apuestas referidas a certámenes de pronósticos de resultados deportivos, cuyo resultado es determinado por la ocurrencia de un evento real y **b)** modalidades de apuestas (juegos de azar realizados en internet) en los que en la determinación del resultado interviene un Generador de Números Aleatorios y dentro de esta última modalidad se pueden implementar los deportes y juegos virtuales. Esta última modalidad es la que encuadra en la definición dada por el artículo 55 del Decreto 207/2007.

Analizada la propuesta a la luz de la reglamentación existente (Supermach y Resolución de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas de 9 de mayo de 2013) los deportes y juegos virtuales que se proponen pueden clasificarse:

1)- Si concurre una cotización sobre los eventos virtuales ofrecidos, estamos ante **apuestas de contrapartida**: definida como aquella en la que el participante apuesta contra las Bancas de Cubierta Colectivas de Quinielas, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que se haya validado previamente para los mismos);

2)- Si en ellos se ofrece la posibilidad de un premio (y no solo de un tiempo de juego), **se trata de un juego de azar por internet mediante máquinas, dispositivos o terminales de juego** (artículo 19 de la Ley 17.453 y artículo 55 Decreto número 207/2007);

Las reglas del juego determinan que: a)- Se trata de apuestas que pueden formalizarse antes del inicio del evento y nunca durante su desarrollo (pre match o en vivo). En el caso de los juegos virtuales necesariamente la apuesta deberá formalizarse antes del sorteo;

b) El programa podría ser diario, y deberá contener el calendario de eventos y las modalidades de apuestas ofrecidas al apostador, número mínimo y máximo de eventos a pronosticar por el apostador, dividiendo fijado para cada una de las modalidades de apuestas, y esa información deberá ser comunicada previamente a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas de acuerdo con lo dispuesto por el artículo 13 del Reglamento de Supermatch;

c)- En las apuestas de contrapartida la tasa esperada de premios a pagar por evento no será inferior al 60% del monto apostado (artículo 4 de la Resolución de la Dirección Nacional de Lotería y Quinielas de fecha 09 de mayo de 2013). Debería determinarse en los juegos virtuales la tasa esperada de aciertos sobre el monto apostado;

d)- Las apuestas podrán realizarse empleando cualquier mecanismo, instalación, equipo o sistema que permita producir, almacenar o transmitir documentos, datos e informaciones, incluyendo cualesquiera redes de comunicación abiertas o restringidas como televisión, Internet, telefonía fija y móvil o a través de terminales físicos accesorios que las Bancas de Quinielas podrán instalar. (artículo 7 de la Resolución de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas de fecha 09 de mayo de 2013);

Los eventos sobre los que se constituyan apuestas de contrapartida deberán tener un resultado determinable, que permita a todas las partes que intervengan en las apuestas tener certeza del resultado acaecido;

f)- En cuanto a la programación de eventos, se publicará y mantendrá visible en el sitio web la programación de eventos para cada día, la que podrá ser dividida en franjas de tiempo para facilitar su publicación y visualización, y deberá ser comunicada previamente a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas. Esta programación contendrá como mínimo: fecha y hora de inicio de cada evento, número de evento, opciones de apuesta, equipos/jugadores participantes y coeficientes (dividendos) de cada tipo/opción de apuesta (ganador, empate, resultado exacto, número de goles, etc);

g) Los resultados de todos los eventos se deberán almacenar en la base de datos del Sistema Central de Juego durante un determinado plazo que deberá ser fijado por el Organismo, contado a partir de la fecha de realización del evento;

h)- Se deberá determinar por el Organismo el momento en que Banquidur GIE deberá enviar detalle de todas las transacciones realizadas: apuestas realizadas, apuestas anuladas, apuestas ganadoras, valor correspondiente a premios, reporte de fallas e incidencias si las hubiera, etc;

i)- De acuerdo a lo que luce en la nota a fojas 3, los resultados de los eventos y juegos virtuales se deberán publicar en el sitio web de www.supermatch.com.uy y www.labanca.com.uy, siendo éstos válidos para liquidar las apuestas recibidas.

De cuanto analizado se desprende que las reglas vigentes contenidas en la reglamentación para los certámenes de pronóstico

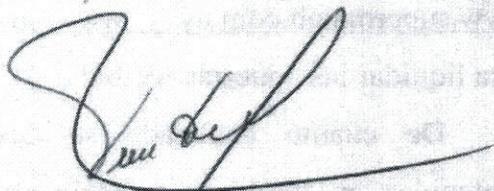
deportivos aplican para el desarrollo y funcionamiento de los eventos (juegos y deportes) virtuales.

Tampoco la propuesta esta alcanzada por la prohibición del artículo 244 de la Ley 19.535 de 27 de setiembre de 2017.

Esta Asesoría puede concluir, que no existen inconvenientes legales para autorizar las modalidades de apuestas, que se peticiona por Banquidur Gie, en base a los fundamentos normativos (Ley 17.453 de 28 de febrero de 2002, artículo 55 de Decreto 207/2007 de 18 de junio de 2007.06.2007, Resoluciones de la Dirección Nacional de Loterías y Quinelas de fechas 22 de febrero de 2005 y 09 de mayo de 2013.

La Resolución a dictarse por la Dirección entiende debería contener la definición de deportes y Juegos Virtuales; la comunicación de la programación a la Unidad Ejecutora con indicación de los eventos y juegos a ofrecer, o sea la oferta disponible de deportes o juegos virtuales para apostar; que el programa establezca claramente las reglas particulares de cada evento o juego virtual, mecánica de funcionamiento, plan de premios o dividendos ofrecidos, clases de apuestas, monto mínimo y máximo de apuesta y que el generador de números aleatorios cumpla con los requisitos de aleatoriedad y su respaldo por un laboratorio certificador, todo sin perjuicio de otros puntos o elementos que se consideren por el Señor Director incluir.

Es cuanto se debe informar.



RUTH DEVITA
ABOGADA - ASESORA
DIRECCIÓN NACIONAL DE
LOTERÍAS Y QUINIELAS

RESOLUCIÓN N° 032/2020

Montevideo, **15 ENE 2020**

VISTO: lo establecido en el artículo 19 de la Ley N° 17.453 de 28 de febrero de 2002, los artículos 3 y 4 del Decreto N° 175/002 de 15 de mayo de 2002 y el artículo 55 del Decreto N° 207/2007 de 18 de junio de 2007.

RESULTANDO: I) que la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas está facultada para adoptar las reglamentaciones que permitan la puesta en marcha y funcionamiento de juegos de azar realizados en internet, así como a dictar las normas necesarias para cumplir con el control y fiscalización que le compete.

II) que los juegos de azar realizados en internet son modalidades de apuestas basadas en mecanismos de azar programados en soportes lógicos, cuyos resultados son generados en base a una estructura de premios predeterminada, por lo que pueden implementarse dentro de dicha categoría los deportes y juegos virtuales.

III) que la práctica de apuestas basadas en eventos virtuales constituye una opción de gran tradición y aceptación social en diferentes países, donde constituye una de las actividades novedosas en materia de juego y un área económica de importancia creciente.

IV) que resulta oportuno que la Administración aborde de modo específico la regulación de esta modalidad de apuestas en sus diferentes formatos y formas de explotación, de manera acorde con su dimensión e impacto económico y social al tiempo que garantice una ordenada organización y comercialización de esta actividad del juego.

V) que las Organizaciones de las cuales nuestro país forma parte, CIBELAE y WLA vienen señalando en sus dictámenes referidos a las diferentes normas reguladoras del juego, la presencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, con las posibilidades de práctica de los juegos y apuestas en lugares y a través de medios e instrumentos diferentes a los tradicionales para los cuales es necesaria una respuesta normativa. Para ello resulta imprescindible que dicha respuesta contemple y haga compatibles los diferentes intereses relacionados con la actividad del juego que se realiza en este nuevo entorno.

CONSIDERANDO: I) que el desarrollo, evolución y diversidad de las actividades de ocio es un hecho constatable en todas las sociedades modernas, constituyendo un

área económica de importancia creciente que supone la necesidad de una atención específica por parte de la Administración hacia estas actividades y una regulación acorde.

II) que este conjunto de circunstancias económicas, tecnológicas y sociales, hace que a las modalidades de juego tradicionales se hayan unido otras y que determinados juegos de implantación tradicional, como las apuestas deportivas, precisen de una adaptación a las nuevas circunstancias.

III) que el Reglamento que se aprueba tiene como objetivo regular las diferentes modalidades de apuestas, pretendiendo llenar el vacío normativo existente en la materia, con una finalidad integradora de las diversas variantes que la actividad puede presentar; garantizando tanto la seguridad y transparencia del desarrollo de las apuestas, como los derechos de los participantes, dando a su contenido la flexibilidad necesaria para responder a la cambiante realidad socio-económica, así como al dinamismo y necesidades del sector del juego, pero persiguiendo siempre el fin primordial de dar la máxima seguridad y protección jurídica a los usuarios.

IV) que mediante la elaboración del presente Reglamento se dota de marco jurídico imprescindible para el desarrollo de una actividad de indudable trascendencia económica como es la constituida por la categoría juegos de azar en internet y en definitiva, se fijan las bases de una regulación dirigida principalmente a la protección de los participantes y de los intereses de carácter público que confluyen en las actividades de juego.

ATENCIÓN: a lo expuesto, a lo dispuesto en el artículo 19 de la Ley N° 17.453 de 28 de febrero de 2002, artículos 3 y 4 del del Decreto N° 175/002 de 15 de mayo de 2002, artículo 55 del Decreto N° 207/2007 de 18 de junio de 2007 y Resoluciones de esta Dirección Nacional de fechas 22 de febrero de 2005 y 9 de mayo de 2013, a lo informado por la Comisión de Revisión de los Procedimientos de Control de la Explotación de Juegos e Implementación de Nuevos Controles y Asesoría Letrada,

EL DIRECTOR NACIONAL DE LOTERÍAS Y QUINIELAS

RESUELVE:

1º) Los juegos de azar realizados en internet serán organizados por la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, su administración y recepción se efectuará a través de las Agencias autorizadas por el Poder Ejecutivo agrupadas en las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas.

2º) La categoría juegos de azar realizados en internet son aquellas modalidades basadas en mecanismos de azar programados en soportes lógicos, a los que se accede mediante una conexión electrónica en línea, cuyos resultados son comunicados inmediatamente en base a una estructura de premios predeterminada y en la determinación del resultado interviene un Generador de Números Aleatorios.

3º) En la categoría juegos de azar realizados en internet, se podrán desarrollar los siguientes modalidades de apuestas: DEPORTES Y JUEGOS VIRTUALES:

A- DEPORTES VIRTUALES. Son la representación gráfica animada y creada artificialmente de un evento y/o la compilación de escenas correspondientes a eventos reales previamente desarrollados, cuyo resultado está determinado por un generador de números aleatorios y en los que el ganador de la apuesta se define a partir de acertar el resultado del evento.

Las apuestas serán de contrapartida, cuando el jugador apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho a premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta y siendo el premio el resultado de multiplicar el valor de la apuesta, por el coeficiente que el operador haya fijado previamente para el pronóstico realizado.

Son **apuestas simples** las que recaen sobre un único resultado de un evento y **apuestas múltiples** las que recaen sobre dos o más resultados de un mismo evento. Son **apuestas combinadas** las que recaen sobre los resultados de dos o más eventos.

B- JUEGOS VIRTUALES. Son modalidades de apuestas, en las que, a cambio del precio de la partida, se concede al usuario un tiempo de uso con el objetivo de obtener una combinación de números o representaciones gráficas que, de conformidad con las reglas particulares del juego, pueda resultar ganadora con un determinado premio.

Quedan comprendidos en esta modalidad de apuesta aquellos juegos de naturaleza parimutual cuyo objetivo consiste en formar antes que el resto de jugadores con los números o elementos gráficos determinados sucesivamente a

partir de un sorteo en el que están presentes la totalidad de los números o elementos del juego, alguna de las combinaciones que, de conformidad con las reglas del juego, sean susceptibles de obtener premio.

El Generador del Número Aleatorio es el encargado de asignar los números que definen los resultados de cada juego virtual.

4º) Las reglas particulares vinculadas al desarrollo y explotación de los juegos de azar realizados en internet requerirán la previa autorización de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas.

Las mismas establecerán las diferentes modalidades de apuestas, mecánica de funcionamiento y en particular, el programa y las categorías de premios vinculados a los deportes y juegos virtuales. Asimismo, dispondrán los principios y reglas que regirán las relaciones entre el operador y los participantes.

Las reglas particulares deberán ser publicadas por el operador en su sitio web y, deben resultar accesibles a los participantes de forma permanente.

Se notificará a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas la fecha de publicación de las reglas particulares, así como cualquier modificación que se realice sobre estas.

5º) Las Bancas de Cubierta Colectivas de Quinielas deberán:

5.1 Publicar las reglas particulares de los juegos ofertados y sobre las formas de participación en los mismos, en especial su duración y mecánica del juego. Esta información deberá estar fácilmente disponible antes del inicio de la participación y en cualquier momento durante la misma.

5.2 Importe mínimo de cada apuesta.

5.3 Modo de desarrollo y mecánica de cada partida.

5.4 Descripción de las combinaciones ganadoras y de los premios asignados a cada combinación ganadora.

5.5 Porcentaje del importe de la participación del jugador que se destina a la

formación del pozo, si el mismo forma parte de la estructura de premios.

5.6 Finalizada cada partida de juego o finalizado el evento, los resultados deben ser publicados de forma clara y visible en el sitio web, garantizando que los jugadores conozcan si sus apuestas fueron ganadoras.

6º) La participación en las apuestas objeto de esta reglamentación se efectuará a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, y también a través del canal presencial. La citada participación podrá realizarse empleando cualquier mecanismo, instalación, equipo o sistema que permita producir, almacenar o transmitir documentos, datos e informaciones, incluyendo cualesquiera redes de comunicación como televisión, internet, telefonía fija y móvil o comunicación interactiva.

7º) **Generador de números aleatorios (GNA).** El Generador de Número Aleatorio corresponde al sistema de *hardware* y *software* que genera en forma aleatoria el resultado de cada apuesta, avalando la transparencia de los juegos de azar realizados en internet, y deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- Estar certificado por un laboratorio certificador.
- Los datos aleatorios generados deben ser estadísticamente independientes.
- Los datos aleatorios deben estar uniformemente distribuidos dentro de un rango establecido.
- Los datos aleatorios generados deben ser impredecibles.
- Las series de datos generados no deben ser reproducibles.
- Los mecanismos de generación deben haber superado con éxito distintas pruebas estadísticas que demuestren su carácter aleatorio.

La selección del generador de número aleatorio será responsabilidad de las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas, así como garantizar su conectividad permanente y contar con un sistema de respaldo de disponibilidad inmediata. Cuando la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas así lo solicite, se deberá presentar una renovación de la certificación de cumplimiento de los requisitos de aleatoriedad de este dispositivo y de su sistema de respaldo por un laboratorio certificador.

8º) Atendiendo a la naturaleza del juego y al soporte informático que lo soporta, los datos sobre todas las transacciones ingresadas en el Sistema Central, se conservarán durante un plazo de 90 días contados a partir del día siguiente de realizada la apuesta.

9º) La infraestructura técnica deberá garantizar la supervisión por parte de la

Dirección Nacional de Loterías y Quinielas de las operaciones de juego realizadas, la obtención de los registros generados durante su desarrollo y la generación y puesta a disposición del organismo regulador de cualquier otra información que sea considerada relevante.

10º) La plataforma de juego es la infraestructura de software y hardware que constituye la interfaz principal entre el participante y el operador de juego y que ofrece al apostador las herramientas necesarias para abrir y cerrar su cuenta, depositar o retirar fondos de su cuenta de juego, visualizar el detalle de los movimientos en su cuenta o un resumen de estos y la información relativa a resultados de deportes o juegos virtuales, coeficientes, plan de premios, etc. La plataforma de juego incluye los siguientes sitios web autorizados: "www.labanca.com.uy" y "www.supermatch.com.uy"; que mostrarán aquella información relevante al público apostador sobre los juegos y opciones de apuestas ofrecidos por el operador.

11º) Las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas deberán solicitar la autorización a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas para la adición de cualquier tipo de deporte y juego virtual que se pretenda incorporar, así como las opciones de apuesta que se ofrezcan.

12º) En cuanto a la programación de deportes y juegos virtuales, se publicará y mantendrá visible en el sitio web para cada día, la que podrá ser dividida en franjas de tiempo para facilitar su visualización, y deberá ser comunicada previamente a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas. Esta contendrá como mínimo: fecha y hora de inicio de cada evento, número de evento, opciones de apuesta, equipos/jugadores participantes, valor de la apuesta y coeficientes (dividendos) de cada tipo/opción de apuesta y demás instrucciones que sean necesarias, según se trate de deportes o juegos virtuales.

13º) **DISTRIBUCIÓN DEL PLAN DE PREMIOS.** La determinación de los premios depende del tipo de juego (deportes o juegos virtuales), de la apuesta realizada y, en su caso, del retorno al jugador que resulte de la aplicación del diseño del juego y sus cuotas resultantes.

En los juegos que permitan apuestas mutuas la determinación de los premios se realiza de acuerdo con el plan de premios definido para el juego y con base en un porcentaje previamente establecido sobre el total de las apuestas o participaciones. El plan de premios debe ser definido por las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas e informado a los jugadores antes del inicio del juego, sin perjuicio de lo dispuesto en el numeral 18) de la presente.

En los juegos que permitan apuestas de contrapartida la determinación de los

premios se realiza mediante la multiplicación del valor de la apuesta por un coeficiente previamente definido en las reglas de cada juego.

14º) Se aplicará en lo que fuere pertinente, las Resoluciones de esta Dirección de fechas 22 de febrero de 2005 (Asunto 518/2004) y 9 de mayo de 2013 (Asunto 174/2013), ambas aprobadas al amparo de lo dispuesto en el artículo 19 de la Ley N° 17.453 de 28 de febrero de 2002. Estas especifican la forma de operación y formalización de las apuestas, canales de comercialización, modalidades de apuestas, plan de premios, los principios que rigen las relaciones entre el operador y los apostadores y deben estar disponibles y visibles para los apostadores en el lugar donde se realicen las apuestas.

15º) Existirá un sistema web de alta disponibilidad (24 x7), a nivel de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, en línea, y en tiempo real con el Sistema Central de Datos de la Banca de Quinielas de Montevideo, que permitirá visualizar todas las transacciones realizadas y será posible consultar en tiempo real: a) La oferta disponible de deportes o juegos virtuales para apostar; b) detalle de cada una de las apuestas y c) liquidación de cada una de las apuestas.

Se deberá enviar a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, con las formalidades que se dispongan oportunamente, la información detallada de las apuestas recibidas en el día, así como también el detalle de las liquidaciones realizadas. El formato de los archivos serán los utilizados actualmente para el intercambio de información, y los archivos enviados se firmarán digitalmente conteniendo sello de tiempo correspondiente a la hora del envío.

16º) El valor de la participación será el determinado por el apostador en cada jugada. Tanto el valor mínimo como el máximo de la participación para cada tipo de juego serán previamente definidos en las reglas particulares del juego e informado al apostador.

Se establecerán en las reglas particulares del juego una previsión para los supuestos de suspensión, anulación o aplazamiento de los eventos establecidos en el programa de apuestas.

17º) En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en estas modalidades a las que presta su conformidad todo apostador, que las apuestas hayan sido registradas válidamente. Las apuestas que se validen después del inicio de un evento, participarán para el siguiente evento del mismo juego.

18º) Los juegos de azar realizados en internet presentarán un retorno al apostador

mínimo del 60% de los ingresos brutos del juego.

Las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas, de conformidad con este reglamento, deben garantizar el retorno teórico mediante el diseño del juego, o la determinación de las cuotas que se ofrecen, según se trate de la categoría de juego en uno y otro caso.

La Dirección Nacional de Loterías y Quinielas podrá requerir a las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas para que en el plazo que a estos efectos se les señale, aporten los datos e informaciones que acrediten que en el diseño del juego o en la determinación de las cuotas ofertadas, se han adoptado las medidas precisas para garantizar el retorno teórico al que se refiere el presente artículo.

19º) Se consideran **terminales**, a que hace referencia el artículo 55 del Decreto Nº 207/007 de 18 de junio de 2007, y a los efectos de la comercialización de estas modalidades de apuestas, al conjunto de elementos de software y hardware que interactúan directamente con el participante.

Son terminales de usuario aquellos elementos que son proporcionados por el participante, como el ordenador personal, el teléfono móvil o smartphone.

Son terminales físicos de carácter accesorio los terminales bajo el control del operador destinados a la interacción directa con el participante. Se incluyen tanto los terminales para el autoservicio del participante, como los terminales destinados a ser atendidos por personal del operador.

20º) Las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas, a través de Banquidur Gie deben presentar a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, un programa de juego responsable donde describa las medidas mínimas a implementar tendientes a evitar conductas no deseadas asociadas al juego.

Sin perjuicio de otras que se entienden pertinentes, entre las medidas que deberán ser adoptadas estarán las siguientes:

- a) La interfaz del juego debe presentar de forma permanente un cuadro claramente visible en el que figure el tiempo transcurrido desde el inicio de la sesión de juego.
- b) La interfaz del juego debe presentar en un lugar claramente visible un mensaje permanente con un aviso de juego responsable.
- c) Establecer un procedimiento de autoexclusión.
- d) Mecanismos y funciones que puedan ser empleados por el jugador para limitar apuestas o la duración de la sesión de juego.
- e) Aquellas medidas que establezca la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas.

21º) Pase a conocimiento de la Comisión de Revisión de los Procedimientos de Control de la Explotación de Juegos e Implementación de Nuevos Controles, Asesorías Letrada y Técnica, Área Fiscalización y Control de Juego y División Recursos Humanos, Materiales y Económicos.

22º) Notifíquese a todas las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas y Banquidur GIE.

23º) Comuníquese al Ministerio de Economía y Finanzas.

24º) Cumplido, vuelva y archívese.

Asunto 2738/2019

LG/rd


LUIS GAMA
DIRECTOR NACIONAL DE
LOTERÍAS Y QUINIELAS

Montevideo, 14 de mayo de 2020

As. 087/2020

**Sr. Director General de la
DIRECCION NACIONAL DE LOTERIAS Y QUINIELAS
Esc. Ricardo Berois**
Presente



De nuestra mayor consideración:

BANQUIDUR GIE, representada en este acto por los señores **Daniel TIRELLI ARDOINO**, **Alvaro Fernando PASO MARTINEZ**, y **Alejandro SALABERRY COCCARO**; en sus calidades de Presidente, Secretario y Tesorero de la Comisión Administradora, y **Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de Montevideo**, representada por el Presidente y Secretaria de la Comisión Directiva, **Roberto Palermo** y **Silvia Malcuori** respectivamente, comparecen en el **As. Nro. 087/2020**, a efectos de poner en conocimiento de la Administración la resolución adoptada por las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas de todo el país, en cuanto a *solicitar aplazar el inicio de la comercialización del juego aprobado por Resolución de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas identificada con el N° 249/2020 de fecha 27.04.2020*, en virtud de las siguientes consideraciones:

1. MARCO NORMATIVO

Debemos precisar, que desde el punto de vista jurídico, la categoría juegos de azar realizados en internet a que hace referencia el art. 19 de la ley 17.453, comprende a los juegos virtuales, en la definición dada por el art. 55 del Decreto 207/2007 y así lo expresa la Asesoría Letrada en informe identificado con el N° 94/2020, en cuanto a que

desde el punto de vista jurídico el juego aprobado se enmarca dentro de las normas legales que rigen la materia.

De esta forma, la Asesoría Letrada reitera el análisis exhaustivo efectuado con fecha 10 de febrero ppdo.-Informe N° 40/2020- , del cual se desprende que no se encuentran objeciones para la comercialización de los juegos de azar realizados en Internet (juegos virtuales), a partir de las modalidades de apuestas que se presenten para su aprobación y que las entidades comparecientes comparten en todos sus términos.

De la simple lectura del numeral II del Visto de la Resolución de fecha 27 de abril ppdo., se desprenden las disposiciones legales y reglamentarias que determinan la regularidad jurídica y la competencia de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas para autorizar esta categoría de juegos.

2. OTRAS CONSIDERACIONES

Si bien las entidades comparecientes solicitaron la aprobación de esta modalidad de apuesta, en el marco de un proceso continuo de renovación de esta industria, la decisión adoptada por las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas (que se expresó al inicio del presente escrito) se fundamenta en el entendido que la pandemia que estamos padeciendo exige toda la energía y determinación por parte de la sociedad en su conjunto. Es que nada hay más grave, importante y, por eso, urgente, que atender este fenómeno para su contención.

El brote del coronavirus no sólo ha impactado de forma severa en la salud y el bienestar de las personas; ha afectado también sus comportamientos y rutinas diarias. El confinamiento al que está obligando la expansión mundial de esta pandemia está teniendo múltiples efectos.

Creemos que esta extraordinaria situación de restricción de movilidad que estamos viviendo, puede modificar los comportamientos y hábitos de consumo, pero no existe asunto con mayor relevancia que la vida y la salud pública.

En este contexto, con las medidas llevadas a cabo por el Gobierno para controlar la enfermedad y las restricciones sociales que afectan al conjunto de la sociedad, las



1 AGO 2020
COPIA FIEL DEL ORIGINAL

Bancas de Quinielas han querido reafirmar su sensibilidad, haciendo conocer su decisión y en tal sentido formalizamos el presente petitorio en referencia al juego aprobado.

Pero este problema en algún momento se superará, habrá una nueva normalidad –en cierto sentido esa ya ha comenzado, la vida sigue y la puesta en funcionamiento de este juego tendrá que ser considerada conjuntamente con la Dirección Nacional a su cargo.

Esta decisión adoptada es consistente con nuestra posición, que además de considerar esta situación extraordinaria que estamos atravesando, también es importante recordar que concebimos al juego como una verdadera industria del ocio y entretenimiento, y presente en la mayoría de las culturas conocidas, pero que al mismo tiempo somos conscientes que en ciertos sectores minoritarios de la población, dada sus características psicológicas, puede provocar algunos efectos negativos, caso del juego compulsivo o descontrolado, constituyendo un problema de salud pública importante para el jugador, su entorno y, en general, para la sociedad en su conjunto.

Por esta razón las Bancas de Quinielas están desarrollando un software para prevenir comportamientos anómalos de apostadores a nivel de la plataforma tecnológica, que constituye una herramienta que permite un seguimiento on-line del apostador y para realizar limitaciones y/o exclusiones, que colocaría a estas entidades a la vanguardia en materia de política de juego responsable.

Sin duda, es nuestro deber mantener una preocupación empresarial y pública para evitar y prevenir estas externalidades, bajo criterios de responsabilidad.

Así, desde el ámbito político, social, empresarial y académico deben valorarse esos aspectos y otros relacionados con la actividad, traduciéndose en políticas públicas que consideren la naturaleza consustancial que el juego tiene en el ser humano, respetando las libertades civiles y considerando las necesidades públicas, equilibrando intereses empresariales y sociales, pero en definitiva, protegiendo el interés general.



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGO 2020

Las Bancas de Quinielas, representadas por agentes oficiales de quinielas, han asumido desde hace años un fuerte compromiso con el juego responsable, velando por la legalidad, y la transparencia en los diferentes canales de comercialización. Y desde este compromiso, nos preocupa cada caso en el que se evidencie una desviación de lo que debe ser el juego: un recurso de ocio y entretenimiento. Cada caso de ludopatía debe ser una llamada a la acción para cuantos formamos parte de esta industria.

Reiteramos nuestro compromiso y colaboración para alcanzar estos objetivos, que permite que el sector del juego en nuestro país, tenga una trayectoria jalonada por una estela de prestigio que lo ha jerarquizado, no sólo dentro del ámbito nacional sino también más allá de los confines de la República y que lo ha posicionado como referente de una política institucional que se adoptó en materia de juegos.

Podemos decir modestamente, que las Bancas de Cubierta Colectivas de Quinielas, desde su posición y capacidad, son –y ha sido desde hace más de 80 años– protagonistas en los acontecimientos más importantes que afectan a esta industria del juego, apostando en nuestras actuaciones por un constante acento en el diálogo, cooperación, responsabilidad, transparencia y sostenibilidad.

A modo de conclusión, confiamos en la capacidad de nuestro país y sus ciudadanos para reponerse con la fuerza que siempre nos ha caracterizado. El COVID-19 “lo paramos unidos” y esta situación la superaremos juntos.

En virtud de lo expuesto, solicitamos a esta **Dirección Nacional:**

1. Que tenga por presentado el presente petitorio
2. Se autorice aplazar el inicio de la comercialización del juego aprobado por Resolución de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas identificada con el N°249/2020 de fecha 27.04.2020.



COPIA FIEL DEL ORIGINAL

4 AGO 2020

Quedamos a su entera disposición, y le saludamos con la consideración más distinguida.

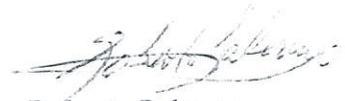
p. BANQUIDUR GIE


Daniel Tirelli
Presidente


Alvaro Pasó
Secretario


Alejandro Salaberry
Tesorero

p. BANCA DE CUBIERTA COLECTIVA DE QUINIELAS DE MONTEVIDEO


Roberto Palermo
Presidente


Silvia Malcuori
Secretaria



COPIA FIEL DEL ORIGINAL

04 AGO 2020

Sr. Director General de la

DIRECCION NACIONAL DE LOTERIAS Y QUINIELAS

Sr. Luis Gama

Presente

De nuestra mayor consideración:

BANQUIDUR GIE, representada en este acto por los señores **Daniel TIRELLI ARDOINO**, **Alvaro Fernando PASO MARTINEZ**, y **Alejandro SALABERRY COCCARO**; en sus calidades de Presidente, Secretario y Tesorero de la Comisión Administradora, y **Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de Montevideo**, representada por el Vicepresidente y Secretaria de la Comisión Directiva, **Daniel Tirelli** y **Silvia Malcuori** respectivamente, comparecen a los efectos de comunicar que se está en condiciones de poner en funcionamiento las modalidades de apuestas denominadas "DEPORTES y JUEGOS VIRTUALES", que estarán disponible en el sitio web "www.supermatch.com.uy" y "www.labanca.com.uy", bajo la siguientes características, mecánica y funcionamiento, en virtud de lo dispuesto por el artículo 4° de la Resolución de la Dirección General N° 032/2020 de fecha 15 de enero de 2020.

1. Antecedentes.

De los informes de la Comisión de Revisión de los Procedimientos de Control de la Explotación de Juegos e Implementación de Nuevos Controles y Asesoría Letrada que lucen en el Asunto **2738/2019**, se desprende que no se encuentran objeciones para la comercialización de los juegos de azar realizados en Internet (deportes y juegos virtuales), a partir de las modalidades de apuestas que se vayan presentando para su aprobación. La Resolución de la Dirección General citada reguló los términos y condiciones de los deportes y juegos virtuales, estableciendo las reglas a regir para el funcionamiento de las mencionadas modalidades, garantizando tanto la seguridad y transparencia del desarrollo de las apuestas, como los derechos de los participantes,



COPIA FIDEL ORIGINAL
4 AGU 2020

dando a su contenido la flexibilidad necesaria para responder a la cambiante realidad socio-económica así como al dinamismo y necesidades del sector del juego.

Tal como hemos acreditado en nuestra presentación del 26 de noviembre ppdo., es indudable la variación de los hábitos y las actitudes de los consumidores, los que crecientemente utilizan internet para la adquisición de bienes, servicios y productos.

Siendo así, es lógico que estas modalidades de apuestas, se adecúen a los nuevos hábitos y actitudes de los consumidores, para una mejor comercialización de las mismas, consideraciones que son compartidas por la Administración.

En principio se ofrecerán como deportes virtuales los siguientes: partidos de fútbol, carrera de autos y tenis de mesa y a nivel de juegos virtuales el popularmente conocido como **Bingo**, que consiste en elegir una determinada cantidad de números de un universo, con el objetivo de acertar la mayor cantidad de números posibles entre los sorteos y de conformidad con las reglas del juego, poder ser susceptibles de obtener algún premio.

2. MECANICA DE FUNCIONAMIENTO

El apostador ingresa en el sitio web: "www.loterias.com.py" (para participar en los juegos virtuales) o www.suprema.loterias.com.py (para participar en los deportes virtuales).

En caso que el cliente ingrese por primera vez al sitio web, deberá elegir la opción "REGÍSTRATE" que cuyo link aparece en la home de los mencionados sitios web. Una vez seleccionada esta opción aparecerá un formulario de registro donde se le solicitará sus datos personales y de contacto, debe crear un nombre de usuario y contraseña y se pide la aceptación de las condiciones generales, políticas de seguridad de la empresa y sitio web y políticas relacionadas con el proceso de verificación de la edad y proceso de identificación.

Este nuevo usuario se validará contra la base de datos de la DNIC (Dirección Nacional de Identificación Civil) que verificará que se trata de una cédula existente (vigente) y que corresponda a una persona mayor de 18 años. En caso contrario el mismo no podrá generar su cuenta web.



COPIA FIEL DEL ORIGINAL

04 AGO 2020

O sea que en el proceso de registro se verificará su identidad y edad, al igual que con el resto de las modalidades de juego que se participa por internet, mediante, como se expresó, un convenio con la Dirección de Identificación Civil.

Si el apostador tiene ya una cuenta web de La Banca generada y validada puede ingresar directamente en la opción señalada como Deportes Virtuales o Juegos Virtuales.

Una vez elegida esta opción el apostador deberá ingresar el nombre de usuario y la contraseña seleccionada cuando se registró.

Con el registro en la cuenta web correctamente realizado el cliente queda habilitado para realizar apuestas. De esta manera podrá ingresar o clicar en “Deportes Virtuales” o “Juegos Virtuales”, y el cliente tendrá a la vista los juegos habilitados para participar (apostar).

En cuanto a los Deportes Virtuales, se trata de juegos de apuestas sobre eventos deportivos (jugadores o equipos virtuales gobernados por un software, que compiten entre sí, y en los que la intervención del usuario es a los sólo efectos de apostar por algunos de ellos), los cuales consisten en pronosticar el resultado de dichos eventos con probabilidades fijas

Se ofrecerán partidos de futbol, tenis de mesa, así como carreras de autos. El periodo en el cual se podrán realizar jugadas será hasta antes del inicio de cada evento.

Los eventos que se ofrecen para apostar estarán separados entre sí por un mínimo de 2 a 3 minutos y se transmitirá el evento, cuya duración será entre 1 y 2 minutos. El apostador puede observar el desarrollo del evento y sus resultados, los cuales a su vez son publicados en el sitio web.

Las apuestas serán de contrapartida, en las cuales el jugador apuesta contra el operador de juego (Bancas de Quinielas, agrupadas en Banquidur Gie), obteniendo derecho al premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta y siendo el premio el resultado de multiplicar el valor de la apuesta, por el coeficiente (dividendo) que el



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
4 AGO 2020

operador haya validado previamente para el pronóstico realizado. Los coeficientes se presentan en formato de máximo dos decimales o en fracciones.

El período para recibir jugadas comienza con la activación de aceptación de las jugadas en el Sistema Central de Cómputo y finaliza antes del inicio del evento.

Aspectos generales de los deportes virtuales:

En el sub menú Deportes Virtuales se accederá a la programación disponible, donde se visualizará la hora de cada evento.

Las apuestas deben ser realizadas antes del cierre de apuestas para cada evento. Los jugadores serán notificados en caso de realizar una apuesta luego del cierre.

El jugador es responsable de revisar su apuesta antes de confirmarla. No se acepta la cancelación de apuestas por parte del jugador luego que el mismo confirmó la apuesta.

El valor mínimo de la apuesta es de \$15

La tasa mínima de premios es del 70%

Tiempo para apostar entre los eventos:
40 segundos

Programación de los eventos :

Se despliega un cronograma con los sorteos que se realizarán en el día identificados con un número y su hora de realización.

Condiciones particulares:

Los Deportes Virtuales comprenden:

1º) **Partidos de fútbol**. El sistema enfrenta dos equipos elegidos al azar. Cada partido se divide en dos tiempos, el primer segmento corresponde al primer tiempo y el último segmento al segundo tiempo. El equipo con el mayor número de goles al final del partido es el ganador y los empates son posibles.

COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGU 2020



En el caso de fútbol simple , los eventos se disputarán cada 3 minutos. La duración del mismo será de 90 segundos, divididos en dos tiempos.

En el caso de fútbol liga, los eventos se disputarán cada 3 minutos y la duración será de 60 segundos.

Opciones de apuesta para eventos de fútbol simple

1x2 – Elegir el equipo que ganará el partido

Primer tiempo / Final – Elegir qué equipo gana el primer tiempo y qué equipo gana el partido. Ambas deben ser acertadas para que la apuesta sea ganadora.

Doble oportunidad – Dos opciones de las tres se pueden elegir: local-empate, local-visitante o empate-visitante.

Total goles – Elegir cuántos goles se marcarán en el partido.

Resultado exacto – Elegir cuál será el resultado del partido.

Total 2.5 – Elegir si el total de goles en el partido será mayor o menor a 2.5 goles.

Primer equipo en anotar – Elegir qué equipo marcará el primer gol o si no habrá goles.

Minuto del primer gol – Elegir el rango de tiempo cuando el primer gol será anotado.

Goleador del primer gol – Elegir qué jugador anota el primer gol.

Opciones de apuesta para eventos de fútbol liga

1x2 – Elegir el equipo que ganará el partido

Doble oportunidad – Dos opciones de las tres se pueden elegir: local-empate, local-visitante o empate-visitante.

Hándicap – Apuestas de Handicap para todos los márgenes.

Primer tiempo / Final – Elegir qué equipo gana el primer tiempo y qué equipo gana el partido. Ambas deben ser acertadas para que la apuesta sea ganadora.

Total - Elegir si el total de goles en el partido será mayor o menor a 1.5 o 2.5 goles dependiendo la especificación del mercado.



Opciones de apuesta:

Ganador – Elegir quién termina en la primera posición

Place/Podio – Elegir qué participante termina en la posición 1, 2 o 3 en la carrera.

Cuando hay menos de 8 participantes (por ejemplo, en galgos) se elige quién termina primero o segundo en la carrera. No hay mercado al tercer puesto cuando hay menos de 8 participantes en un evento.

Exacta – Elegir qué dos participantes terminan en la posición 1 y 2 respectivamente.

Quiniela – Elegir qué dos participantes terminan en la posición 1 y 2 en la carrera en cualquier orden.

Trifecta – Elegir qué tres participantes terminan en la posición 1, 2 y 3 en el orden correcto.

Trío – Elegir qué tres participantes terminan en la posición 1, 2 y 3 en cualquier orden.

3°) **Tenis de Mesa:** en formato de animaciones computarizadas pre configuradas elegidas de manera aleatoria, se enfrentan dos jugadores virtuales en partidos individuales. El jugador con mayor número de puntos (quien convierta primero siete puntos) es el ganador.

Los eventos se disputarán cada 3 minutos, y la duración de cada evento será de 1 minuto.

Opciones de apuesta para eventos de tenis de mesa:

Ganador del partido – Elegir el equipo que ganará el partido (A/B)

Resultado exacto – Elegir cuál será el resultado del partido.

Primero en anotar 1-7 – Elegir qué jugador anotará primero 1 y 7 puntos respectivamente. 4 opciones de juego: AA, AB, BA o BB.

Primero en anotar 1,3 y 7 – Elegir qué jugador anotará 1, 3 y 7 puntos primero.

1X2 y Total – Elegir el ganador del partido y el total de puntos.



Ambos equipos marcarán: Elegir si ambos equipos anotarán un gol en el partido (Si/No)

Primer tiempo – Ambos equipos marcarán: Elegir si ambos equipos anotarán un gol en el primer tiempo (Si/No)

Cantidad de goles: Elegir cuántos goles se marcarán en el partido (de 1 a 4 o si no habrá goles)

Primer equipo en anotar – Elegir qué equipo marcará el primer gol o si no habrá goles.

Resultado exacto – Elegir cuál será el resultado del partido.

Goleador del primer gol – Elegir qué jugador anota el primer gol.

Minuto del primer gol – Elegir el rango de tiempo cuando el primer gol será anotado.

Primer tiempo 1X2 – Elegir qué equipo ganará el primer tiempo.

Gol/No gol equipo 1 – Elegir si el equipo 1 anotará un gol en el partido (Si/No)

Gol/No gol equipo 2 – Elegir si el equipo 2 anotará un gol en el partido (Si/No)

Par/Impar – Elegir si el total de goles del partido será par o impar.

Total equipo 1 – Cantidad de goles para el equipo 1 en intervalos de *.5

Total equipo 2 – Cantidad de goles para el equipo 2 en intervalos de *.5

Total goles – Elegir la cantidad de goles en el partido en diferentes rangos (0-2, 1-3, 2-4, >4)

1X2 y Total de goles – Elegir el ganador del partido y la cantidad de goles anotados en intervalos de *.5

1X2 y Ambos equipos marcan – Elegir el ganador del partido y si ambos equipos anotarán

2º) Carreras de autos: en formato de animaciones computarizadas pre configuradas. Varios coches elegidos al azar por el sistema compiten en una prueba de velocidad en circuito cerrado. Las posiciones: primera, segunda y tercera de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

Las carreras serán cada 3 minutos, y la duración de cada una será de 30 segundos.



COPIA FIEL DEL ORIGINAL

JUEGO VIRTUAL: BINGO

Descripción de la mecánica del juego:

Elegir de 1 a 10 números de 80 que conforman el universo . El objetivo es acertar la mayor cantidad de números posibles entre veinte sorteados. La tabla de premios es la siguiente:

El plan de premios comprende una tasa esperada de aciertos de: 69,29%

CANTIDAD DE NÚMEROS	CANTIDAD DE NÚMEROS ACERTADOS	MONTOS DE PAGOS (veces el monto apostado)
10	0	4
10	5	4
10	6	12
10	7	50
10	8	350
10	9	6.000
10	10	120.000
9	0	2
9	5	6
9	6	25
9	7	150
9	8	3.500
9	9	35.000
8	0	2
8	5	7
8	6	100
8	7	650
8	8	12.000
7	0	1
7	4	2
7	5	25
7	6	150
7	7	6.000
6	3	1
6	4	7
6	5	70
6	6	1.200
5	3	2
5	4	25
5	5	350
4	2	1
4	3	6
4	4	65
3	2	1,50
3	3	30
2	2	11,50
1	1	3



COPIA DEL ORIGINAL
04 AGO 2020

Total puntos – Elegir la cantidad de puntos anotados por ambos jugadores sumados.

Rally más largo – Elegir cuál será el rally más largo del partido.



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGU 2020

Frecuencia de los sorteos: cada 2 mín

Duración del sorteo: 1 min.

Tiempo para apostar entre los eventos: 40 segundos

Programación de los eventos : Se despliega un cronograma con los sorteos que se realizarán en el día identificados con un número y su hora de realización.

Valor mínimo de la apuesta: \$ 10

Valor máximo de apuesta: \$ 50

En cuanto a la programación de eventos (deportes y juegos virtuales), se publicará y mantendrá visible en el sitio web la programación de eventos para cada día, la que podrá ser dividida en franjas de tiempo para facilitar su publicación y visualización y deberá ser comunicada previamente a la DNLQ. Esta programación contendrá como mínimo: fecha y hora de inicio de cada evento, número de evento, opciones de apuesta, equipos/jugadores participantes y coeficientes (dividendos) de cada tipo/opción de apuesta (ganador, empate, resultado exacto, número de goles, etc).

El apostador puede realizar apuestas sobre el evento próximo a iniciar y sobre aquellos eventos que en ese momento se encuentren en la franja de la programación publicada. Pero las apuestas efectuadas después del comienzo de un evento son consideradas como inválidas por el Sistema Central de Juego.

Al finalizar la programación diaria de eventos, se enviará a la DNLQ un informe de resultados que es generado por el Sistema Central de Juegos a partir de la información transaccional almacenada en la base de datos. Este informe se encontrará disponible en cualquier momento e incluirá como mínimo un resumen de las apuestas realizadas, apuestas anuladas, apuestas ganadoras, valor correspondiente a premios, reporte de fallas e incidencias si las hubiera, etc;



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGO 2020

3. Mecanismo de control (DNLQ)

Existirá un **sistema web de alta disponibilidad** (24x7), en línea, en tiempo real en donde se mostrarán todas las apuestas recibidas. A este sistema podrá accederse en cualquier momento desde la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas a través de una conexión segura (enlace privado) utilizando un usuario y contraseña.

Información diaria

Luego de las 00:00 se enviará a la DNLQ la información detallada de las apuestas recibidas en el día así como también el detalle de las liquidaciones realizadas.

El formato de los archivos serán los utilizados actualmente para el intercambio de información (.jgo y .alq).

La información enviada se firmará digitalmente y contendrá el sello de tiempo correspondiente a la hora del envío.

En virtud de lo expuesto, solicitamos a esta **Dirección Nacional:**

1. Se autoricen los siguientes Deportes Virtuales: **partidos de fútbol, tenis de mesa y carreras de autos** y el **Bingo** como Juego Virtual, en los términos y condiciones detallados en el cuerpo del presente petitorio.
2. De esta manera, las Bancas de Quinielas han trazado un plan de renovación de la industria del entretenimiento y creemos firmemente que la utilización de los desarrollos que brinda esta “sociedad de la información” constituye la respuesta adecuada a una serie de cambios en las costumbres de los consumidores del mercado de juegos, que permite vislumbrar una promisoriosa área de explotación



comercial, al tiempo que vierta a la Administración una nueva fuente de recursos fiscales.

3. La presente propuesta, cumple con los requerimientos dispuestos el numeral 4º) de la Resolución de la Dirección General N° 032/2020 de fecha 15 de enero de 2020.

Sin otro particular, saludamos atentamente.-

p. BANQUIDUR GIE


Alejandro Salaberry
Tesorero


Alvaro Pasó
Secretario


Daniel Tirelli
Presidente

p. BANCA DE CUBIERTA COLECTIVA DE QUINIELAS DE MONTEVIDEO


Silvia Malcuori
Secretaria


Daniel Tirelli
Vicepresidente

COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGU 2020



Montevideo, 24 de enero de 2020.

Sr. Director General de la
Dirección Nacional de Loterías y Quinielas.
Sr. Luis Gama.
Presente.

Reunida la Comisión de Revisión de los Procedimientos de Control de la Explotación de Juegos e Implementación de Nuevos Controles, se procedió a analizar la solicitud de Autorización presentada por BANQUIDUR GIE y la Banca de Cubiertas Colectivas de Quinielas de Montevideo, a los Juegos denominados Deportes y Juegos Virtuales.

Motiva dicha solicitud que la modalidad solicitada fue Autorizada por Resolución de Dirección Nacional de fecha 15 de Enero de 2020 y se presentan a los efectos de dar cumplimiento al artículo 4° de la citada Resolución.

Luego de estudiar la propuesta esta Comisión entiende que los Juegos denominados "DEPORTES VIRTUALES" en el cual se proponen los deportes **Partidos de Fútbol, Carrera de Autos y Tenis de Mesa**, estos encuadran dentro de la normativa vigente y podrían si la Dirección lo entiende pertinente ser autorizados, previa presentación de los certificados GNA (Generador de Números Aleatorios) que avala la transparencia del evento objeto de la apuesta e informe de la Asesoría Letrada.

COPIA FIDEL DEL ORIGINAL



normas necesarias para cumplir con el control y fiscalización que le compete”.-

Y en su artículo 4 “Los juegos se realizarán a través de las Agencias de Quinielas autorizadas por el Poder Ejecutivo”.-

El artículo 55 del Decreto 207/2007 de 18 de junio de 2007 establece el régimen especial de liquidación de IVA a los juegos que tengan por objeto pronósticos deportivos y a los realizados en Internet y establece una definición de juegos de azar realizados por internet disponiendo: “Se entenderá por juegos de azar realizados en Internet a aquellas modalidades basadas en mecanismos de azar programados en soportes lógicos enlazados con uno o más servidores, a los que los apostadores acceden mediante una conexión electrónica en línea a través de unidades autónomas o terminales, cuyos resultados son comunicados inmediatamente en base a una estructura de premios predeterminada”.

La Resolución de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas 032/2020 de 15 de enero de 2020 establece en su artículo 2 la definición de juegos de azar realizados por internet como “...modalidad de juego basada en mecanismos de azar programados en soportes lógicos, a los que se accede mediante una conexión electrónica en línea, cuyos resultados son comunicados inmediatamente en base a una estructura de premios predeterminada y en la determinación del resultado interviene un Generador de Números Aleatorios.”

En el artículo 3 incluye en la categoría juegos de azar realizados por internet los “deportes y juegos virtuales, definiendo ambas categorías.

A- DEPORTES VIRTUALES. Son la representación gráfica animada y creada artificialmente de un evento y/o la compilación de escenas correspondientes a eventos reales previamente desarrollados, cuyo resultado está determinado por un generador de números aleatorios y en los que el ganador de la apuesta se define a partir de acertar el resultado del evento.

B- JUEGOS VIRTUALES. Son modalidades de apuestas, en las que a cambio del precio de la partida, se concede al usuario un tiempo de uso con el objetivo de obtener una combinación de números o representaciones gráficas que, de conformidad con las reglas particulares del juego, pueda resultar ganadora con

04 AGO 2020
COPIA FIEL DEL ORIGINAL



de cada deporte virtual propuesto en particular, con las opciones de apuesta en cada uno de ellos.

En cuanto al Juego Virtual que denominan Bingo consiste en elegir de 1 a 10 números de un universo de 80. Se sortean 20 números y el objetivo del apostador es acertar la mayor cantidad de números posibles. Se trata de premios de dividendo fijo de acuerdo al cuadro que luce a fojas 6 y con una tasa esperada de aciertos del 69,29%. La frecuencia de sorteo es cada 2 minutos, la duración del sorteo de 1 minuto, el tiempo de apostar entre eventos es de 40 segundos, existe un cronograma de sorteos, con su hora de realización e identificados con un número. El valor mínimo de la apuesta es \$10 y el máximo de \$ 50.

Los peticionantes de autorizarse las modalidades propuestas deberán dar estricto cumplimiento al artículo 5 de la Resolución de la Dirección Nacional que reglamenta este tipo de juegos, publicando las reglas de los juegos y las formas de participar, la mecánica del juego y toda otra información allí contenida, con claridad, para que el apostador las conozca, así como publicar los resultados.

A los efectos del contralor del Organismo se propone un sistema WEB de alta disponibilidad (24x7), en línea, en tiempo real en donde se mostrarán todas las apuestas recibidas. La Dirección Nacional de Loterías y Quinielas podrá acceder al sistema en cualquier momento a través de un conexión segura (enlace privado) utilizando un usuario y contraseña. El formato de los archivos para enviar apuestas, aciertos y liquidaciones a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas serán los utilizados actualmente para enviar la información, los que serán firmados digitalmente y con sello de tiempo, con lo cual se da cumplimiento a lo dispuesto por el artículo 15 de la Resolución de la Dirección.

El informe de la Comisión de Revisión de los Procedimientos de Control de la Explotación de Juegos e Implementación de Nuevos Controles se expidió a fojas 8 y 9.-





COPIA FIE DEL ORIGINAL
04 AGO 2020

Con relación a los Juegos denominados "JUEGOS VIRTUALES", se propone el juego **Bingo**, analizada la propuesta, esta Comisión entiende que el mismo es de similares características a Juegos ya operativos en un formato diferente como por ejemplo el denominado "Tómbola" es decir se participa con la selección de números y se obtiene un premio fijo dependiendo de la apuesta realizada.

Si se reconoce la diferencia que en el sistema propuesto los "sorteos" virtuales se realizarían cada dos minutos cuando los ya en funcionamiento tienen un calendario de Sorteos dispuesto por la Dirección Nacional.

En ese entendido se estaría ingresando -de accederse a lo solicitado- a una forma de captación de apuestas de alto impacto tanto comercial como de cantidad de Juegos autorizados por el Organismo.

Se entiende además que debería observarse con detenimiento los aspectos de incidencia en los Juegos ya operativos como en el mercado global de Juego a nivel nacional quedando a criterio de la Dirección Nacional la Resolución a adoptar.

Sin perjuicio a lo expuesto se entiende si la Dirección Nacional lo entiende pertinente el pase a la Asesoría Letrada.

Saludan atentamente,

MARCELO DEL PINO
Encargado de División Juegos
Dirección Nacional de Loterías y Quinielas

GUSTAVO MARTÍNEZ
Encargado de División Juegos
Dirección Nacional de Loterías y Quinielas

RAFAEL BONILLA
Encargado de División Inspección
Dirección Nacional de Loterías y Quinielas

Montevideo,

DIRECCION NACIONAL

Pase a informe de Asesoría Letrada.

Asunto 87/2020
LG/ci



Rafael Bonilla
Encargado de Despacho
Dirección Nacional de Loterías y Quinielas

DIRECCION NACIONAL DE LOTERIAS Y QUINIELAS
ASESORIA LETRADA
07 FEB 2020



COPIA FIEL DEL ORIGINAL

07 FEB 2020

LOTERIA
URUGUAYA



Montevideo, 10 de febrero de 2020.-

Informe 40/2020

Sr. Director Nacional de Loterías y Quinielas
Don Luis GAMA

Refieren las presentes actuaciones a la solicitud de Banquidur GIE y de la Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de Montevideo a los efectos que se autoricen los "Deportes Virtuales" de fútbol, tenis de mesa, carreras de autos y el "Juego Virtual" que denominan Bingo.

La petición enmarca en lo establecido por el artículo 19 de la Ley 17.453 de 28 de febrero de 2002, artículos 3 y 4 del Decreto 175/2002 de 15 de mayo de 2002, artículo 55 del Decreto 207/2007 de 18 de junio de 2007 y Resolución de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas 032/2020, de 15 de enero de 2020.

La Ley 17.453 de 28 de febrero de 2002 en su artículo 19 reza: "Facúltase al Poder Ejecutivo, a través de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, a organizar certámenes de pronósticos de resultados deportivos internacionales y juegos de azar realizados en Internet, con otorgamiento de premios en dinero o en especie, los que quedarán comprendidos en cuanto a su administración y recepción de apuestas por lo dispuesto en la Ley N° 15.716, de 6 de febrero de 1985. La Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, por resolución, deberá dictar en cada caso, las normas necesarias para cumplir con el control y fiscalización que le compete y también determinar qué registros y documentación serán imprescindibles a los mismos fines".

El Decreto 175/2002 de 15 de mayo de 2002 establece en su artículo 3: "Facúltase a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas dada su especialización a adoptar las respectivas reglamentaciones que permitan la puesta en marcha y funcionamiento de los certámenes de pronósticos de resultados deportivos internacionales y juegos de azar realizados por Internet, así como a dictar las



un determinado premio.

Quedan comprendidos en esta modalidad de apuesta aquellos juegos de naturaleza parimutual cuyo objetivo consiste en formar antes que el resto de jugadores con los números o elementos gráficos determinados sucesivamente a partir de un sorteo en el que están presentes la totalidad de los números o elementos del juego, alguna de las combinaciones que, de conformidad con las reglas del juego, sean susceptibles de obtener premio.

El Generador del Número Aleatorio es el encargado de asignar los números que definen cada juego virtual. El artículo 7 establece los requisitos a cumplir por el GNA.

De acuerdo a la normativa legal y reglamentaria vigente la petición de Deportes Virtuales (partidos de fútbol, tenis de mesa y carreras de autos, así como el Juego Virtual que denominan Bingo enmarcan dentro de las definiciones que los conceptualizan.

En cuanto a los juegos propuestos en general, bajo el título mecánica de funcionamiento se establece que para registrarse y poder jugar el sistema de funcionamiento es igual que el utilizado en las apuestas de otras modalidades que se realizan por internet.

En los Deportes virtuales que se proponen los apostadores deben pronosticar el resultado de los eventos con probabilidades fijas. Se establece que se podrá apostar hasta el inicio de cada evento. Los sorteos se realizarán separados entre sí por un mínimo de 2 a 3 minutos, el evento tiene una duración de 1 y 2 minutos y será transmitido. Las apuestas son las denominadas "de contrapartida" en el artículo 3 inciso tercero de la Resolución de la Dirección Nacional citada supra. Establece el valor mínimo de apuesta en \$ 15 y una tasa mínima de premios del 70%. Los sorteos tendrán un cronograma con hora de realización y serán identificados con un número. En la nota de solicitud además se explica la mecánica



En cuanto al juego virtual expresan que es de similares características del denominado "Tómbola". La tómbola es una modalidad del juego de quinielas y que se rige por la Ley 15.716 de 6 de febrero de 1985 y el anexo, reglamento de 6 de agosto de 1985, mientras los juegos virtuales se rigen por el artículo 19 de la Ley 17.453 y artículo 55 Decreto 207/2007. Si bien se trata de aciertos de dividendo fijo, el universo de números es mayor, así como la cantidad de los números necesarios para obtener premios, e incluso de acuerdo al cuadro agregado de fojas 5, aún con acierto 0 se estaría abonando un premio.

En lo que refiere a la denominación del juego virtual propuesto, es un nombre ya utilizado por la quiniela instantánea (Raspaditas, regidas por la Resolución de la Dirección Nacional de 12 de julio de 1999 y sus modificativas) la cual incluso su modalidad en alguno de los libros autorizados, también puede tener cierta similitud con el juego virtual, pero ambos no dejan de regirse por normas específicas diferentes, cada una con su reglamentación e exigencias.

En síntesis, entiende esta Asesoría que desde el punto de vista legal y reglamentario los "Deportes Virtuales y Juego Virtual" propuestos a fojas 1 y siguientes se ajustan a las normas citadas ut supra, por lo que de entenderlo pertinente y conveniente, puede aprobar la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, de acuerdo a sus potestades.

Antes de la puesta en funcionamiento de éstos, deberán los peticionantes presentar los certificados GNA (Generador de Números Aleatorios) que avalen la transparencia y aleatoriedad del evento.

Es cuanto debo informar

RUTH DEVITA
ASESORA
DIRECCION NACIONAL DE
LOTERIAS Y QUINIELAS



GLI®

World Headquarters

600 Airport Road
Lakewood, NJ 08701

Phone (732) 942-3999
Fax (732) 942-0043
www.gaminglabs.com

Worldwide Locations

World Headquarters
Lakewood, New Jersey

U.S. Regional Offices
Colorado
Nevada

International Offices
GLI Africa
GLI Asia
GLI Australia Pty Ltd
GLI Austria GmbH
GLI Europe BV
GLI Italy
GLI South America

July 18, 2019

Mr. Craig Jennison, Senior Manager Product & Technology
Kiron Interactive
1st Floor, 26 Baker St.
Rosebank, Gauteng 2196
South Africa

RE: Random Number Generator Report (GLI Europe B.V. Proposal #EU148990 dated June 13, 2019)

Dear Mr. Jennison:

Enclosed, please find a detailed explanation of the Random Number Generator (RNG) testing results of the Kiron Interactive RNG, for use with Racing, Archery, Asian Handicap, Basketball League, Football, Ice Hockey League, Ice Hockey Shootout, Keno Racing, Keno Football Match, Number Games, Player vs Player (Table Tennis and Badminton) and Golf Games, evaluated against the RNG-specific requirements listed herein.

Please visit Gaminglabs.com to view the applicable Terms and Conditions.

If you should have any questions regarding this Random Number Generator Report, please feel free to contact our office.

Sincerely,
GAMING LABORATORIES INTERNATIONAL, LLC

Christine M. Gallo
Vice President of Technical Compliance and Quality Assurance

ENCLOSURES

RN-158-KIR-19-01

np/dd



COPIA FIEZ DEL ORIGINAL

04 AGO 2020



Overlaps:

The Overlaps Test compares consecutive draws for overlapping values. The number of overlapping values is recorded for each pair of draws. This observed distribution of overlaps is then compared against the expected distribution. For example, if the following draws are observed consecutively,

a) 1, 4, 5, 6

b) 4, 1, 7, 6

the number of overlaps would be 3, representing the values 1, 4, and 6.

Permutation:

The Permutation Test is a test applicable to data that represents a reordering of numbers. Each draw can be considered as a permutation of the original ordering. Every permutation can be decomposed into disjoint cycles, which represent the possible positions a number would occupy if the same permutation is applied repeatedly. For each draw, three statistics are collected based on the cycle decomposition:

- The number of cycles.
- The size of the smallest cycle.
- The size of the largest cycle.

Each of these statistics generates a distribution of observations which are compared with their respective expected distributions. For example, if the following draw were observed as a reordering of the numbers from 1 to 6,

1, 3, 5, 4, 2, 6

the cyclic decomposition would be (1)(2 3 5)(4)(6). 1, 4, and 6 remain in their original positions, so they form their own cycles. The values 2, 3, and 5 are shuffled, so they form a single cycle together. The total number of cycles is 4, the smallest cycle has size 1, and the largest cycle has size 3.



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGO 2020



SECTION II – SOFTWARE VERIFICATION

Verify+ by Kobetron™ signatures for the Kiron Interactive RNG are as follows:

File	Version	Type	Signature
OddsGenerator.dll	1.2.0.0	SHA-1	80AE68620CC4778698A504FFD347BDCAE2AFBD12
		MD5	5EA5B55B59C2622F0723AE0AC40D13A2
		Kobe4	8UC3
OddsGenerator.kll	1.2.0.0	SHA-1	E676B9C1B425E48FDB40340CA4449ACB69169144
		MD5	07CEBD22E6EC527101064EF61C999D79
		Kobe4	341F
RandomNumberGenerator.dll	1.2.0.0	SHA-1	01D3011B7D90C52E0F36FD20C20AA5941E57751F
		MD5	2857F680A62A43FEEE7963E4CC41048C
		Kobe4	1319
RandomNumberGenerator.kll	1.2.0.0	SHA-1	39C145CEC403A3011C457A4E573A1515C9DFE874
		MD5	AC3AA4EEE688FE5ECC4065DE41A8D023
		Kobe4	UC45
ResultGenerator_Common.dll	3.2.0.1	SHA-1	132C225D66DE491772BFB8EC9C3B815E6757866F
		MD5	FD60B60C9139D7633F7D09075694041F
		Kobe4	F3A7
ResultGenerator_Common.kll	3.2.0.1	SHA-1	BE82E52A39EC701C24D659C117523DAE7077256C
		MD5	DBEFA27167193ECE135029C16441FD16
		Kobe4	H90C
ResultGenerator_Golf.dll	1.0.0.0	SHA-1	CBC1975779F73E13419ECDAB6D4078264DA1AEBF
		MD5	C86F9CF3CACCBC470BC3FDFC3A146003
		Kobe4	P243
ResultGenerator_Golf.kll	1.0.0.0	SHA-1	7B3AEAA55785A8437F06B8647D8A7DC80948B6BA
		MD5	951482BAEE58AF290721C7A60AA244B4
		Kobe4	75F9
ResultGenerator_AbilityBasedRaces.kll	3.2.0.0	SHA-1	18926004F54F3D31AEBE817715CBD269FF683F39
		MD5	60FC54710E1CAAA8373E929CAE122C16
		Kobe4	46HC



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGO 2020



Adjacency Blocks:

For each draw, the data is first sorted. Then the amount of contiguous blocks of numbers is counted. These statistics are then compared against the expected. For example, if a draw consists of the numbers

1, 5, 4, 2, 6, 9

the data would be sorted and separated into blocks. The resulting statistic would be 3.

Adjacency High-Low:

For each draw, the number of local extrema ('highs' and 'lows') in the data is recorded and compared with the expected distribution. These are also referred to as 'turning points'. For example, if a draw consists of the numbers

1, 3, 5, 7, 2, 9

there would be one local maximum (7) and one local minimum (2). The resulting statistic would be 2.

Adjacency Max-Min:

For each draw, the difference between the maximum and minimum values is calculated and recorded. This is compared with the expected theoretical distribution. For example, if a draw consists of the numbers

2, 3, 6, 7, 4

the resulting statistic would be 5, the difference between the maximum value (7) and the minimum value (2).

Coupon Collector's:

The Coupon Collector's Test is applied positionally. The data is parsed until all possible values have been observed, then the number of values checked is recorded and the count is restarted. This is compared with the expected distribution. For example, if the set of all possible values is {0, 1, 2} and the first position of each draw is

1, 0, 1, 0, 2, 0, 1, 2, ...

then all values are observed in the first position by the fifth draw. All values are then observed within the next 3 draws, so the first two statistics for the first position would be 5 and 3.



04 AGO 2020



File	Version	Type	Signature
esultGenerator_FootballMatch.kll	1.0.0.1	SHA-1	B46E759E75B4B7317374218647CF58468BC81902
		MD5	307CF0C11581390B52CAE67EBC75BE92
		Kobe4	69CH
esultGenerator_KenoFootballMatch.kll	1.0.0.0	SHA-1	9D0BFA92D846B5608983FDC25CF7F7B81602A10
		MD5	A66DFBB17D7A088345BA6C1A8D54EA6B
		Kobe4	U5CA

Table 1. Digital Signatures

SECTION III – SOURCE CODE REVIEW

Kiron Interactive submitted appropriate documentation and full source code which pertains to the generation of random numbers. GLI reviewed the source code provided by tracing the path of the RNG application from the initiation of the draw to the selected output of random numbers. GLI inspected the source code, where practicable, in an attempt to find any undisclosed switches or parameters having a possible influence on randomness and fair play. GLI assessed the ability of the RNG to produce all numbers within the desired range.

SECTION IV – DATA ANALYSIS

The game configuration and parameters for the data obtained and tested are listed in Table 2. GLI performed a data format check on each data set listed in order to confirm that the game parameters for Racing, Archery, Asian Handicap, Basketball League, Football, Ice Hockey League, Ice Hockey Shootout, Keno Racing, Keno Football Match, Number Games, Player vs Player (Table Tennis and Badminton) and Golf Games were correctly represented in the data analyzed.

A set of numbers is said to be drawn *with replacement* if a number can be selected multiple times within the same draw. A set of numbers is said to be drawn *without replacement* if a number can only be selected once within the same draw.

Data Set	Range	Positions	Replacement	Draws
Floating point	[0,1)	1	N/A	10,000,000
6Digits*	0-9	6	Yes	10,000,000
7Digits*	0-9	7	Yes	10,000,000
8Digits*	0-9	8	Yes	10,000,000
8Digits*	0-9	8	Yes	10,000,000

COPIA FIEL DEL ORIGINAL

04 AGU 2020



APPENDIX B: Test Descriptions



COPIA FIEL DEL ORIGINAL

04 AGO 2020



For a summary of the statistical tests applied to each data set, see *Appendix A*. For a description of the overall test methodology and a description of each test used, see *Appendix B*.

Overall, the RNG passed the battery of tests for each configuration at the 99% confidence level.

SECTION V - SUMMARY

Overall Evaluation of the Random Number Generator

GLI's conclusion based upon the tests applied to the Kiron Interactive RNG data is that this random number generator has exhibited random behavior and is suitable for the applications as described herein. If a game utilizes a different range or a different number of selections from the included ranges, the RNG should be resubmitted to test that set of parameters.



COPIA FIEL DEL ORIGINAL

04 AGO 2020





COPIA FIEL DEL ORIGINAL
 04 AGO 2020

Test Names

Data Set	Range	Positions	Replacement	Draws	Runs	Serial Corr.	Interplay Corr.	Adj. Max-Min	Adj. High-Low	Adj. Blocks	Coupon	Duplicates	Overlaps	Permutation	Tot. Dist.	Tot. Dist. by Pos.	Diehard
LottoRacing-2	1-16	6	No	20,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Keno	1-80	20	No	20,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Spin & Win	0-36	1	N/A	10,000,000	X	X				X	X	X	X		X		
HRR-9	0-8	9	No	2,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
HRR-11	0-10	11	No	2,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
HRR-13	0-12	13	No	2,543,704	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Lotto-6	1-30	6	No	9,430,357	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Lotto-7	1-30	7	No	10,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Lotto-8	1-30	8	No	10,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X





COPIA FIEL DEL ORIGINAL

04 AGO 2020

Test Names

Data Set	Range	Positions	Replacement	Draws	Runs	Serial Corr.	Interplay Corr.	Adj. Max-Min	Adj. High-Low	Adj. Blocks	Coupon	Duplicates	Overlaps	Permutation	Tot. Dist.	Tot. Dist. by Pos.	Diehard
Floating point	[0,1)	1	N/A	10,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6Digits*	0-9	6	Yes	10,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7Digits*	0-9	7	Yes	10,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8Digits*	0-9	8	Yes	10,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
LuckyLoot-1	1-24	1	N/A	20,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
LuckyLoot-2	1-24	6	No	20,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
LottoRacing-1	1-14	6	No	10,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

* These data sets were obtained from the data set "Floating point" by considering the first 6, 7, and 8 decimal digits.



APPENDIX A: Statistical Test Summary



COPIA FIEL DEL ORIGINAL

04 AGO 2020





COPIA FIEL DEL ORIGINAL

04 AGO 2020

Test Names

Data Set	Range	Positions	Replacement	Draws	Runs	Serial Corr.	Interplay Corr.	Adj. Max-Min	Adj. High-Low	Adj. Blocks	Coupon	Duplicates	Overlaps	Permutation	Tot. Dist.	Tot. Dist. by Pos.	Diehard
Archery	8-10	6	Yes	500,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Basketball	0-1	10	Yes	200,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Player Vs. Player	0-1	16	Yes	250,060	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Horse Equal 1	1-6	6	No	5,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Horse Equal 2	1-8	8	No	10,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Horse Equal 3	1-10	10	No	10,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Horse Equal 4	1-12	12	No	10,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Horse Equal 5	1-14	14	No	10,000,000	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Binary Data	0-4,294,967,295	1	N/A	3,000,000													X

Table A 1. Tests Applied



Data Set	Range	Positions	Replacement	Draws
LuckyLoot-1	1-24	1	N/A	20,000,000
LuckyLoot-2	1-24	6	No	20,000,000
LottoRacing-1	1-14	6	No	10,000,000
LottoRacing-2	1-16	6	No	20,000,000
Keno	1 - 80	20	No	20,000,000
Spin & Win	0 - 36	1	N/A	10,000,000
HRR-9	0 - 8	9	No	2,000,000
HRR-11	0 - 10	11	No	2,000,000
HRR-13	0 - 12	13	No	2,543,704
Lotto-6	1 - 30	6	No	9,430,357
Lotto-7	1 - 30	7	No	10,000,000
Lotto-8	1 - 30	8	No	10,000,000
Archery	8 - 10	6	Yes	500,000
Basketball	0 - 1	10	Yes	200,000
Player vs. Player	0 - 1	16	Yes	250,060
Horse Equal 1	1 - 6	6	No	5,000,000
Horse Equal 2	1 - 8	8	No	10,000,000
Horse Equal 3	1 - 10	10	No	10,000,000
Horse Equal 4	1 - 12	12	No	10,000,000
Horse Equal 5	1 - 14	14	No	10,000,000
Binary Data	0 - 4,294,967,295	1	N/A	3,000,000

Table 2. Game Parameters

* These data sets were obtained from the data set "Floating point" by considering the first 6, 7, and 8 decimal digits.



COPIA FIDEL DEL ORIGINAL

04 AGO 2020



B.1 Definitions. The following terms apply to the below test descriptions. Randomness Device or Random Number Generator (RNG) output may be collected multiple numbers at a time. Each set of numbers is called a draw. Each individual number has a particular order within the *draw*. This is referred to as the number *position*.

B.2 Distribution Comparisons. Many of the tests compare an observed numerical distribution with an expected distribution. Unless otherwise specified, this is done by means of a statistical chi-square goodness-of-fit test. The value chi-square is computed in the standard way. If k is a possible value, o_k is the observed count of that value, and e_k is the expected count:

$$\chi^2 = \sum_k \frac{(o_k - e_k)^2}{e_k}$$

In the case where expected counts are too small for accurate use of the above formula, values are 'binned' together to ensure an appropriate minimum expected count. The resultant value for chi-square is compared against the distribution for the appropriate number of degrees of freedom. Unusually high (distribution mismatch) or unusually low (insufficient randomness) chi-square values can be causes for data failure.

B.3 Meta-testing. Evaluation of groups of p -values may include a meta-test for extremity of high or low p -values, a meta-test for frequency of high or low p -values, and a meta-test for uniformity of p -values, as appropriate.

B.4 Confidence Level. The statistical tests conducted by GLI are done at a particular *confidence level*. Common confidence levels used include 95%, 98%, and 99%, depending on jurisdictional requirements, and intended use of the RNG. High confidence level testing has low risk of mistakenly failing a good RNG, but higher risk of passing a bad RNG. Lower confidence level testing has increased power of detecting bad RNGs, while also increasing the risk of false failures of good RNGs. Specifically, the confidence level represents the probability that an ideal source of randomness would pass the testing. If an RNG passes statistical tests at a given confidence level, passage at all *higher* confidence levels is implied.

B.5 Tests. Some tests are only applicable to certain types of data. Some tests may be applied only to a portion of the data. Some tests may require that the data be parsed, binned, or otherwise transformed, as necessitated by data format.



04 AGO 2023



File	Version	Type	Signature
ResultGenerator_Archery.kll	1.1.0.0	SHA-1	1E037D5447FB8A01D28C84C7CB4DA5FF91604C39
		MD5	B404AABED4E3BF1BFC35E8EE39154957
		Kobe4	6470
ResultGenerator_AsianHandicaps.kll	1.0.0.0	SHA-1	ECC79A89E970AA27892EFA38F6B4ECA915D1108C
		MD5	EC7174AF6EE42FAA9A849DF24EDBE2E2
		Kobe4	970U
ResultGenerator_BasketballLeagueMatch.kll	1.1.0.0	SHA-1	B7E6286DD9FBC3564EE69772EB5D9932E25239F3
		MD5	E8836842D6545174695768A20C194714
		Kobe4	7C50
ResultGenerator_BasketballLeagueWeek.kll	1.1.0.0	SHA-1	48CAAC8331E02F473EC35C8BA89DB643C9CE2F1
		MD5	44833C1942798539266E9071E0D585A7
		Kobe4	6461
ResultGenerator_IceHockeyLeagueMatch.kll	1.0.0.0	SHA-1	675F00F9315BA6F195370FF58DB6302308C2D928
		MD5	63D9B24F83CEC4763D3AF984D218E29E
		Kobe4	4358
ResultGenerator_IceHockeyShootOutMatch.kll	1.0.0.0	SHA-1	87CFA3C3344C875F4B0F1F059FC5AAAEAAA19BDD
		MD5	CFD4D66A0342D6F14ACC49BBFDA6DD9C
		Kobe4	F900
ResultGenerator_IceHockeyShootOutRound.kll	1.0.0.0	SHA-1	17357F56449A51706C4B947C56C8A586066718C5
		MD5	F63549808A7F91F5A95725FDB7385B91
		Kobe4	CH74
ResultGenerator_KenoRaces.kll	1.0.0.0	SHA-1	EF626607AB7D9F9B5134D59BE3D475A8898B9EE2
		MD5	36F75B1BF2D5E21946FC783F6F161395
		Kobe4	6442
ResultGenerator_NumbersGames.kll	1.1.0.0	SHA-1	906928A1301D618EC3AFC6CCE7305BB1F27C1FE2
		MD5	7F549CE294D8F4DD43BEB414C4BF8901
		Kobe4	A08H
ResultGenerator_PlayerVsPlayer.kll	1.1.0.0	SHA-1	E11864F89DFBEF9F4DB32BFDE89253FAA117D19B
		MD5	502D45401E4E90EAA6B87EDD834FB649
		Kobe4	4954
ResultGenerator_ProRaces.kll	1.0.0.0	SHA-1	513E184514BBF49083F44918C30EBC37949DD48C
		MD5	01B237E81700B972C7772F9FBBCFB845
		Kobe4	61PF



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGO 2020



DieHard:

The DieHard Battery of Tests is a standard assessment of the randomness in raw outcomes generated from an RNG. The collection, designed by George Marsaglia, tests for a variety of patterns in the individual binary bits of RNG output. GLI uses a custom implementation to conduct DieHard testing.

Duplicates:

The Duplicates Test counts the number of times a draw is exactly duplicated in the data. In the case that a particular draw is repeated more than twice, every possible way to generate a duplicate is counted. This is compared against the theoretical distribution to verify that the number of duplicate draws falls within expected bounds. For example, consider the dataset consisting of the following draws of two numbers each.

- a) 1, 3
- b) 4, 1
- c) 1, 3
- d) 1, 3
- e) 4, 1
- f) 3, 1

The duplicate pairs are (a, c) , (a, d) , (c, d) , and (b, e) , for a total of 4 duplicates. (f) is not counted as a duplicate since the draw must match in order as well as values.

Interplay Correlation:

The Interplay Correlation Test measures statistical correlation between different positions of the same draw. For each pair of positions, statistical correlation is calculated as in the Serial Correlation Test. In the case of without replacement data, an adjustment is made to account for the expected resulting negative correlation.



COPIA FIEL DEL ORIGINAL

A 7 AGO 2020



RANDOMNESS REPORT FOR THE KIRON INTERACTIVE RNG

The intent of this report is to indicate that **Gaming Laboratories International, LLC (GLI)** has completed its evaluation of the Kiron Interactive random number generator (RNG), version 1.2.0.0, provided by Kiron Interactive.

SECTION I – SCOPE OF TESTING

Kiron Interactive submitted the required materials to GLI in order to conduct a random number generator analysis on the Kiron Interactive RNG. The scope of this analysis was limited to software verification, source code review, and data analysis. The RNG was tested for its ability to randomly produce outcomes for Racing, Archery, Asian Handicap, Basketball League, Football, Ice Hockey League, Ice Hockey Shootout, Keno Racing, Keno Football Match, Number Games, Player vs Player (Table Tennis and Badminton) and Golf Games.

The Kiron Interactive RNG was evaluated against the RNG-specific requirements of the following technical standards:

- GLI-11 - Gaming Devices in Casinos
- Macau ETG Technical Standards Version 1.0
Macau EGM Technical Standards Version 1.1
Macau's Administrative Regulation no. 26-2012, Article 17, Items 1 to 5
- Malta Online - L.N. 243 of 2018 - GAMING ACT (CAP. 583) Gaming Authorisations Regulations, 2018.
Directive 2 of 2018 - Player Protection Directive.
- Malta Street Gaming - **GAMING DEVICES REGULATIONS** (Subsidiary Legislation 438.07) LEGAL NOTICE 75 of 2011, as amended by Legal Notices 426 of 2012 and 85 of 2014
L.N. 243 of 2018 - GAMING ACT (CAP. 583) Gaming Authorisations Regulations, 2018.
- UK Remote - The Gambling Commission's **Remote Gambling and Software Technical Standards**, June 2017
The Gambling Commission's **Testing Strategy for Compliance with Remote Gambling and Software Technical Standards** November 2018

The software being certified herein contains a cryptographically strong Random Number Generator (RNG).



04 AGO 2020



Runs:

The Wald-Wolfowitz Runs Test is applied to each position within the draw. A center is established, typically the data median, and the number of 'runs' above and below the center are tallied. Values exactly equal to the center are discarded. This is compared to the expected distribution, which depends on the number of values above and below the center. For example, if the numbers drawn at a particular position were

2, 3, 1, 5, 4, 7, 3, 2, 3, 2, 3, 2, 6, 7, 3, 5

and the established center were the data median of 3, the data would be parsed for runs above 3 and runs below 3.

2, 3, 1, 5, 4, 7, 3, 2, 3, 2, 3, 2, 6, 7, 3, 5

This would be counted as 4 runs.

Serial Correlation:

The Serial Correlation Test measures statistical correlation between consecutive draws of the same position. For each position, the sample Pearson correlation coefficient is calculated. If X represents the first number, and Y the number that follows, then the coefficient is

$$r = \frac{cov(X, Y)}{s_X s_Y}$$

where s denotes the sample standard deviation. The coefficients are used to generate a p -value for each position.

Total Distribution:

The Total Distribution Test is a simple tally of all observed values throughout the data. This is compared with the expected distribution. Typically, the expected distribution is a uniform distribution. In the case of unequal weighting of values, an appropriate discrete distribution is used.

Total Distribution by Position:

The Total Distribution by Position Test tallies the observed distribution of values for each position within the draw. Each of these distributions is then compared with the expected.



04 AGO 2020



Montevideo, 11 de febrero de 2020.-

As. 087/2020

Sr. Director General de la
DIRECCION NACIONAL DE LOTERIAS Y QUINIELAS

Sr. Luis Gama

Presente

De nuestra mayor consideración:

BANQUIDUR GIE, representada en este acto por los señores Alvaro Fernando PASO MARTINEZ, y Alejandro SALABERRY COCCARO; en sus calidades de Secretario y Tesorero de la Comisión Administradora, comparece a los efectos de adjuntar la certificación de manos del prestigioso laboratorio Gaming Labs Internacional (GLI) para su sistema de apuestas y juegos deportivos virtuales referido al Generador de Números Aleatorios (RNG o GNA) de Kiron Interactive, para usar en las siguientes modalidades (entre otras): Carreras de autos, Tiro con arco, Liga de baloncesto, Fútbol, juegos de números (dividendo fijo y parimutual), y jugador contra jugador (tenis de mesa)

De esta manera se da cumplimiento a lo dispuesto en el artículo 7 de la Resolución de la Dirección General de fecha 15.01.2020, reglamentación que pone especial énfasis en la protección del jugador/apostador.

Kiron Interactive es un proveedor líder de deportes y juegos virtuales en la industria de los juegos de azar por internet, con sede en Sudáfrica y Reino Unido.

En este sentido, a través de un acuerdo con las Bancas de Cubierta Colectivas de Quinielas, a través de Banquidur Gie, Kiron Interactive, proporciona los deportes y juegos virtuales de vanguardia, siendo su cartera una de las más grande de la industria,



entre ellos se encuentran los siguientes deportes: partidos de fútbol, carrera de autos y tenis de mesa y el juego virtual, a los que se hace referencia en el escrito presentado en estas actuaciones.

Generador de Números Aleatorios (RNG)

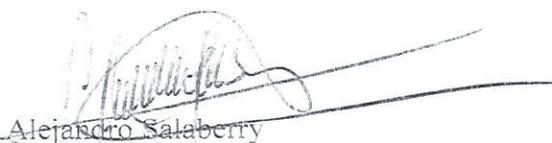
Posiblemente, el componente más importante de un sistema de juegos de azar por internet usando este método para la determinación del resultado del juego, es el Generador de Números Aleatorios (RNG por sus siglas en inglés) o GNA es un componente clave que debe ser adecuadamente y completamente ensayado para asegurar: a) la imprevisibilidad, b) que los datos aleatorios generados son estadísticamente independientes, c) que los datos aleatorios están uniformemente distribuidos dentro de un rango establecido, d) no son reproducibles y e) que los mecanismos de generación superaron con éxito distintas pruebas estadísticas que demostraron su carácter aleatorio, según la certificación que se anexa por parte del laboratorio certificador (GLI).

GLI tiene la más amplia experiencia y robustez de metodología de ensayos de RNG en el mundo. Esto incluye RNG basados en software (pseudo-algorítmico), RNGs de Hardware, y combinaciones de ambos.

La certificación que se adjunta, cumple con los requerimientos dispuestos en el artículo 7º de la Resolución de la Dirección General N° 032/2020 de fecha 15 de enero de 2020.

Sin otro particular, saludamos atentamente.-

P. BANQUIDUR GIE


Alejandro Salaberry
Tesorero


Ing. Alvaro Pasó
Secretario



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGO 2020



RESOLUCIÓN N° 148/2020

Montevideo,

VISTO: I) La solicitud de Banquidur GIE y la Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de Montevideo al amparo del artículo 4 de la Resolución N° 32/2020 de la Dirección Nacional de 15 de enero de 2020, sobre la autorización para las reglas particulares de Deportes Virtuales realizados por Internet.

II) La Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, dada su especialización, de acuerdo a lo dispuesto por artículo 19 de la Ley N° 17.453 de 28 de febrero de 2002 y por el artículo 55 del Decreto N° 207/2007 de 18 de junio de 2007, y la citada Resolución, es competente para autorizar las reglas de las diferentes modalidades de apuesta, mecánica particular de funcionamiento, programas, categorías de premios y principios, las reglas entre el operador y los participantes, así como los mecanismos de control y fiscalización del Organismo.

CONSIDERANDO: I) Que en la nota presentada se especifican todas las condiciones en que habrán de llevarse a cabo los eventos, las que son acordes a la normativa.

II) Que luce a fojas 14 el GNA (Generador de Números Aleatorios) que avalan la transparencia y aleatoriedad de los eventos propuestos.

ATENCIÓN: A lo expuesto, a lo dispuesto en el artículo 19 de la Ley N° 17.453 de 28 de febrero de 2002, artículo 55 del Decreto N° 207/2007 de 18 de junio de 2007, las Resoluciones de esta Dirección Nacional de fechas 22 de febrero de 2005 y 9 de mayo de 2013; la Resolución de esta Dirección Nacional N° 32/2020 de 15 de enero de 2020, a lo informado por la Comisión de Revisión de los Procedimientos de Control de la Explotación de Juego e Implementación de Nuevos Controles a fojas 8 y 9 y por la Asesoría Letrada de fojas 11 a 13.

EL DIRECTOR NACIONAL DE LOTERÍAS Y QUINIELAS

RESUELVE:

LOTERIA

QUINIELAS

- 1º) Autorizar los siguientes deportes virtuales: partidos de fútbol, tenis de mesa y carreras de autos, regidos por las normas citadas en el visto.
- 2º) Las reglas particulares de los "Deportes Virtuales" que se autorizan, se registrarán por la Ley, el Decreto y la Resolución de la Dirección Nacional referida supra en lo que sea pertinente y por las particulares del Anexo a la presente Resolución y que forman parte de esta.
- 3º) Las reglas particulares deberán ser publicadas por el operador en su sitio WEB y deben resultar accesibles a los participantes en forma permanente.
- 4º) Se establece a los efectos del contralor del Organismo un sistema WEB de alta disponibilidad (24x7), en línea, en tiempo real que muestre todas las apuestas recibidas. La Dirección Nacional de Loterías y Quinielas deberá poder acceder al sistema en cualquier momento a través de una conexión segura (enlace privado) utilizando un usuario y contraseña. El formato de los archivos para enviar apuestas, aciertos y liquidaciones a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas serán los utilizados actualmente para enviar la información, los que serán firmados digitalmente y con sello de tiempo.
- 5º) Comuníquese al Ministerio de Economía y Finanzas, a las Áreas Fiscalización y Control de Juego y Lotería, División Recursos Humanos, Materiales y Económicos, Asesorías Letrada y Técnica y Departamento de Informática.
- 6º) Notifíquese a las Bancas de Cuidada Colectivas de Quinielas de todo el país y Banquidur GIE.
- 7º) Cumplido, archívese.

Asunto 87/2020

LG


Luis Bello
DIRECCIÓN NACIONAL DE
LOTERÍAS Y QUINIELAS





COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGU 2020

ANEXO

A) MECÁNICA DE FUNCIONAMIENTO

El apostador ingresa en el sitio web: "www.supermatch.com.uy".

Si ingresa por primera vez al sitio web, deberá elegir la opción "REGÍSTRATE" cuyo link aparece en la home de los mencionados sitios web. Luego llenar el formulario de registro que le solicitará sus datos personales y de contacto, debiendo crear un nombre de usuario y contraseña, aceptar las condiciones generales, políticas de seguridad de la empresa, sitio web y políticas relacionadas con el proceso de verificación de la edad y proceso de identificación. Este nuevo usuario se validará contra la base de datos de la DNIC (Dirección Nacional de Identificación Civil) que verificará que se trata de una cédula existente (vigente) y que corresponda a una persona mayor de 18 años. En caso contrario el mismo no podrá generar su cuenta web. Si el apostador tiene ya una cuenta web de La Banca generada y validada puede ingresar directamente en la opción señalada como Deportes Virtuales, y luego ingresar con el nombre de usuario y la contraseña que ya poseía.

Con el registro en la cuenta web correctamente realizado el apostador queda habilitado para realizar apuestas, y tendrá a la vista los juegos habilitados para participar.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS

En cuanto a los Deportes Virtuales, se trata de juegos de apuestas sobre eventos deportivos (jugadores o equipos virtuales gobernados por un software, que compiten entre sí, y en los que la intervención del usuario es a los solos efectos de apostar por algunos de ellos), los cuales consisten en pronosticar el resultado de dichos eventos con probabilidades fijas.

El período en el cual se podrán realizar jugadas a los deportes virtuales que se ofrecen partidos de fútbol, tenis de mesa y carreras de autos será hasta antes del inicio de cada evento.

Los eventos que se ofrecen para apostar estarán separados entre sí por un mínimo de 2 a 3 minutos. El evento será transmitido y su duración será entre 1 y 2 minutos.

04 AGO 2020

COPIA FIEL DEL ORIGINAL



El apostador puede observar el desarrollo del evento y sus resultados, los cuales a su vez son publicados en el sitio web.

Las apuestas serán de contrapartida, en las cuales el jugador apuesta contra el operador de juego (Bancas de Quinielas, agrupadas en Banquidur Gie), obteniendo derecho al premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta y siendo el premio el resultado de multiplicar el valor de la apuesta, por el coeficiente (dividendo) que el operador haya validado previamente para el pronóstico realizado. Los coeficientes se presentan en formato de máximo dos decimales o en fracciones.

El período para recibir jugadas comienza con la activación de aceptación de las jugadas en el Sistema Central de Cómputos y finaliza antes del inicio del evento.

B) ASPECTOS GENERALES DE LOS DEPORTES VIRTUALES:

En el sub menú Deportes Virtuales se accederá a la programación disponible, donde se visualizará la hora de cada evento.

Las apuestas deben ser realizadas antes del cierre de apuestas para cada evento.

Los jugadores serán notificados en caso de realizar una apuesta luego del cierre.

El jugador es responsable de revisar su apuesta antes de confirmarla. No se acepta la cancelación de apuestas por parte del jugador luego que el mismo confirmó la apuesta.

El valor mínimo de la apuestas de \$15.

La tasa mínima de premios es del 70%

Tiempo para apostar entre los eventos: 40 segundos.

PROGRAMACIÓN DE LOS EVENTOS

Se despliega un cronograma con los sorteos que se realizarán en el día identificados con un número y su hora de realización.

C) CONDICIONES PARTICULARES: LOS DEPORTES VIRTUALES COMPRENDEN:

1) PARTIDOS DE FÚTBOL. El sistema enfrenta dos equipos elegidos al azar. Cada partido se divide en dos tiempos, el primer segmento corresponde al primer tiempo



y el último segmento al segundo tiempo. El equipo con el mayor número de goles al final del partido es el ganador y los empates son posibles.

En el caso de fútbol simple, los eventos se disputarán cada 3 minutos. La duración del mismo será de 90 segundos, divididos en dos tiempos.

En el caso de fútbol liga, los eventos se disputarán cada 3 minutos y la duración será de 60 segundos.

OPCIONES DE APUESTA PARA EVENTOS DE FÚTBOL SIMPLE

* 1x2 - Elegir el equipo que ganará el partido Primer tiempo / Final – Elegir qué equipo gana el primer tiempo y qué equipo gana el partido. Ambas deben ser acertadas para que la apuesta sea ganadora.

*Doble oportunidad – Dos opciones de las tres se pueden elegir: local-empate, local visitante o empate-visitante Total goles – Elegir cuántos goles se marcarán marcarán en el partido.

*Resultado exacto - Elegir cuál será el resultado del partido.

*Total 2.5 - Elegir si el total de goles en el partido será mayor o menor a 2.5 goles.

*Primer equipo en anotar – Elegir qué equipo marcará el primer gol o si no habrá goles.

*Minuto del primer gol - Elegir el rango de tiempo cuando el primer gol será anotado.

*Goleador del primer gol -- Elegir qué jugador anota el primer gol.

OPCIONES DE APUESTA PARA EVENTOS DE FÚTBOL LIGA

*1x2 - Elegir el equipo que ganará el partido.

*Doble oportunidad – Dos opciones de las tres se pueden elegir: local-empate, local visitante o empate-visitante.

*Handicap - Apuestas de Handicap para todos los márgenes.

*Primer tiempo / Final - Elegir qué equipo gana el primer tiempo y qué equipo gana el partido. Ambas deben ser acertadas para que la apuesta sea ganadora.

LA LOTERIA
NACIONAL DE LOTERIAS Y JUEGOS
DE AZAR



- *Total - Elegir si el total de goles en el partido será mayor o menor a 1.5 o 2.5 goles dependiendo la especificación del mercado.
- *Ambos equipos marcarán: Elegir si ambos equipos anotarán un gol en el partido (Si/No)
- *Primer tiempo - Ambos equipos marcarán: Elegir si ambos equipos anotarán un gol en el primer tiempo (Si/No).
- *Cantidad de goles: Elegir cuántos goles se marcarán en el partido (de 1 a 4 o si no habrá goles).
- *Primer equipo en anotar – Elegir qué equipo marcará el primer gol o si no habrá goles.
- *Resultado exacto - Elegir cuál será el resultado del partido.
- *Goleador del primer gol – Elegir qué jugador anota el primer gol.
- *Minuto del primer gol - Elegir el rango de tiempo cuando el primer gol será anotado.
- *Primer tiempo 1X2 -Elegir qué equipo ganará el primer tiempo.
- *Gol/No gol equipo 1 - Elegir si el equipo 1 anotará un gol en el partido (Si/No).
- *Gol/No gol equipo 2 - Elegir si el equipo 2 anotará un gol en el partido (Si/No).
- * Par/Impar – Elegir si el total de goles del partido será par o impar.
- *Total equipo 1 - Cantidad de goles para el equipo 1 en intervalos de *.5
- *Total equipo 2-Cantidad de goles para el equipo 2 en intervalos de *.5.
- *Total goles – Elegir la cantidad de goles en el partido en diferentes rangos (0-2, 1-3, 2-4, >4).
- *1X2 y Total de goles – Elegir el ganador del partido y la cantidad de goles anotados en intervalos de *.5.
- *1X2 y Ambos equipos marcan – Elegir el ganador del partido y si ambos equipos anotarán.

II) CARRERAS DE AUTOS: en formato de animaciones computarizadas pre configuradas. Varios coches elegidos al azar por el sistema completan en una



prueba de velocidad en circuito cerrado. Las posiciones: primera, segunda y tercera de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

Las carreras serán cada 3 minutos, y la duración de cada una será de 30 segundos.

OPCIONES DE APUESTA PARA EVENTOS DE CARRERA DE AUTOS

*Ganador – Elegir quién termina en la primera posición.

*Place/Podio - Elegir qué participante termina en la posición 1, 2 o 3 en la carrera. Cuando hay menos de 8 participantes (por ejemplo, en galgos) se elige quién termina primero o segundo en la carrera. No hay mercado al tercer puesto cuando hay menos de 8 participantes en un evento.

*Exacta - Elegir qué dos participantes terminan en la posición 1 y 2 respectivamente.

*Quiniela - Elegir qué dos participantes terminan en la posición 1 y 2 en la carrera en cualquier orden.

*Trifecta - Elegir qué tres participantes terminan en la posición 1, 2 y 3 en el orden correcto.

*Trio - Elegir qué tres participantes terminan en la posición 1, 2 y 3 en cualquier orden.

III) **TENIS DE MESA:** en formato de animaciones computarizadas pre configuradas elegidas de manera aleatoria, se enfrentan dos jugadores virtuales en partidos individuales. El jugador con mayor número de puntos (quien convierta primero siete puntos) es el ganador.

Los eventos se disputarán cada 3 minutos, y la duración de cada evento será de 1 minuto.

OPCIONES DE APUESTA PARA EVENTOS DE TENIS DE MESA

*Ganador del partido -- Elegir el equipo que ganará el partido (A/B)

*Resultado exacto - Elegir cuál será el resultado del partido.

*Primero en anotar 1-7 - Elegir qué jugador anotará primero 1 y 7 puntos respectivamente. 4 opciones de juego: AA, AB, BA O BB.

- *Primero en anotar 1,3 y 7 - Elegir qué jugador anotará 1, 3 y 7 puntos primero.
- *1X2 y Total – Elegir el ganador del partido y el total de puntos.
- *Total puntos - Elegir la cantidad de puntos anotados por ambos jugadores sumados.
- *Rally más largo - Elegir cuál será el rally más largo del partido.



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGO 2020

Montevideo, 13 de Abril de 2020.-
As. 087/2020

**Sr. Director General de la
DIRECCION NACIONAL DE LOTERIAS Y QUINIELAS
Esc. Ricardo Berois
Presente**

De nuestra mayor consideración:

BANQUIDUR GIE, representada en este acto por los señores **Daniel TIRELLI ARDOINO**, **Alvaro Fernando PASO MARTINEZ**, y **Alejandro SALABERRY COCCARO**; en sus calidades de Presidente, Secretario y Tesorero de la Comisión Administradora, y **Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de Montevideo**, representada por el Presidente y Secretaria de la Comisión Directiva, **Roberto PALERMO** y **Silvia MALCUORI** respectivamente, comparecen a los efectos de comunicar que se está en condiciones de poner en funcionamiento las modalidades de apuestas denominadas "JUEGOS VIRTUALES", que estarán disponible en el sitio web "www.labanca.com.uy", bajo la siguientes características, mecánica y funcionamiento, en virtud de lo dispuesto por el artículo 4º de la Resolución de la Dirección General N° 032/2020 de fecha 15 de enero de 2020 e informe de la Asesoría Letrada de fecha 10 de febrero ppdo., identificado con el N° 40/2020.

1. Antecedentes

Del informe de la Asesoría Letrada que luce en el Asunto **087/2020**, se desprende que no se encuentran objeciones para la comercialización de los juegos de azar realizados en Internet (deportes y juegos virtuales), a partir de las modalidades de apuestas que se presentaron para su aprobación en el petitorio de fecha 22.01.2020.

La Resolución de la Dirección General citada (N° 032/2020 de fecha 15 de enero de 2020) reguló los términos y condiciones de los deportes y juegos virtuales, estableciendo las reglas a regir para el funcionamiento de las mencionadas modalidades, garantizando tanto la seguridad y transparencia del desarrollo de las apuestas, como los derechos de los participantes, dando a su



flexibilidad necesaria para responder a la cambiante realidad socio-económica así como al dinamismo y necesidades del sector del juego.

Tal como hemos acreditado en nuestras anteriores presentaciones del 26 de noviembre ppdo. y 22 de enero del corriente año, es indudable la variación de los hábitos y las actitudes de los consumidores, los que crecientemente utilizan internet para la adquisición de bienes, servicios y productos.

Siendo así, es lógico que estas modalidades de apuestas, se adecúen a los nuevos hábitos y actitudes de los consumidores, para una mejor comercialización de las mismas, consideraciones que fueron y son compartidas por la Administración y constituye la respuesta adecuada a una serie de cambios en las costumbres de los consumidores del mercado de juegos, que permite vislumbrar una promisorio área de explotación comercial, al tiempo que vierta a la Administración una nueva fuente de recursos fiscales.

En principio, se comenzó a ofrecer los **deportes virtuales aprobados por Resolución de la DNLQ de fecha 21.02.2020 en las siguientes categorías: partidos de fútbol, carrera de autos y tenis de mesa**, y también se presentó para su aprobación a nivel de **juegos virtuales, una modalidad** que consiste en elegir una determinada cantidad de números de un universo, con el objetivo de acertar la mayor cantidad de números posibles entre los sorteados y de conformidad con las reglas del juego, poder ser susceptibles de obtener algún premio.

En cuanto a esta última modalidad de apuesta, bajo la categoría de juego virtual, entendemos que se omitió su aprobación, ya que el informe de la Asesoría Letrada citado, de fecha 10.02.2020 expresó que desde el punto de vista legal y reglamentario tanto los Deportes Virtuales (aprobados las modalidades presentadas por Resolución del 21.02.2020) como el Juego Virtual propuesto, se ajustan a la normativa vigente, por lo que aconsejó a la DNLQ su aprobación.

Sin perjuicio de lo expuesto, y para subsanar dicha omisión no tenemos inconveniente en reiterar el petitorio (referido al juego virtual), detallando mecánica de funcionamiento, opciones de apuestas, plan de premios, mecanismos de contralor y fiscalización por parte de la DNLQ, así como la certificación del Generador de Números Aleatorios (GNA) que avalan y garantizan la aleatoriedad y transparencia de los eventos propuestos.



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGO 2020

De esta manera solo resta ampliar la Resolución de la DNLQ de fecha 21.02.2020, aprobando el juego virtual propuesto, como forma de subsanar la omisión a que se hizo referencia precedentemente.

2. Mecánica de funcionamiento

El apostador ingresa en el sitio web: "www.labanca.com.ve" (para participar en los juegos virtuales) o "www.sportbet.com.ve" (para participar en los deportes virtuales).

En caso que el cliente ingrese por primera vez al sitio web, deberá elegir la opción "REGÍSTRATE" cuyo link aparece en la "home" de los mencionados sitios web. Una vez seleccionada esta opción aparecerá un formulario de registro donde se le solicitará sus datos personales y de contacto, debe crear un nombre de usuario y contraseña y se pide la aceptación de las condiciones generales, políticas de seguridad de la empresa y sitio web y políticas relacionadas con el proceso de verificación de la edad y proceso de identificación.

Este nuevo usuario se validará contra la base de datos de la DNIC (Dirección Nacional de Identificación Civil) que verificará que se trata de una cédula existente (vigente) y que corresponda a una persona mayor de 18 años. En caso contrario el mismo no podrá generar su cuenta web.

O sea que en el proceso de registro se verificará su identidad y edad, al igual que con el resto de las modalidades de juego que se participa por internet, mediante, -como se expresó-, un convenio con la Dirección de Identificación Civil.

Si el apostador tiene ya una cuenta web de La Banca generada y validada puede ingresar directamente en la opción señalada como Deportes Virtuales o Juegos Virtuales.

Una vez elegida esta opción el apostador deberá ingresar el nombre de usuario y la contraseña seleccionada cuando se registró.

Con el registro en la cuenta web correctamente realizado el cliente queda habilitado para realizar apuestas. De esta manera podrá ingresar o clicar en "Deportes Virtuales" o "Juegos Virtuales", y el cliente tendrá a la vista los juegos habilitados para participar (apostar).

JUEGO VIRTUAL:

Descripción de la mecánica del juego:

El mismo consiste en elegir de 1 a 10 números de 80 que conforman el universo.

El objetivo es acertar la mayor cantidad de números posibles entre veinte sorteos.



La tabla de premios es la siguiente:

El plan de premios comprende una tasa esperada de aciertos de: 86,55%

CANTIDAD DE NÚMEROS SELECCIONABLES	CANTIDAD DE NÚMEROS AGENDADOS	MONTO DEL PREMIO Cada vez el monto agraciado
10	3	1
10	4	2
10	5	3
10	6	4
10	7	15
10	8	500
10	9	2.500
10	10	10.000
9	3	1
9	4	2
9	5	6
9	6	15
9	7	125
9	8	1.000
9	9	5.000
8	3	1
8	4	3
8	5	11
8	6	50
8	7	500
8	8	2.500
7	3	1,50
7	4	4
7	5	30
7	6	150
7	7	1.000
6	2	1
6	3	1,50
6	4	6
6	5	50
6	6	250
5	2	1
5	3	3
5	4	20
5	5	150
4	2	1
4	3	8
4	4	100
3	1	1
3	2	2
3	3	11
2	1	1
2	2	8
1	1	3,50



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGO 2020

Frecuencia de los sorteos: cada 2 mín

Duración del sorteo: 1 min.

Tiempo para apostar entre los eventos: 40 segundos

Programación de los eventos : Se despliega un cronograma con los sorteos que se realizarán en el día identificado con un número y su hora de realización.

Valor apuesta: A elección del apostador según la siguiente escala:

**ESCALA DE VALOR
APUESTA**

\$ 2
\$ 5
\$ 10
\$ 20
\$ 30
\$ 50
\$ 100

En cuanto a la programación de eventos (deportes y juegos virtuales), se publicará y mantendrá visible en el sitio web la programación de eventos para cada día, la que podrá ser dividida en franjas de tiempo para facilitar su publicación y visualización y deberá ser comunicada previamente a la DNLQ. Esta programación contendrá como mínimo: fecha y hora de inicio de cada evento, número de evento, opciones de apuesta, plan de premios, etc.

3. Mecanismo de control (DNLQ)

Existirá un **sistema web de alta disponibilidad (24x7)**, en línea, en tiempo real en donde se mostrarán todas las apuestas recibidas. A este sistema podrá accederse en cualquier momento desde la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas a través de una conexión segura (enlace privado) utilizando un usuario y contraseña.

Información diaria

Luego de las 00:00 se enviará a la DNLQ la información detallada de las apuestas recibidas en el día así como también el detalle de las liquidaciones realizadas.

El formato de los archivos serán los utilizados actualmente para el intercambio de información (.jgo y .alq).

La información enviada se firmará digitalmente y contendrá el sello de tiempo correspondiente a la hora del envío.



Asimismo se presentó a nivel de la DNLO certificado expedido por el prestigioso laboratorio **Gaming Labs International (GLI)** para su sistema de apuestas y juegos deportivos virtuales referido al Generador de Números Aleatorios (RNG o GNA) de Kiron Interactive, para usar en las siguientes modalidades (entre otras): Carreras de autos, Tiro con arco, Liga de baloncesto, Fútbol, juegos de números (dividendo fijo y parimutual), y jugador contra jugador (tenis de mesa)

De esta manera se dio cumplimiento a lo dispuesto en el artículo 7 de la Resolución de la Dirección General de fecha 15.01.2020, reglamentación que pone especial énfasis en la protección del jugador/apostador.

En virtud de lo expuesto, solicitamos a esta **Dirección Nacional:**

1. Se autorice el Juego Virtual propuesto, en los términos y condiciones detallados en el cuerpo del presente petitorio, **ampliando la Resolución de la DNLO de fecha 21.02.2020.**
2. La presente propuesta, cumple con los requerimientos dispuestos en el numeral 4º) y 7º) de la Resolución de la Dirección General Nº 032/2020 de fecha 15 de enero de 2020, según documentación que obra en el expediente.

Sin otro particular, saludamos atentamente.-

p. BANQUIDUR GIE


Ing. Alvaro Pasó
Secretario

Daniel Tirelli
Presidente

Alejandro Salaberry
Tesorero

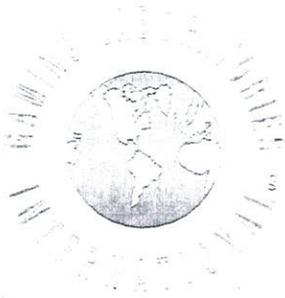
p. BANCA DE CUBIERTA COLECTIVA DE QUINIELAS DE MONTEVIDEO


Silvia Malcuori
Secretaria


Roberto Palermo
Presidente



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGO 2020



GLI

World Headquarters

600 Airport Road
Lakewood, NJ 08701

Phone (732) 942-3999
Fax (732) 942-0043
www.gaminglabs.com

Worldwide Locations

World Headquarters
Lakewood, New Jersey

U.S. Regional Offices
Colorado
Nevada

International Offices
GLI Africa
GLI Asia
GLI Australia Pty Ltd
GLI Austria GmbH
GLI Europe BV
GLI Italy
GLI South America

July 18, 2019

Mr. Craig Jennison, Senior Manager Product & Technology
Kiron Interactive
1st Floor, 26 Baker St.
Rosebank, Gauteng 2196
South Africa

RE: Random Number Generator Report (GLI Europe B.V. Proposal #EU148990 dated June 13, 2019)

Dear Mr. Jennison:

Enclosed, please find a detailed explanation of the Random Number Generator (RNG) testing results of the Kiron Interactive RNG, for use with Racing, Archery, Asian Handicap, Basketball League, Football, Ice Hockey League, Ice Hockey Shootout, Keno Racing, Keno Football Match, Number Games, Player vs Player (Table Tennis and Badminton) and Golf Games, evaluated against the RNG-specific requirements listed herein.

Please visit Gaminglabs.com to view the applicable Terms and Conditions.

If you should have any questions regarding this Random Number Generator Report, please feel free to contact our office.

Sincerely,

GAMING LABORATORIES INTERNATIONAL, LLC

Christine M. Gallo

Vice President of Technical Compliance and Quality Assurance

ENCLOSURES

RN-158-KIR-19-01

np/dd



6 4 AGO 2020





COPIA FIEL DEL ORIGINAL

04 AGO 2020

As.087/2020

gm

As.087/2020

San Salvador, 18 de abril de 2020.

SEÑOR Rector de la UCA

Área de Finanzas y Contabilidad

San Marcos Santamaría

Presente.

Se pasó a la Dirección de Loterías y Quijas de Guatemala de Guatemala y la Entidad Reguladora (ER) a consideración y para su aprobación, el Juego Virtual que será solicitado junto a los Deportes Virtuales aprobados por Resolución de Dirección Nacional de fecha 21 de febrero de 2020.

A las 8 y 9 la Comisión de Revisión de los Procedimientos de Control de la Ejecución de Juegos e Implementación de Nuevos Controles, emitió que el Juego Virtual propuesto portara características similares a juegos ya operativos en el formato diferente, quedando a criterio de la Dirección Nacional la Resolución a adoptar.

Así mismo de las 10 a 12 la Asesoría Jurídica emitió que desde el punto de vista legal y reglamentario los Deportes Virtuales y el Juego Virtual propuesto se enmarcan en la ley y se le remite a la Dirección Nacional de Loterías y Quijas para que ejerce sus atribuciones de sus potestades.

Esta Dirección no emite objeciones que formulase a la licitación pública, dado el carácter de las tecnologías y de las necesidades o demandas del público objetivo.

Saluda atentamente,

GUSTAVO MARTÍNEZ
Encargado de División Juegos
Dirección Nacional de Loterías y Quijas



COPIA FIEL DEL ORIGINAL

14 AGO 2020

Montevideo, 16 de abril de 2020.-

Informe 94/2020

Sr. Director Nacional de Loterías y Quinielas

Escribano Ricardo BEROIS

Vuelven las presentes actuaciones relativas a la solicitud de Banquidur GIE y de la Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de Montevideo de peticionarse se aprueben los "juegos virtuales" que refiere en su nota de fojas 37 y siguientes.

El pedido había sido analizado oportunamente en informe número 40/2020 de fecha 10 de febrero de 2020 que luce a fojas 11.

La Dirección Nacional por Resolución 148/2020, de fecha 21 de febrero de 2020, que luce a fojas 25, aprobó solamente los "Deportes Virtuales" sin haberse manifestado sobre los "Juegos Virtuales" que se proponían. Es por ello que los peticionantes vuelven a presentarse.

De acuerdo a lo ya informado desde el punto de vista jurídico esta Asesoría reitera lo ya informado en anterior dictamen, entendiendo que lo solicitado enmarca dentro de las normas legales que rigen la materia, pudiendo si así lo estima pertinente la superioridad, hacer lugar a lo peticionado.

Luce asimismo informe de División Juegos sin observaciones a la solicitud planteada.

Es cuanto debo informar.

RUTH DEVITA
ABOGADA - ASESORA
DIRECCION NACIONAL DE
LOTERIAS Y QUINIELAS

Sr. Director General de la

DIRECCION NACIONAL DE LOTERIAS Y QUINIELAS

Esc. Ricardo Berois

Presente

De nuestra mayor consideración:

BANQUIDUR GIE, representada en este acto por los señores Daniel TIRELLI ARDOINO, Alvaro Fernando PASO MARTINEZ, y Alejandro SALABERRY COCCARO; en sus calidades de Presidente, Secretario y Tesorero de la Comisión Administradora, y Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de Montevideo, representada por el Presidente y Secretaria de la Comisión Directiva, Roberto Palermo y Silvia Malcuori respectivamente, comparecen en el As. Nro. 087/2020, a efectos de evacuar la "Vista" que fuera conferida por esta Dirección por resolución de fecha 20.04.2020, en virtud de las siguientes consideraciones:

Con fecha 15 de abril ppdo. Banquidur Gie y Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de Montevideo, comunicaron que se encontraban en condiciones de poner en funcionamiento las modalidades de apuestas denominadas "JUEGOS VIRTUALES", que estarán disponible en el sitio web "www.labanca.com.uy", bajo determinadas características, mecánica de funcionamiento y reglas aplicables, detalladas ampliamente en el petitorio; en virtud de lo dispuesto por el artículo 4º de la Resolución de la Dirección General N° 032/2020 de fecha 15 de enero de 2020.



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGO 2020

1. Antecedentes.

1.1 Del Informe de fecha 16 de abril del corriente año que luce en el Asunto de Referencia, se desprende que la División Juegos no encuentra objeciones que formular a la modalidad propuesta (juego virtual), dada la evolución de las tecnologías y de las necesidades o demandas del público apostador.

1.2 A su vez la Asesoría Letrada en informe identificado con el N° 94/2020, expresa que desde el punto de vista jurídico lo solicitado por las entidades comparecientes se enmarca dentro de las normas legales que rigen la materia, pudiendo si así lo estima pertinente la Superioridad, hacer lugar a lo peticionado. De esta forma reitera el análisis exhaustivo efectuado con fecha 10 de febrero ppdo.-Informe N° 40/2020, del cual se desprende que no se encuentran objeciones para la comercialización de los juegos de azar realizados en Internet (deportes y juegos virtuales), a partir de las modalidades de apuestas que se presentaron para su aprobación en el petitorio de fecha 22.01.2020 y que se comparte en todos sus términos.

1.3 Asimismo, en estas actuaciones existe un informe de la Comisión de "Revisión de los Procedimientos de Control de la Explotación de Juegos e Implementación de Nuevos Controles" de fecha anterior a los referidos precedentemente, que con relación al juego virtual propuesto, entiende que el mismo es de similares características a juegos ya operativos, por ejemplo la modalidad denominada "Tómbola", ya que se participa a través de la selección de números y se obtiene un premio de dividendo fijo dependiendo del valor de la apuesta realizada.

2. CONSIDERACIONES CONCEPTUALES Y COMERCIALES.

2.1 En cuanto a las explicaciones y datos técnicos, operativos, y mecánica de funcionamiento de los juegos virtuales, nos remitimos, en aras de la brevedad, a



nuestros anteriores escritos de fecha 26 de noviembre de 2019 y 22 de enero del corriente año.

El presente escrito refiere a aspectos conceptuales y comerciales del informe de la Comisión de Revisión de los Procedimientos de Control de la Explotación de Juegos e Implementación de Nuevos Controles de fecha 24.01.2020, el que por las razones que **se manifiestan a continuación no tenemos el honor de compartir**, y que a continuación nos referiremos:

2.2 La Resolución de la Dirección General citada (N° 032/2020 de fecha 15 de enero de 2020) reguló los términos y condiciones de los deportes y juegos virtuales, estableciendo las reglas a regir para el funcionamiento de las mencionadas modalidades, garantizando tanto la seguridad y transparencia del desarrollo de las apuestas, como los derechos de los participantes, dando a su contenido la flexibilidad necesaria para responder a la cambiante realidad socio-económica así como al dinamismo y necesidades del sector del juego. No hay duda alguna que el juego virtual propuesta encuadra dentro de la definición para esta modalidad que realiza la citada Resolución en su artículo 3, y la enmarca como una de las dos categorías de juegos de azar realizados por internet.

2.3 En la actualidad, los cambios de conducta de consumo y la consolidación de nuevas ofertas comerciales, mediante el empleo de sistemas interactivos y de comunicación a distancia, está proporcionando un escenario de juego moderno y globalizado, al que se accede a través de una navegación sencilla e interactiva, ofreciendo juegos virtuales, de manera muy cómoda y atractiva para los apostadores, según su disponibilidad horaria, de manera de que puedan acceder al juego, cuando y desde donde lo deseen.

El desarrollo, evolución y diversidad de las actividades de ocio es un hecho constatable en todas las sociedades modernas actuales, constituyendo un área económica de importancia creciente. Ello supone la necesidad de una atención específica por parte de la Administración hacia estas actividades y una regulación acorde con su dimensión e impacto económico y social.



Por otra parte, la extensión progresiva de las nuevas tecnologías de la comunicación a todos los ámbitos sociales tiene una indudable repercusión en el mundo del entretenimiento, donde un colectivo importante de usuarios muestra preferencia por desarrollar sus opciones de juego a través de conexiones remotas.

Este conjunto de circunstancias económicas, tecnológicas y sociales, hacen que a los juegos habituales en la sociedad se unan otros tipos y modelos de apuestas, entre las que se encuentran los "JUEGOS VIRTUALES".

Siendo así, es lógico que estas modalidades de apuestas, se adecúen a los nuevos hábitos y actitudes de los consumidores, para una mejor comercialización de las mismas, consideraciones que fueron y son compartidas por la Administración y constituye la respuesta adecuada a una serie de cambios en las costumbres de los consumidores del mercado de juegos, que permite vislumbrar una promisoriosa área de explotación comercial, al tiempo que vierta a la Administración una nueva fuente de recursos fiscales.

2.4 Sostener que una de las modalidades de juego, más específicamente la "Tómbola" es de similares características al juego virtual propuesto, constituye un error, ya que las diferencias son notorias, ya que el primero de los nombrados se trata de un juego que se desarrolla a través de medios presenciales, o sea aquellos en los que las apuestas, deben formularse en la red de venta a través de un terminal, con un sorteo físico y de baja frecuencia (11 sorteos semanales) y con canales de comercialización complementarios (web y telefónico) que tienen una baja participación en el volumen de ventas (menor a 3%). A lo que debe agregarse una tasa esperada de aciertos o retorno en premios al apostador del entorno de un 45%, y que por otra las apuestas formuladas están asociadas al sorteo del Juego de quinielas.

Por el contrario el juego virtual propuesto, que forma parte de la categoría de juegos de azar por internet, la actividad de juego se realiza a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, tienen una alta frecuencia de sorteos, cuyo resultado debe estar determinado por un generador de números aleatorios (GNA).



04 AGO 2020

COPIA FIEL DEL ORIGINAL

avalando la transparencia del evento objeto de la apuesta y finalmente la tasa de retorno en premios al apostador se fija en el entorno de 87%.

O sea que las características descriptas en ambas modalidades de juego demuestran inequívocamente que se trata de juegos claramente diferentes o disímiles y dirigidos a un nuevo público objetivo, que implica olvidarse de las limitaciones horarias, lo que constituye sin lugar a dudas una ventaja comparativa respecto a las apuestas a juegos tradicionales que están asociados a un sorteos físico.

2.5 Se adjunta un cuadro (Anexo I) con las características principales de una y otra modalidad de juego, que permiten observar las diferencias en su naturaleza, concepción, mecánica de funcionamiento y el mercado al que se dirige cada uno de los productos de juego, y que se traduce en los siguientes factores: matriz (selección de número de un universo determinado), vida independiente o propia (la tómbola como modalidad del juego de quinielas está asociada necesariamente al sorteo del juego de quinielas), frecuencia de los sorteos, canal de comercialización, frecuencia de aciertos (o sea en promedio cada cuantas apuestas existe un acierto), porcentaje de retorno en premios al apostador, opciones de apuestas y tabla de premios, valor de la apuesta a partir de la cual se puede participar. (el valor mínimo en el juego virtual es \$ 2.- y en la Tómbola es \$ 30.-)

En virtud de lo expuesto, solicitamos a esta **Dirección Nacional:**

1. Se tenga por evacuada en tiempo y forma la vista conferida.
2. Se autorice el Juego Virtual propuesto, en los términos y condiciones detallados en el cuerpo del petitorio presentado el 15 de abril ppdo. ya que el mismo cuenta con informe favorable de División Juego y Asesoría Letrada.



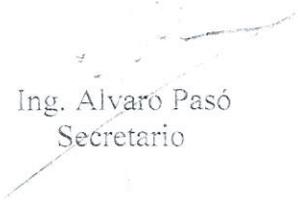
04 AGO 2022

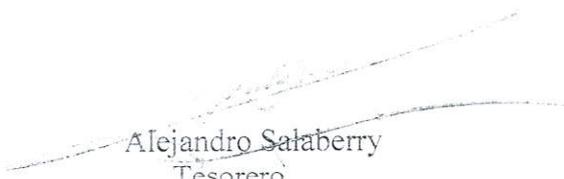
COPIA FIEL DEL ORIGINAL

Sin otro particular, saludamos atentamente.-

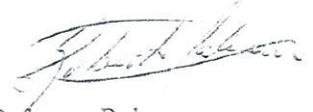
p. BANQUIDUR GIE


Daniel Tirelli
Presidente


Ing. Alvaro Pasó
Secretario


Alejandro Salaberry
Tesorero

p. BANCA DE CUBIERTA COLECTIVA DE QUINIELAS DE MONTEVIDEO


Roberto Palermo
Presidente


Silvia Malcuori
Secretaria



COPIA FIEL DEL ORIGINAL

24 AGO 2020

Diferente denominación	Juego Virtual	Tómbola
Matriz	10/20/80	7/20/100
Canal de ventas	sólo por la web "www.labanca.com.uy"	Presencial más del 98% de las ventas, además por web y telefónico
Sorteos	Virtuales (Generador Números Aleatorios)	Presenciales
Frecuencia de sorteos	Cada dos minutos	Dos por día de lunes a viernes y uno los sábados
Precios de venta por apuesta	2, 5, 10, 20, 30, 50 y 100	Cualquier importe entre \$ 30 y \$ 300 (red física y web). Telefonía \$ 50
% retorno esperado en premios sobre apuestas	87%	45%
Cantidad de números posibles de elegir para realizar una apuesta	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10	3, 4, 5, 6 o 7
Mínimo de números acertados para generar premios	la modalidad 2 y 3 paga a partir de 1 número acertado las modalidades 4, 5 y 6 a partir de 2 número acertados las modalidades 7, 8, 9 y 10 a partir de 3 número acertados	Siempre a partir de 3 números acertados
Monto de los aciertos (veces la apuesta)	los premios por el acierto de la totalidad de nros. apostados en cada modalidad del juego virtual es inferior a los de la Tómbola (comparando las modalidades equivalentes).	
Frecuencia de acierto	3,74	8,88



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGO 2020



COPIA FIEL DEL ORIGINAL
04 AGO 2020

RESOLUCION N° 249/2020

Montevideo,

VISTO: I) la solicitud de Banquidur GIE y la Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de Montevideo al amparo del artículo 4 de la Resolución N° 32/2020 de la Dirección Nacional de 15 de enero de 2020, sobre la autorización para las reglas particulares de Deportes Virtuales realizados por Internet.

II) la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, dada su especialización, de acuerdo a lo dispuesto por artículo 19 de la Ley N° 17.453 de 28 de febrero de 2002 y por el artículo 55 del Decreto N° 207/2007 de 18 de junio de 2007, y la citada Resolución, es competente para autorizar las reglas de las diferentes modalidades de apuesta, mecánica particular de funcionamiento, programas, categorías de premios y principios, las reglas entre el operador y los participantes, así como los mecanismo de control y fiscalización del Organismo.

III) la Resolución de la Dirección Nacional N° 148/2020 de fecha 21 de febrero de 2020, por la cual se autorizan los "Deportes Virtuales" partidos de fútbol, tenis de mesa y carreras de autos.

IV) la experiencia reunida en las modalidades de juegos virtuales puesta en funcionamiento.

CONSIDERANDO: I) los informes que anteceden de la División Juegos y de Asesoría Jurídica.

II) la vista presentada por los solicitantes, donde queda suficientemente fundamentada las características de la presente modalidad que no pugna con las tradicionales apuestas.

ATENTO: a lo expuesto precedentemente.

LA DIRECCION NACIONAL
RESUELVE:

- 1) Ampliar la resolución de fecha 21/02/2020 autorizando los "Juegos Virtuales" de acuerdo al mecanismo de funcionamiento descrito por los solicitantes de éste juego virtual, que se considera parte integrante de la presente resolución.
- 2) Notifíquese a las Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de todo el país y Banquidur GIE.
- 3) Comuníquese al Ministerio de Economía y Finanzas, a las Áreas Fiscalización y Control de Juego y Lotería, División Recursos Humanos, Materiales y Económicos,

Asesoría Letrada y Técnica y Departamento de Informática.

4) Cumplido, archívese.

As. 87/2020
RB/md


ESC. RICARDO BEROIS
DIRECTOR NACIONAL DE
LOTERÍAS Y QUINIELAS



RESOLUCION N° 275/2020

Montevideo, 15 de mayo de 2020

VISTO: Que por resolución 249/2020 de fecha 27 de abril de 2020 se amplió la resolución 148/2020 de fecha 21 de febrero de 2020, otorgando autorización a una modalidad específica de Juego Virtual.

CONSIDERANDO: I) Que la resolución 249/2020 fue dictada conforme a derecho, y fundada en toda la normativa legal y reglamentaria vigente, que faculta y ampara a esta Unidad Ejecutora.

II) Que, habida cuenta las actuales circunstancias de emergencia sanitaria que el país se encuentra cursando, se considera conveniente, dilatar por un tiempo la autorización que se otorgara en la citada resolución; a fin de valorar cabalmente la evolución de esta pandemia y sus consecuencias.

ATENTO: a las facultades que el Organismo detenta y a lo precedentemente expuesto.

EL DIRECTOR NACIONAL DE LOTERIAS Y QUINIELAS
RESUELVE:

- 1) Suspender hasta nuevo aviso la autorización otorgada en la resolución 249/2020 de fecha 27 de abril de 2020.
- 2) Notifíquese a las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas de todo el país y Banquidur GIE.
- 3) Comuníquese al Ministerio de Economía y Finanzas, a las Áreas Fiscalización y Control de Juego y Lotería, División Recursos Humanos, Materiales y Económicos, Asesoría Letrada, Técnica y Departamento de Informática.
- 4) Cumplido, archívese.

As. 87/2020
RB

ESC. RICARDO BEROIS
DIRECTOR NACIONAL DE
LOTERIAS Y QUINIELAS



Montevideo, 3 de agosto de 2020

Llega a esta Asesoría Letrada, **Expediente N.º 1360 / 2020** conteniendo **pedido de informe** del Señor Representante **Diego Echeverría**, Representante por el **Departamento de Maldonado**.

En su orden se contestan:

1) No hubo un procedimiento de contratación administrativa realizado para el otorgamiento de la explotación, ya que la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas desarrolla el juego con permisarios.

El artículo 1º del Decreto-Ley 15.716 establece: “La Dirección Nacional de Loterías y Quinielas ejerce el monopolio del juego de Quinielas y , a partir de la entrada en vigencia de la presente ley, lo ejercerá de todo juego que se apoye en aquel o determine sus resultados u otorgue premios con relación a sus sorteos”.

En Uruguay el control del juego se crea por ley, según lo establece el artículo 1º de la ley N.º 1.595 de 1982.

Artículo 2º del Decreto_ Ley 15.716 establece: “La explotación de dichos juegos o modalidades de juego confiada al mencionado organismo estatal podrá ser otorgada en forma precaria y revocable, previa autorización del Poder Ejecutivo, a quien estime conveniente, con las máximas facultades de fiscalización”.

En este caso el termino autorización esta tomado según lo define Méndez, como aquella persona habilitada para la ejecución de un acto, ejercicio de una actividad o aprovechamiento de un bien, que están fuera del uso o goce del solicitante (*Méndez, Aparicio “La descentralización. Concepto y caracteres”, en VVAA Estudios de Derecho Administrativo. Universidad de la República. Montevideo, 1979, paginas 273 y ss.*).

Esas autorizaciones son títulos habilitantes para que un particular pueda explorar el juego.

PERMISO: Es un acto administrativo, de carácter unilateral, sin que se le atribuya o reconozca valor alguno a la voluntad individual del administrado en la formación o nacimiento del mismo. El permiso crea una situación jurídica individual

condicionada al cumplimiento de la ley y/o a condiciones de él; su incumplimiento determina la caducidad del permiso. Es precario se puede revocar sin derecho a resarcimiento, pues el precario según su acepción doctrinal es un acto de simple tolerancia, revocable a voluntad del que ha concedido la cosa sin que pueda dar derecho alguno al poseedor, no constituye un derecho perfecto, un derecho subjetivo, ya que su propia esencia admite que sea revocado sin derecho a indemnización.

Como expresa el *Dr. Augusto Duran Martínez* en *Contencioso Administrativo FCU 1º Edición Pág. 113*: “El permiso solo otorga al particular un “derecho debilitado”, el cual es conferido en atención directa al sujeto beneficiado, pero su subsistencia depende de la subsistencia del interés general en su mantenimiento...depende de la voluntad de la Administración...”

Fuera de ejercitar la actividad a la que refiere el permiso, éste no con lleva obligaciones del Estado para con el permisario.

2) Para hablar de la naturaleza jurídica del vínculo entre el Estado y la Banca de Quinielas debemos remontarnos al artículo 1º de la Ley N° 1.595, conforme a este artículo todos los juegos de azar son ilegítimos salvo la lotería y las rifas publicas autorizadas por las Juntas Económico- Administrativas de conformidad con los reglamentos que se dictaren con acuerdo del Poder Ejecutivo. Posteriormente se crearon dos entidades estatales: la Dirección General de Casinos y la Dirección Nacional de Loterías y Quínelas y se legisló en torno a casinos y en torno a loterías, quinielas y otros juegos relacionados a ellos, siempre basados en el principio de ilicitud.

Hay que mencionar el artículo 2º de la Ley N° 9.098 del 18 de setiembre de 1933, establece que se declara de propiedad de la Administración de Salud Publica la explotación de toda clase de apuestas que se relaciona con el Juego de Lotería pudiendo realizarla en la forma que se considere conveniente. Se le da a la Administración discrecionalidad para determinar la forma de realización del juego que esta comprende.



Por Decreto del Poder Ejecutivo de 25 de abril de 1939 artículos 11, 12 y 22, se reglamentó el Juego de Quinielas, allí se prevén los Agentes y los Corredores. Los Agentes son designados por la Administración y los Corredores por los Agentes.

Luego la lotería paso a ser explotada por la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas y se le quita la discrecionalidad que tuvo en su momento la Administración de Salud Pública.

El artículo 60° de la Ley N° 11.490 de 18 de setiembre de 1950 en su redacción dada por el artículo 27° de la Ley N° 12.276 de 10 de febrero de 1956 le quitó a la Administración la discrecionalidad que le había conferido la Ley N° 9.098. El artículo establece: “La Administración de Loterías y Quinielas explotará directamente el juego de quiniela y toda clase de apuestas relacionadas con el juego de lotería.

La recepción de las apuestas, se efectuara por comisionistas privadas, debiendo someterse esa recepción a los actuales agentes y sus empleados, sub-agentes y corredores de quinielas”.

La Dirección Nacional de Lotería y Quinielas, efectúa el sorteo, pero la comercialización del juego la hace a través de los particulares indicados en la ley.

El artículo 60° de la Ley N° 11.490 en redacción dada por el artículo 27 de la ley N° 12.276 de 10 de febrero de 1956 establece que la recepción de apuestas relacionada con el juego de Quinielas y los relacionados a ella, se efectuará por particulares, Agentes, Sub agentes o Corredores.

El artículo 61° de la Ley N° 11.490 en redacción dada por el artículo 70° de la ley N° 13.349, de 29 de julio de 1965, esta ley comete a la Dirección de Loterías y Quinielas, el control de los particulares que comercializan el juego de loterías.

El artículo 64° de la ley N° 11.490, establece que “ la venta de billetes de lotería oficial y la recepción de las apuestas de quinielas, solo podrá confiarse a los que se dedican directa y personalmente a esa actividad.” La Lotería se juega por medio de billetes que son vendidos únicamente por los particulares expresamente previstos por el Derecho Positivo.

El artículo 29° de la ley N° 12.276, del 10 de febrero de 1956, en redacción dada por el artículo 240° de la ley N° 18.355 de 19 de diciembre de 2015, fija las tasas anuales para las respectivas autorizaciones de juego a cargo de la DNLC, en función de los distintos juegos y los sujetos autorizados.

Por Decreto Ley 14.808 del 2 de agosto de 1978 se crea la constitución de Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas.

3) No se estipulo pago de un canon para la explotación del juego.

Los permisarios abonan anualmente patentes habilitantes y tributan impuestos, IRPF e IVA.

(Sobre tasas anuales de autorización Ley N.º 12.276 del 10 de febrero de 1956, Resolución del 26 de octubre de 2005)

(Sobre IRPF Art 17 T7, Art 27 T7 del Decreto 338/996 del 28 de agosto de 1996, Sección II, artículo 25, artículo 29- BIS, art 34, artículo 44TER Decreto 148/007 de 26 de abril de 2007, art 23 y 40 TER Decreto 149/007 del 26 de abril de 2007)

(Sobre IVA, art 19-T10 del Decreto 338/996 del 28 de agosto de 1996, art. 18 de la Ley N.º 17.453 del 28 de febrero de 2002, art 4 del Decreto 70/002 del 28 de febrero de 2002, Resolución de DGI 332/2002 del 28 de junio de 2002, Decreto 207/007 del 18 de junio de 2007, Resolución 1274/007 del 9 de noviembre de 2007, Decreto 173/012 del 29 de mayo de 2012, Decreto 67/014 de 14 de marzo de 2014, Decreto 203/014 del 22 de julio de 2014, artículo 241 de la Ley N.º 19355 del 19 de diciembre de 2015).

4) No existe ningún mecanismo por el cual el Estado sea acreedor o participe de las ganancias de la explotación del juego.

El Estado tiene el monopolio y control del juego y este concede a particulares la explotación, guardándose para sí, la fiscalización del mismo.

5) No hay proyecto de inversión La Banca de Cubiertas Colectiva de Quinielas ya viene explotando el juego.

Legislación sobre pronósticos deportivos, Deporjuegos Ley N° 15.553 de 21 de mayo de 1964 Pronósticos Deportivos, Ley N° 17.453 de 28 de febrero de



2012, Decreto N° 175/002 del 15 de mayo de 2002 Certámenes deportivos por internet.

Legislación sobre juegos por internet, Resolución de la Dirección Nacional del 22 de enero de 2007 Reglamento de Juego por internet, Resolución de la Dirección Nacional de 09 de agosto de 2011 Limitaciones de apuestas de internet; Ley N° 19.535 del 25 de setiembre de 2017 artículo 244 y artículo 245 Bloqueos de sitios no autorizados; Decreto N° 366/017 del 21 de diciembre de 2017 Reglamentario de los artículos 244° y 245° de la Ley 19.535 del 25 de setiembre de 2017.

Legislación sobre Quiniela Instantánea Resolución de la Dirección Nacional de 12 de julio de 1999, Resolución de 20 de setiembre de 1999 modifica el artículo 9 ° de la Resolución del 12 de julio de 1999, Resolución de la Dirección Nacional de 28 de marzo de 2000 Premios en especie en Quiniela Instantánea.

6) No existe un plazo determinado para la explotación, los permisarios son de carácter precario y revocable en cualquier momento.

La potestad del Poder Ejecutivo ha venido repitiéndose desde larga data, cuando se establecía en la Ley N.º 510 de 1858 la explotación de juego no como monopolio, sino como pertenencia, propiedad y las designaciones de agentes precarias y revocables en cualquier momento y sin expresión de causa. Potestad y facultad privativa que se siguió repitiendo con el correr de los años, por leyes y reglamentos.

La Administración concede y cancela autorizaciones de acuerdo a las potestades que posee en la materia, lo que hace que, el acto sea totalmente legítimo y legal. La facultad discrecional del Poder Ejecutivo para otorgar permisos de explotación de acuerdo al art. 2 del decreto-Ley No. 15.716, le ampara también para modificarla, puesto que la designación de titulares de agencias se hace en "**forma precaria y revocable**", "**...a quien estime conveniente...**". Es decir que esta habilitación no le confiere a ningún permisario un derecho subjetivo a perpetuarse explotando los juegos, justamente por su precariedad, establecida por ley, es decir transitoria, interina o no permanente, ni definitiva, por lo que las razones de mérito o

de oportunidad (conveniencia) pueden determinar que se revoque ese permiso "precario y revocable".

7) Sin perjuicio a toda la normativa desarrollada ut supra se agrega el Decreto N.º 290/977 el 25 de mayo de 1977 , Decreto Ley N° 14.808 del 2 de agosto de 1978, Decreto N.º 584/978 del 11 de octubre de 1978 relativo a Bancas.

8) Se agrega testimonios completos de las actuaciones administrativas que se desarrollaron en el marco del dictado de las Resoluciones N.º 32/2020 de fecha 15 de enero de 2020, dictada en expediente 2378/2019. La referida resolución dispone las reglas de recepción, administración y control para la puesta en marcha de los juegos de azar realizados por Internet.

La Resolución N.º 148/2020 de fecha 21 de febrero de 2020 (reglamentación de deportes virtuales) y Resolución N.º 249/2020 de fecha 27 de abril de 2020 (reglamentación de juegos virtuales), fueron dictadas en expediente N.º 87/2020.



Dra. Virginia Sosa Albisu
Asesora Letrada
D.N.L.Q.