

MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LAS FINANZAS

Caracas, 16 de agosto de 2007
197° y 148°

COMISION NACIONAL DE LOTERIA Providencia Administrativa

El Directorio de la Comisión Nacional de Lotería representada en este acto por el ciudadano **JOSÉ GREGORIO CHACÓN SÁNCHEZ**, venezolano, mayor de edad, titular de la Cédula de Identidad número V-10.158.501, actuando en su carácter de Presidente de la **COMISIÓN NACIONAL DE LOTERÍA**, Servicio Autónomo sin Personalidad Jurídica, adscrito al Ministerio del Poder Popular para las Finanzas de la República Bolivariana de Venezuela, designado según Resolución N° 1.788, de fecha 5 de septiembre 2006, Publicada en Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 38.523, de fecha 15 septiembre de 2006, ratificado y juramentado en su cargo el día 1° de febrero de 2007 por el Ministro del Poder Popular para las Finanzas, de conformidad con lo decidido por la **COMISIÓN NACIONAL DE LOTERÍA** en su sesión N° 11 de fecha 20 de julio de 2007, de conformidad con lo previsto en los artículos 137 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, en concordancia con lo dispuesto en los artículos 1° y 4° de la Ley Orgánica de Administración Pública 1°,17 y 73 de la Ley Orgánica de Procedimientos Administrativos y, en ejercicio de las facultades que le confieren los artículos 15 y 16 numerales 1, 2 y 4 de la Ley Nacional de Lotería.

Visto que, en la modalidad de los juegos de lotería impresos en los centros de apuesta, la tecnología de la información ha sido factor determinante permitiendo la masificación de estos juegos de lotería logrando que, el proceso de captación y transmisión de apuestas, se realice en tiempo real, superando

las barreras espaciales y temporales lo que, ha facilitado el manejo de las relaciones comerciales, entre los distintos actores privados que intervienen en el proceso de la venta de apuestas.

Y, en virtud de que, el **SERVICIO NACIONAL INTEGRADO DE ADMINISTRACIÓN ADUANERA y TRIBUTARIA** (SENIAT), en fecha 31 de julio de 2007, publicó la providencia administrativa N° 469, mediante la cual, -ante la ausencia actual, en el mercado nacional de un dispositivo de comunicación electrónico idóneo, para efectuar el control efectivo y preciso de la venta de apuestas de juegos de lotería impresos en los centros de apuesta; a los fines de garantizar la determinación de la totalidad de los ingresos generados por la actividad- reconoce, durante un período transitorio, las operaciones realizadas por los *software* utilizados por las máquinas *Pc* (*Unidades de Comercialización*), -definición contenida en el numeral 7 del artículo 6 de la Ley Nacional de Lotería- que, se encuentran, actualmente, ubicadas en los Centros de Apuesta, realizando la función de los sistemas encargados de capturar, transmitir y procesar las referidas ventas de apuestas; situación que, en consecuencia; obliga a este Órgano administrativo, como Ente rector del sector de los juegos de lotería y sus modalidades, a establecer, temporalmente, un control sobre esta herramienta tecnológica que, es el vehículo que permite el cumplimiento de todo el proceso en las distintas fases y actividades del negocio; entre ellas, el soporte del sistema de facturación de las transacciones que se ejecutan en este campo económico.

Ello así, en aras del logro y del mantenimiento de la confianza legítima que el Estado debe propender en la ciudadanía; en este caso, en el público apostador; es imperante el control y protección de los actores cuyos sistemas, actividades y procesos intervienen en el sector de juegos de lotería y sus modalidades; mediante la obtención, creación, almacenamiento, movimiento, visualización, distribución, intercambio, transmisión o recepción de información en forma automática, a través del uso de *hardware*, *firmware* y *software* y

cualesquiera de sus componentes y, todos los procedimientos asociados con el procesamiento de data en el sector de juegos de lotería.

Por ello, a los fines de su adecuación como sujeto pasivo que, se dedica a la explotación de la actividad de juegos de lotería, prevista en el numeral 4 del artículo 3 *eiusdem*, mediante la facilitación del software utilizado, -en sus diferentes posibilidades de uso- en las Unidades de Comercialización (Pc), definidas en el numeral 7 del artículo 3 de la Ley.

DICTA:

La siguiente providencia administrativa mediante la cual, se establecen los requisitos y el procedimiento que debe cumplir, para registrarse como Prestador de Servicios Telemáticos, en su condición de sujeto pasivo de la Ley Nacional de Lotería, entendiéndose como:

PRESTADOR DE SERVICIO TELEMÁTICO: persona natural o jurídica, que siendo propietaria, arrendataria o arrendadora de una plataforma informática que presta un servicio de tecnología de información y comunicaciones, a través de sistemas, actividades y procesos que intervienen en el sector de juegos de lotería y sus modalidades facilita la obtención, creación, almacenamiento, movimiento, visualización, distribución, intercambio, transmisión o recepción de información en forma automática, a través del uso de *hardware*, *firmware* y *software* y cualesquiera de sus componentes, todos los procedimientos asociados con el procesamiento de data en el sector de apuestas de juegos de lotería.

CLASIFICACIÓN DE LOS PRESTADORES DE SERVICIOS TELEMÁTICOS

A los fines del control, establecido en la Ley, por la especificidad de la materia de juegos de lotería, la clasificación de estos *software* dependerá única y exclusivamente de la titularidad del usuario y de la función que éste cumpla, en el sector, a saber:

1. *Software* de transmisión y procesamiento de apuestas, bajo dependencia del operador propietario. Aplicación tecnológica que permite la remisión de las apuestas captadas por el comercializador, a fin de realizar el proceso de verificación asíncrona (posterior) de la transacción.
2. *Software* de captación, transmisión y procesamiento de apuestas, de propiedad o bajo dependencia del comercializador. Aplicación tecnológica que centraliza y valida las transacciones de apuestas en línea (tiempo real).
3. *Software* de captación, transmisión y procesamiento de apuestas, de propiedad o bajo el control de personas naturales o jurídicas que fungen únicamente como prestadores de servicios telemáticos; y, que puede ser explotado en el ejercicio de la actividad, mediante las figuras de participación, -con base en los ingresos- o a través del arrendamiento a las cadenas de comercialización. Aplicación tecnológica que centraliza y valida las transacciones de apuestas en línea (tiempo real).

UNIDADES DE COMERCIALIZACION: Máquinas de captura de datos (Pc), instaladas en los centros de apuesta que expenden billetes, boletos o *tickets* de juegos de lotería.

SERVIDOR DEL PRESTADOR DEL SERVICIO: Es el ordenador físico que almacena el *software*; que recibe, administra, -valida, retransmite- y almacena todas las transacciones respecto a las apuestas solicitadas y sus condiciones desde la unidades de comercialización, a los fines de su aceptación o rechazo por el comercializador. Este puede estar bajo la responsabilidad de su propietario, arrendador o arrendatario. Este servidor debe contar con un enlace de conexión dedicada a fin de garantizar la disponibilidad permanente y la velocidad en la transmisión de data; asimismo, este servidor deberá retransmitir toda la data al Servidor replica, en línea y sin interrupciones.

SERVIDOR DEL OPERADOR: Es el componente físico, al cual le es transmitida la data generada por el Servidor del prestador de servicios, contentiva de las apuestas y de las condiciones en las cuales éstas son pactadas para su verificación y validación posterior; sirve de concentrador e integrador de toda la información contenida en los prestadores de servicio que se conecten a él. Asimismo transmite en vía inversa la información requerida por el Comercializador; y puede retransmitir esa data a otros servidores. Este servidor debe contar con un enlace de conexión dedicada a fin de garantizar la disponibilidad permanente y la velocidad en la transmisión de data.

SERVIDOR REPLICA: Es el componente tecnológico que deberá ser instalado por el prestador de servicio telemático en el espacio físico que CONALOT disponga con un funcionamiento exacto, en línea y sin interrupciones del servidor de éste, a los efectos de la facultad de control que esta Institución debe ejercer en cumplimiento de la Ley.

SOFTWARE DE JUGADAS DE LOTERÍA: Aplicación tecnológica desarrollada con el único fin de permitir la operacionalización de la actividad de juegos de lotería en su modalidad, impreso en el centro de apuestas. Esta compuesto por un serie de programas “fuente” que facilitan el desarrollo de las actividades de captación, transmisión y procesamiento de apuestas, a través de las Unidades de Comercialización.

AUTORIZACIÓN O LICENCIA DEL SOFTWARE DE APUESTAS DE JUEGOS DE LOTERÍA:

Acto administrativo mediante el cual las Instituciones Oficiales de Beneficencia Pública y Asistencia Social, otorgan a las personas naturales o jurídicas que actúen como prestadores de servicios telemáticos el permiso para realizar las actividades en esta materia; de conformidad con lo establecido en la Ley Nacional de Lotería, en los términos y condiciones previstos en su Reglamento y en las Providencias Administrativas que dicte este Organismo.

CODIGO DE VALIDACION DE APUESTAS: es una aplicación tecnológica instalada en el Servidor del Prestador de Servicio Telemático, que tiene como función generar un código alfanumérico único e irrepetible, que capta, valida e identifica las apuestas pretendidas por el apostador.

CONDICIONES PARA EL OTORGAMIENTO DE LA AUTORIZACIÓN O LICENCIA

En cuanto a las condiciones del Prestador del Servicio Telemático

- 1.- Llenar la planilla para la solicitud de Licencia o autorización emitida por la(s) Instituciones Oficiales de Beneficencia Pública y Asistencia Social.
- 2.- Copia y original a efectos *videndi* de la cédula de identidad.
- 3.- Copia y original a efectos *videndi* del Registro de Comercio.
- 4.- Copia y original a efectos *videndi* del R.I.F.
- 5.- Cualquier otro requisito solicitado por las IOBPAS.

PROCESO TÉCNICO ENTRE LA UNIDAD DE COMERCIALIZACIÓN (Pc) INSTALADA EN EL CENTRO DE APUESTAS y EL SERVIDOR DEL PRESTADOR DE SERVICIOS TELEMATICOS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA CAPTACIÓN, APROBACIÓN y VENTA DE LAS APUESTAS PACTADAS:

- 1.- En el Centro de Apuestas a través de la Unidad de Comercialización (Pc), se introducen los datos de la jugada solicitada por el apostador indicando: producto, sorteo, modalidad, números y monto de la apuesta.
- 2.- A través de la Unidad de Comercialización (Pc) instalada en el Centro de Apuestas, se envían los datos de la apuesta pretendida al Servidor del Prestador de Servicios Telemáticos.
- 3.- El Servidor del Prestador de Servicios Telemáticos, mediante la aplicación del Código de Validación de apuestas de juegos de lotería impresos en el centro de apuesta, realizará las respectivas validaciones y aceptará o rechazará la apuesta pretendida.

4.- Si la apuesta es aceptada, la Aplicación del Código de Validación de apuestas de juegos de lotería impresos en el centro de apuesta, ubicado en el Servidor del Prestador del Servicio Telemático, generará el Código de Validación y lo enviará a la Unidad de Comercialización (Pc) instalada en el Centro de Apuestas.

5.- El Centro de Apuestas recibe el Código de Validación e imprime el Ticket correspondiente, el cual debe contener el Código de Validación de la Apuesta.

6.- Inmediatamente el Servidor del Prestador de Servicios Telemáticos, remite al Servidor del Operador y al Servidor Réplica la apuesta pactada y el Código de Validación.

7.- La apuesta recibida por el Servidor del Operador, deberá ser rechazada cuando se presenten cualquiera de las siguientes circunstancias:

- a) Si el Centro de Apuestas y/o el Comercializador no está registrado en la Base de Datos de la Operadora.
- b) Si el Centro de Apuestas y/o el Comercializador está temporalmente inhabilitado por el operador.
- c) Si la Apuesta es recibida luego de haberse cerrado el Sorteo.
- d) Si la apuesta está asociada a un sorteo no válido o, a un juego de lotería no autorizado o suspendido.
- e) Si el Comercializador excede el cupo permitido.
- f) Si el Código de Validación es no autorizado.

8.- La apuesta rechazada por el Operador, deberá ser transmitida al Servidor Réplica de la Comisión. ***En este caso, -rechazo de la apuesta- si le es entregado un ticket al apostador, éste no tendrá validez para la Operadora ni para la IOBP; siendo el Comercializador y el Prestador de Servicios Telemáticos los únicos responsables ante el apostador.***

PROCESO PARA LA VALIDACIÓN Y PAGO DE LOS PREMIOS

- 1.- A través de la Unidad de Comercialización (Pc), se introducen los datos contenidos en el ticket, presentado al cobro por el apostador.
- 2.- El Centro de Apuesta, envía estos datos al Servidor del Prestador de Servicios Telemáticos, el cual realiza las respectivas validaciones. Si el ticket es ganador, envía el monto del premio que, se debe pagar al apostador, al Centro de Apuesta.
- 3.- El Centro de Apuesta, solicita al portador del Ticket el número de cédula de identidad y lo introduce a la Unidad de Comercialización (Pc).
- 4.- El Centro de Apuesta remite al Servidor del Prestador del Servicio Telemático, el número de cédula de identidad del ganador, el cual queda registrado en el Servidor del Prestador de Servicios Telemáticos.
- 5.- La Unidad de Comercialización (Pc), instalada en el Centro de Apuesta, emite el comprobante de retención (original y copia).
- 6.- El Centro de Apuesta paga el Premio Neto al Apostador Ganador y le entrega el respectivo comprobante de retención.
- 7.- De manera inmediata el Servidor del Prestador de Servicios Telemáticos, envía al Servidor de la Operadora el Código de Autorización y el monto del premio a pagar.
- 8.- El Servidor del Operador recibe la información del premio pagado, lo verifica y, de proceder lo valida.

CONDICIONES DEL COMPROBANTE DE RETENCIÓN

- 1.- Debe contener todos los datos estipulados en la Providencia N° 0469 de fecha 31 de julio de 2007, emitida por el Servicio Nacional Integrado de Administración Aduanera y Tributaria (SENIAT).
- 2.- La copia del comprobante debe anexarse al Ticket premiado.

A los efectos prácticos para la aplicación de los supra citados Procedimientos, se anexan los Gráficos contentivos de éstos.

En cuanto a las Condiciones que deben cumplir los Software Instalados

- 1.- El *Software* debe estar obligatoriamente conectado a un Servidor en línea.
- 2.- La información debe transmitirse en forma encriptada a través de algoritmos criptográficos.
- 3.- Debe poseer controles y niveles de acceso a los usuarios.
- 4.- Debe Validar los datos de entrada y salida, recibidos y enviados.
- 5.- Debe poseer controles de procesamiento interno.
- 6.- Cada Prestador Servicio Telemático debe suministrar a CONALOT un Sistema de Consulta de todas las transacciones recibidas de los Centros de Apuesta, instalado en el Servidor Réplica de CONALOT, el cual debe cumplir con las siguientes características:
 - A través de los Códigos de validación deberá permitir la consulta de todos los datos contentivos en la apuesta pactada.
 - Deberá suministrar información de los sorteos y sus resultados.
 - Deberá informar sobre los premios pagados.
 - Podrán ser impresas, las consultas generadas por pantalla deberán poder ser impresas.
 - Deberá poseer un control de acceso que identifique: ticket consultado, usuario, fecha y hora de la consulta.

En cuanto al Servidor Replica

- 1.- Los Prestadores de Servicios Telemáticos, deben Instalar un Servidor *Replica* en el espacio físico que la Comisión establezca.
- 2.- Debe dar la inducción pertinente y necesaria a los funcionarios de la CONALOT para el manejo de las aplicaciones, contenidas en el Servidor principal.

3.- Debe cubrir todos los costos de adquisición, instalación, conexión y mantenimiento de los mencionados servidores y enlaces.

A los efectos del cumplimiento de lo establecido en este acto administrativo, es oportuno y pertinente hacer referencia a las disposiciones contenidas en el numeral 6 del artículo 29 de la Ley Nacional de Lotería que reza:

Artículo 29. A los efectos de la presente Ley se consideran infracciones:

Omissis

6. Impedir u obstaculizar el ejercicio de las actividades de control, inspección, fiscalización, regulación o supervisión por parte de las autoridades competentes; aportar datos e informaciones falsas; adulterar estado contables y/o financieros

Omissis

“Las infracciones establecidas en los numerales 6, 7 y 8 de este artículo, serán sancionadas con multa de cien unidades tributarias (100 U.T.) a quinientas unidades tributarias. En caso que dichas infracciones sean cometidas por operadoras de juego, la multa será de quinientas unidades tributarias (500 U.T) a mil unidades tributarias (1.000 U.T.).”(Negrillas Nuestras).

Omissis

Igualmente se le señala que, por su parte el artículo 32 de la Ley dispone:

*“ARTICULO 32. Todo aquel que de cualquier manera patrocine, **facilite**, opere, comercialice o ejerza actividades de explotación de juegos de lotería no autorizados, incurrirá en el delito de fraude previsto en el artículo 462 del Código Penal.”*

Omissis

Por su parte el numeral 4 del artículo 32 establece:

*“4. Todo aquel que utilice sistemas, procesos, equipos, máquinas o similares para operar la actividad de juegos de lotería, **distintos** a los autorizados por las Instituciones Oficiales de Beneficencia Pública y Asistencia Social”.*

Asimismo es pertinente señalarle que: la Ley Especial contra los Delitos Informáticos prevé:

*“Artículo 3.-Extraterritorialidad. **Cuando alguno de los delitos previstos en la presente ley se cometa fuera del territorio de la República, el sujeto activo quedará sujeto a sus disposiciones si dentro del territorio de la República se hubieren producido efectos del hecho punible** y el responsable **no ha sido juzgado por el mismo hecho o ha evadido el juzgamiento o la condena por tribunales extranjeros.**”.* (Negrillas nuestras).

*“Artículo 7.- Sabotaje o daño a sistemas. El que **destruya, dañe, modifique o realice cualquier acto que altere el funcionamiento o inutilice un sistema que utilice tecnologías de información o cualquiera de los componentes que lo conforman,** será penado con prisión de cuatro a ocho años y multa de cuatrocientas a ochocientas unidades tributarias.”.* (Negrillas nuestras).

*Incurrirá en la misma pena quien **destruya, dañe, modifique o inutilice la data o la información contenida en cualquier sistema que utilice tecnologías de información o en cualquiera de sus componentes.**”.* (Negrillas nuestras).

Omissis

*“Artículo 9.- Acceso indebido o sabotaje de sistemas protegidos. Las penas previstas en los artículos anteriores se aumentarán en una tercera parte y la mitad cuando los hechos allí previstos o sus efectos recaigan sobre cualquiera de los componentes de un sistema que utilice tecnologías de información protegido por medidas de seguridad, **que esté destinado a funciones públicas** o que contenga información personal o patrimonial de personas naturales o jurídicas”.* (Negrillas nuestras).

*“Artículo 12.- Falsificación de documentos. El que, **a través de cualquier medio, cree, modifique o elimine un documento que se encuentre incorporado a un sistema que utilice tecnologías de información; o cree, modifique o elimine datos del mismo; o incorpore a dicho sistema un documento inexistente,** será penado con prisión de tres a seis años y multa de trescientas unidades tributarias.* (Negrillas nuestras).

Quando el agente hubiere actuado con el fin de procurar para sí o para otro algún tipo de beneficio, la pena aumentará entre un tercio y la mitad.

El aumento será de la mitad a dos tercios si del hecho resultare un perjuicio para otro.”.

“Artículo 14.- Fraude. El que, a través del uso indebido de tecnologías de información, valiéndose de cualquier manipulación en sistemas o cualquiera de sus componentes o en la data o información en ellos contenida, consiga insertar instrucciones falsas o fraudulentas que produzcan un resultado que permita obtener un provecho injusto e perjuicio ajeno, será penado con prisión de tres a siete años y multa de trescientas a setecientas unidades tributarias.”.(Negrillas nuestras).

Artículo 16.- “(...omissis...); ... el que, mediante cualquier uso indebido de tecnologías de información, cree, duplique o altere la data o información en un sistema con el objeto de incorporar usuarios, cuentas, registro, o consumos inexistentes o modifique la cuantía de éstos, será penado con prisión de cinco a diez años y multa de quinientas a mil unidades tributarias.”.(Negrillas).

omissis

2.- PROCEDIMIENTO

2.1.- Consignar ante la CONALOT, un expediente en carpeta tamaño oficio, constituido por:

- a) La planilla de Solicitud de Registro de Licencia ante CONALOT, como Prestador de Servicios Telemáticos.
- b) Copia certificada por las Instituciones Oficiales de Beneficencia Pública y Asistencia Social, de los documentos exigidos para la solicitud de la Licencia como Prestador de Servicios Telemáticos.

2.2.- Consignar la planilla bancaria en la cual conste, el pago de la tasa por el Registro ante la Comisión Nacional de Lotería. Esta tasa, se causará por solicitud de registro de operador (una sola vez).

Para la solicitud del referido Registro, se le otorgará un plazo de diez (10) días hábiles, contados a partir de la fecha de su notificación; con la advertencia que, el registro de la Licencia o Autorización, es imprescindible para el ejercicio legal de la actividad después de concluido este término.

Asimismo se le notifica que, según lo establecido en el artículo 28 de la Ley Nacional de Lotería; que prevé la aplicación de la Ley Orgánica de Procedimientos Administrativos; contra el presente acto podrá ejercer dentro de los quince (15) días siguientes, el recurso de reconsideración, previsto en el artículo 94 *eiusdem* ante el Presidente la Comisión Nacional de Lotería.

José Gregorio Chacón Sánchez
Presidente