

E12180/2016

SANTIAGO, 29 SEP 2016

**ACLARA DEFINICIÓN DE LA ALEATORIEDAD DE LA GENERACIÓN DE RESULTADOS EN UNA MÁQUINA DE AZAR.**

**VISTOS:**

Lo dispuesto en la Ley N° 19.995 sobre Bases Generales para la Autorización, Funcionamiento y Fiscalización de Casino de Juegos, en especial lo que prescriben los artículos contenidos y sus Reglamentos; en el oficio N° 1.500, de 2014, de la Superintendencia de Casinos de Juego, en el Decreto N°142, de 2016, del Ministerio de Hacienda, en la Resolución N° 1.600, de 2008, de la Contraloría General de la República;

**CONSIDERANDO:**

- 1) Que, las interpretaciones erróneas respecto al concepto de aleatoriedad utilizado especialmente en el Catálogo de Juegos, puede generar infracciones a normas legales y reglamentarias, por ejemplo, cuando fundada en su errada comprensión, la autoridad competente, autoriza el funcionamiento de máquinas de azar fuera de casinos de juego;
- 2) Que, en el oficio N° 1.500, de 2014, la Superintendencia de Casinos de Juego ha indicado que las máquinas de premio programado son máquinas de azar, conforme las definiciones del Catálogo de Juegos que administra la Superintendencia, y por ende, revisten la calidad de juegos de azar al tenor de lo establecido en el artículo 3 letra a) de la Ley N° 19.995.
- 3) Que el Superintendente detenta la función de interpretar administrativamente, en materia de su competencia, las leyes, reglamentos y normas técnicas que rigen las entidades y materias fiscalizadas; elaborar instrucciones de general aplicación y dictar órdenes para su cumplimiento, conforme al número 7° del artículo 42 de la Ley N° 19.995;



Por el presente acto se precisa el concepto de aleatoriedad de la generación de resultados en una máquina de azar en los términos que en seguida se indican, con el objeto de facilitar la consulta de la normativa legal y administrativa vigente sobre la materia, y dar una adecuada orientación para la aplicación de la misma.

## **I. Concepto de aleatoriedad en el Catálogo de Juegos.**

Se utiliza el concepto de aleatoriedad en el Catálogo de Juegos, específicamente en la definición de Máquina de Azar, dada en el punto 2 sobre "Reseña General del Propósito del Juego" del capítulo VI sobre "Categoría de Juegos de Máquinas de Azar", en la página 200, al señalar que "todo sistema o toda máquina electrónica, electromecánica, eléctrica o que funcione con cualquier otro modo de operación, que permita recibir apuestas en dinero o avaluables en dinero, conceda al usuario un tiempo de uso o de juego y, que a través de un sistema aleatorio de generación de resultados, otorgue, eventualmente, un premio en dinero o avaluable en dinero". Además, dicho concepto se utiliza en el punto 4.1 sobre Elementos Materiales Necesarios para el Juego del mismo capítulo, al hacer referencia al Mecanismo que genera el resultado de las jugadas, en la página 201, al indicar que "las máquinas de azar deben poseer un mecanismo aleatorio que genere el resultado de las jugadas. Dicho mecanismo, así como los demás elementos de una máquina de azar, podrán estar ubicados en la misma máquina o en un servidor central. En todo caso, los servidores, pantallas y otros elementos necesarios para el desarrollo del juego, deberán estar ubicados al interior de las dependencias de un casino de juego que no revistan la calidad de servicios anexos del mismo."

## **II. Concepto de máquina de azar y aleatoriedad.**

A raíz de lo anterior se hace necesario aclarar, sin ambigüedades, un concepto esencial para la comprensión de una máquina de azar.

Una máquina de juego de azar, es aquella cuyos resultados son fruto del azar o el acaso y no de la destreza del jugador. En el catálogo se emplea el término técnico de generación aleatoria de resultados, como mecanismo que asegura que el resultado de una jugada es independiente de la habilidad del jugador e impredecible por éste, es decir, no es previsible desde la perspectiva del jugador y que éste poco puede hacer para alterar dicho resultado, ya que es fruto del azar o la casualidad.

Así, al definir una máquina de azar debe analizarse en primer lugar la forma en que se relaciona el usuario con ella por sobre cualquier otra definición técnica que no tenga efecto en su relación con los usuarios.

En dicho sentido, la determinación aleatoria de resultados, se refiere a la generación de resultados que, para cada jugada, son independientes del jugador e impredecibles para éste. En otras palabras, el resultado de una jugada no depende principalmente de una relación del jugador con la máquina basada en parámetros de la destreza, como son entre otros la velocidad, fuerza o secuencia de comandos; sino basada en parámetros que le son desconocidos, que no dependen del jugador y que por lo tanto desde su perspectiva serían aleatorios o fruto del azar.

A mayor abundamiento, la ausencia de destreza en el uso de este tipo de máquinas se puede constatar por una curva de aprendizaje plana o inexistente. El aprendizaje se

entiende como la repetición, cada vez con mayor precisión, de acciones pasadas que generaron resultados positivos. En el caso de un jugador, al repetir una acción exitosa en una máquina de destreza, debiera aumentar su probabilidad de éxito y al mismo tiempo aumentar la destreza para repetir correctamente dicha acción. Sin embargo en cada jugada de una máquina de azar el jugador no tiene mayor probabilidad de ganar, debido a la forma en que se relaciona con la máquina, es decir, a través de parámetros aprendidos de su propia habilidad, ya que los resultados se generan a partir de parámetros desconocidos para el jugador, e independientes de su destreza adquirida. Es decir, un jugador habitual o un debutante, tienen la misma probabilidad de ganar ante una jugada independiente en este tipo de máquinas, lo que demuestra la aleatoriedad, azar y ausencia de destreza, en la generación de los resultados.

### **III. Consideraciones finales.**

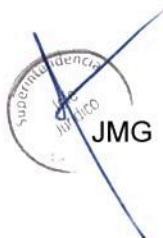
En resumen, si el resultado de una jugada individual no depende principalmente de los parámetros aportados por el jugador, sino de parámetros desconocidos para éste, desde la perspectiva del usuario se estarían generando resultados aleatorios y por lo tanto se trataría de una máquina de azar. Dicha situación debe analizarse para jugadas individuales e independientes unas de otras. En particular, si el resultado de una jugada depende de alguna forma de la anterior o las anteriores, también se entenderá aleatorio para el jugador por ser parámetros desconocidos para éste, que no puede aprender, ni dispone necesariamente de la información respecto de jugadas pasadas. Los resultados generados a partir de parámetros desconocidos, aunque sean de jugadas pasadas, se entiende que se comportan como resultados aleatorios desde la mirada de un usuario.

Aclarado el concepto, pueden existir un sinnúmero de sistemas y programas capaces de generar resultados aleatorios para los usuarios, que constituirán por lo tanto máquinas de azar. En particular, se consideran máquinas de azar, tanto aquellas que en alguna instancia de sus algoritmos generen un número estadísticamente aleatorio, como también las máquinas de juego programado, ya que en virtud de sus características, y de acuerdo a lo que se indica en esta circular, generan resultados aleatorios para el usuario.

**PUBLÍQUESE EN LA WEB INSTITUCIONAL Y ARCHÍVESE**



**DANIEL GARCÍA FERNÁNDEZ**  
**SUPERINTENDENTE DE CASINOS DE JUEGO (T Y P)**



A small, stylized blue ink signature.