

ORD. N° 00966

ANT.: No hay.

MAT: Informa respecto de la explotación de máquinas de azar fuera del recinto de un casino de juego autorizado en el contexto de la Ley N° 19.995.

Santiago, 28 AGO 2012

DE : SUPERINTENDENTE DE CASINOS DE JUEGO

A : SRES. ALCALDES DE LAS ILUSTRES MUNICIPALIDADES DE CHILE

Esta Superintendencia, ha tomado conocimiento de iniciativas desarrolladas por distintas Municipalidades del país para regular la explotación de máquinas de juego electrónicas dentro de sus ámbitos geográficos de competencia, estableciendo requisitos y mecanismos para determinar si tales máquinas son de habilidad o destreza y no de azar.

Sobre el particular, y a objeto de ilustrar a las respectivas municipalidades acerca del contexto que ha de tenerse en consideración al momento de determinar el otorgamiento de una patente municipal que habilite la explotación de una máquina de juego electrónica, sin que ello implique una transgresión al ordenamiento jurídico vigente, en orden a conceder una patente municipal para la explotación de juegos de azar, cumpla con informar lo siguiente:

I. Marco Jurídico

1. En nuestro país, la explotación comercial de los juegos de azar es una actividad ilícita, que sólo puede ser autorizada para ser desarrollada y explotada comercialmente mediante una ley especial, dictada al efecto.
2. En materia penal, el Código del ramo sanciona con multa y pena de cárcel a quienes hagan oferta pública de juegos de azar no autorizados, como asimismo a los dueños de los lugares donde se desarrolla la explotación comercial no autorizada de juegos de azar y a los que concurren a dichos sitios a jugar. De igual manera sanciona las infracciones de las leyes y reglamentos referentes a loterías y casas de juego, así como la explotación de rifas o juegos de azar en lugares públicos, entre otras figuras delictivas.
3. Por otra parte, cabe recordar que conforme lo dispone el artículo 1466 del Código Civil, existe objeto ilícito en las deudas provenientes de los juegos de azar, lo que implica que las eventuales obligaciones que se deriven de juegos de esta naturaleza adolecen de nulidad absoluta. A su vez, el artículo 2258 del mismo Código menciona al juego y la apuesta entre los principales contratos aleatorios, regulándolos en los artículos 2259 a 2263, en cuanto tengan el carácter de lícitos, vale decir, excluyendo al juego de azar.

4. Es así que, conforme a los artículos 2260 y 2263 del Código Civil, son juegos lícitos, en principio, aquéllos de destreza intelectual, que sólo producen excepción (artículo 2260), y los juegos de destreza corporal, que producen acción y excepción "...con tal que en ellos no se contravenga a las leyes o a los reglamentos de policía. En caso de contravención desechará el juez la demanda en el todo" (artículo 2263).
5. Finalmente, el artículo 63 N°19, de nuestra Constitución Política, dispone que "Sólo son materias de ley: ... 19° Las que regulen el funcionamiento de loterías, hipódromos y apuestas en general", permitiendo así la posibilidad de excepción a la regla general, pero sólo mediante ley.
6. Por su parte, la jurisprudencia de los Tribunales Superiores de Justicia ha sostenido que:
"Son juegos lícitos los que no son de azar (sic). Son juegos ilícitos los de azar, que son nulos absolutamente por objeto ilícito (sic). Las apuestas que dependen del mero azar deben encontrarse ante la ley civil en iguales condiciones que los juegos de suerte y no pueden contar con su amparo". (Corte Suprema, 9 de diciembre de 1935, Gaceta 1935, 2° sem., N°100, p. 318 y Rev. de D° y J., tomo 33, sección primera, p. 125); "...la distinción que hace la ley entre juegos lícitos e ilícitos rige igualmente para las apuestas. Son ilícitas las apuestas a base del azar". (Corte Suprema, 22 de marzo de 1955, Rev. de D° y J., tomo 52, sección cuarta, p. 128).
7. En definitiva, de acuerdo a la legislación vigente, por regla general los juegos de azar son ilícitos y sus obligaciones absolutamente nulas, y sólo excepcionalmente puede explotarse comercialmente esta actividad, siempre que exista una ley especial dictada al efecto que lo autorice.

II. **Jurisprudencia Administrativa: Dictámenes de Contraloría General de la República**

La Contraloría General de la República se ha pronunciado en más de una ocasión sobre la situación de las autorizaciones que otorgan las municipalidades para otorgar patentes que amparen el funcionamiento de máquinas electrónicas de juego. A continuación se expone un resumen de los principales dictámenes emitidos por la Contraloría General de la República en la materia:

8. **Dictamen Circular N° 11.195, de 2006 de Contraloría General de la República.**

En este dictamen circular, la Contraloría General de la República imparte instrucciones sobre autorizaciones municipales para otorgar patentes que amparen el funcionamiento de máquinas electrónicas de juego en sus respectivas comunas, estableciendo las obligaciones de los municipios y el ámbito de competencia de la Contraloría en estas materias. Al efecto, en resumen, estableció:

- a) Los municipios sólo pueden otorgar patentes para el funcionamiento de máquinas de juegos que no sean juegos de azar, puesto que su explotación constituye una actividad ilícita, salvo expresa autorización legal.
- b) El municipio debe adoptar las medidas de coordinación que estime del caso a fin de que los órganos que tienen atribuciones para reprimir la explotación de juegos de azar (Intendencia, Gobernación y Superintendencia de Casinos de Juego) manifiesten su opinión en la materia, evitando que con posterioridad a la autorización municipal se genere una discrepancia con esos órganos sobre la licitud del funcionamiento de tales máquinas.

- c) Las municipalidades, deben negar el otorgamiento de autorizaciones para el funcionamiento de máquinas que de acuerdo a esa coordinación e informes pertinentes, tengan la naturaleza de juegos de azar.
- d) Los municipios deben dejar sin efecto las autorizaciones que hubieren otorgado para el funcionamiento de máquinas de esa naturaleza.
- e) La Contraloría General de la República carece de competencia para pronunciarse acerca de las situaciones concretas que se produzcan en relación a la explotación de las máquinas de azar, ello constituye un aspecto de carácter delictivo, cuyo conocimiento corresponde al Ministerio Público y los Tribunales de Justicia.

9. Dictamen N° 46.338, de 2008 de Contraloría General de la República.

Este dictamen complementa las instrucciones impartidas en el Dictamen Circular N° 11.195, de 2006, antes citado, señalando al respecto:

- a) Las corporaciones edilicias, al pronunciarse sobre la autorización de funcionamiento de máquinas de destreza que se le presenten, deben –necesariamente– considerar el Catálogo de Juegos de la Superintendencia de Casinos de Juego, contenido en la Resolución Exenta N° 157, de 2006, de esta Superintendencia, publicada en el Diario Oficial de 17 de julio de 2006, y sus modificaciones.
- b) Si el tipo de máquina no está incluido en el citado Catálogo de Juegos, la Municipalidad debe formarse la convicción de que se trata de un elemento de habilidad o destreza a través de medios probatorios pertinentes. Para tales efectos, establece que los peritajes pueden ser realizados por todos aquellos laboratorios que permitan que el municipio adquiera el suficiente grado de convicción.
- c) Los peritajes son elementos de hecho, correspondiendo a la municipalidad apreciar su valor probatorio. La existencia de discrepancias entre la autoridad y el particular interesado sobre los referidos elementos de prueba es un asunto de carácter litigioso, correspondiendo su conocimiento y decisión a los Tribunales de Justicia.
- d) Si un establecimiento que ya cuenta con patente municipal tiene comprendidas las máquinas de destreza dentro del giro con que funciona su local, no se requiere de una patente adicional para tales fines.

10. Dictamen N° 3.597, de 2010 de Contraloría General de la República.

Mediante este pronunciamiento, se instruye a la Municipalidad de Recoleta, rectificar su ordenanza, eliminando la norma que establece distanciamientos mínimos a los establecimientos comerciales que exploten máquinas de juego (destreza) en relación con establecimientos educacionales:

- a) La Municipalidad no está facultada para establecer en una ordenanza referida a máquinas de juegos electrónicos de habilidad, destreza o similares, una limitación en cuanto al distanciamiento que éstas deben tener con establecimientos educacionales, como tampoco para denegar el otorgamiento de una patente municipal.
- b) La Ley N° 18.695, ni ningún otro cuerpo legal, establece normas que limiten la ubicación geográfica de establecimientos que exploten máquinas de destreza, ni que permita a los municipios imponer restricciones de esa naturaleza a los mismos.

11. Dictamen N° 46.631, de 2011 de Contraloría General de la República.

A través de este dictamen, Contraloría General de la República confirma lo sostenido en el Dictamen Circular N° 11.195, de 2006, y en el Dictamen N° 46.338, de 2008, que complementa el anterior:

- a) El Sr. Rodrigo Guíñez (Gerente General de la Asociación Chilena de Casinos de Juego) solicitó que se revisara el Dictamen N° 11.195, de 2006, por no adecuarse a la realidad actual, dada la proliferación de máquinas de azar, calificadas erróneamente como de destreza.
- b) La Contraloría General de la República señaló que corresponde a la Administración Activa, y no a la Contraloría General de la República, establecer si determinada máquina de juego es de azar o de destreza, ciñéndose al efecto a la definición prevista en el Catálogo de Juegos de la Superintendencia de Casinos de Juego y, en su caso, a los medios probatorios correspondientes.
- c) Lo anterior, sin perjuicio de las atribuciones de la Superintendencia de Casinos de Juego y de la Contraloría General de la República para verificar las medidas adoptadas por los municipios del país para comprobar si las máquinas de juegos cuyo funcionamiento autorizan son efectivamente de destreza.

12. Dictamen N° 3.366, de 2012 de Contraloría General de la República.

Contraloría General de la República rechaza un reclamo presentado por no otorgamiento de patente comercial para la explotación de máquinas electrónicas de juego:

- a) Establece que la Municipalidad de Santiago no está obligada a atenerse al resultado del peritaje a que alude el recurrente para efectos de arribar a la convicción de que se trata de máquinas de destreza, supuesto imprescindible para el otorgamiento de la patente que ampare su explotación, pues en caso contrario no procedería conceder la autorización requerida, ya que se trataría de una actividad ilegal.
- b) No cumpliéndose uno de los requisitos fundamentales para la autorización de la actividad de que se trata, cual es que ésta haya sido calificada por el municipio como lícita, no procede el otorgamiento de patente municipal.
- c) La discordancia de opiniones entre la autoridad administrativa y el particular respecto de la apreciación de la prueba ofrecida, constituye un asunto litigioso, el que debe ser resuelto por los Tribunales de Justicia.
- d) La Municipalidad presentó una denuncia ante el Juzgado de Policía Local, porque constató la explotación de máquinas azar, sin contar con la correspondiente patente, por parte de la interesada.

III. Informes Técnicos sobre máquinas de juego electrónicas

Esta Superintendencia ha tomado conocimiento de la elaboración de informes técnicos por parte del Laboratorio de Certificación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (LabCert) <http://labcert.pucp.edu.pe/>, en los cuales dicho laboratorio, ante la consulta de entidades chilenas, se pronuncia sobre máquinas de juego, certificando si éstas son de destreza o de azar.

Cabe señalar que LabCert es uno de los principales laboratorios de certificación de estándares para máquinas de azar a nivel latinoamericano. Sus certificados de cumplimiento de estándares son reconocidos por esta Superintendencia, para los efectos

de inscribir programas de juego y gabinetes utilizados en máquinas de azar en el Registro de Homologación¹ (Anexo 2 del presente oficio).

Dichos informe técnicos periciales son los siguientes:

13. Informe Técnico N° 201003-IT-06, de fecha 2 de junio de 2010.

- a) En este informe pericial, el citado laboratorio sometió a análisis dos tipos de máquinas de juego y sus respectivos programas de juego, que se ponen a disposición del público y se explotan en muchos locales o inmuebles particulares situados en distintas partes de nuestro país.
- b) Las máquinas analizadas por el laboratorio antes mencionado son dos:
 - i. Una que contiene un multijuego, el que, a su vez, cuenta con los siguientes siete programas de juegos: "Fruit o Fruit Cocktail"; "Fruit 2 o Fruit Cocktail 2"; "Garage"; "Lucky Haunter"; "Island 2"; "Resident"; y "Pirate 2"; y
 - ii. Otra, que contiene un juego denominado "Garage".
- c) En la conclusión 3 del numeral 20, se establece, respecto de ambas máquinas electrónicas –denominadas genéricamente y para efectos del peritaje como OBE1 y OBE2– que, del análisis y observaciones de los componentes o partes, operación y funcionamiento de ellas, "(...) se concluye que en este tipo de máquina la destreza aplicada por el jugador para influir en el desarrollo del juego, ya sea innata o adquirida a través del entrenamiento, no asegura para éste un cambio favorable en la posibilidad de obtener un premio, puesto que ella no es capaz de contrarrestar los efectos producidos por el azar en el resultado final del juego, aún cuando la aplicación de dicha destreza pueda servirle para obtener cierta ventaja o mayores probabilidades de ganar." (el subrayado es nuestro.)
- d) A modo de conclusión final, el informe establece respecto de las máquinas electrónicas antes mencionadas que:

"Según lo descrito en el presente informe, se concluye que las máquinas objeto de estudio corresponden al tipo de máquinas de juegos de azar según las definiciones dadas en el Artículo Tercero, del Título I "Disposiciones Generales" de la Ley 19.995 que "Establece las bases generales para la autorización, funcionamiento y fiscalización de casinos de juego." Y en el Capítulo IV Categoría de Máquinas de Azar del Catálogo de Juegos establecido por la Superintendencia de Casinos de Chile." (El subrayado es nuestro.)
- e) Atendido el contenido y conclusiones del informe técnico aludido en el numeral precedente, esta Superintendencia, en virtud de lo dispuesto en el artículo 42 N° 16 de la Ley N° 19.995, con fecha 15 de junio de 2010 realizó una denuncia penal ante la Fiscalía Regional Metropolitana Centro Norte, a objeto que se investigase si en la explotación de los programas de juego mencionados en el informe técnico citado en el numeral anterior por parte de algunos locales comerciales situados en la comuna de Santiago –señalados en la denuncia– existía una infracción de lo dispuesto en los artículos 276, 277 y 292 del Código Penal.

Al respecto, cabe mencionar, que el Ministerio Público atendida la denuncia señalada decretó orden de investigar a la BRIDEC de la Policía de Investigaciones de Chile.

¹ Nómina e identificación de las máquinas y demás implementos expresamente autorizados por la Superintendencia de Casinos de Juego para el desarrollo de los juegos de azar en los casinos de juego. Ley N° 19.995, artículo 3° letra j)

14. Informe Técnico N° 201102-IT-03, de fecha 2 de febrero de 2011.

- a) En este segundo informe pericial se analizó una máquina de juego que contiene un multijuego compuesto de los siguientes programas de juegos: "Circus", "Amour", "Amigo", "Pharaoh", "Africa", "Blue Sea", "Saturn", "Robin Hood", y "China Town".
- b) En la conclusión 2 del numeral 20 del referido informe, se establece, respecto de la máquina electrónica –denominada genéricamente y para efectos del peritaje como OBE– que, del análisis y observaciones de los componentes o partes, operación y funcionamiento de ellas, se concluye que en "(...) ninguno de los nueve juegos que forman parte de este multijuego el jugador puede intervenir ni controlar el resultado de las jugadas, se concluye que el objeto bajo ensayo por utilizar este tipo de software y hardware no corresponde a una máquina con la definición de destreza o habilidad, el funcionamiento y desarrollo de cada uno de los juegos utilizan los recursos internos sin importar la práctica, habilidad o destreza innata o adquirida del usuario o jugador, puesto que esto no es capaz de contrarrestar los efectos producidos por el azar en el resultado final." (El subrayado es nuestro.)
- c) A modo de conclusión final, el informe establece respecto de la máquina electrónica antes mencionada que:

"Se ha podido observar que el comportamiento de la máquina objeto de estudio corresponde al tipo de máquinas de juegos de azar según las definiciones dadas en el Artículo Tercero, del Título I "Disposiciones Generales" de la Ley 19.995 y en el Capítulo IV Categoría de Máquinas de Azar del Catálogo de Juegos establecido por la Superintendencia de Casinos de Chile." (El subrayado es nuestro.)

15. Informe Técnico N° 201205-IT-02, de fecha 9 de mayo de 2012.

En este tercer informe pericial, junto con hacer una descripción y análisis de los elementos que constituyen una máquina de azar y que la diferencian de una máquina de destreza o habilidad, analiza dos informes técnicos emitidos por el Sr. Luis Alejandro Aravena Marín, en los cuales se concluye erradamente que determinadas máquinas de juego serían de destreza y no de azar.

- a) En su descripción conceptual de las máquinas electrónicas, el informe pericial señala que:
- i. "Dichas máquinas electrónicas se dividen en dos grandes categorías:
- Máquinas de juego de azar
 - Máquinas de juego de entretenimiento" (máquinas de destreza o habilidad)
- "La diferencia sustancial que motiva esta distinción estriba en que las primeras otorgan premios pecuniarios al jugador (...)" mientras que "(l)as segundas otorgan tiempo de uso o tiempo de duración de la sesión de juego como contraprestación, premio o recompensa al jugador".
- ii. En el caso de las máquinas de juego electrónico (máquinas de destreza o habilidad) "la sesión de juego está diseñada de modo tal que desafíe la habilidad o destreza del jugador, ya sea mediante aleatoriedad y/o actividades interactivas de diferente grado de dificultad a fin de llevar la sesión al estado 'juego terminado'."
- "Como resultado del diseño del sistema, el jugador más hábil consigue prolongar más tiempo la sesión de juego, obteniendo como contraprestación por el dinero apostado una mayor duración de la referida sesión (...)"

- iii. Respecto de la importancia del programa de juego, el informe pericial señala que "(...) no es posible que una máquina que ejecuta un programa de juego de azar, interactiva o pasiva, contravenga su programación para convertirse en una máquina en la que la habilidad del jugador, en el ciclo de juego, evite que se retenga en favor del operador un porcentaje de lo apostado. Por lo tanto, no es posible que una máquina de juego de azar sea una máquina de destreza o habilidad puesto que su programa de juego desarrolla un modelo de explotación diferente, con un propósito diferente también". (El subrayado es nuestro)
 - iv. En cuanto al comportamiento de la máquina de juego de azar a lo largo del ciclo de juego, manifiesta que "para el conjunto de jugadores, la diferencia entre lo que apostaron y lo que recibieron en premios, ha quedado en poder del operador como compensación económica, lucro, etc., por su operación. Esto no implica necesariamente que todos los jugadores que apuestan hayan recibido premios, tampoco que los que se sientan más hábiles, en el caso de los juegos de azar interactivos, hayan recibido más o menos premios que los que se perciban como menos diestros, ya que este tipo de situaciones queda detrás de la incertidumbre del generador de números aleatorios de la máquina y sólo tienen respuesta mediante valores asociados a una distribución de probabilidad".
 - v. Asimismo, en relación con el tamaño del ciclo para un programa de juegos de cinco rodillos, señala que "(e)n el caso mas conservador, el tamaño del ciclo de juego se calcula como el resultado de la cantidad de símbolos que exhibe cada rodillo, ya que cada uno de ellos tiene igual probabilidad de aparecer en la combinación que determina el fin de la sesión de juego. Asumiendo que una máquina simple, de 5 rodillos solamente tenga 3 símbolos, y que cada símbolo aparece solamente dos veces en cada rodillo, se obtiene que el tamaño del ciclo de juego es de seis elevado a la quinta potencia, es decir 7.776 jugadas. Esto trae como consecuencia, que si se quiere observar el comportamiento de una máquina, debe tomarse nota de premios y retenciones en una cantidad de jugadas semejante a 7.776".
- b) En relación con los documentos del Sr. Aravena Marín, el informe pericial señala lo siguiente:
- i. De acuerdo a los informes del Sr. Aravena Marín, las máquinas de juego electrónicas "Frutilla" y "De video juego" serían de entretenimiento (destreza), toda vez que permitiría "un rango importante de desarrollo de habilidad y destreza, para lo cual aporta como evidencia la relevancia que tiene que el jugador aprenda a reconocer las opciones de entrega de premios y saber cuando retirarse." (El subrayado es nuestro.)
 - ii. Sobre el particular, el informe pericial sostiene que la metodología usada por el Sr. Aravena Marín y los datos obtenidos mediante ella, no es adecuada y no permiten llegar de manera fehaciente a las conclusiones que se arriban. En efecto, de acuerdo al informe pericial, las conclusiones del Sr. Aravena Marín se fundan en una muestra insuficiente del ciclo de juegos, constituyendo "una observación de tamaño insuficiente para identificar tendencias o comportamientos estadística y probabilísticamente relevantes":
 - En el caso del informe del Sr. Aravena Marín, no se describe explícitamente la metodología usada para llegar a su conclusión. Sin embargo, es posible concluir que se funda en la observación del resultado de sesiones de juego, separadas en escenarios. En particular, sólo se habrían observado 1000 jugadas o lanzamientos, sin contemplar las interacciones que se derivan de los juegos secundarios contenidos en la lógica del juego principal.
 - En el caso particular, se hace presente que "una máquina que ejecuta un programa de juego con 5 rodillos y al menos tres símbolos por rodillo, a su vez

apareciendo más de una vez en cada rodillo abarcando hasta 9 líneas de juego de apuesta, tiene un tamaño de ciclo de juego del orden de 70.000 jugadas."

- De acuerdo al estándar internacional, "se observan corrientemente millones de jugadas, previo cálculo del ciclo de juego, utilizando técnicas automatizadas de colección de información." "Todo ello para obtener evidencia experimental del cumplimiento del mínimo porcentaje de retorno teórico ofrecido al público jugador."
- ii. En cuanto al análisis específico de las máquinas informadas por el Sr. Aravena Marín, el informe pericial señala que se trata de máquinas de azar:
- "Los documentos bajo análisis....como consecuencia de la metodología empleada y de los datos obtenidos no permiten determinar, de manera fehaciente que se trata de máquinas de entretenimiento y en consecuencia de predominio de habilidad y destreza sobre el azar en sus resultados".
 - "Los mismos datos consignados en ambos documentos, luego de ser analizados, permiten concluir que se trata de máquinas de juego de azar al haberse identificado como tal su funcionamiento y modelo de explotación".
 - "...la sesión de juego es idéntica a la sesión de juego que se desarrolla en las máquinas tragamonedas homologables, es el mismo lenguaje gráfico, audible, sensorial en general y, más enfáticamente aún, se trata de apostar y ganar en base al resultado de unos rodillos o carriles, tan igual como desde hace más de 100 años lo hacen las máquinas tragamonedas en todas las jurisdicciones del mundo."
 - "Una simple inspección a los gráficos 3, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 y 31 (contenidos en los Documentos Bajo Análisis o DBA) permiten apreciar cómo, aún con insuficiencia de datos y en la imposibilidad de concluir categóricamente, se puede visualizar que los juegos generan pérdidas de créditos cuando se comparan los créditos iniciales con los finales. Esto concuerda con lo manifestado anteriormente en el sentido que, sin importar la habilidad o destreza del jugador, inexorablemente, la máquina de juego cumple su mandato de diseño: retener un porcentaje de lo apostado en favor del operador, entregando el resto en premios"
 - "Lo observado en los DBA es precisamente lo contrario: a mayor número de jugadas, más común es que el jugador pierda..."
 - "Los fabricantes de estas máquinas (...) ofrecen a los adquirentes diferentes opciones de porcentaje de retorno (...) a la conveniencia del operador, pero sin la posibilidad alguna de homologación, certificación y, consecuentemente, control social. Es práctica común el ocultamiento de los códigos identificatorios de los circuitos y componentes electrónicos que los constituyen así como el impedimento de la lectura de los programas que controlan la funcionalidad de sus constituyentes."
- iii. En cuanto al hecho de entender que un juego es de destreza por permitir el que "el jugador aprenda a reconocer las opciones de entrega de premios y saber cuando retirarse", el informe pericial sostiene que "...se trata de conductas y actitudes elementales del jugador, que ya están presentes antes de su primer contacto con el juego. Es claro que la persona en general sabe que el juego debe iniciarse y debe concluir por decisión propia tomada en algún momento. Así también, escoger un botón entre varios, tal como ocurren en un ascensor".

16. Informe Técnico N° 201205-IT-03, de fecha 15 de mayo de 2012.

- a) En este informe pericial se analizan 9 informes técnicos mecánicos elaborados por la Policía de Investigaciones de Chile en relación con distintas máquinas de juego electrónicas, en los cuales se señala que tales máquinas son de azar y no de destreza.
- b) Al respecto se señala que, de los señalados informes periciales, se concluye que la limitada y definida participación manual o mecánica de los usuarios en el desarrollo del juego no permite realizar acciones determinantes para el resultado del juego en términos de ganar premio, ganar más o perder.
- c) Asimismo, se señala que en los citados informes técnicos se concluye que la ausencia de información transmitida al jugador hace nula la oportunidad de ejercer habilidad o destreza para predecir y obtener la opción ganadora.

IV. Conclusiones:

- 17. De los Informes Técnicos sobre máquinas de juego electrónicas elaborados por LabCert, que son informes de perito, esta Superintendencia estima que la concurrencia de los siguientes elementos, permite concluir que se está ante una máquina de azar:
 - a) Los jugadores para dar inicio al juego y/o continuar con éste, presionan uno o varios botones que están dispuestos en la carcasa de la máquina.
 - b) Los jugadores antes de dar inicio a una jugada pueden configurar su apuesta y determinar las líneas a las que apostarán.
 - c) Habiéndose dado inicio a la jugada, en la pantalla de la máquina se visualiza el movimiento de carriles virtuales, los que corren o están en movimiento durante un cierto tiempo hasta su total detención, detención que se verifica sin intervención de una acción del jugador.
 - d) Una vez detenidos los carriles virtuales, en caso de ganar un premio, pueden observarse líneas que atraviesan de manera horizontal la pantalla uniendo figuras que están en dichos carriles. Estas líneas demuestran que el jugador obtuvo una combinación de figuras que permite acceder a un premio.
 - e) El premio generalmente consiste en el valor de la(s) línea(s) multiplicado por el valor de la apuesta, en relación con las combinaciones ganadoras de acuerdo al monto expresado en la pantalla.
 - f) El jugador no interviene en el desarrollo ni en el resultado del juego durante todo su desarrollo, ya que en el inicio del mismo sólo se limita a apretar un botón que activa la partida del juego y éste finaliza sin que el jugador realice ninguna acción para tal efecto, por lo que el jugador no influye en la posición final de los carriles virtuales que se muestran en la pantalla. Por el contrario, el inicio del juego, su desarrollo y la posición final de los carriles virtuales son determinadas por un software y hardware que están instalados al interior de las carcasas de las máquinas de juego.
 - g) Se reciben apuestas y/o se pagan premios en dinero o equivalente. La apuesta y/o el pago, se hace directamente en la máquina o en una caja en donde los jugadores pagan o canjean sus premios en dinero en efectivo en moneda de curso legal.
- 18. Junto con lo anterior, cabe tener presente que el Catálogo de Juegos de la Superintendencia de Casinos de Juego, contenido en la Resolución Exenta N° 157, de 2006, de esta Superintendencia, define máquinas de azar como "(t)oda máquina

mecánica, electrónica, electromecánica, eléctrica o que funcione con cualquier otro modo de operación, que a cambio del valor apostado en una jugada, permite la eventual ganancia de un premio y que incluye o contempla algún componente de azar –en su programa y/o en sus mecanismos de funcionamiento– que incide en los resultados obtenidos por el jugador. En este tipo de máquinas, la destreza aplicada por el jugador para influir en el desarrollo del juego, ya sea innata o adquirida a través del entrenamiento, no asegura para éste un cambio favorable en la posibilidad de obtener un premio, puesto que ella no es capaz de contrarrestar los efectos producidos por el azar en el resultado final del juego, aun cuando la aplicación de dicha destreza pueda servirle para obtener cierta ventaja o mayores probabilidades de ganar.”

V. Antecedentes

19. Para su mejor comprensión de la materia del presente oficio, se adjunta al presente oficio en anexos, una descripción del tratamiento de las máquinas de azar en la Ley N° 19.995, una descripción del Registro de Homologación de material de juegos (máquinas de azar) y una referencia a los laboratorios certificadores de estándares de maquinas de azar.
20. Por su parte, hago presente a usted que los dictámenes e informes técnicos periciales mencionados en este oficio se encuentran a su disposición para su consulta, en la página web de esta Superintendencia <http://www.scj.cl/normativa/oficio>.

Saluda atentamente a Ud.


RENATO HAMEL MATURANA
SUPERINTENDENTE DE CASINOS DE JUEGO

CSA / LRN / FDW

Distribución:

- Destinatarios.
- Concejos de las Ilustres Municipalidades de Chile.
- Asociación de Municipalidades
- Sr. Contralor General de la República
- Sr. Subsecretario del Interior
- Sr. Subsecretario de Desarrollo Regional
- Sr. Subsecretario de Prevención del Delito
- Sr. Subsecretario de Hacienda
- Sra. Subsecretaria de Turismo
- Sr. Fiscal Nacional del Ministerio Público
- División Jurídica SCJ
- Unidad de Atención Ciudadana SCJ
- Archivo/Oficina de Partes

Anexo 1

Las máquinas de azar en la Ley N° 19.995 que establece las bases generales para la autorización, funcionamiento y fiscalización de casinos de juego.

1. La Ley N° 19.995 sobre Bases Generales para la Autorización, Funcionamiento y Fiscalización de Casinos de Juego, creó la Superintendencia de Casinos de Juego, que es un organismo del Estado de carácter autónomo, cuya misión es supervigilar y fiscalizar el cumplimiento de las disposiciones legales, reglamentarias y técnicas para la instalación, administración y explotación de los casinos de juego en el país.
2. Una de las normas matrices de la Ley N° 19.995 se encuentra en su artículo 2°, que expresa: *"Corresponde al Estado determinar, en los términos previstos en esta ley, los requisitos y condiciones bajo los cuales los juegos de azar y sus apuestas asociadas pueden ser autorizados, la reglamentación general de los mismos, como también la autorización y fiscalización de las entidades facultadas para desarrollarlos, todo lo anterior, atendido el carácter excepcional de su explotación comercial, en razón de las consideraciones de orden público y seguridad nacional que su autorización implica.*

Es atribución exclusiva de la instancia administrativa que esta ley señala, la de autorizar o denegar en cada caso la explotación de casinos de juego en el territorio nacional".

3. Atendido lo dispuesto en el numeral precedente, cumplo con hacer presente a Ud. que la Superintendencia de Casinos de Juego, es la instancia administrativa creada por la Ley N° 19.995 con el objeto de regular, supervisar y fiscalizar la explotación de juegos de azar en casinos de juego.
4. Por su parte, cabe señalar que la referida ley establece qué ha de entenderse por juegos de azar; señalando al efecto que son *"...aquellos juegos cuyos resultados no dependen exclusivamente de la habilidad o destreza de los jugadores, sino esencialmente del acaso o de la suerte, y que se encuentran señalados en el reglamento respectivo y registrados en el catálogo de juegos".*

Asimismo, establece los requisitos y condiciones bajo los cuales dichos juegos como sus apuestas asociadas, pueden ser autorizados. Sobre el particular se establece que *"...los operadores sólo podrán explotar los juegos de azar que esta ley y sus reglamentos autoricen y siempre que cuenten con la licencia para ello",* agregando que los referidos juegos deben ser explotados por el operador a quien se le ha otorgado la licencia, *"...quedando prohibida toda transferencia, arrendamiento, cesión o entrega de su explotación a terceros a cualquier título"* y exigiéndose que los mismos se desarrollen en casinos de juego que cuenten con el permiso de operación respectivo.

5. A su turno, el Catálogo de Juegos, de acuerdo a lo prescrito en el artículo 3° del Decreto Supremo N° 547, del Ministerio de Hacienda, de 2005, que aprueba el Reglamento de Juegos de Azar en Casinos de Juego y Sistema de Homologación, constituye el *"...registro formal de los juegos de suerte o azar que podrán desarrollarse en los casinos de juego, dentro de las categorías de ruleta, cartas, dados, bingo y máquinas de azar, u otras categorías que el reglamento establezca. El referido registro será confeccionado y administrado por la Superintendencia".* (el subrayado es nuestro)
6. En cumplimiento del mandato legal señalado, y teniendo en consideración que las máquinas de azar son consideradas por la ley como juegos de azar, resultó indispensable que el Catálogo de Juegos, entre otros, **estableciera el concepto de "máquinas de azar"**, a efecto de determinar las características de las referidas máquinas, cuya explotación sólo puede efectuarse al interior de un casino de juegos debidamente autorizado.

Pues bien, de acuerdo a lo dispuesto en el aludido Catálogo de Juegos, que fue dictado el 10 de julio de 2006, las máquinas de azar corresponden a:

*"Toda máquina mecánica, electrónica, electromecánica, eléctrica o que funcione con cualquier otro modo de operación, que a cambio del valor apostado en una jugada, permite la eventual ganancia de un premio y que incluye o contempla algún componente de azar –en su programa y/o en sus mecanismos de funcionamiento– que incide en los resultados obtenidos por el jugador. **En este tipo de máquinas, la destreza aplicada por el jugador para influir en el desarrollo del juego, ya sea innata o adquirida a través del entrenamiento, no asegura para éste un cambio favorable en la posibilidad de obtener un premio, puesto que ella no es capaz de contrarrestar los efectos producidos por el azar en el resultado final del juego, aún cuando la aplicación de dicha destreza pueda servirle para obtener cierta ventaja o mayores probabilidades de ganar.**"* (El destacado es nuestro).

7. En vista de lo anteriormente expuesto, toda máquina de juegos que se enmarque dentro del concepto señalado en el numeral anterior, únicamente puede ser explotada dentro de un casino debidamente autorizado, sólo una vez que un laboratorio especializado, nacional o extranjero, certifique que dicha máquina de azar cumplió válidamente con las pruebas, ensayos y certificaciones de idoneidad y calidad, según las especificaciones y parámetros definidos para la homologación de dichos implementos de juego.

Anexo 2

Registro de Homologación y la inscripción del material de juego (Máquinas de Azar)

1. El artículo 37 N° 8 de la Ley N° 19.995 establece, dentro de las funciones de la Superintendencia, la de homologar las máquinas e implementos de juego, precisando que *"El reglamento determinará el procedimiento de homologación"*. Dicho Reglamento, denominado Reglamento de Juegos de Azar en Casinos de Juego y Sistema de Homologación, se encuentra contenido en el Decreto Supremo N° 547, de 2005, del Ministerio de Hacienda.

El referido reglamento prescribe, en sus artículos 29 y 30 que la práctica y explotación de los juegos de azar en los casinos de juego, sólo puede efectuarse con el material de juego constituido por máquinas e implementos de juegos de azar que correspondan a los tipos y modelos previamente homologados por la Superintendencia. De este modo, el procedimiento de homologación tiende a asegurar que las máquinas son de azar y que los demás implementos de juego son los idóneos para el desarrollo de los juegos respectivos, así como, la calidad de unas y otros.

Para tales efectos, la Superintendencia debe establecer y mantener un Registro de Homologación.

2. Por su parte, de acuerdo a los artículos 31 y 32 del citado reglamento, la solicitud de homologación deberá ser presentada formalmente ante esta Superintendencia, acompañándose la información técnica, documentación y antecedentes necesarios, según el tipo de las máquinas e implementos de juego de que se trate, en que conste que el material de juego cuya homologación se solicita, ha cumplido válidamente con las pruebas, ensayos y certificaciones de idoneidad y calidad pertinentes, de conformidad a las especificaciones que para cada tipo de máquinas e implementos de juego se contemplen.

A este respecto, el Reglamento señala expresamente que, las pruebas, ensayos y certificaciones, tendientes a la homologación de las máquinas e implementos de juegos de azar a utilizarse en el país, podrán ser encargadas por la Superintendencia a entidades especializadas, nacionales o extranjeras, las cuales deben contar con los medios técnicos y científicos indispensables y con el personal idóneo para el desarrollo de las actividades de certificación.

3. Estos laboratorios especializados, deberán acreditar entre otros requisitos o estándares que las máquinas de azar deben cumplir a este respecto, los siguientes:
 - a) Las máquinas de azar deben contar con generador de números aleatorios estadísticamente confiable.
 - b) El área lógica de dichas máquinas debe ser a prueba de intervenciones externas.
 - c) Que cuenten con gabinetes y elementos de seguridad para proteger los programas y que impidan la manipulación de sus componentes.
 - d) Deben asegurar un porcentaje de retorno teórico a los jugadores no inferior al 85%.
 - e) Debe existir la posibilidad de verificar los modelos matemáticos de los juegos y el cumplimiento de los porcentajes de pagos de los premios.
 - f) Las máquinas de azar han de estar conectadas a un Sistema de Monitoreo en Línea (SML), el que tiene como tarea esencial proporcionar el registro, la búsqueda y el

informe de sucesos acontecidos en las máquinas de azar, la recopilación de datos financieros y lecturas de los contadores correspondientes a máquinas individuales, la conciliación de las lecturas de los contadores y, además, debe cumplir con la seguridad del sistema. El SML no permitirá modificaciones de ninguna información significativa de registro que se comunique desde la máquina de azar.

Anexo 3

Laboratorios certificadores de estándares aplicables a las máquinas de azar

1. Las entidades, nacionales o extranjeras, que deseen postular a ser acreditadas por esta Autoridad de Control como laboratorio certificador de estándares técnicos, deberán cumplir todos y cada uno de los requisitos establecidos en la Circular N° 1, de 8 de febrero de 2008, modificada mediante Circular N° 19 de mayo de 2011, ambas de esta Superintendencia, que establece el proceso de "Acreditación de laboratorios certificadores del cumplimiento de los estándares técnicos exigibles para las máquinas de azar que sean explotadas en casinos de juegos autorizados en Chile conforme a la Ley N°19.995".
2. Entre los requisitos establecidos en dicha Circular y su modificación, para la acreditación de laboratorios que certifiquen que una máquina es de azar y que en tal caso cumple con los estándares técnicos exigidos --parte de los cuales se señalaron anteriormente-- está el requisito de experiencia del laboratorio en los últimos 5 años, lo que se acredita, entre otros antecedentes, con el listado y comprobación pertinente de haber desarrollado actividades de certificación en 5 jurisdicciones a lo menos, debiendo estar entre esas 5 jurisdicciones alguna de España, y/o alguna de Australia, y/o del Estado de Indiana, y/o del Estado de Pennsylvania, ambos de los Estados Unidos de Norteamérica.
3. En este sentido, cabe señalar que a la fecha, sólo se encuentra acreditado como Laboratorio Certificador de estándares técnicos para máquinas de azar que hayan de ser explotadas al interior de un casino de juego autorizado por esta Superintendencia, el laboratorio Gaming Laboratories International, Inc. (GLI), cuyo domicilio es 600 Airport Road, Lakewood, New Jersey, Estados Unidos de Norteamérica.
4. Sin perjuicio de lo antes señalado, esta Autoridad de Control reconoce como válidos e idóneos, para los efectos de inscripción en el Registro de Homologación que mantiene esta Superintendencia, respecto de las máquinas de azar, los certificados de cumplimiento de estándares técnicos emitidos por laboratorios internacionales tales como BMM North America, Inc., Laboratorio LabCert de la Pontificia Universidad Católica del Perú, Instituto Esloveno de Calidad y Metrología (SIQ).