PREGUNTAS FRECUENTES SOBRE EL PROCEDIMIENTO DE CERTIFICACIÓN Y HOMOLOGACIÓN DE LOS SISTEMAS TÉCNICOS DE JUEGO.

Habiéndose recibido en esta Dirección General numerosas consultas en relación con el procedimiento de certificación y homologación, se ha elaborado esta relación de preguntas frecuentes.

El documento está sujeto a evolución y cambios.

Control de cambios:

Versión	Fecha	Descripción de los cambios
1.0	30 de octubre de 2014	Creación del documento.

Índice general de los aspectos recogidos en esta guía:

1. ABREVIATURAS UTILIZADAS 2
2. PERÍODO TRANSITORIO. 2
3. DUDAS EN RELACIÓN AL PROCESO DE CERTIFICACIÓN Y A LA EMISIÓN DE INFORMES 3
   a) *¿En qué casos se acepta un "informe de proveedor"?* *3*
   b) *Informes de certificación de funcionalidad por oferta de juego.* *4*
   c) *Certificación de la sesión destinada al juego de máquinas de azar.* *5*
4. DUDAS EN RELACIÓN A LA SESIÓN DESTINADA AL JUEGO DE MÁQUINAS DE AZAR 6
   a) *Definición* *6*
   b) *Inicio y finalización de la sesión destinada al juego de máquinas de azar* *6*
   c) *Convivencia de máquinas de azar con otros juegos (ruleta, black jack, etc.)* *6*
   d) *Convivencia de varios proveedores de software de juego de máquinas de azar en la página web de un mismo operador* *7*
   e) *Configuración de la sesión destinada a máquinas de azar y obligaciones de información* *8*
   f) *Extensión de determinados elementos aplicables a la sesión de máquinas de azar al resto de juegos* *11*
   g) *Otros conceptos de sesión* *12*
5. DUDAS EN RELACIÓN A ESPECIFICACIONES TÉCNICAS. 14
   a) *Redirección al dominio «.es».* *14*
   b) *Test de penetración y análisis de vulnerabilidades.* *14*

1. Abreviaturas utilizadas

RES_TEC: *Resolución de 6 de octubre de 2014, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas de juego, trazabilidad y seguridad que deben cumplir los sistemas técnicos de juego de carácter no reservado objeto de licencias otorgadas al amparo de la ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego*.

RES_PRE_SCI: *Resolución de 6 de octubre de 2014, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición por la que se establecen los modelos de informes preliminares de las certificaciones de los proyectos técnicos y el modelo de informe de certificación de sistema de control interno, presentados por los solicitantes de licencias generales.*

RES_CERT: *Resolución de 6 de octubre de 2014, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición por la que se establece el modelo y contenido del informe de certificación definitiva de los sistemas técnicos de los operadores de juego y se desarrolla el procedimiento de gestión de cambios.*

OM_AZA: Orden HAP/1370/2014, de 25 de julio, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de máquinas de azar.

2. Período transitorio.

- <u>Proyecto técnico</u>

Las licencias solicitadas tras la publicación de la nueva Orden de bases de Licencia General y Resolución de bases de Licencia Singular deberán adjuntar proyectos técnicos que se ajusten al modelo y contenido establecidos en la nueva normativa.

- <u>Informe preliminar de certificación de Licencia General y de Licencia Singular</u>

Las licencias solicitadas tras la publicación de la nueva RES_PRE_SCI deberán adjuntar informes preliminares de certificación que se ajusten al modelo y contenido establecidos en la nueva RES_PRE_SCI.

- <u>Especificaciones técnicas (no incluye el modelo de datos).</u>

Los sistemas técnicos correspondientes a licencias solicitadas con anterioridad a la fecha de publicación de la RES_TEC deberán ser adaptados a las nuevas especificaciones técnicas en el plazo máximo de seis meses desde su entrada en vigor, a excepción del modelo de datos del SCI que se rige por su propio periodo transitorio.

Se establece un régimen transitorio de un año desde la fecha de publicación de la RES_TEC para el cumplimiento de los requisitos técnicos relativos al formato y longitud de contraseñas establecido en el apartado "2.1.12 Autenticación del usuario y política de contraseñas". Si en el transcurso comprendido entre los seis meses y el año desde la publicación de la RES_TEC el usuario debiese renovar la contraseña por razones de pérdida o caducidad, la nueva contraseña deberá ajustarse a los requisitos establecidos en la presente Resolución.

- Informe de certificación definitiva

Las solicitudes de homologación de aquellas licencias que hubiesen sido solicitadas tras la publicación de la nueva RES_CERT deberán adjuntar informes de certificación en base al modelo y contenido establecidos en la nueva RES_CERT.

Las solicitudes de homologación de aquellas licencias que hubiesen sido adjudicadas a la fecha de publicación de la nueva RES_CERT podrán adjuntar informes de certificación en base al modelo y contenido establecidos en la Resolución de 12 de julio de 2012 o ajustarse al nuevo modelo.

- Solicitud de cambio sustancial

Las solicitudes de cambio sustancial que se presenten durante los seis meses inmediatamente posteriores a la publicación de la nueva RES_CERT podrán adjuntar informes de certificación que se ajusten al modelo y contenido establecido en la Resolución de 12 de julio de 2012 o ajustarse al nuevo modelo.

Transcurridos los seis meses desde la publicación de la nueva RES_CERT, las solicitudes de cambio sustancial que se presenten deberán adjuntar informes de certificación que se ajusten al nuevo modelo y contenido.

3. Dudas en relación al proceso de certificación y a la emisión de informes.

a) ¿En qué casos se acepta un "informe de proveedor"?

La certificación y homologación de un sistema técnico de juego se realiza por Licencia y Operador. El operador es el responsable último del cumplimiento de los requisitos técnicos. Sin embargo, en algunos casos se permite presentar algunos documentos sin que estén explícitamente dirigidos al operador, sino a su proveedor. Se describen los casos:

Apartados b) y c) del Proyecto técnico e Informes preliminares de LG y LS:

Los apartados b y c del proyecto técnico de Licencias Generales y Singulares podrán dividirse y presentarse organizado por proveedores. De manera consecuente, los informes preliminares de LG y LS, podrán estar a nombre del proveedor, y no del operador final.

Es decir, el informe de certificación preliminar podrá realizarse sobre el proyecto técnico propuesto por un proveedor y por lo tanto podrá ser reutilizado por varios operadores en el caso de que no varíen la solución técnica que describe el proyecto técnico.

En todo caso:

- Recalcar que la información contenida en el proyecto técnico y en el informe preliminar elaborados por un proveedor y su entidad de certificación, y presentados por un operador en la solicitud de su licencia, debe ser íntegramente de aplicación en la solución del operador. Por ejemplo, no sería válido en el marco de una solicitud de licencia, un proyecto técnico de un proveedor, que incluye 10 variantes de juego y 2 canales de participación, y adicionalmente, un proyecto técnico del operador que viene a modificar la información anterior e indica que solo tiene intención de ofrecer 5 variantes y 1 canal de participación de las ofrecidas por su proveedor.
- El operador es responsable de toda la información contenida en los documentos que presenta, incluido el proyecto técnico del proveedor, por lo que aquellas cuestiones que no le apliquen, no deberán ser incluidas en el proyecto.
- La información debe ser consistente y lógicamente no deben existir contradicciones entre documentos específicos del operador y de su proveedor.

<u>Informes de certificación de SCI:</u>

El informe podrá realizarse sobre la solución de sistema de control interno implementada por un proveedor y por lo tanto podrá ser reutilizado por varios operadores en el caso de que no varíe la solución técnica implementada.

<u>Informe definitivo de certificación de la seguridad:</u>

En los casos en que uno o varios proveedores de servicios de juego formen parte del sistema técnico de juego efectivamente empleado por el operador para el desarrollo y explotación del juego objeto de la correspondiente licencia, el operador solicitante deberá presentar un informe definitivo de certificación de la seguridad de la infraestructura técnica de cada uno de los proveedores.

b) Informes de certificación de funcionalidad por oferta de juego.

Si se desea certificar la funcionalidad de un conjunto de variantes de juego, se podrá emitir un único informe por cada variante, o aunar en un único informe todas las variantes. En este último caso, es fundamental que el alcance describa claramente el conjunto de

variantes certificadas, y que a lo largo del informe, se indique para cada prueba, análisis o requisito técnico, si la valoración emitida o cualquier otra información que se incluya hacen referencia a todas las variantes, o en su caso, solo a las que corresponda.

c) Certificación de la sesión destinada al juego de máquinas de azar.

Por regla general, en las licencias singulares únicamente se podrán presentar varios informes de certificación de funcionalidad cuando el software de los juegos o modalidades incluidos en un informe sea completamente independiente del software de los juegos o modalidades de otros informes. En todo caso, cada informe deberá acreditar el cumplimiento de todos los requisitos técnicos para los juegos y modalidades incluidas, así como el sistema de control interno y la integración con la plataforma de juego.

No obstante, es posible que los componentes software correspondientes a la sesión de juego destinada al juego de máquinas de azar se implementen a nivel de plataforma de juego y no a nivel de software de juego. En este caso, se permite que para certificar el sistema técnico de juego correspondiente a la licencia singular de máquinas de azar se presenten:

- Un informe de certificación de funcionalidad independiente para cada uno de los proveedores de software de juego, que certifique el software de juego.

- Un informe de certificación de funcionalidad independiente que certifique la sesión de juego destinada al juego de máquinas de azar, y por ende, la integración de este componente con cada uno de los proveedores de software de juego. En el alcance de este informe deberá describirse la solución implementada y el conjunto de proveedores de software de juego de máquinas de azar integrados.

  Los requisitos técnicos que deberán certificarse, son al menos, los relativos a las siguientes áreas:

  - ✓ Área: Configuración y desarrollo de la sesión de juego destinada a máquinas de azar.
  - ✓ Área: Obligaciones de información a los participantes en relación a la sesión de juego destinada a máquinas de azar

  El conjunto de requisitos que debe certificarse en cada área, se ha detallado en la Guía de requisitos técnicos de funcionalidad.

  En cuanto a las pruebas de integración, deberá certificarse el desarrollo, la correcta contabilización y los límites en la participación definidos en el marco de la sesión de juego destinada a máquinas de azar, así como integridad de los registros del sistema de control interno. Es decir, deberán realizarse las pruebas de integración B.1.2,

B.2.1, B.4.1 B.4.2 en lo que concierne a la sesión de juego destinada a máquinas de azar.

4. Dudas en relación a la sesión destinada al juego de máquinas de azar

a) Definición

"Conjunto de partidas realizadas por el participante, ya sea en una o en varias máquinas de azar, durante el periodo de tiempo delimitado por cada una de sus conexiones al juego de máquinas de azar del operador de juego". (Artículo 2.3 de la OM_AZA).

La sesión de máquinas de azar es un concepto creado en el marco del juego responsable. El objetivo es poner a disposición del jugador un marco de control en términos de participación en el juego de máquinas de azar (límites económicos, límites de tiempo, obligaciones de información, etc.). El concepto de "Sesión destinada al juego de máquinas de azar" tiene varias implicaciones técnicas, entre ellas:

b) Inicio y finalización de la sesión destinada al juego de máquinas de azar

En el contexto de una sesión de usuario, solo es posible tener iniciada simultáneamente una única sesión destinada al juego de máquinas de azar. La sesión destinada al juego de máquinas de azar iniciada por un jugador en la página web de un operador deberá ser en todo momento única, independientemente de otras cuestiones técnicas o comerciales como el número de sesiones de usuario abiertas, el número de conexiones a diferentes terminales de usuario, o la oferta de juego de máquinas de azar disponibles en la página web del operador (de uno o varios proveedores).

El "log out" de un jugador en el sistema del operador (a través del cierre del conjunto de sesiones de usuario que estuviesen iniciadas) implica la finalización de la sesión destinada al juego de máquinas de azar que, en su caso, pudiera estar iniciada. Si, a posteriori, el jugador vuelve a iniciar sesión de usuario en el sistema del operador, y desea jugar a las máquinas de azar, deberá configurar una nueva sesión destinada al juego de máquinas de azar.

c) Convivencia de máquinas de azar con otros juegos (ruleta, black jack, etc.)

- ¿Puede un jugador durante el transcurso de una sesión destinada al juego de máquinas de azar jugar a otros juegos?

Sí, pero mientras que la sesión destinada al juego de máquinas de azar permanezca abierta, deberán respetarse los requisitos establecidos en la Orden: obligaciones de información relativa al tiempo y dinero dedicado al juego de máquinas de azar, límites establecidos para las máquinas de azar, aviso periódico, etc.

- ¿Puede interrumpirse una sesión destinada al juego de máquinas de azar para jugar a otros juegos (ruleta, black jack, etc.) y reanudarse la misma sesión destinada al juego de máquinas de azar cuando el jugador vuelva a las máquinas de azar?

  No. Una misma sesión destinada al juego de máquinas de azar nunca puede ser interrumpida y reanudada posteriormente por el hecho de dejar de jugar a máquinas de azar y hacerlo a otros juegos. Los hechos por los que la sesión destinada al juego de máquinas de azar finaliza son:

  - ✓ Cumplimiento de los límites fijados por el usuario al configurar la sesión.
  - ✓ Cierre voluntario de la sesión por parte del usuario, ya sea expreso (finalización de la sesión específica de máquinas de azar), ya sea por cierre de la sesión de usuario o, en su caso, por cierre del navegador.
  - ✓ Cierre involuntario o interrupción sobrevenida de la sesión por incidencias ajenas al usuario o al operador, por ejemplo como consecuencia de la interrupción inesperada de la comunicación entre cliente y servidor.

Si atendiendo a criterios técnicos, el operador decide interrumpir la sesión destinada al juego de máquinas de azar cuando un jugador desea jugar a otros juegos, el operador debe forzar el cierre de la sesión destinada al juego de máquinas de azar (y cumplir con las correspondientes obligaciones previstas) y posteriormente solicitar al jugador configurar una nueva sesión destinada al juego de máquinas de azar (distinta a la anterior) para que el jugador pueda volver a jugar a máquinas de azar.

d) Convivencia de varios proveedores de software de juego de máquinas de azar en la página web de un mismo operador

La sesión destinada al juego de máquinas de azar iniciada por un jugador en la página web de un operador deberá ser en todo momento única, independientemente de la oferta de juego de máquinas de azar disponibles en la página web del operador (de uno o varios proveedores).

Entre las múltiples implementaciones técnicas pueden estar:

- ✓ Implementar la sesión destinada al juego de máquinas de azar a nivel de plataforma general, controlando desde la plataforma general el tiempo y dinero empleado en todos y cada uno de los software de juego de máquinas de azar integrados con la plataforma general.

- ✓ Implementarlo a nivel de proveedor de software de juego, y, en consecuencia, obligar al jugador a cerrar una sesión destinada al juego de máquinas de azar e iniciar una nueva sesión destinada al juego de máquinas de azar para cambiar de proveedor (aparte de los mecanismos que fueran necesarios para evitar que el jugador abra simultáneamente más de una sesión destinada al juego de máquinas de azar).

En resumen, cualquier implementación técnica podría ser válida en tanto que la sesión destinada al juego de máquinas de azar, una vez iniciada y hasta su cierre, sea única por jugador y operador, independientemente del número de proveedores.

e) Configuración de la sesión destinada a máquinas de azar y obligaciones de información

Se procede a aclarar y concretar algunos de los aspectos relacionados con la configuración de las máquinas de azar y las obligaciones de información al participante.

➢ "*Artículo 14.1. El participante, antes de iniciar la sesión destinada al juego de máquinas de azar, deberá establecer el tiempo máximo que está dispuesto a emplear y la cantidad máxima en que está dispuesto a minorar su cuenta de juego a lo largo de dicha sesión. Esta determinación deberá realizarse expresamente, cada vez que se acceda a la sesión destinada al juego de máquinas de azar, sin que se puedan predeterminar por defecto estos valores ni guardar los establecidos en sesiones anteriores.*"

Una posible implementación técnica para que el jugador establezca el tiempo máximo que está dispuesto a emplear y la cantidad máxima en que está dispuesto a minorar su cuenta de juego, es ofrecer un conjunto de valores predeterminados, con las siguientes salvedades:

- ✓ El rango de valores debe ser suficientemente amplio.
- ✓ Los valores para establecer el tiempo máximo, deben ser cifras concretas.
- ✓ Entre los valores para establecer la cantidad máxima en que el jugador está dispuesto a minorar su cuenta de juego, sí podría incluirse un valor máximo que haga referencia al saldo del jugador, sin necesidad de incluir explícitamente el valor del saldo (ya que el valor del saldo de la cuenta de juego debe aparecer en todo momento en la interfaz de usuario (Art. 3.9.2 de la RES_TEC)).
- ✓ Ni los valores mínimos ofrecidos, ni la propia distribución de los rangos, deben desnaturalizar el propósito de las medidas de autolimitación, en particular induciendo al jugador a seleccionar valores elevados.
- ✓ No es aceptable incluir un botón específico para que se despliegue el menú de valores con la opción del máximo saldo/tiempo pre-marcado.

➢ *Artículo 14.1): "En todo caso, el operador de juego deberá anticipar al participante la proximidad del cumplimiento de los límites predeterminados en la configuración previa de la sesión, a fin de que dicho participante pueda realizar, si así lo desea, un cierre ordenado."*

El espíritu de la norma es que cada vez que el jugador se acerque al umbral de proximidad del cierre de la sesión por cumplimiento del límite de gasto debe aparecer el aviso. Para el aviso de proximidad temporal la solución es única. Sin embargo, con el aviso de proximidad del gasto, la casuística que puede darse es amplia, pudiendo existir repetidos acercamientos e incluso franqueos del umbral en corto espacio de tiempo o más espaciados. En este sentido, no se considera necesario que el aviso inicial se reactive hasta pasados 15 minutos de su primera generación (15 minutos es coincidente con la duración máxima del aviso de juego reiterativo que en paralelo debe generarse a lo largo de la sesión de juego). Así que, una vez se ha generado el aviso de límite de gasto una vez, no será necesario activar nuevamente el aviso al bordear el umbral determinado en los siguientes 15 minutos.

➢ *"Artículo 14.2. En la configuración de la sesión destinada al juego de máquinas de azar, el participante podrá restringir temporalmente su acceso a una sesión futura, para el supuesto de que la actual finalice automáticamente como consecuencia del agotamiento de alguno de los límites establecidos en el apartado 1 de este artículo."*

Una posible implementación técnica para que el jugador establezca el tiempo de autoexclusión es ofrecer un conjunto de valores predeterminados, con las siguientes salvedades:

El rango de valores debe ser suficientemente amplio, estableciendo al menos los valores de "1 día", "1 semana" y "1 mes".

Se considera aceptable incluir en el rango de valores un valor mínimo de 1 hora.

Una vez que el jugador ha configurado y confirmado un periodo de autoexclusión, en los términos establecidos en el artículo 14.2, no es posible revisar o modificar la configuración establecida.

➢ *Artículo 14.3. "El participante, antes de iniciar la sesión, determinará la frecuencia del aviso referido en el apartado 2 del artículo 8 de esta orden ministerial, siendo el intervalo mínimo de quince minutos a contar desde el inicio de la sesión destinada al juego de máquinas de azar o desde el último aviso."*

El intervalo máximo de tiempo en que debe aparecer el aviso es de 15 minutos. Es decir, el jugador podrá configurar la sesión para que el aviso aparezca cada 5, 10, ó cualquier otro valor igual o inferior a 15 minutos.

➢ *Artículo 8.1.2.i) "Durante el transcurso de cada sesión, saldo de la sesión destinada al juego de máquinas de azar con desglose de los importes de participación y premios en su*

caso obtenidos. Esta información estará visible en la interfaz del juego desde el inicio de la sesión destinada al juego de máquinas de azar."

En todo momento, durante el transcurso de la sesión destinada a máquinas de azar, deben aparecer en la interfaz de usuario (incluido en la interfaz de los terminales móviles) las siguientes cifras:

- ✓ Balance de la sesión (calculado como suma de premios menos suma de participaciones).
- ✓ Suma de participaciones.
- ✓ Suma de premios.

Este requisito es de aplicación para cualquier interfaz de usuario, incluida la de los dispositivos móviles. No está permitido implementar este requisito a través de un enlace que redirija al jugador a otra sección.

No se exige poner a disposición del jugador un historial que incluya información de cada spin, round, saldos parciales durante la sesión, etc.

➢ *Artículo 8.1.2.j): "Histórico de los importes jugados y premios obtenidos en cada sesión destinada al juego de máquinas de azar, así como el saldo resultante de los anteriores."*

Se exige poner a disposición del jugador un historial que incluya información de todas y cada una de las sesiones destinadas a máquinas de azar finalizadas, y en concreto, para cada una:

- ✓ Balance final de la sesión (calculado como suma de premios menos suma de participaciones).
- ✓ Suma de participaciones.
- ✓ Suma de premios.

➢ *Art. 13.2 "Los operadores emitirán un documento acreditativo al final de cada sesión destinada al juego de máquinas de azar, que deberá facilitarse a cada participante por el mismo medio por el que participó en la sesión, con el resumen de las cantidades apostadas y de los resultados obtenidos."*

El documento acreditativo al que hace referencia el artículo 13.2 debe incluir, al menos:

- ✓ Suma de participaciones.
- ✓ Suma de premios.

En caso de que la sesión destinada al juego de máquinas de azar no se cierre ordenadamente, entendiendo por tal, por ejemplo, que el jugador cierra directamente el navegador, o que se interrumpe inesperadamente la comunicación entre cliente y servidor, es aceptable que, por imposibilidad técnica, no se dé cumplimiento a las obligaciones de información en los términos del art. 13.2. No obstante, los datos de la sesión cerrada de forma involuntaria se incorporarán al histórico de sesiones de juego en máquinas de azar.

- *Artículo 8.1.2.e): "Expectativa matemática de retorno del juego, calculada sobre el plazo de un año, así como el porcentaje real de devolución de premios sobre cantidades jugadas de cada uno de los juegos en cada uno de los seis meses precedentes. Se excluirán del cálculo de dicho porcentaje los premios derivados de botes, sin perjuicio de la información que adicionalmente el operador considere proporcionar en relación con éstos."*

Para las máquinas de azar se establece la obligación de publicar el RTP teórico y el RTP real mensual de los últimos seis meses (excluyendo el importe destinado a botes y los botes eventualmente repartidos). El operador podrá incluir otros valores adicionales, entre los cuales se encuentra el RTP incluyendo información relacionada con los botes.

f) Extensión de determinados elementos aplicables a la sesión de máquinas de azar al resto de juegos

Como alternativa a la instauración de una sesión específica para las máquinas de azar, y por motivos técnicos o comerciales, los operadores podrían optar por realizar la configuración de la autolimitación de cantidades y tiempo de sesión, así como el resto de elementos que comporta el inicio de la sesión específica para máquinas de azar (aviso de proximidad de límites, aviso de juego reiterativo), al iniciar la sesión de usuario, y haciendo extensiva la aplicación de los mencionados elementos al conjunto de los juegos ofrecidos.

Esta es una opción viable y aceptable, con las siguientes salvaguardas, relacionadas con elementos exclusivamente aplicables al juego de máquinas de azar:

- ✓ La información sobre el transcurso de cada sesión (artículo 8.1.2 de la OM_AZA) debe estar referida a la sesión específica de máquinas de azar. En particular los apartados:
  - Saldo de la sesión destinada al juego de máquinas de azar con desglose de los importes de participación y premios en su caso obtenidos. Esta información estará visible en la interfaz del juego desde el inicio de la sesión destinada al juego de máquinas de azar.
  - Histórico de los importes jugados y premios obtenidos en cada sesión destinada al juego de máquinas de azar, así como el saldo resultante de los anteriores.

- ✓ La posibilidad de reinvertir las ganancias una vez iniciada la sesión específica de las máquinas de azar. Esta posibilidad solo se refiere a ganancias derivadas del juego de máquinas de azar y no de otros juegos (Artículo 12.2 OM_AZA).

g) Otros conceptos de sesión

A lo largo del conjunto de normativa aprobada se utiliza el término "sesión" en diferentes contextos: en el contexto técnico como "*sesión de usuario*", en el contexto del juego responsable en el juego de máquinas de azar como *"sesión destinada al juego de máquinas de azar*" y por último, en el contexto de la monitorización para el modelo de datos del sistema de control interno. Se procede a aclarar los diferentes conceptos:

➢ Sesión destinada al juego de máquinas de azar

El término de "sesión destinada al juego de máquinas de azar" es un concepto creado en el marco del juego responsable y en el que ya se ha incidido anteriormente.

➢ Sesión de usuario

Definición: *Se denomina sesión de usuario al período de tiempo que un usuario permanece conectado al sitio web del operador, y que comprende desde la autenticación válida del usuario en el sistema hasta la desconexión del mismo* (3.8 del RES_TEC).

Aclaración: Se trata de un concepto técnico, delimitado habitualmente por un intercambio de claves y un cierre de la sesión, que puede producirse, entre otros, por solicitud del jugador, por pérdida de conexión entre el cliente y el servidor o por inactividad del jugador.

Obligaciones de información:

En el contexto de la sesión de usuario, existen un conjunto de obligaciones, entre las que se destacan las siguientes:

- *La interfaz mostrará un reloj con la hora actual visible o el tiempo de sesión transcurrido. Cuando el usuario inicia sesión, se le mostrará el momento en que se conectó por última vez.* (Orden de convocatoria de Licencias Generales, Anexo II: Contenido del plan operativo, 3.1.c).
  Este requisito es de aplicación para cualquier interfaz de usuario, incluida la de los dispositivos móviles. No está permitido implementar este requisito a través de un enlace que redirija al jugador a otra sección.

- Nombre del juego y saldo del participante (3.9.1 y 3.9.2 de la RES_TEC):
  El nombre del juego que el participante está jugando debe ser claramente visible en todas las pantallas asociadas.

La pantalla debe mostrar el saldo actual del participante al menos en euros y las apuestas realizadas, unitarias y totales.

➢ Sesión en el contexto de la monitorización

En el marco del modelo de datos del sistema de control interno, se han publicado una serie de directrices sobre cómo reportar información relativa a juegos de sesión: en concreto sobre los juegos de Ruleta, Black Jack, Juegos complementarios y Máquinas de azar.

Se recomienda al lector dirigirse a la guía específica del modelo de datos para una mayor concreción. A continuación se transcriben los aspectos más relevantes:

Ruleta, Black Jack y Juegos complementarios:

Los datos correspondientes a los juegos de Ruleta, Blackjack y Juegos complementarios pueden reportarse, a elección del operador, usando cualquiera de las tres opciones siguientes:

- Reporte por sesión de juego: El reporte por sesión de juego agrupa todas las partidas de una misma sesión para un mismo juego.

- Reporte por sesión de usuario: El reporte de sesión de usuario, agrupa todas las partidas de una misma sesión de usuario, es decir, desde que el usuario se valida en la plataforma hasta que se desconecta.

- Reporte por mano o partida: Cada partida o mano se reporta de forma independiente.

Máquinas de azar

Los datos de máquinas de azar siempre se referirán a la sesión de máquinas de azar. El reporte de las sesiones de máquinas de azar, debe especificar la fecha y hora de inicio y finalización de la sesión destinada al juego de máquinas de azar, y la duración y cantidad máxima configurada previamente por el participante.

5. Dudas en relación a especificaciones técnicas.

a) Redirección al dominio «.es».

Art. 3.2 del Anexo de la RES_TEC.

En primer lugar, recalcar que este requisito está dirigido fundamentalmente a operadores con presencia en el "punto com" (a través de filiales, etc.), con el fin de evitar comportamientos fraudulentos por parte de jugadores que bajo el ámbito de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego, estén intentando acceder y jugar en páginas fuera del ámbito de la Ley, mediante técnicas de ocultación de IP.

En ningún caso se pretende prohibir el uso de VPNs en entornos controlados (trabajos de certificación, acceso remoto de los administradores de sistemas, etc.).

Por otra parte, en relación a las medidas, la propia evolución tecnológica hace que desde un punto de vista puramente técnico no existan mecanismos 100% eficaces a la hora de evitar que el jugador enmascare su IP para jugar en el "punto com" desde territorio español. En todo caso, se solicita que en la medida de lo posible, se implementen mecanismos para mitigar este riesgo. Los controles técnicos deberán complementarse con medidas organizativas que permitan contrastar el lugar de residencia de los jugadores.

b) Test de penetración y análisis de vulnerabilidades.

Art. 4.17 del Anexo de la RES_TEC.

La nueva redacción responde a unos criterios de flexibilidad, pero en ningún caso pretende conllevar una merma en la eficacia de las pruebas. Un operador que cuente con medios técnicos y humanos suficientes podrá realizar sus propios tests. La capacidad de que un operador realice con recursos propios el test de penetración y el análisis de vulnerabilidades dependerá, entre otros factores, de los recursos disponibles y del grado de cualificación de éstos.

En todo caso, el hecho de que una entidad de certificación designada por la DGOJ deba valorar estos trabajos y emitir una conformidad al respecto, da garantías de que los trabajos se han realizado adecuadamente. Es decir, la entidad de certificación adquiere responsabilidad a la hora de emitir la conformidad del test y del análisis.

Por esta razón, un laboratorio no debe acreditar la conformidad de un test si existen dudas sobre la eficacia de éste.

Ante la detección de un fallo grave, el sistema no podrá acreditarse como conforme. Ante la detección de fallos de seguridad leves o medios, podrá acreditarse como conforme en tanto que exista un plan de acción con las medidas correctivas.