

Sistema Ticket Games ®

**Sistema VLT
y Terminal de
Captura de Apuestas
Integrada “TCA”**

Presentación del Producto

Índice

PRESENTACION DEL SISTEMA.....	3
Originalidad	7
Novedad	7
DISTRIBUCIÓN INICIAL.....	8
MÁS VENTAJAS COMPARATIVAS	8
CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES	9
El Sistema	9
Seguridad	9
JUEGOS.....	9
MECANISMOS DE APUESTAS Y PAGOS	10
Apuestas	10
Pagos – Cash Out.....	10
POZOS ACUMULADOS.....	11
DESCRIPCION TECNICA	11
Introducción	11
Descripción del Sistema.....	12
CUPONES DE JUEGO	13
Módulo de impresión	13
Reposición de Papel.....	13
Exhibición del Cupón	13
Cupones de Juego	13
PANTALLA DE JUEGO.....	14
SONIDO	14
CENTRO DE CÓMPUTOS	14
MÓDULO DE SEGURIDAD DE LAS TRANSACCIONES.....	15
SEGURIDAD EN LAS TCA Y EN LAS INSTALACIONES	15
SEGURIDAD. DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE LOS JUEGOS.....	15
FUNCIONES PRINCIPALES DE LA TCA	16
SEGURIDAD DEL SISTEMA.....	16
Seguridad del equipo Servidor de Base de Datos	16
Seguridad Ante Fallas	17
Seguridad en la Información.....	17
Seguridad en la Operación	17
Seguridad en las Comunicaciones.....	17
Seguridad en los Cupones de Juego.....	17
Topología de Red.....	17
COMO JUGAR.....	18
GLOSARIO Y DESCRIPCIONES.....	19
Cupón de Juego.....	19
Serie Patrón:.....	19
Serie del Juego:	19
Subserie del Juego:.....	19
Apuesta:	19
Requerimiento de las Series:.....	20
Requerimiento de las Subseries	20
Terminación del Juego	20

PRESENTACION DEL SISTEMA

El Sistema Ticket Games® es un sofisticado y moderno método de capturas de apuestas de juegos preimpresos de resolución inmediata.

Este procedimiento tecnológico, fue catalogado por los laboratorios de certificación y homologación internacional, como un sistema de video lotería (VLT).

Sin embargo, a diferencia de cualquier sistema VLT ya existente, este sistema posee la particular, única e innovadora modalidad, (y por ello fue merecedora de una patente de invención internacional), que permite convertir los sorteos virtuales intangibles de video lotería generados en su servidor central (como normalmente lo hace cualquier sistema VLT), en sorteos físicos reales y tangibles delante de los apostadores.

Es por todo lo expuesto que el Sistema Ticket Games® se propone como la solución tecnológica para la automatización de la captura de apuestas sobre cualquiera de los juegos preimpresos de resolución inmediata existentes o a crearse.

El sistema Ticket Games® es entonces, un **“SISTEMA DIGITAL DE CAPTURA DE APUESTAS PARA JUEGOS PREIMPRESOS DE RESOLUCIÓN INMEDIATA”**, cuyo principal componente visible es la Terminal Ticket Games (TTG); terminal en la que se capturan las apuestas y se resuelven las jugadas.

Este exclusivo método garantiza que cualquier juego que se desee implementar en el sistema, **sea presorteado en un único centro de cómputos constituido al efecto y luego sea enviado a las terminales TTG, donde cada cupón de juego será impreso en forma previa a que el jugador realice su apuesta.**

Independientemente que el sistema fue diseñado para poder integrar dentro de él a cualquier juego preimpreso ya existente; la premisa empresarial que se tomó al encargarse el desarrollo de nuevos juegos fue la de diseñarlos teniendo en cuenta las experiencias y expectativas desde el punto de vista del jugador habitual.

Al iniciar las investigaciones, los analistas se encontraron frente al inexorable hecho de que los juegos preimpresos de resolución inmediata convencionales tienen una vida útil cada vez más corta, por lo que se abocaron a la exploración de las causales de esa realidad.

Los investigadores concluyeron que la principal razón era la exagerada cantidad de cupones perdedores existentes en una sola serie; esto sin desmerecer a los otros factores como ser; el bajo porcentaje de devolución en premios que cada juego evaluado arrojó; el tipo de programa de distribución de premios que se implementó en cada uno de ellos; el alto grado de decepción que los jugadores alcanzaban al poco tiempo, etc.

Dentro del mismo informe se dedicó un apartado especial para fundamentar las razones por las cuales esos juegos tenían estas particularidades en su diseño, sobresaliendo entre todas, las cuestiones de los altos costos económicos que terminaban condicionándolos.

Contando con esta importante información, se especificó que cada uno de los nuevos Juegos Originales Ticket Games que se fueran a desarrollar y que pudieran integrar la cartera de oferta lúdica de una Entidad Lotérica por intermedio de este sistema; siempre deberán garantizar que al generar las “Series del Juego” correspondientes a cada uno de ellos, todos los cupones de juego que las compongan, sin excepción, sean potenciales ganadores.

Esto se fundamenta concretamente en el análisis del factor “decepción” mencionado en el informe; factor de relación directa con la vida útil de los juegos por la rápida pérdida de interés por parte de los jugadores.

Si cada cupón de juego incluye la posibilidad de acceder a un premio, es por definición un cupón potencialmente ganador; por lo tanto, el jugador realizará sus selecciones y dependiendo exclusivamente de su suerte, logrará o no las coincidencias que le permitan encontrar ese premio de existencia garantizada en la generación de las Series y demostrada en cada impresión de cualquier cupón de juego que las integre.

Este es el elemento esencial que sustenta la filosofía empleada para el diseño de este sistema; pues termina definitivamente con la posibilidad de adulteración y con la constante crítica y sospecha por parte de los jugadores que recurrentemente objetan a todos los juegos preimpresos de resolución inmediata por descubrir empíricamente que el premio, en la práctica, no existe.

Ahora los jugadores tienen a su alcance, en cada cupón de juego, el fundamento de azar que impulsa la confianza para apostar su dinero, otorgando la transparencia que toda Institución de Juego se esfuerza por brindar.

Las TTG, como ya se dijo, son las terminales digitales del sistema Ticket Games®, que obviamente se utilizan para la captura de apuestas a juegos que comúnmente se los denomina

“raspaditas”, sin embargo, son fundamentalmente el medio para poder jugar a ellos, concretamente “rasparlos”.

Si hacemos una comparación del funcionamiento de cualquier juego de “raspadita” con los juegos ofrecidos por este Sistema, veremos que no es más que la automatización de la metodología de juego.

En el procedimiento convencional del juego de “raspadita”, existen pasos que se deben realizar para su ejecución, y si observamos el cuadro comparativo siguiente, verificaremos que en el Sistema Ticket Games® descrito en este testimonio, sucede exactamente lo mismo.

JUEGO	MANUAL	AUTOMATIZADO
Generación de la serie de cartones en la Entidad.	SI (SE GENERA PARA ORDENAR SU IMPRESIÓN)	SI (SE GENERA EN EL SERVIDOR DE LA LOTERIA, TODAVÍA NO SE IMPRIME)
Impresión de la serie y oclusión del sorteo de cada cartón	SI (LA IMPRESIÓN ES DE LA SERIE COMPLETA PARA LUEGO DISTRIBUIRLA)	SI (LA IMPRESIÓN ES SOLO DE LOS CUPONES SOBRE LOS QUE SE APUESTA)
Habilitación de la Serie	SI	SI
Armado de Lotes FÍSICOS para su Distribución	SI	NO
Habilitación de los Distribuidores	SI	NO (NO HACE FALTA LOGISTICA DE DISTRIBUCIÓN)
Distribución FÍSICA de los Lotes a los puntos de venta	SI	NO (LA DISTRIBUCIÓN ES TELEMÁTICA)
Habilitación de los PUNTOS DE ENTREGA Y CAPTURA DE APUESTAS	SI	SI
Entrega del CUPÓN al jugador	SI (ENTREGADO POR EL AGENTE)	SI (ENTREGADO POR LA TERMINAL TICKET GAMES (TTG))
Develado de las partes ocluidas para la búsqueda del premio	SI (CON UNA MONEDA SOBRE LA PINTURA METÁLICA EN EL CUPÓN)	SI (CON EL DEDO EN LA PANTALLA)
Obtención o no de la victoria por parte del jugador	SI	SI
De corresponder: PAGO del premio	SI	SI

Atentos al análisis del cuadro comparativo precedente, e independientemente de la innegable equivalencia de los sistemas, es irrefutable la cantidad de ventajas económico-administrativas que de esta simple comparación resultan a favor del Sistema presentado en esta oportunidad.

Originalidad

Esta alternativa, que hoy es puesta a consideración en el mercado de juegos, reúne tres características esenciales:

- Presentación de un producto diseñado para seducir y conformar plenamente al Jugador.
- El diseño de un Sistema Digital Integrado, que permite, asegura y garantiza toda la gama de controles y auditorías, requeridas por los entes administradores de juegos de azar.
- Por primera vez, pone a disposición del público, una Terminal de Captura de Apuestas (TCA) , capaz de certificar, validar y comprobar la existencia del azar como único parámetro de resolución de su apuesta en el mismo instante en que se resuelve el juego.

Novedad

Este Sistema está diseñado como un método único de resolución de juegos On-Line. Esto permite a las Entidades explotadoras o a sus Administradores, tener concentrado en un solo Centro de Cómputos, toda la gama de información necesaria para regentar y monitorear el desenvolvimiento de la actividad lúdica de nuestra propuesta.

Su diseño en estructura de red, permite desde una o varias terminales del centro de informática del Administrador, chequear datos vitales como:

- Niveles de apuestas en tiempo real.
- Niveles de pagos de premios en tiempo real.
- Estados de las TCA.

De esta forma, presentamos el potencial de un producto que cubre las principales condiciones exigidas por el mercado:

- Diseño Integral - Presentación - Alta Confiabilidad
- Software y Comunicaciones en tecnología de última generación

- Consultoría en Marketing para Explotación dedicada, o Administración y Explotación por cuenta y orden de la Entidad.
- Investigación y reingeniería en juegos.
- Proyectos de instalación (factibilidad y conveniencia).
- Logística para la rutina de explotación.

DISTRIBUCIÓN INICIAL

El Sistema Ticket Games® ha sido diseñado para poder soportar una escalabilidad prácticamente sin límites. Sin embargo, la distribución inicial programada se reduce a:

- Centro de Cómputos, principal nodo de comunicaciones,
- Terminales de Consulta, Back End de la Entidad Reguladora y
- Terminales de Captura de Apuestas (TCA)

MÁS VENTAJAS COMPARATIVAS

El Sistema Ticket Games®, es capaz, no sólo de producir los enlaces requeridos para una correcta explotación, sino que además, está dotado de una tecnología que le permite realizar la más amplia gama de juegos de resolución inmediata y azarosa, pero incorporando la gran diferencia: **“la impresión del cupón de juego con la garantía de la existencia de al menos una combinación ganadora, previamente a cualquier selección que deba realizar el Jugador”**, lo que certifica instantáneamente el azar por parte de quien realiza la jugada.

Permite también una vinculación interactiva On-Line, entre el Jugador y el centro receptor de datos. Esto puede utilizarse para funciones directas de optimización de explotación, como ser el alta y baja de juegos específicos dependiendo de la relación horario–demanda de un determinado juego, opciones de publicidad de nuevos juegos, validación de premios mayores, incorporación de juegos populares ya existentes y un sin número de aplicaciones futuras posibles.

CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES

El Sistema

Lo original de este procedimiento, en comparación con cualquier otro tipo de juegos de Video Lotería ya implementado, es la transparencia y garantía que posee el cliente al momento de realizar su apuesta, porque no hay nada que haga cambiar su suerte; puesto que el sorteo virtual realizado en el Centro de Cómputos de la Entidad cuando se genera la Serie del Juego, la garantía de la existencia de al menos un premio en cada cupón de juego y su posterior impresión en el TCA (Terminal de Captura de Apuestas), o sea, la transformación del sorteo virtual en real mediante un documento impreso antes de que el jugador intervenga; hacen que se despejen todas las dudas posibles acerca de la manipulación de los sorteos posteriormente a conocer los montos apostados. **LA IMPRESIÓN INALTERABLE DEL CUPÓN DE JUEGO, PREVIO A LA ELECCIÓN DEL JUGADOR PARA LA RESOLUCIÓN DEL MISMO** es entonces, la razón de este procedimiento.

Al realizar un **SORTEO INALTERABLE Y PREVIO** a que el jugador realice su elección, estamos creando **UN AMBIENTE 100% CONFIABLE** para él, porque no hay posibilidad de programar el resultado del juego.

Seguridad

Nuestra meta es incorporar al mercado un producto desarrollado íntegramente en ARGENTINA con el más avanzado sistema de juego, confiando que, por características y diseño, permitirá desarrollar un potencial de ofertas que cuenten con los niveles de seguridad exigidos internacionalmente.

Por este medio, también se podrá controlar la integridad física de cada TCA, dato de extrema importancia ya que el sistema posee las diferentes alternativas de desconexión automática o bien, la posibilidad de desconexión programada de las TCA o de juegos determinados (Baja de la Serie), dándole a la Entidad y/o a su Administrador, un control efectivo de operación remota.

JUEGOS

Nuestra empresa ha registrado más de 40 juegos de aplicación con el mecanismo de certificación directa por parte del Jugador. Este complemento, que constituye para el público **“EL PRODUCTO”**, forma parte de nuestra propuesta y responde a dos factores tenidos en cuenta:

- La Instalación inicial de juegos muy similares a los conocidos y aceptados por el público.
- La incorporación paulatina de nuevas modalidades, que pueden resultar de gran interés, sin el costo que normalmente demanda un sondeo de aceptación.

Como consecuencia de este análisis de conveniencia, definimos algunos de estos juegos que

contribuirán, por su fácil comprensión, a familiarizar al público con la TCA de juegos de resolución inmediata con sorteo previo impreso.

Los parámetros de estudio para su implementación, estarán sujetos a que el equipo técnico de juego de nuestra Empresa, realicen oportunamente un estudio previo de conveniencia y factibilidad para elevar a consideración de la Entidad.

MECANISMOS DE APUESTAS Y PAGOS

Estos procedimientos, que permiten poner en funcionamiento el sistema propuesto, están diseñados de tal forma que admitan la adaptación a cualquier forma de realización.

Apuestas

Estas podrán realizarse alternativamente por las siguientes vías, sin ser esta lista taxativa:

- Aceptor de Billetes
- Lectura de créditos en cuentas asociadas a tarjetas magnéticas
- Tarjetas precargadas

Pagos – Cash Out

- Carga de crédito en la cuenta asociada a la tarjeta magnética de jugador.
- Emisión de cupones de pago a ser canjeados por el Agente Oficial autorizado por la Entidad.

Más allá de las alternativas presentadas, el sistema permite adaptar, cualquier tipo de solución planteada por el Ente Fiscalizador y/o el Administrador-Explotador del juego. Para esto las rutinas administrativas están diseñadas para establecer, entre sus opciones, la diferenciación de premios mayores y premios menores, clásica entre los juegos de resolución inmediata presentados en el mercado.

POZOS ACUMULADOS

Por encontrarse las TCA conectadas On-Line, este sistema contempla la posibilidad de incorporar distintos pozos acumulados:

- Individuales por cada juego
- De un conjunto de juegos (en un solo punto de venta)
- Locales (de un conjunto de puntos de venta de una ciudad)
- Provinciales
- Regionales (Por convenios de reciprocidad)

La incorporación de pozos acumulados le proporciona al Sistema Ticket Games® un atractivo inigualable, ya que el volumen que se puede generar en un pozo acumulado vinculado a una cantidad importante de TCA sería de proporciones espectaculares, pero también es importante destacar la posibilidad que se presenta a través de un pozo provincial o regional, ya que, un Jugador de una pequeña localidad, tiene exactamente las mismas posibilidades de participar y ganar el pozo, que un Jugador de una gran ciudad, o una ciudad capital.

DESCRIPCION TECNICA

Introducción

Al Sistema Ticket Games® de juegos de resolución inmediata con sorteo previo impreso, le conciernen todos los procedimientos y acciones necesarias para alcanzar a ser un producto innovador, confiable y seguro en el manejo de las apuestas y del erario recaudado, que no deja de lado el atractivo físico, la plácida interacción y por supuesto la generación de interés y la diversión para el Jugador.

El Sistema Ticket Games® de juegos de resolución inmediata con sorteo previo impreso contempla físicamente todos los rasgos propios de un kiosco multimedia, con diseño ergonómico, integridad de periféricos e interacción rápida y amigable entre el usuario y la TCA.

Su carácter innovador está dado por la efectivización de la captura de apuestas a cupones de juego pertenecientes a una Serie de Juego que ha sido generada virtualmente en la Entidad de

Lotería, y transformados en reales a través de una impresión inviolable e instantánea en el momento en el que el Jugador decide participar en ese juego en particular, siempre respetando la filosofía de crearlo físicamente antes de que el jugador consume su apuesta.

Gracias a la resolución inmediata de juegos y pagos, todo Jugador poseerá al finalizar sus jugadas, las acreditaciones concernientes a sus aciertos en su saldo remanente activo en la TCA.

La efectivización de estas acreditaciones se realiza a través de entes autorizados, presentando los cupones de pago expedidos por la caja del local autorizado donde se encuentran las TCA para el caso de los denominados “premios mayores”, o bien, el pago en efectivo directamente en las mencionadas cajas.

Descripción del Sistema

El sistema en su totalidad consta de tres componentes básicos que interactúan entres si.

Estos son:

- La TCA (Terminal de Captura de Apuestas) propiamente dicha
- La Estructura Técnica del Sistema
- Las Agencias o centros de Capturas de Apuestas.

De estos tres componentes se destaca la denominada TCA, que es en sí misma, el medio para la resolución de los juegos.

Interactuando con la TCA, se encuentran los dos componentes restantes, uno de ellos es el identificado como Estructura Técnica del Sistema, que es el encargado de administrar todos los módulos que conforman la totalidad del Sistema Ticket Games®, inclusive al Centro de Cómputos para la Administración y Auditoría, y el otro es la red de Agencias o Centros de Captura de Apuestas, que están facultados para la carga y descarga dentro del Sistema, de los créditos que los Jugadores utilizarán para efectuar las apuestas a los juegos de su agrado.

CUPONES DE JUEGO

Módulo de impresión

El módulo de impresión de las TCA es el responsable de expedir los Cupones de Juego. Los mismos son impresos en papel termo sensible, manteniendo los formatos estándar de aproximadamente un ancho 80mm y un largo 110mm.

El cabezal de impresión de Cupones de Juego ha sido seleccionado entre los mejores equipos para kiosco multimedia del mundo. De alta performance y extensa vida útil de cabezal y rodillo de arrastre. Es uno de los más robustos, apto para un arrastre de papel de considerable gramaje y auto cutter incorporado.

Reposición de Papel

La reposición de papel para Cupones de Juego en las TCA, está pensada para otorgarle alta autonomía de recarga no periódica. Además de esta ventaja, el Sistema Ticket Games® cuenta con sensores que alertarán localmente la necesidad de papel y también en forma On-Line al Centro de Cómputos.

Exhibición del Cupón

La exhibición del Cupón de Juego se realiza bajo un dispositivo de visualización que permite al jugador observar aproximadamente un 10% del mismo, evitando mostrar el sector donde se imprimió la gráfica correspondiente al sorteo previo del Cupón de Juego, pero otorgando la tranquilidad de saber que ese 90% restante ya es inmodificable.

Una vez resuelta la jugada, el Cupón de Juego es entregado al jugador para la verificación del azar. Estos podrán ser considerados como documento público de comprobación de azar.

Cupones de Juego

Todos los Cupones de Juego expresan como mínimo, el día y la hora en la que se imprimió el cupón, número de identificación (ID) de la TCA en donde se realizó la impresión, y un código de barras que se corresponde con el detalle del Cupón de Juego individualizándolo de entre todos los posibles de las distintas Series de Juego habilitadas en la base de datos del Sistema. Como medida de seguridad se puede preimprimir por off-set sobre el papel, logos de la empresa o del Ente, resoluciones, prohibiciones, leyes relacionadas y campos de personalización que pueden permitir al Jugador participar de un sorteo extra entre todos los cupones no ganadores depositados en cualquier

Centro de Captura de Apuestas dentro de alguna urna definida para tal efecto. Otra medida de seguridad optativa es la preimpresión de isótopos visibles a la luz ultravioleta con variantes periódicas.

PANTALLA DE JUEGO

La pantalla de operación de las TCA es un monitor de 19" TFT LCD matriz activa con tecnología touch screen intellitouch anti vandalismo y montaje superficial diseñado para kioscos multimedia. No obstante, éste podrá ser reemplazado por otros monitores de distintas medidas atendiendo las necesidades específicas de la operación que se trate.

SONIDO

Las TCA cuentan con un equipo de sonido de alta fidelidad. A su vez cada juego es acompañado en su operatoria por sonidos informativos y de confirmación, como así también los sonidos que identifican el triunfo.

CENTRO DE CÓMPUTOS

El Centro de Cómputos para la Administración y Auditoría, estará situado físicamente en un único sitio, dentro del mismo Centro de Cómputos del Organismo Fiscalizador.

Este centro, nodo principal de las comunicaciones con las TCA, tendrá cuatro funciones primordiales, a saber:

- Generar los envíos electrónicos de los Lotes de Cupones de Juegos a las TCA y gestionar las jugadas hasta su finalización.
- Constituirse en el principal nodo concentrador de telecomunicaciones del Sistema.
- Fiscalizar las condiciones operativas de todo el Sistema, tanto desde el punto de vista de las comunicaciones, como de procesamiento, e inclusive auditará las prestaciones tercerizadas, tales como las que puedan brindar operadores locales de telecomunicaciones o integradores de servicios. Este centro de monitoreo de eventos y chequeo de condiciones, será un punto neurálgico de la supervisión técnico-operativa del sistema, capaz de disparar acciones correctivas instantáneamente.
- Procesar la totalidad de los datos remitidos desde las TCA e incorporarlos en una adecuada base de datos, generando resultados acordes a las operatorias exigidas y

proveyendo los listados necesarios para una correcta auditoria contable. Asimismo, dispondrá de una interfaz de formato adecuado, para los requerimientos del Organismo y/o del Administrador/Explotador por cuenta y orden de la Entidad.

MÓDULO DE SEGURIDAD DE LAS TRANSACCIONES

Este módulo privilegiará los mecanismos de transferencias de datos en forma segura, más allá de las condiciones transaccionales de la operatoria, pudiendo concentrar en un mismo Sistema, con idénticas condiciones de seguridad, operatorias administradas por diferentes Entidades de Loterías, incorporando marcas de identidad de procedencia realmente útiles para cualquier auditoria.

Este módulo, está diseñado e incorporado para poder contemplar las diferentes propuestas comerciales, ajustándose a las leyes o reglamentaciones vigentes, que en cada caso deban considerarse.

El módulo de seguridad también incorporará monitores de eventos a partir de objetivos determinados.

SEGURIDAD EN LAS TCA Y EN LAS INSTALACIONES

Cada uno de los componentes que están disponibles hoy en día en el Sistema, particularmente las TCA, responden en sus diseños a premisas basadas en la seguridad, de manera de lograr no sólo su correcto funcionamiento, sino de mantener un ejemplo de prestación que permita la distendida operación por parte del Jugador sin descuidar ningún aspecto que dificulte la tarea de aquellos que quieran vulnerar su indemnidad.

SEGURIDAD. DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE LOS JUEGOS

En concordancia con la óptica adoptada para el sistema y contemplando que los juegos son el fundamento del mismo; un calificado equipo de profesionales confluyen en este proyecto, con el objeto de integrar un cohesionado equipo de trabajo, brindando cada uno en su especialidad, el dote necesario para el diseño y la puesta a punto de cada uno de los juegos que se pueden incluir en las TCA a disposición del público.

Así es que, contamos con creadores de juegos que diseñan nuevas modalidades lúdicas, como así también mejoran los antiguos juegos ya conocidos por el mercado. Y, de la misma manera, poseemos recursos de especialistas en otros niveles de lenguaje, adaptándolos a las exigentes normativas de seguridad que demanda el Sistema en su interacción y operatividad.

Estos procesos escalonados, separados por especialidades, son parte del proceso establecido en la normativa de seguridad de nuestra Empresa, evitando darle todo el conocimiento de la seguridad a un único elemento de la cadena de diseño y fabricación.

FUNCIONES PRINCIPALES DE LA TCA

- Iniciar Sesión
- Ingreso de Créditos
- Administrar Lotes de Cupones de Juego
- Imprimir Cupones - Sin visualización por parte del Jugador
- Captar la Apuesta específica del cupón impreso.
- Tomar Jugada – (aceptar las selecciones del jugador)
- Resolver Jugada
- De corresponder, acreditar los premios en el saldo remanente en la TCA
- Entregar la impresión del cupón de juego.
- Cerrar sesión
- Informar eventos ocurridos al Servidor del Centro de Cómputos
- Interpretar y ejecutar acciones de comandos enviados desde el Servidor del Centro de Cómputos.

SEGURIDAD DEL SISTEMA

Seguridad del equipo Servidor de Base de Datos

Tanto el Servidor de Base de Datos como la Base de Datos misma, brindan un excelente nivel de seguridad lógica con el manejo de claves de acceso a las mismas. El esquema de procesamiento transaccional, con posibilidad de rollback, asegura la integridad de la información mantenida en la Base de Datos. Adicionalmente, ante falla catastrófica del Servidor de Base de Datos, su función puede ser reemplazada por el equipo designado para Back Up.

Seguridad Ante Fallas

El Servidor del Centro de Cómputos, brinda máxima confiabilidad, ya que se trata de un servidor de alta calidad del tipo Cluster. En él estará residiendo tanto el motor de la Base de Datos, el Servidor de Aplicaciones, y el programa que administre las comunicaciones.

Seguridad en la Información

La utilización del encriptado para todas las comunicaciones que se realicen fuera de la Red Lan del Centro de Captura de Apuestas, asegura la inviolabilidad de la información. Dentro del Centro de Captura de Apuestas se utilizará un algoritmo de encriptación propietario con derechos reservados.

Seguridad en la Operación

El uso de un sistema jerárquico de claves para el acceso al procesador y a las TCA según el nivel permitido a los distintos operadores, minimiza la posibilidad de alteraciones voluntarias o involuntarias de datos, programas y procedimientos.

Seguridad en las Comunicaciones

Las comunicaciones, tanto sean por conexiones satelitales, líneas de radio, telefónicas o por Internet, se efectúan con los datos encriptados mediante algoritmos de encriptación estándares o propietarios.

Seguridad en los Cupones de Juego.

Hemos incorporado la posibilidad de utilización de mecanismos de seguridad en los cupones de juego que se entregan al Jugador, impidiendo que estos puedan falsificarse.

Los mecanismos de seguridad posibles son los siguientes, no siendo esta lista taxativa:

- Papel Especial
- Código de Barras
- Sellos de Agua
- Pinturas Fotosensibles

Topología de Red

En el Centro de Captura de Apuestas estarán instaladas las TCA comunicadas a través de una

red LAN. Sobre la misma red LAN también estarán comunicadas las cajas de administración del Sistema que se encargarán de efectuar las cargas y descargas de créditos. Un Router tendrá a su cargo las comunicaciones con el Servidor del Centro de Cómputos. En el Servidor del Centro de Cómputos, se registrará una copia de todo el detalle de los Cupones de Juego impresos, las apuestas capturadas, las elecciones realizadas por los Jugadores y los datos de los aciertos y los premios correspondientes.

COMO JUGAR

Para poder jugar en una TCA, el jugador debe en primera instancia acreditar un monto de dinero dentro de la terminal. Este valor monetario le será expuesto de dos formas en la pantalla de la TCA. Por un lado se le informará el valor monetario expresado en moneda de curso legal, y por el otro, se le informará la cantidad de créditos que ese monto representa. Luego de esto, el jugador deberá seleccionar uno de los juegos, presionando el icono del juego de su agrado.

Luego de haber seleccionado el juego, la TCA escogerá azarosamente un Cupón de Juego de dentro del Lote que le fue distribuido desde el Centro de Cómputos y en seguida procede a su impresión en forma previa a que el jugador realice su apuesta y de inicio a sus elecciones en relación con el Cupón de Juego seleccionado, el que aún permanece parcialmente oculto.

Una vez que el Jugador hubiera finalizado sus elecciones y dependiendo del juego elegido, en la pantalla aparecerá la definición del juego y paralelamente se liberará el Cupón de Juego que contiene la gráfica relacionada con el sorteo que se ha generado previamente en el Centro de Cómputos de la Entidad Reguladora, pudiendo el apostador realizar la constatación de dicho evento.

En caso de haber resultado ganador, el importe en créditos con el cual se ha visto recompensado es acreditado automáticamente en su saldo remanente.

Una vez finalizado el paso anterior, el Jugador puede optar por elegir un nuevo Cupón de Juego y continuar apostando, o bien, decidir retirarse de la TCA y efectivizar su saldo remanente. Para esto, debe confirmar su decisión de retirarse, presionando el comando correcto. La TCA, frente a esta acción, imprimirá el comprobante correspondiente, por medio del cual el Jugador podrá transformar su saldo en dinero.

GLOSARIO Y DESCRIPCIONES

Cupón de Juego

Es un formulario en el cual se encuentran impresos los símbolos pertenecientes al programa de premios, con los cuales es posible conformar distintas soluciones o combinaciones premiadas, sin existir un resultado fijo predeterminado en él. Es decir que, en todos los Cupones de Juego existe la posibilidad de obtener al menos un premio y depende exclusivamente de las elecciones del Jugador.

Serie Patrón:

La Serie Patrón es aquella en que todos y cada uno de sus componentes tiene la característica de tener la misma probabilidad de ser elegido.

Serie Patrón o Serie Origen es la lista ordenada de resultados posibles, a los cuales se les asocia un número de orden.

La característica de la Serie Patrón expresada precedentemente, permite realizar un “reordenamiento universal” (Generación de nuevas Series del Juego) o sea un procedimiento único para todo tipo de juego ya que solo consistirá en reordenar el ordenamiento natural $1\dots n$ donde n es la cantidad de resultados posibles del juego.

Serie del Juego:

La Serie del juego es entonces un número finito de Cupones de Juego generado a partir de la Serie Patrón, de acuerdo a un conjunto específico de reglas.

Subserie del Juego:

Es un subconjunto definido de Cupones de Juego seleccionados aleatoriamente de una Serie.

Apuesta:

Es el monto de dinero o créditos que el Jugador pone en riesgo para obtener el derecho de realizar las elecciones correspondientes sobre un Cupón de Juego.

Requerimiento de las Series:

Cada Serie de Cupones de Juego debe contemplar los siguientes requerimientos:

- Cada Serie del juego estará formada por un conjunto finito de Cupones de Juego.
- El porcentaje de devolución al Jugador para la Serie no será inferior al 85%
- A cada Serie del Juego se le asignará un número que la identifique unívocamente.
- Cada Cupón de Juego de la Serie podrá ser ganador o perdedor dependiendo únicamente de las elecciones de los participantes; pero todos, absolutamente todos, son posibles ganadores. Esta relación se da proporcionalmente al cálculo de la probabilidad de frecuencia de salida de cada premio de la tabla de pagos de la Serie en cuestión.

Requerimiento de las Subseries

Cada Subserie deberá cumplir los siguientes requerimientos:

- Dada una Serie de juego, cada Subserie será del mismo tamaño, y comprenderá no menos de 10.000 y no más de 500.000 Cupones de Juego dependiendo estos valores del juego del que se trate. La Subserie final de una Serie o remanente, puede tener un número menor de Cupones de Juego que las restantes Subseries, e inclusive, un número menor que el mínimo de 10.000 indicado precedentemente.

Terminación del Juego

Un juego de Resolución Inmediata finaliza solamente cuando todos los Cupones de Juego pertenecientes a una Serie hayan sido vendidos; cuando la Serie es removida del Juego; o Cuando la fecha de vencimiento ha expirado.