DECRETO 39/2012, DE 31 DE OCTUBRE, POR EL QUE SE APRUEBA EL REGLAMENTO REGULADOR DE LOS PERMISOS DE EXPLOTACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DE LOS JUEGOS DE COMPETENCIA AUTONÓMICA QUE SE DESARROLLEN DE FORMA REMOTA EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN.

BOCyL núm.211, de 2 de noviembre de 2012.

I

La irrupción de las nuevas tecnologías en la moderna sociedad ha traído consigo el nacimiento de nuevos usos de los canales de comunicación masiva a distancia, como la red de Internet, la telefonía fija y móvil, la televisión digital terrestre y las emisoras de radio, fundamentalmente, introduciendo importantes cambios en las costumbres de los ciudadanos que afectan al devenir de su vida cotidiana, al desarrollo de su trabajo y, muy especialmente, a las relaciones sociales y al ocio.

La aparición de estos nuevos canales ha supuesto un revulsivo en los tradicionales medios de oferta de bienes y servicios, afectando a todos los sectores del mercado.

Cambios que afectan también al sector del juego, actividad siempre presente en nuestras vidas en su doble vertiente, la empresarial y la del consumidor, desplazando las tradicionales formas de explotación y comercialización de juegos de forma presencial hacia los juegos que se desarrollan de forma remota, sirviéndose de estos canales de comunicación masiva remotos, telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia, tanto para su comercialización por los empresarios, como para la participación por los jugadores.

Por lo tanto, desde un punto de vista social, nos encontramos ante una realidad de juego remoto que ya se ha impuesto en nuestra sociedad, con la afectación directa sobre los consumidores y usuarios y su necesaria y debida protección, evitando y controlando situaciones de patologías médicas que pueden existir por su uso indebido, especialmente relevante cuando dicha afectación puede producirse sobre jóvenes y niños y, desde el punto de vista jurídico, nos encontramos ante un vacío normativo a nivel autonómico, que impone el deber de articular una regulación al amparo de las competencias exclusivas sobre la materia de juego, en la que la Comunidad de Castilla y León está siendo pionera, sin perjuicio de la afectación indirecta de otros múltiples títulos competenciales, como la materia de consumo, la de protección de menores, o la de sanidad.

II

La Unión Europea ya ha manifestado que no va a aprobar ninguna norma europea de armonización en la materia de juego, ya que en la misma existen factores culturales, morales y económicos distintos según el Estado del que se trate, limitándose a debatir tal tema en determinados foros de participación y a extraer algunos principios de recomendación sin fuerza jurídica vinculante, y a emitir determinadas sentencias emanadas por el Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas en el marco de la protección de las libertades fundamentales de la Unión Europea.

España, como Estado, ya se pronunció históricamente en materia de juego, desde su despenalización por Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas, acudiendo a un régimen general de liberalización del mercado, sin perjuicio de la supervisión administrativa que corresponda.

Estableció un triple sistema de reparto en la comercialización del juego: reserva para el propio Estado del juego público (Lotería Nacional, Apuestas Deportivas del Estado, Lotería Primitiva y sus modalidades,…) a través, actualmente, de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) dependiente del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, reserva a una corporación de derecho público denominada Organización Nacional de Ciegos Españoles, bajo el protectorado del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, del juego que se justifica por el interés general de sus fines sociales (cupón, juego activo y lotería instantánea) y, por último, reserva al sector privado para el resto de juegos en un mercado supervisado y controlado por la respectiva Comunidad Autónoma (juegos de casino, de bingos, de salones de juego y maquinas de juego, de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, de apuestas deportivas, …) a través de las correspondientes empresas y agentes privados.

Por lo tanto, el sistema de competencias de regulación, gestión administrativa, autorización y control del juego se ha mostrado coherente con ese triple sistema de comercialización, y así se ha recogido, ya no solo en las correspondientes leyes y normativa específica del Estado y de la Comunidad Autónoma, sino en el propio bloque de constitucionalidad que sustenta al Estado Español, del que forma parte el Estatuto de Autonomía de Castilla y León.

En este sentido, la nueva Ley del Estado 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, reconoce la competencia de las Comunidades Autónomas en este ámbito. Así se refleja tanto en su exposición de motivos como en el articulado, a saber, en el artículo 1 párrafo primero, cuando prevé que su objeto es la regulación de la actividad de juego, en sus distintas modalidades, que se desarrolle con ámbito estatal, en su artículo 2.1 al incluir en el ámbito de aplicación de la propia Ley las actividades de juego que en él se relacionan cuando la actividad desarrollada tenga ámbito estatal, y en su artículo 2.2.b) que excluye del ámbito de la Ley las actividades de juego realizadas a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos cuyo ámbito no sea estatal.

III

El artículo 70.1.27.º del Estatuto de Autonomía de Castilla y León, en la redacción dada por la Ley Orgánica 14/2007, de 30 de noviembre, establece la competencia exclusiva de la Comunidad Autónoma sobre la materia de casinos, juegos y apuestas, exceptuando sólo las loterías y apuestas del Estado y los juegos autorizados por el Estado en el territorio nacional a entidades sin ánimo de lucro. La competencia autonómica estatutaria viene a incluir, por tanto, la competencia exclusiva para el desarrollo legislativo, reglamentario y la gestión de las empresas habilitadas para desarrollar los juegos y apuestas, de la autorización, forma y descripción de los juegos y apuestas que se pueden desarrollar, y de la autorización de los establecimientos en los que los mismos se efectúen, y así se ha contemplado en la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León y sus normas de desarrollo.

Dicha Ley 4/1998, de 24 de junio, parte del principio de libertad de mercado, o de la adjudicación en procesos públicos de concurrencia competitiva y planificación del juego, que ha concurrido en la adquisición a favor de unas determinadas personas de la condición de empresa de juego mediante el otorgamiento del correspondiente título habilitante, cualidad subjetiva que les ha permitido, primero, el desarrollo presencial de determinados juegos exclusivos y, ahora también, su explotación remota.

Así la Ley 4/1998, de 24 de junio, y para el ámbito de aplicación del Reglamento que con este Decreto se aprueba, contempla precisamente, y de forma expresa, en el párrafo segundo, del apartado 1, del artículo 4, en la redacción dada por la disposición final primera de la Ley 19/2010, de 22 de diciembre, de Medidas Financieras y de creación del ente público Agencia de Innovación y Financiación Empresarial de Castilla y León, que las asociaciones de empresas titulares de autorizaciones de juego presencial, o éstas individualmente, podrán desarrollar, de forma remota a través de medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia, determinadas actividades de juego y apuestas incluidas en el Catálogo de Juegos y Apuestas, con independencia de los juegos que amparen dichas autorizaciones, y previa obtención de los correspondientes «permisos», en los términos, condiciones y requisitos que se fijen reglamentariamente. De igual forma la Ley 4/1998, de 24 de junio, en el apartado 2, del citado artículo 4, en la redacción dada por la disposición final primera, establece directamente la planificación del número de permisos de juego remoto con posibilidad de existir, concretando los requisitos de representatividad por sector que habrán de tener las solicitudes que se presenten.

En el mismo ámbito del presente Reglamento, los artículos 38, 38.bis y 38.ter del Texto Refundido de las Disposiciones Legales de la Comunidad de Castilla y León en materia de Tributos cedidos por el Estado, aprobado por Decreto Legislativo 1/2008, de 25 de septiembre, en la redacción dada por el artículo 5 de la Ley 10/2009, de 17 de diciembre, de Medidas Financieras, ha establecido la base imponible, su determinación y el tipo tributario a satisfacer a la Administración Autonómica por parte de las empresas y agentes privados por el desarrollo de estos juegos de forma remota.

IV

Resulta, por ello, necesario proceder ahora a la regulación reglamentaria de los permisos para el desarrollo de los juegos por estos nuevos canales remotos, tanto de la oferta empresarial de juegos, que hasta fechas muy recientes solo han venido siendo explotados y comercializados de forma presencial, como de la nueva participación a distancia de los jugadores en ellos.

Se trata con estos permisos, pues, de posibilitar a las empresas que actualmente cuentan con autorización para explotar los juegos previstos en la Ley 4/1998, de 24 de junio, para que adapten la comercialización de sus productos a estos nuevos cambios, y ofrecer un abanico de formas de participación en donde el particular pueda seleccionar el que estime conveniente, en el mismo sentido que ya lo ha hecho parcialmente el Estado respecto al juego público explotado y comercializado por Loterías y Apuestas del Estado.

No se trata con estos permisos empresariales de ofertar nuevos juegos, sino de adaptarse a nuevas formas de comercialización de los tradicionales juegos mediante el empleo de

canales de comunicación a distancia que ofrecen la posibilidad de participar en ellos de forma remota.

Lógicamente, esta regulación reglamentaria ha de respetar también los aspectos básicos o exclusivos contenidos en la legislación sustantiva estatal, ya sea porque regula los canales de distribución remota o ya sea porque afecta a materias relacionadas con estas nuevas formas de desarrollo de los juegos.

V

Por otro lado, se modifica el Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba al Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, incluyendo específicamente el desarrollo de un tipo de juegos que en la actualidad están proliferando en los diversos canales de distribución de juego remoto, como es aquel que se desarrolla mediante concursos, sorteos y juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza, que expresamente no habían sido regulados hasta ahora, lo que podía conllevar ámbitos de inseguridad jurídica y falta de control, que se pretende corregir en aras a una mejor defensa de los derechos de los usuarios de dichos juegos.

VI

Por último, señalar que esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la Directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE de 20 de julio, así como en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que incorpora estas Directivas al ordenamiento jurídico español.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta del Consejero de la Presidencia, de acuerdo con el dictamen del Consejo Consultivo de Castilla y León, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 31 de octubre de 2012

DISPONE:

Artículo único.- Se aprueba el Reglamento regulador de los permisos de explotación y comercialización de los juegos de competencia autonómica que se desarrollen de forma remota en la Comunidad de Castilla y León, en los términos que se insertan a continuación.

Disposición final primera.- Modificación del Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León.

1. Se modifica el apartado 2, del artículo único, del Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, que pasa a tener la siguiente redacción:

«2. El Catálogo consta de nueve anexos correspondientes cada uno de ellos a los siguientes juegos y apuestas:

1.- El juego del bingo.

2.- Los juegos que se desarrollen mediante el empleo de máquinas de juego.

3.- Juego de boletos.

4.- Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

5.- Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

6.- El juego de las chapas.

7.- Los juegos exclusivos de casinos de juego.

8.- Las loterías.

9.- Concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y juegos complementarios.»

2. Se añade el Anexo 9.º al Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, con la siguiente redacción:

«ANEXO 9

Concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y juegos complementarios.

I. Denominación

Son aquellos juegos no incluidos en ninguno de los anexos anteriores, en los que, previa aportación de una cantidad cierta de dinero al objeto de obtener un premio en metálico, en especie, o un servicio, con ánimo lucrativo y, en su caso, obtener un entretenimiento y diversión, el jugador participa voluntariamente, bien de forma activa, aplicando conocimientos, tácticas o estrategias, o la destreza o habilidad demostrada, o bien de forma pasiva, confiando en la intervención del azar para su obtención.

II. Modalidades

Los juegos incluidos en este anexo podrán adoptar diferentes modalidades en función de la cualidad o circunstancia que prime en la intervención del jugador, tales como, el

conocimiento, táctica y/o estrategia, la habilidad o destreza demostrada, o el azar.

III. Elementos personales

1. El organizador es aquella persona física o jurídica que los explota y comercializa, siendo el único responsable ante la Administración de su normal desarrollo, y será el que determine las condiciones de participación y se asegurará de que para su desarrollo se cuente con los elementos materiales que sean precisos.

2. Conductor del juego, de existir, es aquella persona física que dirige el juego, explica cómo es su desarrollo, y se encarga de entretener al público que lo presencia, declarando, en el supuesto de resultar necesario, a quién ha correspondido el premio de entre todos los participantes que hayan intervenido.

3. Jugadores (participantes) son aquellas personas físicas que, estando entre el público que lo presencia o visualizando u oyendo la oferta de juego, se convierten, en un momento determinado y previo el pago de una cantidad determinada de dinero, en aspirante voluntario al premio.

IV. Elementos materiales

Los concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y juegos complementarios, se servirán de los dispositivos que resulten necesarios para garantizar la adecuada comprensión por los jugadores de las reglas que lo rigen y de las fases en que se encuentre a lo largo de su desarrollo.

Para ello, el organizador podrá valerse de paneles, pantallas, carteles, u otros medios similares, y del adecuado sistema de audición, que permitan el seguimiento durante su desarrollo tanto al jugador como, en su caso, al público presente.

Asimismo, cuando la naturaleza del concurso, sorteo o juego lo requiera, podrá servirse de papeletas, nominativas o no, que garanticen al portador la obtención del premio en caso de resultar agraciado.

V. Reglas del juego

En los concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza se determinarán en las correspondientes bases depositadas ante notario u órgano público competente en materia de juego.

Respecto a los juegos complementarios, las reglas se explicarán a través del dispositivo o terminal que se use para participar, así como, si se utilizase Internet, se explicarán en el sitio Web de forma permanente, fácil y gratuita, y si la participación del jugador fuera presencial será de aplicación lo dispuesto en el párrafo anterior.»

Disposición final segunda.- Desarrollo normativo.

Se faculta al titular de la Consejería competente en materia de juego para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo este Decreto y del Reglamento que en él se aprueba.

Disposición final tercera.- Entrada en vigor.

El presente Decreto, y el Reglamento que en él se aprueba, entrarán en vigor a los veinte días siguientes al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

Valladolid, 31 de octubre de 2012.
El Presidente de la Junta
de Castilla y León,

REGLAMENTO REGULADOR DE LOS PERMISOS DE EXPLOTACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DE LOS JUEGOS DE COMPETENCIA AUTONÓMICA QUE SE DESARROLLEN DE FORMA REMOTA EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

TÍTULO I
Objeto, ámbito de aplicación y juegos

Artículo 1. Objeto.

1. El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, al amparo de lo establecido en el apartado 1, del artículo 4, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, y de acuerdo con el apartado 2, del artículo 5, de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de los permisos para la explotación y comercialización de los juegos de competencia exclusiva autonómica que se desarrollen de forma remota en la Comunidad de Castilla y León, para garantizar la seguridad jurídica y evitar los fraudes de ley.

2. Estos permisos amparan el desarrollo de aquellos juegos que, tanto para la explotación y comercialización por una entidad mercantil, como para la participación del jugador, se sirvan de los sistemas previstos en el presente reglamento.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Solo se podrán obtener los permisos de explotación y comercialización de juegos desarrollados de forma remota cuando se cumplan los requisitos subjetivos, objetivos y territoriales expresados en los apartados siguientes de este artículo.

2. Los permisos de explotación y comercialización de juegos desarrollados de forma remota, se podrán conceder a las entidades que ostenten la condición de empresas de juego para explotarlos de forma presencial, por ser titulares de autorizaciones administrativas en Castilla y León, y por estar debidamente inscritas en el registro de juego correspondiente, de acuerdo con el apartado 1, del artículo 22, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y con sujeción a las diferentes disposiciones normativas sustantivas reguladoras de las correspondientes modalidades de juego.

3. Los permisos de explotación y comercialización que se concedan para desarrollar el juego de forma remota, habilitarán para servirse de los siguientes canales de distribución:

a) la red de Internet, desarrollándose el juego por la entidad titular de los permisos a través del correspondiente dominio o página Web.

b) otros sistemas interactivos, de comunicación a distancia u otros medios que puedan servir de soporte a los juegos remotos ofrecidos, tales como las emisiones de radiodifusión televisiva o sonora, o la telefonía fija o móvil, en las que el desarrollo del juego se realizará por la propia entidad titular de los permisos, sin perjuicio de la empresa que sea titular del canal de distribución.

4. Los permisos de explotación y comercialización que puedan concederse, habilitarán a la entidad titular de los permisos a desarrollar los juegos de forma remota en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León, entendiéndose que se produce tal circunstancia cuando concurran los siguientes requisitos:

a) Para juegos desarrollados a través de la red de Internet, y dada la propia naturaleza y definición de su ámbito de difusión espacial:

1.º Que la entidad titular de los permisos tenga, o bien su sede social en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, o bien, en caso contrario, designe un representante permanente en Castilla y León con capacidad para recibir notificaciones tanto física como electrónicamente, con llevanza de cuentas separadas de juego remoto perteneciente al permiso obtenido, verificadas por un auditor externo, y comunicación sistemática de las decisiones de sus órganos y aportación de la información sobre sus directivos o sus principales accionistas que le sea requerida.

2.º Que la entidad titular de los permisos tenga su domicilio fiscal en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

3.º Que los sistemas informáticos, telemáticos o interactivos de gestión para el desarrollo de los juegos de forma remota estén en un establecimiento ubicado en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

4.º Que el primer servidor del operador de servicios del canal de distribución utilizado de salida, o entrada, hacia los sistemas informáticos, telemáticos o interactivos de gestión para el desarrollo del juego de forma remota esté ubicado en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

5.º Que la cuenta bancaria que utilice la entidad titular de los permisos, para la realización de los cobros y pagos derivados del desarrollo de los juegos de forma remota, esté domiciliada en una entidad u oficina bancaria autorizada para operar en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

6.º Que las plataformas informáticas, telemáticas e interactivas de gestión para el desarrollo del juego de forma remota aseguren la identidad y nacionalidad del jugador y, específicamente, para el jugador nacional, que reside en el territorio de la Comunidad de Castilla y León mediante su domicilio fiscal, sin perjuicio de los convenios de colaboración que se puedan suscribir con otras Comunidades Autónomas para el desarrollo conjunto de juegos remotos, al amparo del apartado 2 del artículo 60 del Estatuto de Autonomía de Castilla y León.

b) Para juegos desarrollados a través de la red de telefonía fija o móvil, y las emisiones de radiodifusión televisiva y sonora, dada la propia naturaleza y definición del ámbito de difusión espacial de la señal, frecuencia o canal utilizado, además de los señalados anteriormente para juegos desarrollados a través de Internet, los siguientes:

1.º Que el primer repetidor de señal o antena del operador de servicios del canal de distribución utilizado, de salida o entrada hacia los sistemas informáticos, telemáticos o interactivos de gestión de juego remoto esté ubicado en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

2.º Que la empresa que sea titular del canal de distribución garantice, sin perjuicio de emisiones vía satélite, en virtud de su ámbito de cobertura de telefonía, o de emisión de radiodifusión televisiva o sonora, que, a los efectos de poder jugar, sus plataformas se extienden a receptores y emisores ubicados en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, sin perjuicio de los convenios de colaboración que se puedan suscribir con otras Comunidades Autónomas para el desarrollo conjunto de juegos remotos, al amparo del apartado 2, del artículo 60, del Estatuto de Autonomía de Castilla y León.

No se rompe la territorialidad por los desbordamientos naturales de la señal de las emisiones a otras Comunidades limítrofes, de acuerdo con el párrafo segundo del párrafo c), del apartado 3, del artículo 2, de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual.

Artículo 3. Juegos amparados por los permisos.

1. Los permisos de explotación y comercialización habilitarán a las entidades en cada subsector de casinos, bingos o máquinas, para el desarrollo de forma remota de las actividades de juego de competencia exclusiva de la Comunidad Autónoma que se encuentren incluidas en los Anexos 1, 2, 4, 6, 7 y 9 del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 44/2001, de 22 de febrero, con independencia de los juegos que tuvieran autorizados para explotar de forma presencial, y sin perjuicio de lo previsto en las disposiciones adicionales segunda y tercera de este reglamento.

2. El desarrollo y realización de estos juegos de forma remota podrá ser estable y permanente, o bien ocasional o periódica en el tiempo.

TÍTULO II
Entidades titulares de los permisos y régimen jurídico

Capítulo I

Entidades titulares

Artículo 4. Entidades titulares de los permisos.

Podrán obtener en cada momento los permisos de explotación y comercialización para el desarrollo de juegos de forma remota, de acuerdo con el párrafo tercero, del apartado 2, del artículo 4, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, las entidades que, cumpliendo los demás requisitos previstos en este reglamento, estén integradas por empresas con autorización de juego presencial en alguno de los subsectores de casinos, bingos o máquinas.

Se requerirá, en función del número de establecimientos en casinos y bingos o en virtud del numero de máquinas para el juego mediante máquinas, al menos, la petición del correspondiente subsector o subsectores empresariales en los porcentajes mínimos exigidos en el citado artículo de la Ley.

Artículo 5. Requisitos de las entidades titulares de los permisos.

1. Podrán ser titulares de los permisos para explotar y comercializar juegos de forma remota, en la Comunidad de Castilla y León, las entidades indicadas en el artículo anterior que cumplan con los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de sociedad anónima conforme a la legislación española, o forma societaria análoga del Espacio Económico Europeo, fehacientemente acreditada, y tener como único objeto social la organización, comercialización y explotación de juegos remotos en Castilla y León.

b) Tener la sede social y el domicilio fiscal en la Comunidad de Castilla y León. Cuando la entidad no disponga de sede social en la Comunidad de Castilla y León, deberá designar un representante permanente en Castilla y León con capacidad para recibir notificaciones tanto física como electrónicamente, con llevanza de cuentas separadas de juego remoto perteneciente al permiso obtenido, verificadas por un auditor externo, y comunicación sistemática de las decisiones de sus órganos y aportación de la información sobre sus directivos o sus principales accionistas que le sea requerida.

c) Los socios no podrán participar en más de una sociedad mercantil titular de los permisos.

d) El capital social mínimo, totalmente suscrito y desembolsado, sin que pueda disminuir su cuantía a partir del momento de su desembolso, atendiendo a los siguientes canales de distribución, habrá de ser:

1.º Sociedades constituidas para la explotación de juegos remotos que utilicen como canal de distribución la red de Internet, exclusivamente o junto con otros canales de distribución: 3.065.161 euros.

2.º Sociedades constituidas para la explotación de juegos remotos que vayan a utilizar, exclusivamente, otros canales de distribución diferentes de la red de Internet: 306.516 euros.

e) Las acciones representativas del capital social deberán ser nominativas y su transmisión a nuevos accionistas, y las variaciones de su capital social, requerirán previa comunicación a la Consejería competente en materia de juego, quien comprobará la concurrencia de los requisitos del nuevo socio, en su caso.

2. Sin perjuicio de lo previsto en el artículo anterior, las sociedades que pretendan desarrollar juegos de forma remota podrán solicitar los permisos de explotación y comercialización correspondientes, o gestionarlos con posterioridad, asociándose voluntariamente con las empresas que sean titulares de los canales de distribución informáticos, telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia que sirvan de soporte para la explotación del juego remoto, sin que la participación de estas empresas en el capital social pueda superar el 49 por cien del accionariado.

Capítulo II

Régimen de los permisos

Artículo 6. Permisos preceptivos.

Para el desarrollo de juegos de forma remota en la Comunidad de Castilla y León será necesaria la previa obtención de los correspondientes permisos de explotación y de comercialización a que se refieren los artículos siguientes, en los términos y a través de los procedimientos establecidos en ellos.

Artículo 7. Solicitud del permiso de explotación para el desarrollo de los juegos de forma remota.

1. Las entidades previstas en el artículo 4 de este reglamento interesadas en la obtención de un permiso de explotación de juegos a desarrollar de forma remota, deberán presentar la correspondiente solicitud a la Consejería competente en materia de juego. La solicitud podrá presentarse en el registro de la Consejería competente en materia de juego o cursarse al referido registro a través de cualquiera de los medios previstos en el apartado 4, del artículo 38, de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Dicha solicitud deberá reflejar los siguientes extremos:

a) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número de documento nacional de identidad o documento equivalente de otro país, del firmante o firmantes de la solicitud, y la calidad con que actúa en nombre de la sociedad interesada ya constituida o representación que ostenta de las empresas interesadas si está en proyecto de constitución.

b) Denominación, duración y domicilio de la sociedad o proyecto de sociedad solicitante.

c) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número de documento nacional de identidad o documento equivalente de otro país, de los representantes de las empresas de juego con autorización administrativa que hayan constituido la sociedad o vayan a constituirla y, en su caso, de los titulares de las empresas de los canales de distribución.

d) Identificación de los canales de distribución que vayan a ser utilizados para la comercialización de los juegos a desarrollar de forma remota.

2. La solicitud irá acompañada de la siguiente documentación:

a) Copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad anónima ya constituida y de sus estatutos, o del proyecto de constitución y de sus estatutos, con el compromiso de los promotores de suscribir una y otros redactado en escritura pública, en caso de resultar beneficiaria del permiso.

b) Memoria explicativa de los aspectos organizativos de la sociedad constituida, o en proyecto, y de los recursos personales y materiales con que cuente.

c) Memoria descriptiva del sistema técnico de organización y comercialización de los juegos que pretenden explotar de forma remota. En dicha memoria deberá hacerse mención particular a los sistemas, procedimientos o medios informáticos, telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia relativos a la organización, gestión, explotación, difusión y control de la actividad, incluyendo la especificación, además, de la operativa de cada juego y, en su caso, el dominio o reserva de dominio u otros elementos de identificación y acceso.

d) Para juegos desarrollados a través de la red de Internet, memoria descriptiva del sistema que se propone para asegurar la identidad y nacionalidad del jugador y, específicamente, para el jugador nacional, su residencia, de tal forma que se garantice que reside en el territorio de la Comunidad de Castilla y León mediante su domicilio fiscal. De forma complementaria, y para mayor seguridad, se acompañara memoria descriptiva del sistema que se propone para determinar la localización del jugador,

concretando que el jugador no reside en el territorio de otra Comunidad Autónoma del Estado Español.

Para juegos desarrollados a través de la red de telefonía y las emisiones de radiodifusión televisiva y sonora, memoria descriptiva del sistema que se propone para asegurar que, a los efectos de poder jugar, sus plataformas se extienden a receptores y emisores ubicados en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

e) Propuesta de normas de organización y funcionamiento de los juegos, delimitando los que vayan a ser desarrollados de forma permanente de aquellos juegos ocasionales o periódicos.

Dichas normas deberán contener, de forma clara y completa, y con sujeción a lo dispuesto en las disposiciones administrativas reguladoras de los correspondientes juegos, límites cuantitativos, reparto y abono de premios y caducidad del derecho al cobro de premios. Además, deberán sujetarse, en todo caso, a la legislación en materia de protección de los consumidores y usuarios y de condiciones generales de la contratación.

f) Memoria descriptiva de la ubicación del inmueble donde vaya a ser instalado el sistema técnico de organización y comercialización de los juegos que pretenden explotar de forma remota.

g) En su caso, copia del pre-contrato o contrato, suscrito con la empresa titular del canal de distribución.

h) Certificado de la empresa titular del canal de distribución, ya sea del operador de la red de servicios o el proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que vaya a ser utilizado, que garantice que el primer servidor de salida y entrada, o repetidor de señal o antena, hacia el sistema técnico de gestión de los juegos de forma remota, está ubicado en el territorio de Castilla y León, así como, en su caso, copia de los presupuestos pro-forma de los pre-contratos formalizados con él, que puedan resultar necesarios para la comercialización de los juegos.

i) Certificado de la entidad u oficina bancaria que se vaya a utilizar para los cobros y pagos empresariales de que está autorizada para operar en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

j) Justificante de la constitución de garantía provisional, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo siguiente.

Artículo 8. Garantía provisional.

1. La sociedad, o proyecto de sociedad, interesada en la obtención de un permiso de explotación de juegos a desarrollar de forma remota deberá constituir una garantía provisional a favor de la Consejería competente en materia de juego de la Administración Autonómica, que asegure la viabilidad de la proposición presentada, en cualquiera de las modalidades de prestación previstas en el artículo 3 del Decreto 7/2003, de 16 de enero, por el que se regula la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León, a disposición del órgano directivo central competente en materia de juego.

2. Esta garantía se presentará en la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León ubicada en la Tesorería General de la Junta de Castilla y León o ante cualquiera de las Secciones de Tesorería de los Servicios Territoriales competentes en materia de Hacienda existentes en cada Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León.

3. La cuantía de esta garantía provisional, en virtud de los canales de distribución que vayan a ser utilizados para la comercialización de los juegos a desarrollar de forma remota indicados en la solicitud, será la siguiente:

a) Cuando se haga constar la utilización de la red de Internet, exclusivamente o junto con otros canales de distribución que puedan servir de soporte a los juegos remotos ofrecidos: 306.516 euros.

b) Cuando se haga constar la utilización sólo de otros sistemas interactivos, de comunicación a distancia u otros medios que puedan servir de soporte a los juegos remotos ofrecidos: 30.651 euros.

Artículo 9. Tramitación y resolución del permiso de explotación.

1. Recibida la solicitud del permiso de explotación se comprobará la corrección de toda la documentación presentada y, en su caso, se concederá plazo para su subsanación, y se analizará el cumplimiento de los requisitos previstos en este reglamento, especialmente de la suficiencia de los medios propuestos a los requerimientos tecnológicos e informáticos.

2. La resolución que otorgue el permiso de explotación se realizará por orden de la Consejería competente en materia de juego, en un plazo no superior a seis meses, entendiéndose estimada la solicitud si en dicho plazo no recae

resolución expresa, y tendrá, al menos, el siguiente contenido:

a) Titularidad y fecha del permiso.

b) Denominación, domicilio social y, en su caso, marca, de la sociedad en proyecto.

c) Relación de socios o, en su caso, promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital social.

d) En su caso, identificación de la empresa tecnológica o proveedor del medio de telecomunicaciones que vaya a servir de soporte para la explotación del juego remoto.

e) En su caso, obligación de proceder a la constitución de la sociedad anónima, previamente a la presentación de la solicitud del permiso de comercialización de los juegos de forma remota.

f) Juegos que vayan a explotarse, y el carácter permanente u ocasional de su desarrollo.

g) Canales de distribución que vayan a ser utilizados.

h) Día en que finalice el plazo para solicitar el correspondiente permiso de comercialización.

i) Obligación de constituir la garantía y, en su caso, el seguro correspondiente, a que se refiere el artículo siguiente, previamente a la presentación de la solicitud del permiso de comercialización de los juegos de forma remota.

j) Intransmisibilidad del permiso de explotación.

3. La orden será objeto de notificación individual, sin perjuicio de la publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León» de un extracto de aquélla para general conocimiento.

4. Cuando el interesado entienda estimada su solicitud por silencio administrativo, podrá solicitar a la Consejería competente en materia de juego certificado acreditativo del silencio positivo comprensivo de los extremos recogidos en las letras a), d), f), h), e i) del apartado 2 de este artículo, que se notificará y publicará de igual forma a la prevista para la orden de resolución en el apartado anterior.

5. El permiso de explotación se extinguirá cuando se obtenga el permiso de comercialización.

Artículo 10. Garantía definitiva.

1. Las sociedades que hayan obtenido el permiso de explotación deberán constituir, a favor de la Consejería competente en materia de juego de la Administración Autonómica, una garantía definitiva en forma de aval bancario correspondiente al importe de la cuantía que se detalla a continuación, salvo en el supuesto de que acredite disponer del seguro previsto en el artículo siguiente, en cuyo caso el aval bancario será, al menos, del 50 por cien del importe total de la cuantía que deba constituirse.

2. Con independencia del volumen de juego que tenga la sociedad, el importe de la garantía definitiva habrá de ser, como mínimo, por canales de distribución, el siguiente:

a) Sociedad con permiso para la explotación de juegos que utilice como canal de distribución la red de Internet, exclusivamente o junto con otros canales de distribución: 928.101 euros.

b) En el supuesto de que la sociedad vaya a utilizar, exclusivamente, otros canales de distribución diferentes a la red de Internet: 464.050 euros.

Si el volumen de juego, entendiendo por tal el importe resultante de calcular el triple de la cuantía de premios que la empresa haya dado durante el mes anterior, sumado, en el caso de existir, al importe resultante de calcular el doble de las cantidades que hayan tenido los jugadores dispuestas para jugar en la bolsa de juego remoto durante el mes anterior, supera las cuantías de la garantía expuesta en el párrafo anterior, ésta habrá de incrementarse hasta dicho importe resultante.

3. Esta garantía se depositará en la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León ubicada en la Tesorería General de la Junta de Castilla y León o en cualquiera de las Secciones de Tesorería de los Servicios Territoriales competentes en materia de Hacienda existentes en cada Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León.

4. La garantía definitiva quedará afecta a las responsabilidades administrativas y tributarias que deban ser abonadas como consecuencia de la explotación de los juegos de forma remota, tanto para el pago de las sanciones pecuniarias impuestas por los órganos de la Administración de la Comunidad de Castilla y León por comisión de infracciones cuya cuantía no hubiera sido satisfecha, como para el pago de los correspondientes tributos.

De igual forma, la garantía definitiva quedará afecta al pago de los premios, así como, de existir, a la devolución de las cantidades que tengan los jugadores dispuestas para jugar.

La garantía definitiva se mantendrá hasta que la Administración acuerde su devolución, de conformidad con lo previsto en el apartado 6 de este artículo.

5. En virtud de los cálculos mensuales a realizar, la garantía definitiva podrá incrementarse o reducirse mensualmente, siempre sin ser inferior a su cuantía mínima.

Si hubiese de ser actualizada para incrementarse, la empresa habrá de efectuarlo en la cuantía obligatoria en los primeros quince días hábiles del mes siguiente. De igual forma, si en virtud de los oportunos procedimientos administrativos con motivo de la ejecución de la garantía, se produjese una disminución de su cuantía, la empresa habrá de reponerla en la cuantía obligatoria en el plazo máximo de quince días hábiles siguientes a contar desde la fecha de la detracción.

La falta de actualización o reposición de la garantía conllevará la inmediata suspensión del permiso de comercialización, debiendo cesar la sociedad titular en la comercialización de los juegos que desarrolle de forma remota. Transcurrido un mes sin que la actualización o reposición de la garantía se lleve a debido efecto, se incoará el expediente de revocación del correspondiente permiso de comercialización.

Si hubiese de ser actualizada para reducirse la empresa titular del permiso de comercialización podrá proceder a sustituir la garantía que tuviera depositada por una nueva por el importe resultante en virtud del cálculo mensual efectuado y solicitar al órgano directivo central competente en materia de juego la sustitución de la garantía anteriormente depositada, quien acordará la sustitución si resultara procedente.

6. Únicamente se procederá a la devolución de la garantía cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución, haya transcurrido un año desde el cese de la actividad, y siempre que no hubiera responsabilidades pendientes o, si las hubiere, sean satisfechas.

Para la devolución de la garantía constituida, cuando resulte procedente, y a solicitud de la sociedad dirigida al órgano directivo central competente en materia de juego, deberán requerirse los informes necesarios de los órganos administrativos competentes sobre la inexistencia de responsabilidades pendientes, y procederse a la publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Castilla y León» del anuncio de solicitud de devolución para que, en el plazo máximo de un mes, los posibles interesados puedan ejercer los derechos que afecten a la garantía definitiva. Transcurrido el plazo anterior y evacuados los informes mencionados, se dictará resolución por el órgano directivo central competente en materia de juego ordenando su devolución, o su incautación total o parcial, según proceda.

Artículo 11. Seguro de caución.

1. La sociedad que vaya a hacer uso de la previsión contenida en el apartado 1, del artículo anterior, y quiera constituir aval bancario por un importe inferior al 100 por cien del total de la cuantía que corresponda, deberá disponer de una póliza de seguro por un importe de, al menos, la cuantía que reste para completar el porcentaje no cubierto del total de la garantía que deba constituir, afecta expresamente a cubrir las responsabilidades administrativas y tributarias, así como el pago de los premios y, en su caso, la devolución de las cantidades que tengan los jugadores dispuestas para jugar, derivados de la comercialización de los juegos remotos, una vez agotada la garantía a que se refiere el artículo anterior.

2. El seguro de caución estará sujeto a las mismas limitaciones temporales que la garantía a la que suple previstas en el apartado 6 del artículo anterior.

Artículo 12. Solicitud del permiso de comercialización de los juegos remotos.

1. Dentro del plazo establecido en el permiso de explotación y tres meses antes, como mínimo, de la fecha prevista para el inicio de la comercialización de los juegos, el titular del permiso deberá solicitar a la Consejería competente en materia de juego el permiso para la comercialización de los juegos de forma remota. La solicitud podrá presentarse en el registro de la Consejería competente en materia de juego o cursarse al referido registro a través de cualquiera de los medios previstos en el apartado 4, del artículo 38, de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

2. La solicitud irá acompañada de la siguiente documentación:

a) Copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad anónima y de sus estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

b) Justificante de haber constituido el aval bancario y, en su caso, la póliza de seguros previstos en este reglamento.

c) Justificante del alta del Impuesto sobre Actividades Económicas en el epígrafe apropiado, o autorización para que el órgano directivo central competente en materia de juego pueda solicitar información para la constatación fehaciente del citado dato.

d) Certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria y de la Tesorería Territorial de la Seguridad Social de estar la sociedad al corriente de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, junto con la acreditación de estar al corriente de las obligaciones tributarias con la Comunidad de Castilla y León, o autorización para que el órgano directivo central competente en materia de juego pueda solicitar información para la constatación fehaciente de los citados datos.

A estos efectos, se considerarán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiera acordado suspensión como consecuencia de impugnación, extremos que deberán acreditarse mediante la presentación de copia de la resolución en la que se concedan los aplazamientos o fraccionamientos o se acuerde la suspensión.

e) Documento acreditativo de la ubicación y disponibilidad del inmueble donde se instale el sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia y, en su caso, su réplica.

f) Certificado emitido por la empresa titular del canal de distribución, ya sea operador de la red de telecomunicaciones o proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que se utilice, que garantice la ubicación y disponibilidad del correspondiente servidor, repetidor o antena de salida y entrada al citado sistema, así como, en su caso, copia de los contratos formalizados con él.

g) Certificado de realización de inspección técnica emitido por entidad autorizada por la Consejería competente en materia de juego, acreditativo del adecuado funcionamiento del sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia y, en su caso, su réplica, incluyendo específicamente:

1.º la garantía de la integridad y correcto funcionamiento de los equipos y plataformas informáticas, telemáticas e interactivas o de comunicación a distancia, y procedimientos de gestión instalados y utilizados para la comercialización de juegos remotos.

2.º la transparencia y objetividad del juego.

3.º el cumplimiento de los requisitos normativos en el desarrollo de cada juego.

4.º el cumplimiento de las medidas de seguridad que resulten exigibles sobre el sistema y las comunicaciones.

5.º los elementos de identificación y acceso de los usuarios.

6.º la corrección de la pasarela de pagos y cobros.

7.º y la implantación y correcto funcionamiento de los equipos y plataformas que garanticen, para juegos desarrollados a través de la red de Internet, la identidad y nacionalidad de los jugadores, y específicamente que los jugadores nacionales residen en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, así como del sistema complementario de localización de los jugadores, y para juegos desarrollados a través de telefonía fija o móvil o emisiones de radiodifusión televisiva y sonora, que los receptores y emisores están ubicados en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

h) Memoria descriptiva de las plataformas informáticas, telemáticas e interactivas o, en su caso, de comunicación a distancia, que se han instalado para la organización y comercialización de los juegos que se pretenden desarrollar de forma remota. En dicha memoria deberá hacerse mención particular a los equipos informáticos y tecnológicos, compuesto de hardware y software, y procedimientos de gestión relativos a la organización, explotación, difusión, seguridad y control de la actividad de juego.

i) Memoria descriptiva de la organización y desarrollo de los juegos, operativa de cada uno de ellos, de las condiciones fundamentales para participar, así como, de la información que se dará a los usuarios y forma de visualización o exteriorización que tendrá dicha información, delimitando los que vayan a ser desarrollados de forma permanente de aquellos juegos ocasionales o periódicos.

j) Certificado de la entidad u oficina bancaria que se utilice para los cobros y pagos del desarrollo del juego remoto, de que está autorizada para operar en el territorio de Castilla y León, que indique el número único y restringido de la cuenta bancaria de la sociedad que se utilizará para todas las transacciones del juego remoto por cada canal de distribución, y que se compromete a remitir al órgano directivo central competente en

materia de juego informes financieros mensuales de dicha cuenta en la forma que éste especifique.

k) En su caso, nombre de dominio y dirección de Internet (bajo dominio «.es») que se vaya a utilizar, ya sea único o por juego diferenciado, debidamente comunicado al Registro Mercantil.

3. Si la solicitud del permiso de comercialización no pudiera presentarse dentro del plazo establecido en el permiso de explotación, la sociedad titular deberá solicitar a la Consejería competente en materia de juego la oportuna prórroga o prórrogas, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. La Consejería, previa solicitud de los informes que resulten pertinentes, resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la prórroga, o concediendo ésta por un plazo inferior al solicitado. No obstante, la prorroga será concedida siempre y cuando el retraso no sea imputable al solicitante del permiso.

4. El incumplimiento de los plazos previstos para presentar la solicitud de comercialización o, eventualmente, del otorgado por la prórroga o prórrogas concedidas, determinará la declaración de caducidad del permiso de explotación otorgado y la incautación de la garantía provisional depositada al amparo de lo dispuesto en el artículo 8 del presente reglamento, salvo causas de fuerza mayor debidamente acreditadas.

Artículo 13. Tramitación y resolución del permiso de comercialización.

1. Recibida la solicitud del permiso de comercialización se comprobará la corrección de toda la documentación presentada y, en su caso, se concederá plazo para su subsanación, y se podrá ordenar la práctica de cuantas inspecciones y comprobaciones se consideren oportunas para comprobar el cumplimiento de los requisitos normativos establecidos en este reglamento, así como, la corrección del sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia que vayan a ser utilizados, para lo cual la Consejería competente en materia de juego podrá dirigirse a cuantos órganos administrativos resulten necesarios y requerir al interesado la aportación complementaria de nuevos informes.

2. La resolución que otorgue el permiso de comercialización se realizará por orden de la Consejería competente en materia de juego, en un plazo no superior a seis meses, entendiéndose estimada la solicitud si en dicho plazo no recae resolución expresa, y tendrá, al menos, el siguiente contenido:

a) Titularidad y fecha del permiso.

b) Denominación, domicilio social y fiscal y, en su caso, marca de la sociedad

c) Relación de los socios, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital social.

d) Juegos que vayan a comercializarse, y su carácter permanente u ocasional.

e) Canales de distribución que vayan a servir de soporte para su comercialización.

f) Vigencia del permiso.

g) Sujeción de la eficacia del permiso a la condición resolutoria de cumplimiento y mantenimiento de los requisitos técnicos del sistema.

h) Nombre, o nombres, de dominio y dirección de la página Web que queda autorizada, ya sea único o por juego diferenciado.

i) En su caso, validación de las condiciones fundamentales de precio, premio y duración de la partida para participar en los juegos a desarrollar.

j) Acuerdo de devolución de la garantía provisional prevista en el artículo 8 de este Decreto.

k) Intransmisibilidad del permiso de comercialización.

3. La orden será objeto de notificación individual, sin perjuicio de la publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León» de un extracto de aquella para general conocimiento.

4. Cuando el interesado entienda estimada su solicitud por silencio administrativo, podrá solicitar a la Consejería competente en materia de juego certificado acreditativo del silencio positivo comprensivo de los extremos recogidos en las letras a), d), e), h), e i) del apartado 2 de este artículo, que se notificará y publicará de igual forma a la prevista para la orden de resolución en el apartado anterior.

Artículo 14. Vigencia y renovación del permiso de comercialización.

1. El permiso de comercialización se concederá por un período de diez años, y se podrá renovar por un período de idéntica duración, sin perjuicio de su posible revocación por las causas establecidas en el artículo 17 de este reglamento.

2. La renovación del permiso habrá de solicitarse por la entidad titular dentro del último año de su vigencia y, al menos, con una antelación de nueve meses a la finalización de su período de validez. La renovación exigirá el cumplimiento de los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de su solicitud.

La solicitud de renovación deberá ir acompañada de los documentos que la sociedad titular del permiso debe aportar para el mantenimiento de su vigencia, señalados en el artículo siguiente y, además, de los certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria y de la Tesorería Territorial de la Seguridad Social de estar la sociedad al corriente de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, junto con la acreditación de estar al corriente de las obligaciones tributarias con la Comunidad de Castilla y León, o autorización para que el órgano directivo central competente en materia de juego pueda solicitar información para la constatación fehaciente de los citados datos.

A estos efectos, se considerarán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiera acordado suspensión como consecuencia de impugnación, extremos que deberán acreditarse mediante la presentación de copia de la resolución en la que se concedan los aplazamientos o fraccionamientos o se acuerde la suspensión.

3. El órgano directivo central competente en materia de juego podrá ordenar la práctica de cuantas inspecciones y comprobaciones considere oportunas para comprobar el cumplimiento de los requisitos normativos establecidos en este reglamento, así como, la corrección del sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia que estén siendo utilizados, para lo cual el órgano directivo central podrá dirigirse a cuantos órganos administrativos resulten necesarios y requerir al interesado la aportación complementaria de nuevos informes.

4. De no solicitarse la renovación en el plazo establecido, la Consejería competente en materia de juego dictará resolución declarando extinguido el permiso de comercialización, ordenándose la devolución de la garantía definitiva en la forma prevista en el artículo 10 de este reglamento.

Artículo 15. Información para el mantenimiento de la vigencia del permiso de comercialización.

1. La entidad titular del permiso de comercialización, a su cargo, habrá de remitir al órgano directivo central competente en materia de juego, cada dos años, durante el primer trimestre, la siguiente documentación:

a) Certificado emitido por la empresa titular del canal de distribución, ya sea operador de la red de telecomunicaciones o proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que se utilice, que garantice la ubicación y disponibilidad del correspondiente servidor, repetidor o antena de salida y entrada al sistema, así como, en su caso, copia de los contratos formalizados con él.

b) Certificado de realización de inspección técnica emitido por entidad autorizada por la Consejería competente en materia de juego, acreditativo del adecuado funcionamiento del sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia y, en su caso, su réplica, incluyendo específicamente los datos previstos en el párrafo g), del apartado 2, del artículo 12 de este reglamento. La entidad certificadora será distinta de aquella que hubiera emitido el certificado de realización de inspección técnica que acompañó la solicitud del permiso de comercialización correspondiente.

c) Copia de los balances auditados de cada ejercicio fiscal u otro período por el que la entidad titular cierre sus cuentas.

2. Vista la documentación presentada, el órgano directivo central competente en materia de juego podrá requerir al interesado la aportación complementaria de nuevos informes o cualquier otro documento que guarde relación con su actividad.

Artículo 16. Modificaciones del permiso de comercialización.

1. El órgano directivo central competente en materia de juego, previa solicitud, resolverá las modificaciones del permiso de comercialización que supongan variaciones relativas a:

a) La ubicación del inmueble donde se instale el sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia o, en su caso, su réplica.

b) La ubicación y disponibilidad del correspondiente servidor, repetidor o antena de salida o entrada al sistema, así como, de los contratos formalizados con la empresa titular del canal de distribución.

c) Las plataformas informáticas, telemáticas e interactivas o, en su caso, de comunicación a distancia.

d) Reglas de organización y desarrollo de los juegos que vayan a desarrollarse.

e) Nombre, o nombres, de dominio y dirección de la página Web que tenga autorizada, debidamente comunicado al Registro Mercantil.

f) Cuantía de los precios, premios y duración de la partida que cada juego conlleva.

g) La cuenta bancaria restringida para pagos y cobros.

h) Conformación de las garantías definitivas.

i) La escritura de constitución o de los estatutos de la sociedad que afecten al régimen jurídico de las acciones y a la estructura y facultades de los órganos de administración.

2. Las modificaciones señaladas en el apartado anterior se entenderán estimadas por silencio administrativo transcurridos tres meses desde su solicitud sin haberse dictado la correspondiente resolución.

3. Requerirán comunicación previa al órgano directivo central competente en materia de juego la transmisión de acciones a personas físicas y jurídicas que cumplan los requisitos exigidos para ser titulares de los premisos regulados en este reglamento, así como, las restantes modificaciones no previstas expresamente entre las recogidas en el apartado 1 de este artículo.

Artículo 17. Extinción del permiso de comercialización.

El permiso se extinguirá en los siguientes supuestos:

a) Por el transcurso de su período de vigencia sin que se solicite y conceda su renovación.

b) Por renuncia expresa del interesado, manifestada por escrito.

c) Por revocación, en los casos siguientes:

1.º Por pérdida de todas o algunas de las condiciones que determinaron su otorgamiento y, especialmente, el no cumplimiento y mantenimiento de los requisitos técnicos del sistema.

2.º Por disolución de la sociedad titular del permiso de comercialización, por cese definitivo de la actividad objeto de permiso o la falta de su ejercicio ininterrumpido durante, al menos, seis meses.

3.º Por haber incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos contenidos en el permiso de comercialización o de modificación del mismo.

4.º Por sanción firme en virtud de infracción administrativa muy grave en materia de juego previstas en el artículo 46 de este reglamento.

5.º Por incumplimiento de las obligaciones tributarias en materia de juego.

6.º Por falta de actualización o reposición del aval bancario, o no mantenimiento de la vigencia de la póliza de seguro, o cuando su cobertura sea inferior al importe mínimo exigido.

7.º Por anomalías en el sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia, o en sus programas, que den como resultado inexactitudes o falsedades en los datos relativos a los juegos, cantidades jugadas, premios otorgados o devoluciones de cantidades jugadas anuladas. En todo caso, estas anomalías y los resultados derivados de ellas habrán sido ajenos a la previsión y voluntad del titular del permiso y deberá haber sido puestos de manifiesto la rápida subsanación de los mismos.

8.º Por incumplimiento de la obligación de facilitar la información bianual para el mantenimiento de la vigencia del permiso de comercialización.
Artículo 18. Procedimiento para la revocación del permiso de comercialización.

1. La revocación se tramitará conforme a la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, y se acordará, en todo caso, previa audiencia a la sociedad interesada.

2. De igual forma, en el acto administrativo de inicio del expediente de revocación, se podrá acordar como medida cautelar el inmediato cese en el desarrollo de los juegos de forma remota que no respeten las condiciones del permiso de comercialización, concediendo un plazo específico de audiencia al titular del permiso de 48 horas, en el que podrá efectuar las correcciones oportunas y solicitar, dentro de ese mismo plazo, el levantamiento del cese acordado.

3. La revocación por sanción firme en vía administrativa en virtud de infracción muy grave en materia de juego, se aplicará directamente como consecuencia de la propia resolución sancionadora.

Artículo 19. Efectividad del permiso de comercialización.

1. Cuando la sociedad titular del permiso haya previsto la realización de juegos estables y permanentes en el tiempo, podrá practicarlos de manera efectiva a partir de la fecha indicada en el correspondiente permiso de comercialización, sin más requerimientos administrativos.

2. Cuando dicha sociedad haya previsto la realización de juegos ocasionales o periódicos en el tiempo, podrá practicarlos de manera efectiva a partir de la fecha indicada en el correspondiente permiso de comercialización, siempre y cuando, con una antelación de un mes al inicio de la realización de cada uno de ellos, presente una comunicación específica ante el órgano directivo central competente en materia de juego, en la que se hagan constar los siguientes extremos:

a) Canal de distribución y su titular, especificando el operador de la red de servicios o el proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que vaya a ser utilizado en ese juego.

b) Período temporal en el que se va a desarrollar el juego.

c) Horario del desarrollo de los mismos.

d) En su caso, número o números de teléfono de tarificación adicional a utilizar.

e) Descripción de la mecánica y reglas del juego que se pretende realizar.

3. A la comunicación, se acompañará la siguiente documentación:

a) Certificado del proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que vaya a ser utilizado, que garantice que el primer repetidor de señal o antena, hacia el sistema informático o tecnológico de gestión de los juegos de forma remota, está ubicado en el territorio de Castilla y León, así como, en su caso, copia de los presupuestos y contratos formalizados con él, que puedan resultar necesarios para la comercialización de los juegos.

b) Certificado del proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que vaya a ser utilizado, que garantice, para juegos desarrollados a través de la red de Internet, la identidad y nacionalidad de los jugadores, y específicamente que los jugadores nacionales residen en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, así como del sistema complementario de localización de los jugadores, y para juegos desarrollados a través de telefonía fija o móvil o emisiones de radiodifusión televisiva y sonora, que los receptores y emisores están ubicados en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

4. Efectuada la presentación de la comunicación y de la documentación, el órgano directivo central competente en materia de juego acusará oficialmente recibo de la misma.

No obstante, de apreciarse algún elemento que deba ser objeto de modificación para cumplir con la normativa en vigor, el órgano directivo central competente en materia de juego requerirá su corrección o perfeccionamiento, concediendo al efecto diez días a la sociedad que cuenta con el permiso de comercialización para su subsanación que, una vez cumplido, conllevará el envío oficial del acuse de recibo, o en caso contrario, de no cumplirse en dicho plazo, impedirá la realización efectiva de la campaña temporal de juego remoto comunicada.

TÍTULO III

El sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia

Artículo 20. Requisitos técnicos del sistema.

1. El sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia que se instale para obtener el permiso de comercialización de los juegos que se pretendan explotar de forma remota, habrá de contar con un Sistema de Gestión de Seguridad de la Información (SGSI), certificado conforme al estándar UNE-ISO/IEC 27001, de acuerdo con los requisitos expresados en el Anexo de este reglamento, y sin perjuicio de lo previsto en su disposición adicional cuarta.

2. Además, dicho sistema habrá de cumplir los siguientes requerimientos técnicos:
a) Estar necesariamente redundados, para actuar ante cualquier eventual mal funcionamiento del sistema principal.

b) Disponer de mecanismos de trazabilidad sobre el registro de las operaciones de juego realizadas, garantizando su integridad y su asociación temporal a fuentes de tiempo fiables.

c) Garantizar la identidad de las personas intervinientes, y la confidencialidad y seguridad respecto de los datos de carácter personal recabados, y contar con mecanismos que aseguren la integridad en las comunicaciones con el jugador.

d) Permitir la determinación y subsanación inmediata de sus vulnerabilidades.

e) Contar con sistemas de alimentación de respaldo que garanticen la continuidad de funcionamiento de los equipos y plataformas, ante cualquier avería en el suministro eléctrico.

f) Tener las dependencias bajo el control y vigilancia de la sociedad titular y, específicamente, contar con dispositivos físicos que garanticen el control de acceso a los componentes de los equipos y plataformas solo a personal autorizado.

g) Implantar un sistema de seguimiento y control informático del juego remoto para el órgano directivo central competente en materia de juego, incluyendo líneas, con los requerimientos técnicos y ubicación en las dependencias que éste determine.

Artículo 21. Datos de tráfico.

1. La empresa titular del permiso de comercialización de juegos remotos, a través del titular del canal de distribución correspondiente, habrá de dejar constancia de los datos de la comunicación efectuada para el desarrollo del juego.

2. Para el desarrollo de los juegos remotos a través de la red de Internet, en cada comunicación mediante acceso Web, se dejará constancia de los datos del destino en la empresa y de su origen en el jugador que haya recibido el servidor Web de la empresa titular del permiso, sin posibilidad de derivación o transferencia.

Complementariamente, la plataforma informática, telemática e interactiva de gestión para el desarrollo del juego de forma remota tendrá, en virtud de los datos de la comunicación, un sistema para determinar la localización del jugador.

3. Para el desarrollo de los juegos remotos a través de la red de radiodifusión televisiva o sonora con participación mediante servicios telefónicos, o a través directamente de la red de telefonía fija, móvil o sobre Internet, en cada comunicación se dejará constancia de los siguientes datos:

a) Comunes al destino en la empresa y al origen en el jugador, del tipo de la comunicación:

1.º Con respecto a la telefonía fija y móvil:
Transmisión de voz o mensajería.

2.º Con respecto a la telefonía sobre Internet:
Servicio IP extremo a extremo, o híbrido con analógico.

b) Referentes al destino de la comunicación en la empresa:

1.º Con respecto a la telefonía de red fija:
- número de teléfono de destino marcado, sin posibilidad de desvío o transferencia de llamada.

2.º Con respecto a la telefonía sobre Internet:
- identificación de usuario o el número de teléfono del destinatario de la llamada.

c) Referentes al origen de la comunicación en el jugador:

1.° Con respecto a la telefonía de red fija y a la telefonía móvil:
- Número de teléfono de llamada.
- Localización del equipo.

2.° Con respecto a la telefonía sobre Internet:
- La identificación de usuario o el número de teléfono asignados del origen de la llamada.
- Localización del equipo.

TÍTULO IV

Seguridad de los jugadores

Artículo 22. Protección de los jugadores.

1. La entidad que sea titular del permiso de comercialización no permitirá a ninguna persona participar como jugador sin que previamente se haya registrado e identificado como tal para garantizar su protección.

Cuando el canal de distribución del juego remoto sea la emisión de radiodifusión televisiva o sonora con participación mediante servicios telefónicos, o bien el canal sea directamente la red de telefonía fija, móvil o sobre Internet, se entenderá que el número de teléfono puede ser, por sí mismo, un dato personal de carácter localizador, de registro e identificativo, de acuerdo con la definición de persona identificable que efectúa el párrafo a), del artículo 3, de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, sin perjuicio de la obligación de que se le esté suministrando al jugador las informaciones que sean preceptivas durante el desarrollo de la publicidad del juego.

2. En todo caso, se prohíbe la participación en los juegos remotos a los menores de edad y a las personas que se encuentren incluidas en el registro de personas que tienen prohibido el juego en Castilla y León.

3. En el supuesto de juegos comercializados a través de la red de Internet, el titular del permiso de comercialización deberá ofrecer:

a) Un enlace directo a la página Web que gestiona el registro de personas que tienen prohibido el juego en Castilla y León, a fin de que cualquier jugador pueda autoincluirse en el registro y autoprohibirse para jugar.

b) Un enlace directo con otra página Web de alguna asociación u organización dedicada a ayudar a los jugadores con problemas de adición.

c) El acceso a un modelo de hoja de reclamaciones y, en su caso, a un modelo de solicitud de arbitraje, y posibilidad de impresión de ambos.

d) La posibilidad de practicar o probar el juego a título de demostración ficticia, dando las explicaciones de la forma de jugar que corresponda. Esta demostración, si se solicita, deberá ofrecerse durante un tiempo mínimo de 2 minutos en cada acceso, tiempo que se incrementará hasta un mínimo de 4 minutos si el jugador opta por la opción de explicación virtual de cómo se practica el juego.

4. En el supuesto de juegos comercializados a través de la red de Internet, sin perjuicio del límite establecido en el apartado 1 del artículo 39 de este reglamento, el titular del permiso de comercialización deberá garantizar al jugador la posibilidad de autolimitarse, hasta un máximo de 600 euros, la cuantía que diariamente vaya a disponer para jugar en las diferentes partidas del juego, en cuyo caso no podrá modificarlo hasta que hayan transcurrido 24 horas.

De igual forma, el titular del permiso de comercialización deberá garantizar al jugador la posibilidad de autolimitarse, conjunta o alternativamente con el límite señalado en el párrafo anterior, hasta un máximo de 1.500 euros, la cuantía que semanalmente vaya a disponer para jugar en las diferentes partidas del juego, en cuyo caso no podrá modificarlo hasta que haya transcurrido esa semana.

De igual forma, el titular del permiso de comercialización deberá garantizar al jugador la posibilidad de autolimitarse, conjunta o alternativamente con los límites señalados en los párrafos anteriores, hasta un máximo de 3.000 euros, la cuantía que mensualmente vaya a disponer para jugar en las diferentes partidas del juego, en cuyo caso no podrá modificarlo hasta que haya transcurrido ese mes.

5. El titular del permiso de comercialización de juego remoto no podrá conceder préstamos, por sí o a través de persona interpuesta, ni personalmente ni a través de los sistemas de pago y cobro de premios.

Artículo 23. Obligaciones de información general a los participantes.

La sociedad titular del permiso de comercialización, en aplicación del artículo 10 de la Ley 34/2002, de 11 de julio, deberá informar a los jugadores que accedan a la plataforma de juego remoto de los siguientes datos:

a) Identificación de la empresa, nombre o denominación social, domicilio social, apartado de correos de contacto, y número de teléfono, fax o cualquier otro que permita establecer con ella una comunicación directa y efectiva.

b) Información clara y exacta de si el acceso al juego conlleva coste adicional y, en su caso, cuál es éste, impuestos incluidos.

c) Información del juego o juegos que se ofertan y de las reglas básicas de los mismos. Además, si se trata de concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza, deberá informar sobre la identificación del notario u órgano público competente en materia de juego en el que se han depositado las bases, y número de protocolo notarial o número administrativo asignado, así como de que, al finalizar el desarrollo del concurso o sorteo, su resolución se depositará inmediatamente de igual forma.

d) Advertencia de que está prohibido el acceso y el juego a menores de 18 años.

e) Advertencia de que está prohibido el acceso y el juego a aquellas personas incluidas en el registro de personas que tienen prohibido el juego en Castilla y León.

f) Advertencia de que está prohibido el acceso y el juego a los residentes en España cuyo domicilio fiscal se encuentre fuera de Castilla y León.

g) Información de que las autoridades sanitarias advierten que el uso abusivo del juego perjudica la salud, pudiendo generar ludopatía.

h) Datos de la inscripción de la empresa en el Registro Mercantil, y número de identificación fiscal que le corresponda.

i) Información de la orden de la Consejería competente en materia de juego de la Junta de Castilla y León que ha otorgado a la empresa el permiso de comercialización.

j) Información de la cuantía de la garantía definitiva depositada por la empresa ante la Administración, para garantizar, entre otros conceptos, el cobro de los premios.

Artículo 24. Obligaciones de información específica a los participantes a través de la red de Internet.

1. Cuando el canal de distribución del juego remoto sea la red de Internet, la sociedad titular del permiso de comercialización deberá ofrecer a los participantes toda la información general prevista en el artículo anterior y, además, la dirección de correo electrónico.

2. Asimismo, durante el desarrollo de cada partida, el jugador tendrá información sobre la fecha, hora, y su asociación temporal a fuentes de tiempo fiables, número de jugada y cualesquiera otros datos que permitan la perfecta identificación de la partida concreta en la que esté interviniendo y, en su caso, deberán tener siempre la posibilidad de impresión del resultado de la partida de juego efectuada.

Artículo 25. Obligaciones de información específica a los participantes a través de las redes de emisión de radiodifusión televisiva o sonora.
Cuando el canal de distribución del juego sea la red de emisión de radiodifusión televisiva o sonora, y en función de la forma de participación, la empresa que haya obtenido el permiso de comercialización deberá facilitar a los participantes toda la información general prevista en el artículo 23 de este reglamento y, además, la siguiente:

a) Si la participación se realiza mediante servicios telefónicos basados bien en llamada telefónica fija, móvil o sobre Internet, o bien en el envío de mensajes:

1.º Información clara y exacta de si el acceso al juego conlleva coste mediante tarificación adicional y, en su caso, cuál es éste, impuestos incluidos, expresando el precio por minuto, cuando se facture por tiempo, el precio total de la llamada, en los demás casos, diferenciando el importe del servicio tanto desde teléfonos de la red fija como móvil o sobre Internet, o el precio total del mensaje.

2.º En su caso, información sobre el número de líneas existentes y tiempo máximo de espera a la que puede estar sujeto en cada comunicación efectuada, evitando dilaciones innecesarias que pudieran representar un retraso injustificado en el acceso al contenido del juego.

Por orden de la consejería competente en materia de juego podrá concertarse el tiempo máximo de espera.

b) Si la participación se realiza mediante servicios interactivos propios de los aparatos de televisión o radio, una orden de la Consejería competente en materia de juego determinará la información específica a ofrecer a los participantes.

Artículo 26. Obligaciones de información específica a los participantes a través de las redes de telefonía fija, móvil o sobre Internet.

Cuando el canal de distribución del juego sea directamente el servicio telefónico basado bien en llamada telefónica fija, móvil o sobre Internet, o bien en el envío de mensajes, la empresa que haya obtenido el permiso de comercialización deberá facilitar a los participantes toda la información general prevista en el artículo 23 de este reglamento y, además, la especifica prevista en el párrafo a), del artículo anterior.

Artículo 27. Protección de los datos de carácter personal.

El titular del permiso de comercialización establecerá los procedimientos necesarios para garantizar la protección de los datos de carácter personal que, en relación con la gestión de los juegos remotos, obtenga de los correspondientes jugadores.

La recogida de datos, el tratamiento y su utilización se ajustará a la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y sus disposiciones complementarias, o normativa que la sustituya.

Artículo 28. Reclamaciones y denuncias.

1. Los jugadores, identificándose previamente, ante cualquier presunta anomalía en el sistema o plataforma o irregularidad en el desarrollo del juego que considere vulnera sus derechos, podrán presentar una reclamación ante la entidad titular del permiso de comercialización, haciendo uso de los datos que constan en la información prevista en el párrafo a), del artículo 23, de este reglamento, sin perjuicio de poder acudir contra la entidad titular ante la vía jurisdiccional que considere oportuna.

En el supuesto de juegos comercializados a través de la red de Internet, el jugador podrá hacer uso del medio previsto en el párrafo c), del apartado 3, del artículo 22, de este reglamento.

2. Sin perjuicio de lo previsto en el apartado anterior, cualquier jugador que considere que dichos hechos pueden ser constitutivos de infracción administrativa, podrá presentar la correspondiente denuncia dirigida al órgano directivo central competente en materia de juego de la Administración de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 29. Solución extrajudicial de conflictos.

1. La entidad titular del permiso de comercialización que se haya adherido al Sistema Arbitral de Consumo podrá ofrecer a los jugadores el sometimiento de las controversias que pudieran surgir en sus relaciones jurídicas a los arbitrajes previstos en la legislación de arbitraje y de defensa de los consumidores y usuarios, y a los procedimientos de resolución extrajudicial de conflictos que se instauren por medio de códigos de conducta y otros instrumentos de autorregulación.

La sumisión de ambas partes al sistema arbitral será voluntaria, y la aceptación por parte del jugador deberá hacerse constar expresamente en el canal de comunicación que se utilice para comercializar el juego remoto, de forma que permita tener constancia de la suscripción del convenio arbitral correspondiente.

2. Los jugadores, identificándose previamente, ante cualquier presunta anomalía en el sistema o plataforma o irregularidad en el desarrollo del juego que considere vulnera sus derechos, podrán presentar una solicitud de arbitraje ante el órgano competente, haciendo uso de los datos que constan en la información prevista en el párrafo a), del artículo 23, de este reglamento.
En el supuesto de juegos comercializados a través de la red de Internet, el jugador podrá hacer uso del medio previsto en el párrafo c), del apartado 3, del artículo 22, de este reglamento, y presentarla por vía electrónica a través del procedimiento previsto en el Capítulo V, sección 1.ª, del Real Decreto 231/2008, de 15 de febrero, por el que se regula el Sistema Arbitral de Consumo.

TÍTULO V

Forma de participar

C apítulo I

Disposiciones comunes

Artículo 30. Acceso al canal de distribución y dación de informaciones.

1. Cualquier persona que desee practicar juegos comercializados de forma remota, tendrá derecho a dirigirse y acceder al correspondiente canal de distribución.

2. El sistema o plataforma procederá, antes de permitir el acceso del jugador a sus contenidos, a ofrecer, sin coste para el jugador, las informaciones generales y específicas previstas en los artículos 23 a 26 de este reglamento, que se expondrán visual o auditivamente en la forma que se establezca por orden de la Consejería competente en materia de juego, adaptando su plasmación a las peculiaridades de cada tipo de canal de distribución.

Durante la exposición de estas informaciones, en cualquier momento que lo desee, el participante podrá salirse del canal de distribución.

Artículo 31. Registro de datos.

1. La participación en los juegos comercializados por el titular del permiso, exigirá que el jugador se registre en el sistema o plataforma, según el canal de distribución utilizado, en la forma prevista en los apartados siguientes.

2. Para el registro, y de acuerdo con el apartado 1, del artículo 5, de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, cada interesado deberá ser previamente informado de modo expreso, preciso e inequívoco:

a) que se va a proceder a la recogida de datos de carácter personal en un fichero y de su tratamiento, que servirá para protegerle como consumidor y usuario y garantizarle el cobro de premios, pudiendo acceder a los datos el propio interesado, los demás interesados que se vean afectados directamente en ese juego, la Administración competente, la entidad titular del permiso de comercialización y, en su caso, la empresa titular del canal de distribución.

b) del carácter obligatorio de introducir todos los datos solicitados o dar respuesta a las preguntas que le sean planteadas.

c) que las consecuencias de la obtención de los datos serán su tratamiento y conservación de las comunicaciones y el desarrollo de las partidas y jugadas de los juegos durante los doce meses siguientes a su recogida, y su no suministro por el interesado conllevará no poder acceder a los juegos.

d) y de la posibilidad de ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición a los datos.

3. Cuando se utilicen cuestionarios u otros impresos para la recogida de datos, esas informaciones deberán figurar en forma claramente legible, sin que baste la comunicación verbal de las mismas, de acuerdo con el apartado 2, del artículo 5, de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

4. El acto material de registro sobre el sistema o plataforma se producirá con la realización consecutiva por el jugador de las siguientes operaciones:

a) Dar el consentimiento expreso, por escrito o verbalmente, según proceda, para la utilización de sus datos de carácter personal.

b) En el caso de ser residente en España, manifestar que su domicilio fiscal encuentra en territorio de la Comunidad de Castilla y León y dar el consentimiento expreso para que la Administración compruebe la veracidad de esta declaración.

c) Dar el consentimiento expreso, por escrito o verbalmente, según proceda, para la grabación del desarrollo y resultados de los juegos, por la entidad titular del permiso de comercialización a través del operador de red correspondiente, con la finalidad de garantizar sus derechos como consumidor y usuario, y posibilitar la presentación de reclamaciones y denuncias por el servicio de juego prestado.

d) De estar la entidad titular del permiso de comercialización adherida al sistema arbitral de consumo, dar el consentimiento expreso, o su denegación, para someterse a arbitraje y a los procedimientos de resolución extrajudicial de conflictos que se instauren por medio de códigos de conducta y otros instrumentos de autorregulación, en relación con las controversias que pudieran surgir en sus relaciones jurídicas por el desarrollo del juego.

e) Proceder de forma personal y voluntaria a escribir los datos solicitados en los correspondientes cajetines o contestar a las preguntas que se efectúen, según el canal de distribución que corresponda, con el contenido establecido en los Capítulos siguientes de este reglamento.

5. Durante la exposición de las informaciones, prestación de las conformidades y plasmación o exposición de los datos previstas en los apartados anteriores, en cualquier momento que lo desee, el jugador podrá salirse del canal de distribución.

6. Cuando el desarrollo de juegos remotos conlleve, por el canal de distribución utilizado, servicios telefónicos sujetos a tarificación adicional, y se exigiera en el juego la participación activa y prolongada del jugador, sólo a partir del registro material de datos del jugador y la conformidad del sistema o plataforma a su participación se podrá aplicar dicha tarificación.

Artículo 32. Prohibiciones específicas.

1. Efectuado el acto material de registro, la empresa titular del permiso de comercialización comprobará, antes de permitir el acceso al contenido del juego, que el jugador no incurre en las prohibiciones específicas previstas en los siguientes apartados de este artículo.

2. El canal de distribución del juego y su sistema o plataforma deberán impedir la participación en los juegos a los menores de edad.

Al objeto de permitir el acceso únicamente a los mayores de edad, el sistema de transacciones económicas que se utilice exigirá que el pago del juego correspondiente y el cobro de premios se haga mediante la utilización de movimientos bancarios, ya sean inmediatos o diferidos en el tiempo mediante facturación.

Con el mismo objetivo, si los premios fueran en especie, se procederá antes de su entrega a la comprobación de la edad del jugador ganador del premio.

3. El canal de distribución del juego y su sistema o plataforma deberán impedir, de igual forma, la participación en los juegos a las personas que se encuentren incluidas en el registro de personas que tienen prohibido el juego en Castilla y León, bien mediante una conexión informática en línea con el registro oficial de personas que lo tienen prohibido cuando el juego se desarrolle mediante la Web de Internet, o bien mediante la comprobación, antes de la entrega del premio, de que jugador agraciado no esta incluido en el citado registro, para el resto de canales de distribución.

4. El canal de distribución del juego y su sistema o plataforma deberán impedir la participación en los juegos a los residentes en España cuyo domicilio fiscal no se encuentre en la Comunidad de Castilla y León. Se establecerá un procedimiento técnico que permita verificar la manifestación a que se refiere el párrafo b), del apartado 4, del artículo 31, de este reglamento.

Complementariamente, la plataforma informática, telemática e interactiva de gestión para el desarrollo del juego de forma remota dispondrá de un sistema para determinar la localización del jugador.

Artículo 33. Denegación del acceso.

El sistema o plataforma del titular del permiso de comercialización, a la vista de la realización de las operaciones de registro material practicadas en virtud del artículo 31, y de la comprobación de las

prohibiciones específicas del artículo anterior, deberá denegar de manera inmediata el acceso a los contenidos de los juegos y, en su caso, expulsar del canal de distribución, a todo interesado que incumpla los requisitos territoriales, objetivos y subjetivos previstos para ser jugador.

Artículo 34. Modo de jugar.

1. Los juegos amparados por los permisos de comercialización que se desarrollen de forma remota se regirán y desarrollarán de conformidad con lo establecido en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León y en las diferentes disposiciones normativas sustantivas reguladoras de las correspondientes modalidades de juego dictadas en desarrollo de la Ley 4/1998, de 24 de junio, así como, por lo dispuesto en el presente reglamento.

Los juegos consistentes en concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza, se desarrollarán de acuerdo con las bases del juego correspondiente previamente depositadas ante notario u órgano público competente.

2. Si durante el desarrollo del juego se produjera una pérdida de comunicación, el sistema o plataforma al retomar la comunicación deberá proceder, en caso de ser posible, a reponer la partida al estado en que se encontraba en el momento de perder la comunicación, o de no ser posible, no podrá cargar al jugador el precio de la partida correspondiente.

En todo caso, si antes de la pérdida de la comunicación ya le hubiese correspondido al jugador el premio, deberá abonársele o entregársele.

3. Durante el desarrollo del juego, en cualquier momento que lo desee, el participante podrá abandonar el juego.

Artículo 35. Pago del precio del juego.

Una vez que el jugador se hubiera registrado, si la participación en el juego correspondiente tuviera coste, deberá efectuar el pago del precio en el tiempo y forma establecidos en el presente reglamento y en la información que se ofrezca a través del sistema o la plataforma de comercialización del juego.

Artículo 36. Cobro de los premios.

1. El jugador tiene derecho a cobrar los premios que le hayan correspondido, en el tiempo y forma establecidos en el presente reglamento y en la información que se ofrezca a través del sistema o la plataforma de comercialización del juego.

2. Cuando el premio, en función de su importe o coste, esté sujeto por la normativa, en cada momento, a declaración fiscal, la entidad titular del permiso requerirá antes de proceder a su abono o entrega, a través del sistema o plataforma o directamente, la aportación por el jugador de su Número de Identificación Fiscal o documento equivalente.

3. Para posibilitar el seguimiento y control establecido en la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, la entidad titular del permiso deberá comunicar en el plazo de diez días al órgano directivo central competente en materia de juego de la Administración de la Comunidad de Castilla y León, la relación de personas, de existir, que hayan resultado agraciadas con premios individuales o acumulados por importe superior a 4.000 euros al día, 28.000 euros a la semana, 112.000 euros al mes o 1.344.000 euros al año, a los efectos de ser remitida al órgano competente de la Administración del Estado.

4. En el supuesto de que los premios no pudieran ser satisfechos al jugador beneficiario, por causa a él imputable y debidamente justificada, y éste no hubiera solicitado su cobro o entrega en el plazo fijado para la prescripción de derechos y acciones conforme a las normas de derecho común, la entidad titular del permiso de comercialización deberá destinar su importe, o efectuar su entrega, a favor de fundaciones, asociaciones declaradas de utilidad pública u organizaciones no gubernamentales de desarrollo que persigan fines benéficos, de asistencia e inclusión social, sanitarios o culturales, de las previstas en el artículo 2 de la Ley 49/2002, de 23 de diciembre, de régimen fiscal de las entidades sin fines lucrativos y de los incentivos fiscales al mecenazgo, dejando constancia documental de tal hecho.

5. Asimismo, al finalizar el desarrollo de los concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza, se dará información individualizada al jugador agraciado de que la obtención del premio no va a conllevar coste alguno de entrega para el mismo.

Capítulo II

Comercialización a través de la red de Internet

Artículo 37. Registro de datos específicos.

1. El sistema o plataforma, a la entrada de la página principal Web de juego correspondiente, solicitará al interesado la introducción de una serie de datos, entre los que figuraran, al menos, los siguientes:

a) Nombre y apellidos.

b) Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

c) Fecha de nacimiento.

d) Domicilio completo.

e) En su caso, correo electrónico.

f) Nombre de usuario.

g) Contraseña.

h) Recordatorio de la contraseña, en virtud de una pregunta y una respuesta secreta.

Para sucesivas sesiones sólo será necesario introducir el nombre de usuario y la contraseña.

2. El jugador será el único responsable de proteger su nombre de usuario, su contraseña, y su pregunta y respuesta secreta para recordar la contraseña.

3. La empresa titular del permiso de comercialización de juegos remotos no responderá del uso fraudulento que los jugadores pudieran llevar a cabo de estos datos y de su propia línea y equipo de conexión. A estos efectos, los jugadores asumen con carácter exclusivo la responsabilidad de la custodia de los elementos necesarios para su autenticación en el acceso al juego remoto, el establecimiento de la conexión precisa, la utilización de los datos o contraseñas, así como de las consecuencias que pudieran derivarse del uso indebido, incorrecto o negligente de los mismos.

Artículo 38. Pago del precio del juego.

1. Una vez que el jugador se hubiera registrado, el sistema o plataforma deberá crear de manera automática un monedero virtual, denominado bolsa de juego remoto, para el pago del precio de las partidas del juego en las que desee participar. Su carga se efectuará por el jugador mediante la utilización de movimientos bancarios, ya sean directamente a través de cuenta electrónica identificada por el jugador a estos efectos o indirectamente a través de tarjeta bancaria securizada o tarjeta bancaria prepago, en cuyo caso el participante deberá introducir los datos de la tarjeta que va a utilizar y designar una cuenta bancaria para el abono de los premios.

El saldo máximo de la bolsa, sin exceder de la previsión contenida en el párrafo d), del apartado 5, del artículo 7, de la Ley 10/2010, de 28 de abril, será de 1.999 euros.

2. El saldo de la bolsa de juego remoto no constituye un depósito, ya que se trata de importes a disposición del jugador para poder efectuar el pago, exclusivamente y cuando él lo desee, de las partidas de los juegos ofertados por la correspondiente sociedad titular del permiso de comercialización.

Si en la bolsa de juego remoto hubiera saldo positivo, el jugador en cualquier momento podrá solicitar que se le reintegre dicho saldo mediante abono automático a la cuenta bancaria designada, sin perjuicio, en su caso, de su minoración por el coste bancario que conlleve la operación.

Si en la bolsa de juego remoto de un jugador hubiera saldo positivo y no se registrara ningún movimiento en un año, la entidad que comercialice los juegos remotos deberá proceder al ingreso de todo el saldo en la cuenta bancaria designada por el jugador a estos efectos y, de no ser posible por cierre o cancelación de la misma, procederá a ingresar el saldo en la cuenta tesorera que el órgano competente en materia de hacienda de la Comunidad de Castilla y León designe.

3. Hasta que no quede a cero el saldo de la bolsa, o con una cuantía inferior al precio mínimo de la partida en la modalidad de juego en que esté participando, no se permitirá una nueva dotación, momento en el que renacerá el derecho a recargar la bolsa y con el saldo máximo establecido en el apartado 1 de este artículo, sin perjuicio de la aplicación, en su caso, de los límites diarios, semanales o mensuales que de forma voluntaria haya querido darse el jugador en aplicación del apartado 4, del artículo 22, de este reglamento.

Artículo 39. Cobro de los premios.

1. El monedero virtual, denominado bolsa de juego remoto, le servirá al jugador también para el cobro de los premios en metálico que vaya obteniendo.

2. Si el cobro de la cuantía del premio hace que la bolsa de juego remoto no exceda de su saldo máximo, el sistema o plataforma realizará su ingreso.

Si el cobro de la cuantía del premio hace que la bolsa exceda de su saldo máximo, el sistema o plataforma completará éste y realizará, por el exceso, un abono automático a la cuenta bancaria designada por el jugador.

3. Los premios en especie, se entregarán de forma que permita tener constancia documental de su recepción por el jugador agraciado.

Capítulo III

Comercialización a través de la red de radiodifusión televisiva o sonora

Artículo 40. Registro de datos específicos.

1. Cuando el canal de distribución sea la red de radiodifusión televisiva o sonora, y la participación se realice mediante servicios telefónicos de tarificación adicional basados en llamada telefónica fija, móvil o sobre Internet, y con participación activa del jugador, el sistema o plataforma, de forma particular y antes de permitir el acceso del jugador al contenido de los juegos, solicitará al interesado la necesaria contestación a las preguntas que permitan obtener, como mínimo, los siguientes datos:

a) Nombre y apellidos.

b) Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

c) Fecha de nacimiento.

d) Domicilio completo.

2. Cuando el canal de distribución sea la red de radiodifusión televisiva o sonora, y la participación se realice mediante servicios telefónicos de tarificación adicional basados en llamada telefónica fija, móvil, sobre Internet o envío de mensaje, si ésta es de forma pasiva por la simple realización de la comunicación, el registro se producirá sólo con los datos de los números de teléfono de las transmisiones recibidas, de acuerdo con el párrafo segundo, del apartado 1, del artículo 22 de este reglamento, recabándose los datos previstos en el apartado anterior al momento de la entrega del premio al jugador que resulte agraciado.

3. Cuando el canal de distribución sea la red de radiodifusión televisiva o sonora, y la participación se realice mediante servicios interactivos propios de los aparatos de televisión o radio, una orden de la Consejería competente en materia de juego determinará los datos específicos a solicitar a los jugadores.

4. La empresa titular del permiso de comercialización de juegos remotos no responderá del uso fraudulento que los jugadores pudieran llevar a cabo de estos datos y de su propia línea y equipo de conexión telefónica. A estos efectos, los jugadores asumen con carácter exclusivo la responsabilidad de la custodia de los elementos necesarios para su acceso al juego remoto, el establecimiento de la conexión precisa, así como de las consecuencias que pudieran derivarse del uso indebido, incorrecto o negligente de los mismos.

Artículo 41. Pago del precio del juego.

El precio del juego irá incluido en el importe total de la llamada telefónica, y se corresponderá con el importe de la tarificación adicional que se cobre por ella, excluidos los impuestos indirectos.

El pago del precio será inmediato para conexiones telefónicas efectuadas con dispositivos que operen mediante tarjetas prepago, o diferido en el tiempo para conexiones telefónicas efectuadas con dispositivos que operen mediante contrato, a través de la facturación en la cuenta bancaria del abonado.

Artículo 42. Cobro de los premios.

1. Para el cobro de los premios en metálico el jugador, tras la finalización del correspondiente juego en el que hubiera resultado ganador, identificará una cuenta bancaria donde la entidad titular del permiso de comercialización deberá hacer el abono del premio.

El resto de los premios, se entregarán de la forma que permita tener constancia de su recepción por el agraciado.

2. Los premios obtenidos en concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza se abonarán o entregarán en la forma prevista en las bases depositadas ante el notario u órgano público competente en materia de juego.

Capítulo IV

Comercialización a través de la red de telefonía
Artículo 43. Registro de datos específicos, pago del precio y cobro de los premios.

Cuando el canal de distribución del juego sea directamente la red telefónica basada en llamada telefónica fija, móvil o sobre Internet, el registro de datos específicos, el pago del precio y el cobro de los premios se efectuarán en la misma forma expuesta en los artículos 40 a 42 anteriores.

TÍTULO VI

Publicidad

Artículo 44. Publicidad de juegos remotos.

1. El permiso de comercialización otorgado habilita a la entidad titular a efectuar la publicidad y promoción de su actividad.

2. Esta actividad de publicidad y promoción se desarrollará de acuerdo con lo previsto en el artículo 6 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y, en su caso, en las disposiciones reglamentarias que lo desarrollen.

TÍTULO VII

Del régimen sancionador

Artículo 45. Infracciones administrativas.
1. Son infracciones administrativas en materia de juego remoto las acciones u omisiones que vulneren lo establecido en la Ley 4/1998, de 24 de junio, y en el presente reglamento, y estén tipificadas como infracciones en dichas normas, de acuerdo con lo establecido en el apartado 2, del artículo 32, el apartado 2, del artículo 33 y apartado 2, del artículo 34, de la citada Ley.

2. Este reglamento introduce especificaciones al cuadro de infracciones previstas en la referida Ley.

3. Dichas infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 46. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el apartado 1, del artículo 32, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y específicamente las siguientes:

a) La organización, gestión o explotación de juegos y apuestas que se desarrollen de forma remota, sin haber obtenido los correspondientes permisos exigidos en el presente reglamento o en sus normas de desarrollo, o con incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en los mismos, así como, permitir estas actividades.

b) La realización de las actividades mencionadas en el apartado anterior, o su consentimiento, a través de canales de distribución distintos a los permitidos o previstos en el presente reglamento.

c) La utilización de datos o aportación de documentos no conformes con la realidad para obtener los permisos previstos en este reglamento.

d) La modificación unilateral de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron los preceptivos permisos para el desarrollo de los juegos de forma remota.

e) La manipulación o alteración de los juegos y apuestas que se desarrollen de forma remota.

f) La admisión de saldo en la bolsa de juego remoto para efectuar pagos, por importe superior al límite establecido en el presente reglamento, en los juegos desarrollados a través de la red de Internet.

g) La admisión de cuantía para efectuar pagos de las partidas por importe superior al máximo que diariamente limite el jugador, en los juegos desarrollados a través de la red de Internet o sistemas interactivos.

h) El pago de premios en la bolsa de juego remoto por importe superior al límite establecido en el presente reglamento, en los juegos desarrollados a través de la red de Internet o sistemas interactivos.

i) La admisión de pagos de las partidas o la concesión de premios que excedan de los máximos previstos para cada modalidad de juego.

j) El impago, total o parcial, a los jugadores de las cantidades que obtuviesen como premio.

k) La concesión a los jugadores de préstamos, directamente o por medio de terceras personas, realizada por parte de las entidades titulares, o empleados, de los permisos para explotar y comercializar juego remoto, así como, sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado.

l) La participación como jugadores de las personas señaladas en el apartado anterior, directamente o por medio de terceras personas, en los juegos que exploten y comercialicen de forma remota.

m) La obstrucción e impedimento a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

n) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas que desarrollen de forma remota, sin cumplir la normativa prevista en el artículo 44 de este reglamento.

ñ) Permitir la práctica del juego remoto a las personas que lo tengan prohibido de acuerdo con las normas vigentes.

o) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

p) La reincidencia por la comisión de una segunda infracción grave en el plazo de un año.

Artículo 47. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas en el apartado 1, del artículo 33, de la Ley 4/1998, de 24 de junio y específicamente las siguientes:

a) No tener, o llevar incorrectamente, el registro de datos de jugadores que entren al sistema que gestione el juego remoto correspondiente.

b) No tener, o llevar incorrectamente, la adecuada conexión en línea al registro oficial de personas que tienen prohibido el juego, en la comercialización de juegos en la red de Internet.

c) La transferencia de acciones o participaciones del capital social de las entidades con permisos para explotación de juegos desarrollados de forma remota sin notificarlo previamente.

d) No tener o llevar, o hacerlo incorrectamente, los libros y hojas de reclamaciones exigidos en la Ley 4/1998, de 24 de junio, y en el presente reglamento, negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no dar curso a las reclamaciones formuladas.

Artículo 48. Infracciones leves.

Son infracciones leves las tipificadas como tales en el apartado 1, del artículo 34, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y, en general, cualquier acción u omisión que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la Ley 4/1998, de 24 de junio, o en el presente reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

Artículo 49. Competencia sancionadora.

1. Corresponderá a la Junta de Castilla y León la imposición de sanciones por infracciones muy graves, siempre que la multa supere la cantidad de 180.303,63 euros o comporte la extinción del permiso de comercialización.

2. Corresponderá al titular de la Consejería competente en materia de juego la imposición del resto de sanciones.

Artículo 50. Desconcentración de la competencia sancionadora.

Mediante el presente Decreto se desconcentra, en el titular del órgano directivo central competente en materia de juego, la incoación y tramitación de los expedientes sancionadores en materia de juego remoto y la resolución de los expedientes sancionadores por la comisión de infracciones graves y leves.

Artículo 51. Las sanciones y su graduación.

De acuerdo lo dispuesto en el apartado 4, del artículo 35, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, la comisión de las infracciones administrativas en materia de juego remoto expuestas en los artículos anteriores de este reglamento, será sancionada de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35 de la Ley, y su graduación se ajustará a lo establecido en el artículo 36 del citado texto legal.

Artículo 52. Prescripción y medidas cautelares.

El régimen de prescripción de las infracciones y sanciones y la adopción de medidas cautelares, se ajustará a lo dispuesto en los artículos 38 y 39 de Ley 4/1998, de 24 de junio, y en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto, por el que se aprueba el reglamento Regulador del Procedimiento Sancionador de la Administración de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 53. Procedimiento.

1. El procedimiento sancionador se tramitará conforme a lo dispuesto en el Título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, y en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto.

2. El órgano competente para iniciar el procedimiento sancionador, en el marco de un procedimiento sancionador o en el de las actuaciones previas a su inicio, y en los términos establecidos en el artículo 15.1 de este reglamento, podrá ordenar la realización de una auditoría del canal de distribución, del funcionamiento del sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia que estén siendo usados por la entidad titular del permiso de explotación en la comercialización de juegos, o de los balances del ejercicio fiscal, cuando resulte presuntamente responsable de la comisión de una infracción administrativa.

Artículo 54. Comunicaciones interorgánicas e interadministrativas.

1. En cumplimiento de los principios de competencia, colaboración, cooperación interadministrativa y lealtad institucional, cuando se tenga conocimiento de una acción u omisión que pueda ser vulneradora de la normativa en materia de juego, en su explotación y comercialización remota, cuya protección y defensa corresponda a otra Administración Autonómica o a la Administración del Estado, el órgano directivo central competente en materia de juego de la Administración de la Comunidad de Castilla y León le comunicará tales hechos para su conocimiento y, si procede, la tramitación del correspondiente expediente sancionador.

De forma especial, pondrá en conocimiento de la Administración competente aquellas acciones efectuadas por entidades de fuera de Castilla y León que no tengan los permisos previstos en este reglamento, que se proyecten sobre cualquier parte del territorio de la Comunidad de Castilla y León, permitiendo a los residentes de la Comunidad de Castilla y León participar de forma remota en juegos de competencia de esta Comunidad Autónoma, y no conste su autorización, requiriéndola para que proceda a instar su inmediata suspensión y paralización, sin perjuicio de, si procede, tramitar el correspondiente expediente sancionador.

2. De igual forma, en cumplimiento de los principios de competencia, colaboración, cooperación interorgánica e interadministrativa y lealtad institucional, cuando se tenga conocimiento de una acción u omisión que pueda ser vulneradora de otros bienes jurídicos protegibles, establecidos y reconocidos en las leyes reguladoras de otras materias afectadas por el juego remoto o de los distintos canales de distribución de juego remoto, cuya protección y defensa corresponda a otros órganos de la Administración de la Comunidad de Castilla y León o de la Administración del Estado, el órgano competente en materia de juego de la Administración de la Comunidad de Castilla y León les comunicará tales hechos para su conocimiento y a los efectos que procedan.

3. Cuando la aplicación de las medidas cautelares adoptadas o de las sanciones impuestas en aplicación de este reglamento, precise la intervención de otros órganos de la Administración de la Comunidad de Castilla y León o de la Administración del Estado, se les comunicaran las actas o resoluciones que correspondan a los efectos de requerir su colaboración en el cumplimiento.

Disposición adicional primera. Juego transfronterizo al Estado respecto a la Comunidad de Castilla y León.

1. A los efectos de este reglamento, se considerará juego transfronterizo al Estado respecto a la Comunidad de Castilla y León, el realizado por entidades de juego radicadas fuera de España y dirigido única y exclusivamente a los residentes en el territorio de la Comunidad Autónoma.

En todo caso, este reglamento será de aplicación a aquellas personas físicas o jurídicas radicadas fuera de España que quieran ofrecer o comerciar juegos remotos dirigidos única y exclusivamente a residentes en Castilla y León.

2. Las autorizaciones, licencias, permisos o cualquier otro título habilitante de juego remoto otorgados por otros Estados no serán validos en Castilla y León para ofertar y comercializar juego remoto dirigido única y exclusivamente a los residentes en el territorio de la Comunidad Autónoma. En el mismo supuesto, si se tratara de operadores reconocidos por otros Estados integrantes del Espacio Económico Europeo, deberán cumplir con los requisitos y con la tramitación establecida por la legislación vigente.

Disposición adicional segunda. Permisos de comercialización de juego remoto para otras personas físicas y jurídicas que sean titulares de autorizaciones administrativas ocasionales de juego presencial.

1. De acuerdo con lo dispuesto en el párrafo cuatro, del apartado 2, del artículo 4, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, los permisos de comercialización habilitarán a aquellas personas físicas o jurídicas que puedan ser titulares de autorizaciones administrativas ocasionales para organizar y explotar de forma presencial las actividades de juego incluidas en los Anexos 4, 6 y 9 del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 44/2001, de 22 de febrero, a su desarrollo de forma remota.

2. Como excepción al régimen general previsto en el Capítulo II, del Título II, del presente reglamento, la comercialización de forma remota de los juegos señalados en el apartado anterior requerirá, por parte del solicitante, que presente una comunicación específica, conjuntamente con la solicitud de la autorización administrativa o con posterioridad a su obtención, pero siempre con una antelación de diez días al inicio de su realización, ante el órgano directivo central competente en materia de juego, en la que se hagan constar los siguientes extremos:

a) Canal de distribución y su titular, especificando el operador de la red de servicios o el proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que vaya a ser utilizado en ese juego.

b) Período temporal en el que se va a desarrollar el juego.

c) Horario del desarrollo de los juegos desarrollados de forma remota.

d) Según corresponda, nombre y dirección de Internet que se vaya a utilizar, debidamente comunicado al Registro Mercantil, y/o número de teléfono de tarificación adicional a utilizar.

e) Descripción de la mecánica y reglas del juego que se pretende realizar.

3. Se acompañará, además, la siguiente documentación:

a) Certificado del proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que vaya a ser utilizado, que garantice que el primer repetidor de señal o antena, hacia el sistema informático o tecnológico de gestión de los juegos de forma remota, está ubicado en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, así como, en su caso, copia de los presupuestos y contratos formalizados con él, que puedan resultar necesarios para la comercialización de los juegos.

b) Certificado de la entidad u oficina bancaria que se utilice para los cobros y pagos del desarrollo del juego remoto, de que está autorizada para operar en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, que indique el número único y restringido de la cuenta bancaria de la sociedad que se utilizará para todas las transacciones del juego remoto, por cada canal de distribución, y que se compromete a remitir al órgano directivo central competente en materia de juego informes financieros mensuales o, de desarrollarse el juego en un período temporal inferior, al finalizar el mismo, de dicha cuenta en la forma que éste especifique.

c) Justificante de haber constituido una garantía definitiva por importe del valor del premio o premios que se quieran dar, a la que se aplicará el régimen previsto en el artículo 10 mediante aval bancario del 100 por cien de su valor.

4. Efectuada la presentación de la comunicación, el órgano directivo central competente en materia de juego acusará oficialmente recibo de la misma. No obstante, de apreciarse algún elemento que deba ser objeto de modificación para cumplir con la normativa en vigor, el órgano directivo central competente en materia de juego requerirá su corrección o perfeccionamiento, concediendo al efecto tres días al solicitante para su subsanación que, una vez cumplido, conllevará el envío oficial del acuse de recibo, o en caso contrario, de no cumplirse en dicho plazo, impedirá la realización efectiva del juego remoto comunicado.

Disposición adicional tercera. Permisos de juego remoto para el desarrollo de forma remota de otros juegos.
Este reglamento también será de aplicación a las actividades de juego de boletos, de apuestas o de las loterías, previstas en los Anexos 3, 5 y 8 del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 44/2001, de 22 de febrero, una vez se desarrolle el régimen de autorizaciones administrativas en las correspondientes disposiciones normativas sustantivas que regulen los mismos.

Disposición adicional cuarta. Plazo para la certificación del sistema.

En el plazo de cuatro años desde la obtención del permiso de comercialización, la empresa titular del permiso deberá obtener la certificación UNE-ISO/IEC 27001 del sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia que se haya instalado, debiendo mantener la citada certificación durante la vigencia del permiso.

Disposición final única. Entidades de inspección técnica.

Los requisitos y el procedimiento para autorizar a entidades que realicen la inspección técnica de equipos, instalaciones y sistemas y plataformas informáticas, telemáticas, interactivas o de comunicación a distancia que se utilicen para comercializar el juego remoto, se determinarán mediante orden de la Consejería competente en materia de juego.

ANEXO

REQUISITOS DE SEGURIDAD DE LOS SISTEMAS DE COMERCIALIZACIÓN
DE LOS JUEGOS DESARROLLADOS DE FORMA REMOTA

I. INTRODUCCIÓN

Los sistemas, las redes y las políticas de comercialización de los juegos desarrollados de forma remota deberán ser diseñados, ejecutados y coordinados de manera apropiada para optimizar la seguridad. Se considerará específicamente en el diseño la adopción de mecanismos y soluciones que salvaguarden o limiten el daño potencial de amenazas o vulnerabilidades identificadas. Tanto las

salvaguardas técnicas como las no técnicas así como las soluciones a adoptar se hacen imprescindibles, debiendo ser proporcionales al valor de la información de los sistemas y redes de información. La seguridad ha de ser un elemento fundamental de todos los productos, servicios, sistemas y redes; y una parte integral del diseño y arquitectura de los sistemas.

La entidad titular del permiso de comercialización de juego remoto debe adoptar una visión integral de la administración de la seguridad.

La gestión de la seguridad debe estar basada en la evaluación del riesgo y ser dinámica, debiendo comprender todos los niveles de las actividades de los participantes y todos los aspectos de sus operaciones. Asimismo ha de incluir posibles respuestas anticipadas a riesgos emergentes y considerar la prevención, detección y respuesta a incidentes que afecten a la seguridad, recuperación de sistemas, mantenimiento permanente, revisión y auditoría. Las políticas de seguridad de los sistemas y redes de información, así como las prácticas, medidas y procedimientos deben estar coordinadas e integradas para crear un sistema coherente de seguridad.

Se considera un sistema como seguro cuando satisface los requisitos de disponibilidad, integridad y confidencialidad de los datos, autenticidad, irrefutabilidad (no repudio) y trazabilidad.

La entidad titular del permiso de comercialización de juego remoto deberá iniciar, implementar, mantener y mejorar un Sistema de Gestión de Seguridad de la Información (SGSI) conforme a los estándares UNE-ISO/IEC 27001 e ISO/IEC 27002, con el objetivo de hacer sostenibles en el tiempo todas las iniciativas en materia de Seguridad de la Información. Asimismo deberá certificar el SGSI desarrollado para demostrar ante la propia entidad titular del permiso de comercialización de juego remoto y ante cualquier tercero interesado su compromiso con la Seguridad de la Información.

Evaluación y tratamiento del riesgo. Las evaluaciones del riesgo deberán identificar, cuantificar, priorizar y calcular la magnitud de los riesgos (análisis del riesgo), así como determinar los criterios para la aceptación del riesgo y los objetivos relevantes para la entidad titular del permiso de comercialización de juego remoto. Los resultados debieran guiar y determinar la acción de gestión apropiada y las propiedades para manejar los riesgos de la seguridad de la información y para implementar los controles seleccionados para protegerse contra estos riesgos.

Las evaluaciones del riesgo también se deberán realizar periódicamente para tratar los cambios en sus requerimientos de seguridad y en la situación del riesgo; por ejemplo, en los activos, amenazas, vulnerabilidades, impactos, evaluación del riesgo, y cuando ocurren cambios significativos. Estas evaluaciones del riesgo se deberán realizar de una manera metódica capaz de producir resultados comparables y reproducibles.

Para la televisión interactiva, se pormenorizará mediante orden de la Consejería competente en materia de juego, los requisitos de seguridad de los sistemas de comercialización de juegos desarrollados de forma remota.

II. DOMINIOS, OBJETIVOS DE CONTROL Y CONTROLES

1. POLÍTICA DE SEGURIDAD

La entidad titular del permiso de comercialización de juego remoto deberá demostrar su compromiso con la seguridad de la información a través de la emisión y mantenimiento de una política de seguridad de la información en toda la organización.

El documento de la política de seguridad de la información deberá ser aprobado por la gerencia, y publicado y comunicado a todos los empleados y las partes externas relevantes.

La política de seguridad de la información deberá ser revisada a intervalos planeados, o si ocurren cambios significativos, para asegurar su continua idoneidad, eficiencia y efectividad.

La política de seguridad garantizará que:

- La información estará protegida ante cualquier acceso no autorizado.

- La confidencialidad de la información estará asegurada.

- Se mantendrá la integridad de la información.

- Se mantendrá la disponibilidad de información para los procesos de negocio.

- Se cumplirán los requerimientos legislativos y regulatorios.

- Se desarrollarán, mantendrán y probarán planes de continuidad del negocio.

- Se facilitará formación en seguridad de la información a todos los empleados.

- Deberán comunicarse al responsable de seguridad de la información todos los incumplimientos reales o sospechosos de la seguridad de la información, y serán minuciosamente investigados.

A tal fin, deberán establecerse procedimientos para desarrollar la política, incluyendo medidas de control de virus, contraseñas y planes de continuidad.

2. ORGANIZACIÓN DE LA SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN.

Se deberá establecer una estructura de gestión con objeto de iniciar y controlar la implantación de la seguridad de la información dentro de la organización.

El órgano de dirección deberá aprobar la política de seguridad de la información, asignar los roles de seguridad y coordinar y revisar la implantación de la seguridad en toda la Organización.

Se deberá mantener los contactos apropiados con las autoridades pertinentes.

Se deberá revisar las prácticas de la organización para la gestión de la seguridad de la información y su implantación (por ejemplo: objetivos de control, políticas, procesos y procedimientos de seguridad) de forma independiente y a intervalos planificados o cuando se produzcan cambios significativos para la seguridad de la información.
Los acuerdos con terceras partes que implican el acceso, proceso, comunicación o gestión de la información de la organización o de las instalaciones de procesamiento de información o la adición de productos o servicios a las instalaciones, deberá cubrir todos los requisitos de seguridad relevantes.

3. GESTIÓN DE ACTIVOS.

Todos los activos deberán ser justificados, tener asignado un propietario y estar claramente identificados, confeccionando y manteniendo un inventario con los más importantes.

El inventario de activos de la entidad titular del permiso de comercialización de juego remoto deberá incluir, al menos:
- Procesos y servicios
- Personas
- Aplicaciones informáticas
- Software de sistemas
- Dispositivos de hardware
- Redes de comunicaciones
- Soportes de información
- Sistemas de alimentación eléctrica
- Sistemas de control de acceso
- Centros de Proceso de Datos
- Salas de equipamiento auxiliar
- Salas de comunicaciones
- Centros de control
- Dispositivos de seguridad

Se deberá identificar, documentar e implantar regulaciones para el uso adecuado de la información y los activos asociados a recursos de tratamiento de la información.

Se deberá clasificar la información para indicar la necesidad, prioridades y nivel de protección previsto para su tratamiento.

4. SEGURIDAD LIGADA A LOS RECURSOS HUMANOS.

Las responsabilidades de la seguridad se a la información y a las instalaciones del procesamiento de información definir antes de la contratación laboral mediante la descripción adecuada del trabajo y los términos y condiciones del empleo.

Todos los candidatos para el empleo, los contratistas y los usuarios de terceras partes se deberán seleccionar adecuadamente, especialmente para los trabajos sensibles.

Los empleados, contratistas y usuarios de terceras partes de los servicios de procesamiento de la información deberán firmar un acuerdo sobre sus funciones y responsabilidades con relación a la seguridad.

Se deberán establecer las responsabilidades para asegurar que el abandono de la organización por parte de los empleados, contratistas o terceras personas se controla, que se devuelve todo el equipamiento y se eliminan completamente todos los derechos de acceso.

Se deberán retirar los derechos de acceso a la información y a las instalaciones del procesamiento de información para todos los empleados, contratistas o usuarios de terceros a la finalización del empleo, contrato o acuerdo, o ser revisada en caso de cambio.

5. SEGURIDAD FÍSICA Y DEL ENTORNO.
Los servicios de procesamiento de información sensible deberán ubicarse en áreas seguras y protegidas en un perímetro de seguridad definido por barreras y controles de entrada adecuados.

Estas áreas deberán estar protegidas físicamente contra accesos no autorizados, daños e interferencias.

Los perímetros de seguridad (como paredes, tarjetas de control de entrada a puertas o un puesto manual de recepción) deberán utilizarse para proteger las áreas que contengan información y recursos para su procesamiento.

Las áreas de seguridad deberán estar protegidas por controles de entrada adecuados que garanticen el acceso únicamente al personal autorizado.

Se deberá designar y aplicar medidas de protección física contra incendio, inundación, terremoto, explosión, malestar civil y otras formas de desastre natural o humano.

Deberán protegerse los equipos contra las amenazas físicas y del entorno. La protección del equipo es necesaria para reducir el riesgo de acceso no autorizado a la información y su protección contra pérdida o robo.

Asimismo, se deberán considerar la ubicación y eliminación de los equipos.
Se deberán requerir controles especiales para la protección contra amenazas físicas y para salvaguardar servicios de apoyo como energía eléctrica e infraestructura del cableado.

Se deberá aplicar seguridad a los equipos que se encuentran fuera de los locales de la organización considerando los diversos riesgos a los que están expuestos.

6. GESTIÓN DE COMUNICACIONES Y OPERACIONES.

Se deberán establecer responsabilidades y procedimientos para la gestión y operación de todos los recursos para el tratamiento de la información, que incluyan el desarrollo de instrucciones apropiadas de operación y de procedimientos de respuesta ante incidencias.

Se requerirán ciertas precauciones para prevenir y detectar la introducción de código malicioso y códigos móviles no autorizados.

El software y los recursos de tratamiento de información son vulnerables a la introducción de software malicioso como virus informáticos, gusanos de la red, caballos de troya y bombas lógicas.

Los usuarios deberán conocer los peligros que puede ocasionar el software malicioso o no autor izado y los administradores deberán introducir controles y medidas especiales para detectar o evitar su introducción.

Se deberán establecer procedimientos rutinarios para conseguir la estrategia aceptada de respaldo (consultar 14.1) para realizar copias de seguridad y probar su puntual recuperación.

La gestión de la seguridad de las redes, las cuales pueden cruzar las fronteras de la organización, exige la atención a los flujos de datos, implicaciones legales, monitoreo y la protección.

Serán necesarios controles adicionales con el fin de proteger la información sensible que pasa por las redes públicas.

Se deberán mantener y controlar adecuadamente las redes para protegerlas de amenazas y mantener la seguridad en los sistemas y aplicaciones que utilizan las redes, incluyendo la información en tránsito.

Se deberán identificar e incluir, en cualquier acuerdo sobre servicios de red, las características de seguridad, los niveles de servicio y los requisitos de gestión de todos los servicios de red, independientemente de que estos servicios sean provistos desde la propia organización o se contratan desde el exterior.

Se deberán establecer los procedimientos operativos adecuados para proteger todos los soportes de información, como los documentos, medios informáticos (discos, cintas, etc.), datos de entrada o salida y documentación del sistema contra la divulgación, modificación, retirada o destrucción de activos no autorizadas.
Se deberá proteger la documentación de los sistemas contra accesos no autorizados.

Se deberán considerar las implicaciones de seguridad asociadas con el uso de servicios de comercio electrónico, incluyendo transacciones en línea y los requisitos para los controles.

La integridad y disponibilidad de la información electrónica publicada a través de sistemas disponibles de publicidad deberán ser también consideradas.

Se deberá proteger la información implicada en las transacciones en línea para prevenir la transmisión incompleta, enrutamiento equivocado, alteración, divulgación, duplicación o repetición no autorizada del mensaje.

Se deberá proteger la integridad de la información que pone a disposición en un sistema de acceso público para prevenir modificaciones no autorizadas.

Los sistemas deberán ser monitoreados y los eventos de la seguridad de información registrados. El registro de los operadores y el registro de fallos deberán ser usados para garantizar la identificación de los problemas del sistema de información.

Se deberán producir y mantener durante un período establecido los registros de auditoría con la grabación de las actividades de los usuarios, excepciones y eventos de la seguridad de información, con el fin de facilitar las investigaciones futuras y el monitoreo de los controles de acceso.

La organización deberá cumplir con todos los requerimientos legales aplicables para el monitoreo y el registro de actividades.

El monitoreo del sistema deberá ser utilizado para verificar la efectividad de los controles adoptados y para verificar la conformidad del modelo de política de acceso.

Se deberá registrar, analizar y tomar acciones apropiadas de las averías.
Se deberán sincronizar los relojes de todos los sistemas de procesamiento de información dentro de la organización o en el dominio de seguridad, con una fuente acordada y exacta de tiempo.

7. CONTROL DE ACCESOS.

Se deberán controlar los accesos a la información, los recursos de tratamiento de la información y los procesos de negocio en base a las necesidades de seguridad y de negocio de la Organización.

Se deberá establecer, documentar y revisar una política de control de accesos en base a las necesidades de seguridad y de negocio de la Organización.

Se deberán establecer procedimientos formales para controlar la asignación de los permisos de acceso a los sistemas y servicios de información.

Los procedimientos deberán cubrir todas las etapas del ciclo de vida del acceso de los usuarios, desde el registro inicial de los nuevos usuarios hasta su baja cuando ya no sea necesario su acceso a los sistemas y servicios de información.
Se deberá prestar especial atención, si fuera oportuno, a la necesidad de controlar la asignación de permisos de acceso con privilegios que se salten y anulen la eficacia de los controles del sistema.

Se deberán controlar los accesos a servicios internos y externos conectados en red.

El acceso de los usuarios a redes y servicios en red no deberá comprometer la seguridad de los servicios en red si se garantizan:

a) que existen interfaces adecuadas entre la red de la organización y las redes públicas o privadas de otras organizaciones;

b) que los mecanismos de autenticación adecuados se aplican a los usuarios y equipos;

c) el cumplimiento del control de los accesos de los usuarios a los servicios de información.

Se deberán utilizar métodos de autenticación adecuados para el control del acceso remoto de los usuarios.

Se deberá considerar la identificación automática de los equipos como un medio de autenticación de conexiones procedentes de lugares y equipos específicos.

Se deberán establecer controles de enrutamiento en las redes para asegurar que las conexiones de los ordenadores y flujos de información no incumplen la política de control de accesos a las aplicaciones de negocio.

Se deberán utilizar las prestaciones de seguridad del sistema operativo para permitir el acceso exclusivo a los usuarios autorizados.

Las prestaciones deberán ser capaces de:

a) la autenticación de los usuarios autorizados, de acuerdo a la política de control de accesos definida;

b) registrar los intentos de autenticación correctos y fallidos del sistema;

c) registrar el uso de privilegios especiales del sistema;

d) emitir señales de alarma cuando se violan las políticas de seguridad del sistema;

e) disponer los recursos adecuados para la autenticación;

f) restringir los horarios de conexión de los usuarios cuando sea necesario.

Todos los usuarios deberán disponer de un único identificador propio para su uso personal y exclusivo. Se deberá elegir una técnica de

autenticación adecuada que verifique la identidad reclamada por un usuario.

Se deberán desconectar las sesiones tras un determinado período de inactividad.

Se deberá utilizar dispositivos de seguridad con objeto de restringir el acceso a las aplicaciones y sus contenidos.
Se deberá restringir el acceso lógico a las aplicaciones software y su información únicamente a usuarios autorizados.

Los sistemas de aplicación deberán:

a) controlar el acceso de los usuarios a la información y funciones de los sistemas de aplicaciones, en relación a la política de control de accesos definida;

b) proporcionar protección contra accesos no autorizados derivados del uso de cualquier utilidad, software del sistema operativo y software malicioso que puedan traspasar o eludir los controles del sistema o de las aplicaciones;

c) no comprometer otros sistemas con los que se compartan recursos de información.

8. ADQUISICIÓN, DESARROLLO Y MANTENIMIENTO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN.

Los requisitos de seguridad deberán ser identificados y consensuados previamente al desarrollo y/o implantación de los sistemas de información.

Todos los requisitos de seguridad deberán identificarse y ser justificados, aceptados y documentados como parte del proceso completo para un sistema de información.

A fin de proteger la confidencialidad, autenticidad o integridad de la información con la ayuda de técnicas criptográficas, se deberá desarrollar una política de uso de controles criptográficos y establecer una gestión de claves que de soporte al uso de de técnicas criptográficas.

Se deberá controlar el acceso a los sistemas de ficheros y código fuente de los programas.
Los proyectos TI y las actividades de soporte deberán ser dirigidos de un modo seguro.

Se deberá evitar la exposición de datos sensibles en entornos de prueba.

Los directivos responsables de los sistemas de aplicaciones deberán ser también responsables de la seguridad del proyecto o del entorno de soporte. Ellos deberán garantizar que todas las propuestas de cambio en los sistemas son revisadas para verificar que no comprometen la seguridad del sistema o del entorno operativo.

Se deberá supervisar y monitorizar el desarrollo del software subcontratado por la Organización.

Se deberá implantar una gestión de la vulnerabilidad técnica siguiendo un método efectivo, sistemático y cíclico, con la toma de medidas que confirmen su efectividad.

Se deberán considerar sistemas operativos, así como todas las aplicaciones que se encuentren en uso.

Se deberá obtener información oportuna sobre la vulnerabilidad técnica de los sistemas de información que se están utilizando, evaluar la exposición de la organización ante tal vulnerabilidad y tomar las medidas adecuadas para hacer frente a los riesgos asociados.

9. GESTIÓN DE INCIDENTES DE SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN.

Deberá establecerse el informe formal de los eventos y de los procedimientos de escalada.

Todos los empleados, contratistas y terceros deberán estar al tanto de los procedimientos para informar de los diferentes tipos de eventos y debilidades que puedan tener impacto en la seguridad de los activos organizacionales.

Se les deberá exigir que informen de cualquier evento o debilidad en la seguridad de información lo más rápido posible y al punto de contacto designado.

Se deberán comunicar los eventos en la seguridad de información lo más rápido posible mediante canales de gestión apropiados.

Todos los empleados, contratistas y terceros que son usuarios de los sistemas y servicios de información deberán anotar y comunicar cualquier debilidad observada o sospechada en la seguridad de los mismos.

Deberán establecerse las responsabilidades y procedimientos para manejar los eventos y debilidades en la seguridad de información de una manera efectiva y una vez que hayan sido comunicados.

Se deberá aplicar un proceso de mejora continua en respuesta para monitorear, evaluar y gestionar en su totalidad los incidentes en la seguridad de información.

Cuando se requieran evidencias, éstas deben ser recogidas para asegurar el cumplimiento de los requisitos legales.

Deberá existir un mecanismo que permitan cuantificar y monitorear los tipos, volúmenes y costes de los incidentes en la seguridad de información.

10. GESTIÓN DE CONTINUIDAD DEL NEGOCIO.

Se deberá implantar un proceso de gestión de continuidad del negocio para reducir, a niveles aceptables, la interrupción causada por los desastres y fallos de seguridad (que, por ejemplo puedan resultar de desastres naturales, accidentes, fallas de equipos o acciones deliberadas) mediante una combinación de controles preventivos y de recuperación.

Este proceso deberá identificar los procesos críticos de negocio e integrar los requisitos de gestión de la seguridad de información para la continuidad del negocio con otros requisitos de continuidad relacionados con dichos aspectos como operaciones, proveedores de personal, materiales, transporte e instalaciones.

Se deberá analizar las consecuencias de los desastres, fallas de seguridad, pérdidas de servicio y la disponibilidad del servicio y desarrollar e implantar planes de contingencia para asegurar que los procesos del negocio se pueden restaurar en los plazos requeridos las operaciones esenciales.

La seguridad de información deberá ser una parte integral del plan general de continuidad del negocio y de los demás procesos de gestión dentro de la organización.

La gestión de la continuidad del negocio deberá incluir adicionalmente al proceso de evaluación, controles para la identificación y reducción de riesgos, limitar las consecuencias de incidencias dañinas y asegurar la reanudación a tiempo de las operaciones esenciales.

Se deberán desarrollar e implantar planes de mantenimiento o recuperación de las operaciones del negocio para asegurar la disponibilidad de la información en el grado y en las escalas de tiempo requerido, tras la interrupción o fallo de los procesos críticos de negocio.

11. CONFORMIDAD.

El diseño, operación, uso y gestión de los sistemas de información deberá ser objeto de requisitos estatutarios, reguladores y de seguridad contractuales.

Los requisitos legales específicos deberán ser advertidos por los asesores legales de la organización o por profesionales adecuadamente cualificados.

Los requisitos que marcan la legislación cambian de un país a otro y pueden variar para la información que se genera en un país y se transmite a otro país distinto (por ej., flujos de datos entre fronteras).

Todos los requisitos estatutarios, de regulación u obligaciones contractuales relevantes, así como las acciones de la organización para cumplir con estos requisitos, deberán ser explícitamente definidos, documentados y actualizados para cada uno de los sistemas de información y la organización.

Los registros importantes se deberán proteger de la pérdida, destrucción y falsificación, de acuerdo a los requisitos estatutarios, regulaciones, contractuales y de negocio.

Se deberá garantizar la protección y privacidad de los datos y según requiera la legislación, regulaciones y, si fueran aplicables, las cláusulas relevantes contractuales.
Los directivos se deberán asegurar que todos los procedimientos de seguridad dentro de su área de responsabilidad se realizan correctamente y cumplen con los estándares y políticas de seguridad.

Se deberá comprobar regularmente la conformidad de los sistemas de información con los estándares de implantación de la seguridad.
Se deberán planificar y acordar cuidadosamente los requisitos y actividades de auditoría que impliquen comprobaciones en los sistemas en activo con objeto de minimizar el riesgo de interrupciones de los procesos de negocio.