

## I. Disposiciones Generales

### DEPARTAMENTO DE POLÍTICA TERRITORIAL, JUSTICIA E INTERIOR

**ORDEN de 25 de junio de 2009, del Consejero de Política Territorial, Justicia e Interior, por el que se desarrolla el título V del Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento y por el que se regula el procedimiento de transmisión telemática de los datos de las personas que tienen prohibido el acceso a los locales de juego.**

El artículo 71.50ª de la Ley Orgánica 5/2007, de 20 de abril, de Reforma del Estatuto de Autonomía de Aragón prevé que la Comunidad Autónoma de Aragón ostenta competencias exclusivas en materia de «juego, apuestas y casinos, incluidas las modalidades por medios informáticos y telemáticos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón».

La Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, aborda las directrices básicas a las que ha de ajustarse la limitación de acceso a los locales de juego en Aragón.

En desarrollo de los artículos 13.5º, 14, y apartados tercero y séptimo del artículo 33 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, el Gobierno de Aragón aprobó el Decreto 3/2004, de 13 de enero, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento.

El Registro General del Juego constituye un instrumento útil y necesario para los órganos de gestión, inspección y control de los juegos y apuestas autorizados en Aragón.

En el Registro General del Juego se inscriben las actividades y los diversos sujetos intervinientes, entre los que se encuentran las personas que tienen prohibido el acceso a los locales de juego, bien por haberlo solicitado, por sí o por sus representantes legales, o bien como consecuencia de una sentencia firme o una resolución administrativa firme, conforme señala el apartado tercero del artículo 33 de la Ley 2/2000, de 28 de junio.

El Registro General del Juego se organiza en seis Libros, uno por cada tipo de juego autorizado en Aragón, estructurándose en Libro 1º «Casinos de juego», Libro 2º «Salas de bingo», Libro 3º «Juego de Máquinas», Libro 4º «Apuestas», Libro 5º «Ciber-juegos» y Libro 6º «Otras modalidades de Juego». En todos estos Libros, a excepción del juego previsto en el Libro 5º, «Ciber-juegos», se incluye una Sección de «Prohibidos».

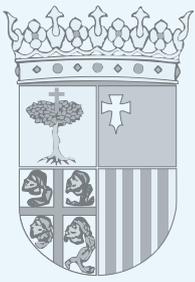
Las Secciones de «Prohibidos» de acceso a los diferentes establecimientos de juego constituyen un instrumento útil para prevenir la adicción al juego, para contribuir a la rehabilitación de los ciudadanos afectados por alteraciones derivadas del juego compulsivo o ludopatía y para hacer efectivo la prohibición de acceso a los locales de juego.

Por otra parte, el título V del Decreto 3/2004, de 13 de enero, aborda el procedimiento y vigencia de la inscripción de los jugadores en las diversas Secciones de «Prohibidos», así como el control de la prohibición de acceso de las personas inscritas en estas Secciones por los servicios de admisión de los locales de juego y la remisión a éstos por la Administración de los datos de las referidas personas.

El Consejero de Política Territorial, Justicia e Interior mediante esta Orden desarrolla el título V del Decreto 3/2004, de 13 de enero, «Registro de prohibidos de acceso al juego», con una doble finalidad, como es, en primer lugar, la de matizar los artículos 23.2 y 24.1 del referido Decreto y, en segundo lugar, la de regular el procedimiento de transmisión telemática de datos de las personas inscritas en las Secciones de «Prohibidos» del Registro General del Juego a los locales de juego autorizados, en los términos fijados por la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, la normativa técnica de desarrollo de las diferentes modalidades de juegos y apuestas autorizados en Aragón, el Decreto 108/2009, de 23 de junio, del Gobierno de Aragón, por el que se suprime el Fichero de datos de carácter personal «Registro de Prohibidos» y se crea el Fichero de datos de carácter personal «Registro del Juego Prohibidos» (REJUP) y la legislación de protección de datos de carácter personal.

Respecto del primer objetivo de la presente Orden de desarrollar el apartado segundo del artículo 23 y el apartado primero del artículo 24 del precitado Decreto 3/2004, de 13 de enero, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento, obedece a la finalidad de reforzar la garantía y derechos de las personas implicadas.

De este modo, el desarrollo del apartado segundo del artículo 23 del Decreto 3/2004, de 13 de enero, concreta el procedimiento administrativo a seguir en los supuestos de presentación de la solicitud de prohibición de acceso a los locales de juego por el propio interesado, o



por su representante legal, ante órganos distintos del órgano administrativo competente para resolver, inscribir en la Sección de «Prohibidos» del Registro General del Juego y anotar en el Fichero REJUP, exigiendo la previa comparecencia del interesado ante funcionario público competente en materia de juego para la ratificación de su solicitud, garantizándose, de este modo, la Administración que el derecho subjetivo a la autoprohibición corresponde al deseo del propio interesado.

Respecto del apartado primero del artículo 24 del Decreto 3/2004, de 13 de enero, la presente Orden concreta que en los supuestos de autoprohibición el plazo solicitado, en ningún caso, podrá ser inferior a seis meses. Con esta medida la Administración pretende impedir la utilización abusiva de la cancelación de los datos inscritos y anotados y contribuir a la rehabilitación de los ciudadanos afectados por alteraciones derivadas de la adicción al juego.

El segundo objetivo de esta Orden es desarrollar el artículo 26 del citado Decreto 3/2004, de 13 de enero, garantizando el derecho de los ciudadanos que deseen que se les prohíba el acceso a los locales de juego o que se les cancele su anotación de prohibición de entrada en los mismos, a través de un sistema de comunicación telemática de transmisión inmediata y permanente de información entre la Administración y el personal autorizado de los servicios de admisión de los locales de juego, con acceso de seguridad de usuario basado en certificado digital.

Conforme al señalado artículo 26 del Decreto 3/2004, corresponde a la Administración remitir «la relación de las nuevas inscripciones y cancelaciones en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente, con indicación del nombre, apellidos, número de identificación fiscal o documento equivalente, fecha de inicio del alta de prohibido, duración y ámbito territorial», concluyendo el referido artículo que «en todo caso, los datos que se transfieran a los sistemas de información de los citados locales omitirán toda referencia del promotor de la inscripción, de la resolución judicial, en su caso, así como de la causa de la inscripción».

Dada la naturaleza de los datos personales a transmitir o ceder por la Administración a los locales de juego, y con el objeto de salvaguardar la especial protección, seguridad, confidencialidad e integridad de los mismos, esta Orden se aprueba previa creación del Fichero «Registro del Juego de Prohibidos» (REJUP) por Decreto 108/2009, de 23 de junio, del Gobierno de Aragón, por el que se suprime el Fichero de datos de carácter personal «Registro de Prohibidos» y se crea el Fichero de datos de carácter personal «Registro del Juego Prohibidos» (REJUP), conforme a la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, su normativa de desarrollo estatal y el Decreto 98/2003, de 29 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se regulan ficheros de datos de carácter personal gestionados por la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón.

La transmisión telemática de los datos recogidos en el Fichero «Registro del Juego de Prohibidos» (REJUP) del órgano competente en materia de juego a los locales de juego se realizará mediante la aplicación informática diseñada por Aragonesa de Servicios Telemáticos (AST) del Departamento de Ciencia, Tecnología y Universidad, cuya funcionalidad y comunicación se describe en el anexo II de esta Orden, garantizando que la conexión telemática del sistema resulte segura.

Por cuanto antecede, y en virtud de la Disposición Final Primera del Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento, la Disposición Final Primera del Decreto 108/2009, de 23 de junio, del Gobierno de Aragón, por el que se suprime el Fichero de datos de carácter personal «Registro de Prohibidos» y se crea el Fichero de datos de carácter personal «Registro del Juego Prohibidos» (REJUP), el Decreto 225/2007, de 2007, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba la Estructura Orgánica del Departamento de Política Territorial, Justicia e Interior y los artículos 25.6 y 43.4 del Texto Refundido del Presidente y del Gobierno de Aragón, aprobado por Decreto Legislativo 1/2001, de 3 de julio, del Gobierno de Aragón, dispongo:

#### *Artículo 1. Objeto.*

1. La presente Orden tiene por objeto garantizar la efectividad inmediata de la limitación de entrada en los locales de juego de todas las personas relacionadas en el apartado tercero del artículo 33 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, desarrollando el título V del Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento, mediante un sistema telemático de transmisión inmediata y permanente de determinados datos personales anotados en el Fichero «Registro del Juego de Prohibidos» (REJUP), previa inscripción en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente del Registro General del Juego, según tipo de juego.

2. Este sistema telemático de transferencia inmediata tiene como finalidad facilitar una comunicación individualizada a los locales de juego incluidos en el ámbito de aplicación de



esta Orden, mediante una aplicación informática segura y encriptada, con acceso a los usuarios y clientes autorizados mediante certificado digital que permita obtener, previa a la apertura de la jornada de juego, las modificaciones de los datos anotados diariamente por la Administración en el Fichero REJUP.

**Artículo 2. Comparecencia ante el órgano competente previo a la inscripción en la Sección del «Prohibidos» del Libro correspondiente del Registro General del Juego.**

1. En los supuestos de autoprohibición de acceso a los locales de juego, previstos en el apartado segundo del artículo 23 del Decreto 3/2004, de 13 de enero, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento, la solicitud de inscripción en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente del Registro General del Juego se formalizará:

a) ante el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego, debiendo adjuntarse copia compulsada del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, que acredite al solicitante.

b) ante cualquiera de los registros señalados en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en cuyo caso, previo a su inscripción, el interesado será citado ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego para que en comparecencia ante el funcionario competente se ratifique en la solicitud formulada.

2. A los efectos de facilitar la solicitud de inscripción en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente del Registro General del Juego, según tipo de juego, los funcionarios adscritos al órgano de la Administración con competencias en la gestión administrativa de juego facilitarán el modelo normalizado de solicitud que figura en el anexo I de esta Orden.

**Artículo 3. Plazo mínimo de inscripción en los supuestos de autoprohibición de acceso a los locales de juego en la Sección del «Prohibidos» del Libro correspondiente del Registro General del Juego.**

1. La cancelación de las inscripciones de autoprohibición, previstas en el apartado primero del artículo 24 del Decreto 3/2004, de 13 de enero, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento, se producirán de oficio por el transcurso del plazo solicitado o previa solicitud expresa del interesado y abono de la tasa administrativa correspondiente.

2. El plazo mínimo de inscripción en los supuestos de autoprohibición, por sí o por su representante legal, será de seis meses.

**Artículo 4. Ámbito de aplicación de la transmisión telemática de datos personales.**

La comunicación de los datos de la Sección de «Prohibidos» del Registro General del Juego al Fichero REJUP afectará a los siguientes establecimientos de juego:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juego.

d) Establecimientos específicos de expedición de apuestas deportivas o de competición.

e) Cualquier otro establecimiento de juego que por Decreto del Gobierno de Aragón previera la obligación de contar con una Sección de «Prohibidos» del juego o apuesta correspondiente.

**Artículo 5. Fichero de datos de carácter personal, REJUP.**

1. El Fichero «Registro del Juego de Prohibidos» (REJUP), creado por Decreto 108/2009, de 23 de junio, del Gobierno de Aragón, cumple la normativa de protección de datos y contiene las anotaciones que el órgano competente en la gestión administrativa de juego está facultado a transferir a las aplicaciones informáticas instaladas en los equipos informáticos de los locales de juego, cuyo tratamiento se efectuará según la legislación de protección de datos de carácter personal.

2. El Fichero REJUP permite la cesión de los datos relacionados en el apartado primero del artículo 6 de esta Orden a los establecimientos señalados en el artículo 4 de la misma.

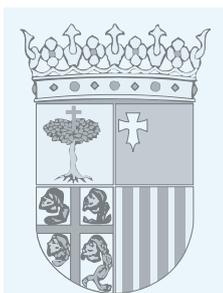
3. El Fichero REJUP cumple las medidas de seguridad, conforme al Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de carácter personal.

**Artículo 6. Transferencia de datos a los establecimientos de juego.**

1. De los datos inscritos en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente del Registro General del Juego únicamente serán transferidos a los establecimientos de juego las referencias relativas a:

a) Nombre, apellidos y Documento Nacional de Identidad o documento equivalente de la persona prohibida.

b) Fecha de inicio de la prohibición y duración de la prohibición.



c) **Ámbito territorial de la prohibición.**

2. Estos datos serán comunicados individualmente a los locales de juego, mediante el procedimiento y el sistema telemático que se aprueba por esta Orden y según la aplicación informática aprobada en el anexo II de esta Orden.

3. Los datos que se transfieran a los sistemas de información de los establecimientos de juego omitirán cualquier referencia a la causa de la prohibición, al promotor de la inscripción y a la resolución judicial o administrativa, en su caso.

**Artículo 7. Comunicación telemática de las modificaciones del Fichero REJUP a los establecimientos de juego.**

1. El órgano competente en la gestión administrativa de juego pondrá a disposición de los locales de juego las modificaciones que se produzcan en los datos relacionados en el apartado primero del artículo 6 de esta Orden y anotados en el Fichero REJUP, previa inscripción en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente del Registro General de Juego.

2. La comunicación telemática se efectuará, como máximo, el día siguiente al de la fecha en la que se dicten los actos administrativos de inscripción en el Registro General de Juego, mediante transferencia telemática al sistema informático descrito en el anexo II de esta Orden.

**Artículo 8. Personal de los locales de juego con acceso al Sistema de transferencia.**

1. Los titulares de los locales de juego designarán las personas responsables del acceso diario a los datos transferidos desde el Fichero REJUP por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego, mediante la autenticación fehaciente de la persona que realiza ese acceso, implementando un sistema de certificado digital, para el uso individual de su titular, de modo que queden salvaguardados los datos personales de los ciudadanos que figuran en el fichero.

2. Este personal, previo al acceso a los datos transferidos por la Administración, deberá firmar un acuerdo de confidencialidad respecto de los datos personales a los que diariamente tenga acceso y figurar inscrito en la Sección de «Personal» del Libro correspondiente, según tipo de juego, del Registro General del Juego.

3. Los empleados referidos en este artículo tienen la obligación de transferir diariamente, previo a la apertura del establecimiento de juego, las modificaciones producidas en el fichero, incorporándolas en la aplicación de consulta del sistema del local de juego, descrita en el anexo II de esta Orden, a los efectos de cumplir lo estipulado en el artículo 26 del Decreto 3/2004, de 13 de enero y en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

**Artículo 9. Personal de los locales de juego con acceso al Sistema de consulta.**

1. Junto con el personal autorizado con certificado digital, los titulares de los locales de juego comunicarán al órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego el personal de su establecimiento con acceso a la aplicación de consulta descrita en el anexo II de esta Orden.

2. Este personal deberá figurar inscrito en la Sección de «Personal» del Libro correspondiente, según tipo de juego, del Registro General del Juego y firmar, igualmente, ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego un acuerdo de confidencialidad de los datos personales a los que tendrá acceso para su consulta y control de la limitación de acceso al local de juego a las personas prohibidas.

3. El total de empleados designados por cada local de juego para acceder al sistema de transferencia y/o al sistema de consulta del establecimiento de juego no podrá ser superior a seis.

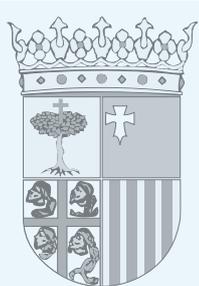
**Artículo 10. Excepcionalidad de procedimientos alternativos de transmisión segura.**

En el supuesto puntual de imposibilidad técnica de transferir la Administración los datos anotados en el fichero, y a los efectos de garantizar la efectividad de la limitación de entrada en los locales de juego, el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego articulará procedimientos alternativos de transmisión segura de los datos recogidos en el apartado primero del artículo 6 de esta Orden, conforme a la normativa de Protección de Datos de carácter Personal.

**Artículo 11. Infracciones.**

1. Los titulares de la explotación de los locales de juego deberán instalar en sus servicios de admisión los equipos informáticos conforme a las previsiones contenidas en el anexo II de esta Orden, incurriendo, en caso contrario, en la infracción prevista en la letra l) del artículo 39 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y normativa de desarrollo.

2. El personal de los locales de juego con acceso al sistema de transferencia con certificado digital responderá del correcto uso del mismo, conforme a la legislación aplicable en ma-



teria de Firma Electrónica, así como del adecuado tratamiento de los datos de carácter personal transferidos al sistema de los locales de juego, incurriendo, en caso contrario, en las infracciones recogidas en los artículos 43 y siguientes de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y normativa de desarrollo.

3. El personal de los locales de juego con acceso al sistema de consulta de los datos transmitidos desde el Fichero REJUP debe garantizar la adecuada gestión de los datos personales transmitidos, incurriendo, en caso contrario, en las infracciones recogidas en los artículos 43 y siguientes de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y normativa de desarrollo.

*Disposición final única. Entrada en vigor*

La presente Orden entrará en vigor el día 15 de julio de 2009.

Zaragoza, 25 de junio de 2009.

**El Consejero de Política Territorial,  
Justicia e Interior,  
ROGELIO SILVA GAYOSO**

**ANEXO I**

D./Dña. ----- con D.N.I. / PASAPORTE / TARJETA DE RESIDENCIA número -----, cuya fotocopia se adjunta, con domicilio en la calle/ plaza -----  
 ----- Municipio ----- Provincia -----C.P. ----- Teléfono -----

**SOLICITA:**

**Me sea PROHIBIDA la entrada en** *(marcar con una X el local de prohibición de acceso):*

- |                         |  |
|-------------------------|--|
| <b>Salones de juego</b> | <b>Establecimientos apuestas</b>         |
| <b>Salas de bingo</b>   | <b>Otros locales de juego con dinero</b> |
| <b>Casinos de juego</b> |  |

**En el ámbito de**

- La Comunidad Autónoma de Aragón**
- En la/s Comunidad/es Autónoma/s de Nacional**

**Por una duración de**

**Meses ----- (mínimo 6 meses, según lo dispuesto en el artículo 3 de la Orden de 25 de junio de 2009, del Consejero de Política Territorial, Justicia e Interior, por la que se desarrolla el Título V del Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento y por el que se regula el procedimiento de transmisión telemática de los datos de las personas que tienen prohibido el acceso a los locales de juego).**

- Años -----**
- Tiempo indefinido -----**

**En Zaragoza, a ----- de ----- de 20--**

**Fdo. -----**

**NOTA: se comunica que la solicitud de levantar la prohibición antes del transcurso del periodo solicitado devengará el pago de una tasa administrativa.**

Los datos personales recogidos serán incorporados y tratados en el Fichero REJUP, cuya finalidad es no permitir la entrada al interesado en los locales de juego recogidos en esta solicitud, y que podrán ser cedidos al Ministerio de la Administración del Estado con competencias en materia de juego, a los órganos competentes en juego de otras Comunidades Autónomas, a los salones de juego, salas de bingo, casinos de juego, establecimientos de expedición de apuestas deportivas o de competición y a aquellos locales en los que se practique juego con dinero que el Gobierno de Aragón pueda crear, además de otras cesiones permitidas en el artículo 11 de la LOPD. El órgano responsable del fichero es el Departamento de Política Territorial, Justicia e Interior, y la dirección donde el interesado podrá ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante el mismo es el Servicio de Autorizaciones y Sanciones de la Dirección General de Interior, del referido Departamento, sito en Paseo M<sup>a</sup> Agustín, 36, puerta 22, planta 1<sup>a</sup> del Edificio Pignatelli C.P. 50071, todo lo cual se informa en cumplimiento del artículo 5 de la LOPD.

## ANEXO II

### **Descripción del sistema y requisitos técnicos que deberán reunir los establecimientos de juego**

La transferencia telemática de los datos recogidos en el Fichero "Registro del Juego de Prohibidos" (REJUP) del órgano administrativo competente en la gestión administrativa de juego a los locales de juego se realizará mediante Sistema de Transferencia (web) y Sistema de locales de juego (cliente), cuya funcionalidad y comunicación se describe en el presente Anexo.

#### A// SISTEMA DE TRANSFERENCIA (WEB)

1. Los datos recogidos en el Fichero REJUP objeto de transferencia, conforme a lo dispuesto en esta Orden, son gestionados por una aplicación interna propiedad del Gobierno de Aragón, cuyos usuarios serán exclusivamente el personal adscrito al órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego.

2. La transferencia diaria de las modificaciones de los datos transferidos desde el Fichero REJUP al personal autorizado de los servicios de admisión de los locales de juego se realizará a través de una aplicación web y se accederá previa autenticación mediante certificados electrónicos reconocidos conforme a la normativa de Firma Electrónica que se ajusten a los estándares admitidos por el Gobierno de Aragón, no pudiendo utilizarse certificados electrónicos caducados o revocados para acceder al sistema.

3. El sistema de transferencia será accesible a través de un navegador de Internet, conforme al RFC 2616; Protocolo de Transferencia de Hipertexto - http/1.1 del IETF.

#### B// REGISTRO DE LA ACTIVIDAD DEL SISTEMA

1. El sistema incorporará las necesarias herramientas que garanticen el registro tanto de las conexiones como de las transferencias realizadas por parte de los usuarios.

2. Se guardará un fichero que registre las transferencias realizadas, con usuario, fecha y hora. Así mismo, se guardará un fichero que registre todas las conexiones realizadas, así como los intentos fallidos de conexión.

3. Periódicamente los ficheros referidos en el apartado anterior serán sometidos a procesos de firma electrónica, incluyendo referencia temporal cierta aportada por tercero de confianza.

#### C// SEGURIDAD EN EL SISTEMA DE TRANSFERENCIA

1. Con objeto de garantizar la disponibilidad y seguridad de la información, el sistema de transferencia se implantará en la infraestructura de explotación de sistemas de información en alta disponibilidad del Gobierno de Aragón y se utilizará el protocolo de comunicaciones "https" conforme al RFC 2818 - http over TLS - del IETF o superior para garantizar el cifrado de la información intercambiada y la identificación del sistema a través de certificado electrónico del servidor, expedido por una autoridad certificadora reconocida ajustada a las especificaciones técnicas admitidas por el Gobierno de Aragón.

2. El fichero sólo podrá descifrarse al ser incorporado al sistema específico para los locales de juego que será facilitado por el Gobierno de Aragón.

3. El sistema de transferencia será accesible desde las direcciones de Internet de los equipos informáticos instalados en los servicios de admisión de los locales de juego, a través de navegador Internet Explorer (o superior) o Mozilla Firefox (o superior).

4. Los locales de juego deberán comunicar la dirección de Internet fija (IP fija) de los establecimientos y los cambios de estos equipos que se pudieran producir.

#### D// SISTEMA DE SALAS DE JUEGO

1. Es la aplicación informática que tiene como objeto cargar el fichero cifrado recibido del sistema de transferencia en los equipos informáticos de los locales de juego, con la finalidad de que una vez que se encuentre cargado en memoria a través de la aplicación facilitar las consultas y búsquedas a los usuarios autorizados.

2. El fichero generado desde el sistema de transferencia siempre permanecerá cifrado y sólo podrá ser descifrado por la aplicación instalada en los respectivos locales.

3. La aplicación no permitirá mostrar listados ni impresión en papel.

4. La aplicación sólo podrá estar instalada en los ordenadores de los locales de juego.

5. Los requisitos técnicos mínimos que deben cumplir los equipos de los locales de juego donde se vaya a instalar la aplicación de consulta son: sistema operativo Microsoft Windows XP, procesador Pentium, 64 Mb de memoria RAM, resolución de pantalla de 800x600 píxeles.

6. Al entrar en la aplicación de consulta, ésta informará mediante un mensaje de la correcta o incorrecta lectura y descifrado del fichero transferido.

