



Comunicación

106

REGISTRO TELEMÁTICO DE INTERDICIONES DE ACCESO AL JUEGO

M. Angeles Molpeceres Molpeceres

Jefa del Area de Servicios a Hacienda

Agencia de Informática y Comunicaciones de la Comunidad de Madrid

Marisa Arbiza Jiménez

Subdirectora General de Gestión y Control del Juego

Dirección General de Ordenación y Gestión de Juego – Consejería de Hacienda

Palabras clave

Indique las palabras clave de su comunicación.

Resumen de su Comunicación

Sistema de información para la gestión del registro de interdicciones de acceso al juego, que permite a los casinos y establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar la solicitud de inscripción de interesados en el registro de interdicciones de la Comunidad de Madrid. Así mismo facilita a dichos locales la consulta on line de este registro.

REGISTRO TELEMÁTICO DE INTERDICIONES DE ACCESO AL JUEGO

1. Introducción

La **Dirección General de Ordenación y Gestión de Juego** es la encargada de realizar las actuaciones administrativas en materia de juego, en el ámbito de la Comunidad de Madrid, entre las que se encuentran las siguientes:

- Gestionar y Tramitar las Autorizaciones e Inscripción en el Registro del Juego, de empresas que quieren ejercer actividades relacionadas con el juego.
- Elaborar las Normas relativas a la Regulación del Juego
- Ejercer el Control e Inspección en Casinos, Juegos y Apuestas
- Aplicar el Régimen Sancionador en su materia.

El Registro de Interdiciones de Acceso al Juego, que depende a efectos funcionales del Registro del Juego, es el sistema destinado a facilitar a los establecimientos de juegos colectivos y casinos de juego la información necesaria para la efectividad del derecho subjetivo de los ciudadanos a que les sea prohibida la entrada en uno de los citados establecimientos a sí mismos o a los terceros sobre legítimo judicialmente establecido.

En este contexto, Informática y Comunicaciones de la Comunidad de Madrid (ICM), se plantea la necesidad de abordar el diseño, construcción y puesta en producción de un Sistema de Información que permita realizar el tratamiento automático de la información del Registro de Interdiciones de Acceso al Juego. Dicho sistema de información del Registro de Interdiciones de Acceso al Juego, se descompone en los siguientes módulos:

- Módulo Central para la gestión del Registro de Interdiciones de Acceso al Juego, que forma parte de un sistema de Registro del Juego.
- Módulo para el Registro Telemático de Interdiciones al que podrán acceder los locales de juego, a través de Internet.

2. Objetivos

En línea con las actuales políticas de la administración que tienden a la simplificación de la relación de los ciudadanos y las empresas con las administraciones públicas, este proyecto permitirá la inscripción y consulta on-line del Registro de Interdiciones de acceso al Juego, a través de Internet, por parte de las salas de juego.

De forma resumida, los objetivos que se persiguen con el sistema son los siguientes:

- Ofrecer al ciudadano un servicio de respuesta inmediata.
- Facilitar, paulatinamente, la eliminación del papel.
- Facilitar al ciudadano la inscripción en el Registro de Interdiciones de Acceso al Juego, permitiéndole realizar dicha solicitud, incluso desde los registros de admisión de visitantes de los casinos y establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar, existentes en la Comunidad de Madrid.
- Facilitar el acceso al Registro de Interdiciones a las salas de juego, mediante una Consulta on-line del mismo, a efectos de que puedan comprobar que las personas que solicitan el acceso a estas salas, no aparecen inscritas en dicho registro.

3. Inscripción en el Registro de Interdicciones

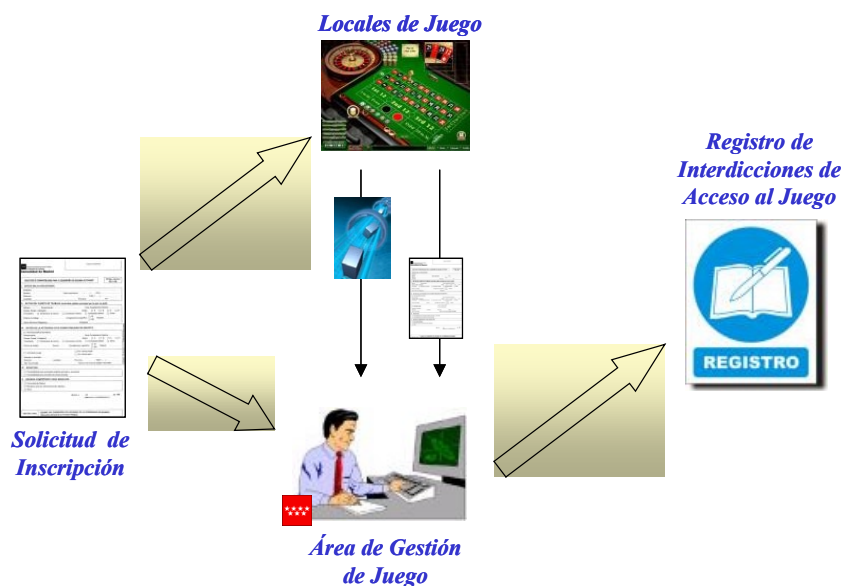
3.1. Datos que se Registran

El Área de Gestión del Juego de la Dirección General de Ordenación y Gestión del Juego de la Comunidad de Madrid es la encargada de gestionar y controlar el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego. Por cada persona que solicita la inscripción, se registra la siguiente información:

- Nombre y Apellidos
- Documento Nacional de Identidad
- Fecha de Nacimiento
- Domicilio
- Fecha de presentación de solicitud
- Fecha de inscripción
- Causa de la inscripción

3.2. ¿Cómo realizar la Inscripción?

Toda persona que por propia voluntad quiera solicitar su inscripción en el Registro de Interdicciones, tendrá que rellenar un impreso de solicitud según el modelo oficial establecido.



La solicitud, una vez rellena, tiene que ser presentada personalmente por quien solicite su inclusión en el Registro ante el órgano de gestión del juego o ante cualquiera de los registros de admisión de visitantes de los casinos y establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar existentes en la Comunidad de Madrid.

En este último caso, los casinos y establecimientos de juegos colectivos deben enviar al Área de Gestión de Juego de la Comunidad de Madrid la siguiente información:

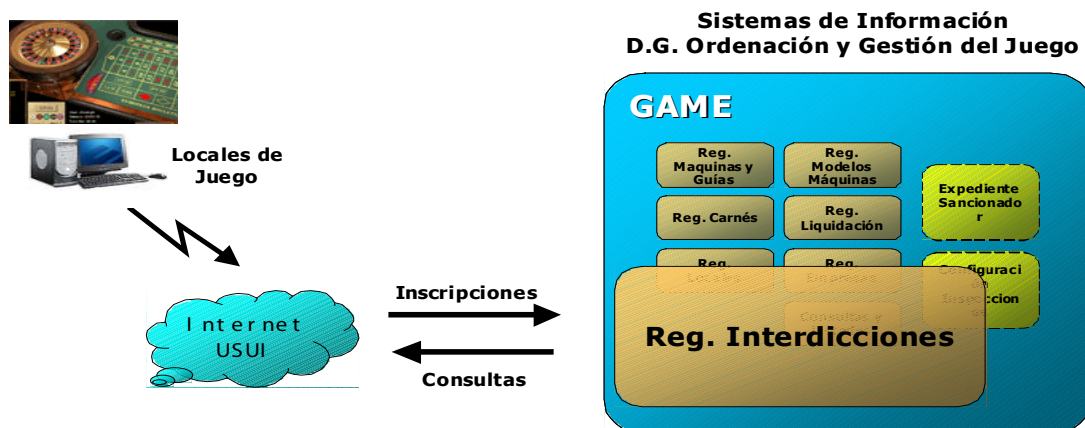
- Transferencia electrónica de los datos de la inscripción solicitada,
- Entrega del impreso de solicitud original formulada por el interesado.

3.3. ¿Qué implica estar registrado?

Cuando una persona se inscribe en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego de la Comunidad de Madrid, va a tener prohibida la entrada en aquellos establecimientos que haya indicado en la solicitud. Además, el ciudadano que vaya a realizar la inscripción en el registro, debe tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- El tiempo mínimo de vigencia de la inscripción es de 6 meses a partir de la fecha de la solicitud.
- Durante los primeros 6 meses no se podrá cancelar la inscripción ni aun que lo solicite el interesado.
- Si en la solicitud no se indica tiempo de vigencia para la inscripción, por defecto es indefinido.
- Si se cancela una inscripción antes del tiempo acordado en la solicitud (y no puede ser menor a 6 meses), el interesado deberá abonar una tasa.

4. Sistema de Información AZAR – Registro de Interdicciones



El Sistema de Información que permite llevar a cabo de forma automatizada, la gestión y el control del Registro de Interdicciones de Acceso al Juego, consta de dos módulos principales:

- Módulo para la Gestión y el Control del Registro de Interdicciones: con acceso desde la Intranet de la Comunidad de Madrid, que será utilizado por el personal de la Dirección General de Ordenación y Gestión del Juego.
- Módulo de Consulta e Inscripción Telemática en el Registro de Interdicciones: con acceso restringido a través de Internet, que facilitará a los Locales de Juego Autorizados, la comunicación que deben tener con la Dirección General de Ordenación y Gestión del Juego para llevar a cabo las funciones que tienen encomendadas.

Seguridad en los Accesos: El sistema está dotado de suficientes mecanismos de seguridad que impiden la existencia de accesos no deseados en el sistema, tal y como se indica a continuación:

- Control de Acceso mediante 'Usuario/Contraseña' y protocolo Https.
- Acceso restringido a datos, de tal forma que cada Usuario sólo tenga acceso en el sistema a aquella información que pueda manejar:

4.1. Módulo de Gestión y Control del Registro de Interdicciones

El módulo de Gestión y Control del Registro de Interdicciones, va a ser utilizado por el Área de Gestión del Juego de la Consejería de Hacienda de la Comunidad de Madrid, para facilitarle la gestión que tiene encomendada.

Este módulo forma parte del Sistema de Información Integrado denominado AZAR, que automatiza gran parte de la gestión que debe llevar a cabo la Dirección General de Ordenación y Gestión del Juego de la Consejería de Hacienda de la Comunidad de Madrid.

El módulo incluye los siguientes procesos:

- Inscripción en el Registro de Interdicciones
- Modificaciones del Registro de Interdicciones
- Bajas del Registro de Interdicciones
- Consulta del Registro de Interdicciones
- Inscripción Definitiva de las Inscripciones en las salas de juego
- Carga de los datos del Registro Nacional de Interdicciones
- Actualización y Consulta del Registro Nacional de Interdicciones
- Listados y Estadísticas

4.2. Módulo de Registro Telemático de Interdicciones

El módulo de Registro Telemático de Interdicciones, va a ser utilizado por los casinos de juego y establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar para facilitarle la comunicación que debe existir entre estos y el Área de Gestión del Juego, en las labores que tienen encomendadas.

Este módulo permitirá realizar las siguientes funciones:

- Inscripción Remota en el Registro de Interdicciones
- Consulta Remota al Registro de Interdicciones

Los casinos y los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar que estén autorizados realizarán una inscripción provisional, a través de Internet, en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego de aquellas personas que así lo soliciten en sus locales.

Esta inscripción provisional quedará pendiente de confirmación por parte del Área de Gestión del Juego de la Consejería de Hacienda de la Comunidad de Madrid que es quien realizará la inscripción definitiva en el registro.

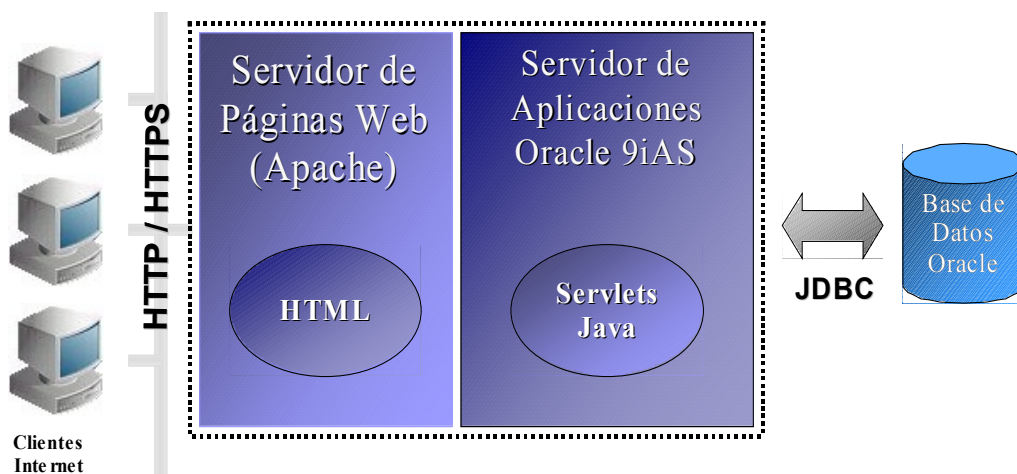
Además, los locales de juego van a poder Consultar, a través de Internet, el Registro de Interdicciones de la Comunidad de Madrid.

De esta forma, cuando alguien vaya a registrarse para entrar en el local, van a poder comprobar al instante si esta persona se encuentra o no en el Registro de Interdicciones. Y, en el caso de que estuviera en dicho registro, no le permitirían el acceso al local.

5. Arquitectura

5.1. Arquitectura para acceso desde Internet

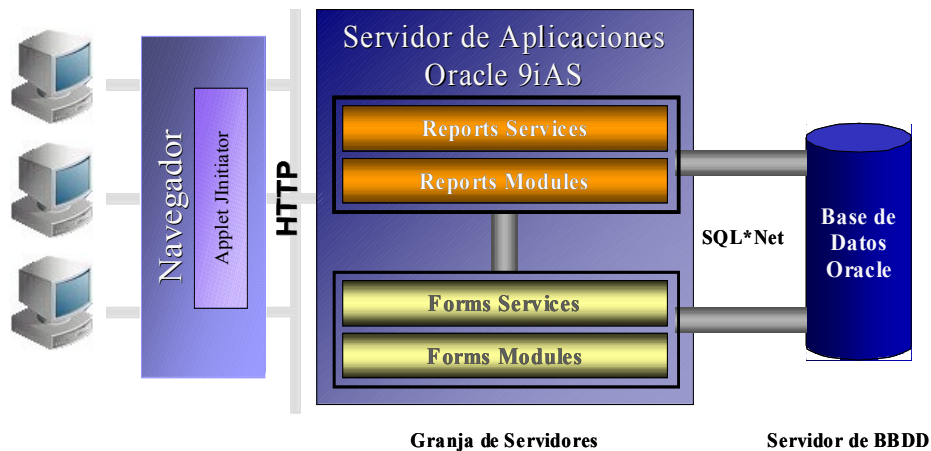
La arquitectura utilizada para el desarrollo en tres capas de la parte Internet es la siguiente:



- **Cliente:** se podrá utilizar como Navegador, el 'Internet Explorer 5.0 (o superior)', o el 'NetScape 4.5 (o superior).
- **Servidor Web:** para realizar el acceso a la aplicación mediante usuario y password, a través de Internet.
- **Servidor Aplicaciones:** con los componentes que incluyen la lógica de negocio de los procesos a realizar. Además, estos componentes se comunicarán con la Base de Datos para obtener información de ella y para actualizarla. Estos componentes serán básicamente Servlets de Java.
- **Servidor de BBDD** en el que residirá la Base de Datos utilizada por la Aplicación con acceso a través de Internet.

5.2. Arquitectura para acceso desde Intranet

La arquitectura utilizada para el desarrollo en tres capas de la parte Intranet es la siguiente:



- **Cliente:** se podrá utilizar como Navegador, el 'Internet Explorer 5.0 (o superior), o el 'NetScape 4.5 (o superior). Es necesario el uso del applet Jinitiator de Oracle para poder visualizar con el 'browser' los programas realizados en Forms y Reports.
- **Servidor Web:** para realizar el acceso a la aplicación, mediante usuario y password, a través de la Intranet de la Comunidad de Madrid.
- **Servidor de Aplicaciones:** con los componentes que incluyen la lógica de negocio de los procesos a realizar. Además, estos componentes se comunicarán con la Base de Datos para obtener información de ella y para actualizarla. Estos componentes estarán implementados mediante Forms y Reports de Oracle, y se utilizarán el Oracle Forms Services y el Oracle Reports Services como conexión con la parte cliente.
- **Servidor de BBDD** en el que residirá la Base de Datos Oracle utilizada por la Aplicación.