

E13003/2016

**CIRCULAR N°083**

**SANTIAGO, 14 DE FEBRERO DE 2017**

**ESTABLECE LOS REQUISITOS PARA LA CALIFICACIÓN DE MÁQUINAS DE JUEGO PARA LA OBTENCIÓN O RENOVACIÓN DE PATENTE MUNICIPAL DE EXPLOTACIÓN DE JUEGOS DE DESTREZA<sup>1</sup>.**

**VISTOS:**

Lo dispuesto en los artículos 2, letra a) del artículo 3, 37 N° 7 de la Ley N° 19.995, sobre Bases Generales para la Autorización, Funcionamiento y Fiscalización de Casinos de Juego, el Decreto N° 142, de 2016, del Ministerio de Hacienda; en la Resolución N°1.600, de 2008, de la Contraloría General de la República, que Fija Normas Sobre Exención del Trámite de Toma de Razón.

**CONSIDERANDO:**

1. Que, el artículo 2° de la Ley N° 19.995, que establece las bases generales para la autorización, funcionamiento y fiscalización de casinos de juego dispone que *"corresponde al Estado determinar, en los términos previstos en esta ley, los requisitos y condiciones bajo los cuales los juegos de azar y sus apuestas asociadas pueden ser autorizados, la reglamentación general de los mismos, como también la autorización y fiscalización de las entidades facultadas para desarrollarlos, todo lo anterior, atendido el carácter excepcional de su explotación comercial, en razón de las consideraciones de orden público y seguridad nacional que su autorización implica"*.

2. Que, la letra a) del artículo 3° de la Ley N° 19.995 define "juegos de azar" como aquellos *"cuyos resultados no dependen exclusivamente de la habilidad o destreza de los jugadores, sino esencialmente del acaso o de la suerte, y que se encuentran señalados en el reglamento respectivo y registrados en el catálogo de juegos"*.

3. Que, en virtud de lo prescrito en el numeral 7 del artículo 37, de la citada ley, la Superintendencia de Casinos de Juego; en lo sucesivo e indistintamente la SCJ o la Superintendencia; se encuentra facultada para encargar a entidades privadas debidamente acreditadas ante dicha repartición, la realización de pruebas técnicas destinadas a determinar si se trata o no de un juego de azar.

4. Que, en virtud del principio de coordinación con que deben actuar los órganos de la Administración del Estado, el cual está consagrado en los artículos 3 y 5 de la Ley N° 18.575, que establece las Bases Generales de la Administración del Estado y que es aplicable a la actuación de las Municipalidades, en así como lo instruido por Contraloría General de la República, para efecto de formarse la convicción que la máquina y el juego que en ella se explota es de destreza y no de azar, los organismos del Estado deben consultar el Catálogo de Juegos que ha dictado esta Superintendencia, para efecto de determinar si el juego en cuestión está comprendido o en la definición de juego de azar establecida en la letra a) del artículo 3° de la Ley N° 19.995 o si se encuentra inscrito en dicho catálogo, ya que, en uno u otro caso, entonces, se estará ante un juego de azar.

---

<sup>1</sup> La presente versión corresponde a la Circular N°83 de 2017 con su modificación (Circular N°140/2023).

5. Que, en conformidad al Dictamen N° 92.308, de 23 de diciembre de 2016, de la Contraloría General de la República; en lo sucesivo e indistintamente CGR; en el caso que un municipio, en el marco de un procedimiento de otorgamiento de patente comercial para máquinas de juego, tenga dudas acerca de si se trata de un juego de azar previsto en el catálogo de juegos, debe coordinarse con esta Superintendencia para solicitarle que ésta emita un informe confirmando tal condición. De igual manera, el mismo dictamen establece que en caso de que el juego solicitado no se encuentre en el catálogo, el Municipio deberá solicitar al interesado que acompañe un informe emitido por esta Superintendencia en el que conste que esa máquina no es susceptible de ser registrada en mencionado catálogo.

6. Que, conforme lo establece el artículo 34 del Decreto N° 547, de 2005, del Ministerio de Hacienda, de ningún modo corresponderá a la Superintendencia asumir los costos de las pruebas, ensayos o certificaciones objeto del informe que evacue cualquiera de las entidades certificadoras, a solicitud de un particular.

7. Que, sin perjuicio de lo anterior, se tiene especialmente presente el principio de la gratuidad, en virtud del cual, las actuaciones que deban practicar los órganos de la Administración de Estado, serán gratuitas para los interesados, pudiendo solicitarse de manera excepcional algún antecedente que pueda irrogar costo para el interesado.

## **I. Antecedentes generales**

1. En nuestro país, la explotación comercial de los juegos de azar es una actividad ilícita, la que, por disposición constitucional, sólo puede ser autorizada para ser desarrollada y explotada comercialmente mediante una ley especial, dictada al efecto.
2. El Código Penal, en sus artículos 275 y siguientes establece como delito y sanciona con multa y reclusión a quienes hagan oferta pública de juegos de azar no autorizados, como asimismo a los dueños de los lugares donde se desarrolla la explotación comercial no autorizada de juegos de azar y a los que concurren a dichos sitios a jugar. De igual manera sanciona las infracciones de las leyes y reglamentos referentes a loterías y casas de juego, así como la explotación de rifas o juegos de azar en lugares públicos, entre otras figuras delictivas.
3. De esta manera, y de acuerdo al Dictamen N°92.308 del 2016 de la CGR, los municipios no podrán otorgar patentes comerciales ante solicitudes que incluyan máquinas de azar que sean susceptibles de ser registradas en el Catálogo de Juegos de la SCJ. De igual forma, las ordenanzas municipales no podrán indicar procedimientos ni normas en contrario al mencionado dictamen ni a lo que establezca la SCJ en relación con la identificación de una máquina es de azar o ni en cuanto al procedimiento para la entrega de patentes comerciales a locales que exploten máquinas de juego.

## **II. Ley N° 19.995 que establece las bases generales para la autorización, funcionamiento y fiscalización de casinos de juego.**

1. La Ley N° 19.995 sobre Bases Generales para la Autorización, Funcionamiento y Fiscalización de Casinos de Juego, creó la Superintendencia de Casinos de Juego, que es un organismo del Estado de carácter autónomo, cuya misión es supervigilar y fiscalizar el cumplimiento de las disposiciones legales, reglamentarias y técnicas para la instalación, administración y explotación de los casinos de juego en el país.

2. Una de las normas fundamentales de la Ley N° 19.995 se encuentra en su artículo 2°, que expresa: *“Corresponde al Estado determinar, en los términos previstos en esta ley, los requisitos y condiciones bajo los cuales los juegos de azar y sus apuestas asociadas pueden ser autorizados, la reglamentación general de los mismos, como también la autorización y fiscalización de las entidades facultadas para desarrollarlos, todo lo anterior, atendido el carácter excepcional de su explotación comercial, en razón de las consideraciones de orden público y seguridad nacional que su autorización implica.*

*Es atribución exclusiva de la instancia administrativa que esta ley señala, la de autorizar o denegar en cada caso la explotación de casinos de juego en el territorio nacional”.*

3. Atendido lo anterior, el Dictamen No 92.308, de 23 de diciembre de 2016, de la Contraloría General de la República, dispuso los casos en que un municipio, en el marco de un procedimiento de otorgamiento de patente comercial, debe coordinarse con la Superintendencia de Casinos de Juego a fin de que esta última emita un informe relativo a las máquinas de juego que se pretende explotar. El mismo dictamen antes citado, concluye y ratifica que esta Superintendencia es la instancia administrativa creada por ley para definir los juegos de azar que se incorporan en el catálogo antes descrito, para lo cual necesariamente debe verificar que el juego respectivo posea dicha calidad, siendo el único órgano administrativo facultado para ello. Igualmente, de acuerdo al mencionado dictamen, la SCJ se encuentra autorizada para encargar a entidades privadas debidamente acreditadas ante ésta la realización de pruebas técnicas destinadas a determinar si se trata o no de un juego de azar, en la medida que esto resulte necesario para la emisión de su pronunciamiento.

### **III. Definiciones normativas de “juegos de azar” y “máquina de azar”.**

1. Por otro lado, la referida Ley N° 19.995 establece qué ha de entenderse por juegos de azar; señalando al efecto que son:

*“...aquellos juegos cuyos resultados no dependen exclusivamente de la habilidad o destreza de los jugadores, sino esencialmente del acaso o de la suerte, y que se encuentran señalados en el reglamento respectivo y registrados en el catálogo de juegos”.*

2. Por su parte, el artículo 3° del Decreto Supremo N° 547, del Ministerio de Hacienda, de 2005, que define el catálogo de juegos y dispone que éste se entiende por el *“...registro formal de los juegos de suerte o azar que podrán desarrollarse en los casinos de juego, dentro de las categorías de ruleta, cartas, dados, bingo y máquinas de azar, u otras categorías que el reglamento establezca. El referido registro será confeccionado y administrado por la Superintendencia”.*

En este sentido, el Catálogo de Juegos, establece que las máquinas de azar –o máquinas tragamonedas– corresponden a:

*“Todo sistema o toda máquina electrónica, electromecánica, eléctrica o que funcione con cualquier otro modo de operación, que permita recibir apuestas en dinero o avaluables en dinero, conceda al usuario un tiempo de uso o de juego y, que a través de un sistema aleatorio de generación de resultados, otorgue, eventualmente, un premio en dinero o avaluable en dinero”.*

Para mayor certeza, se debe indicar que la Circular 78 del año 2016 de esta Superintendencia, que define el concepto de aleatoriedad, aclara que pueden existir un sinnúmero de sistemas y programas capaces de generar resultados aleatorios y que por lo tanto constituyen máquinas de azar. En éstas los resultados no dependen

de la destreza del jugador, y a su vez éste no puede alterar su resultado ni preverlo a partir de los parámetros de su interacción con la máquina -o su habilidad-. La misma circular plantea que si el resultado de una jugada depende de alguna forma de la jugada anterior o anteriores, es también aleatorio para el jugador, pues estos son parámetros desconocidos para éste, quien no puede aprenderlos, ni dispone de la información de jugadas pasadas. De esta manera, se consideran máquinas de azar aquellas que en alguna instancia de sus algoritmos generen un número estadísticamente aleatorio, como también las máquinas de juego programado, ya que generan resultados aleatorios desde el punto de vista del usuario.

3. A su vez, toda máquina de juego electrónica que se enmarque dentro del concepto de máquina de azar señalado precedentemente, únicamente puede ser explotada dentro de un casino debidamente autorizado. Por lo anterior, las municipalidades no pueden otorgar autorizaciones para el funcionamiento de máquinas de azar y deben dejar sin efecto las autorizaciones que hubieren otorgado para el funcionamiento de máquinas de esa naturaleza, lo anterior de conformidad con lo indicado por la Contraloría General de la República en sus dictámenes N°s 12.500 de 2002; 11.195, de 2006, 31.387 de 2012 y 12.460 de 2013. Todo lo anterior, es sin perjuicio de las facultades que tienen las Municipalidades de invalidar el otorgamiento de patentes, si éstas fueron obtenidas con algún vicio, situación prevista en el artículo 53 de la Ley de Procedimiento Administrativo.

#### **IV. Requisitos para la solicitud de informe a la Superintendencia de Casinos de Juego.**

1. Para efectos de dar cumplimiento al Dictamen N°92.308, de 23 de diciembre de 2016, de la CGR, en el caso que un municipio, en el marco de un procedimiento de otorgamiento de patente comercial, tenga dudas sobre si una máquina de juego está prevista o no en alguna de las modalidades de máquinas de azar del Catálogo de Juegos, deberá consultar a través del Sistema de Autorizaciones y Notificaciones (SAYN)<sup>2</sup> a esta Superintendencia, remitiendo los antecedentes que referencialmente se indican en el Anexo literal A. de esta circular, para que este Servicio informe esta situación.
2. Recibida la consulta y efectuado el análisis, esta Superintendencia enviará su respuesta al municipio solicitante. Si las características de la máquina de juego consultada corresponden a una máquina de azar de acuerdo con el propósito del juego o si corresponde a alguna de las modalidades previstas en el Catálogo de Juegos, la SCJ informará esta situación a la municipalidad requirente.
3. En caso de requerir más antecedentes para efectos de tener certeza que la máquina objeto de la consulta puede corresponder a una modalidad de máquina de azar de las contempladas en el Catálogo de Juegos, la SCJ solicitará al interesado que complete el "Formulario de Solicitud de Informe de Calificación de Máquina de Juego – Anexo referencial, literal B.- en la plataforma SAYN elaborada por la Superintendencia para tales efectos<sup>3</sup>.
4. El solicitante deberá indicar en dicho formulario que la información que adjunta es veraz. La falta de veracidad en cuanto a información y documentación acompañada producirá las consecuencias legales procedentes.
5. Esta Superintendencia podrá formular observaciones a la correspondiente solicitud cuando sea necesario aclarar el sentido o alcance de algún antecedente relacionado con el implemento de juego; requerir antecedentes cuando los acompañados no

<sup>2</sup> La citada solicitud deberá ingresarse por el Sistema de Autorizaciones y Notificaciones (SAYN) mediante la plataforma informática establecida para este trámite, en la sección "Oficina Virtual" del sitio web institucional, o en aquella que la reemplace. En caso de indisponibilidad de la plataforma, se podrá ingresar la solicitud por la oficina de partes de esta Superintendencia.

<sup>3</sup> Ambos formularios deberán ser completados siguiendo las indicaciones incluidas en la plataforma SAYN.

fueren suficientes o no fueren aportados según lo pedido; o solicitar que se subsanen errores. Dichos antecedentes no deberán presentar restricciones para su lectura mediante contraseña u otros mecanismos similares.

6. Una vez que esta Superintendencia cuente con todos los antecedentes necesarios, se pronunciará respecto de si la máquina de juego analizada corresponde o no a una máquina de azar de acuerdo con el propósito del juego o si corresponde a alguna de las modalidades de máquinas de azar señaladas en el Catálogo de Juegos.
7. En caso de que la Superintendencia no pueda llegar a una conclusión respecto de la naturaleza de la máquina sobre la que se refiere la consulta, solicitará que el interesado acompañe, a su costo, un informe o certificado de un laboratorio acreditado ante esta Superintendencia, donde se indique que la máquina objeto de la solicitud no es de azar.
8. Si la Superintendencia determina que se trata de una máquina de juego de azar, se entregará copia de la calificación al interesado y se oficiará a la respectiva entidad edilicia informándole que deberá abstenerse de otorgar o renovar la patente solicitada, según indican los dictámenes N°93.208, de 2016 y N°25.712, de 2019, ambos de la CGR.

**V. Recursos procedentes ante el informe emitido por esta Superintendencia**

1. En aquellos casos en que la determinación de la SCJ ha sido tomada sin la necesidad de encargar un informe a laboratorio certificado ante esta Superintendencia, y si los interesados estimaren que el informe realizado por esta Superintendencia no ha definido correctamente la calidad de la máquina de juego, éstos podrán interponer el recurso de reposición contemplado en el artículo 59 de la ley N° 19.880.
2. En dicho caso la Superintendencia podrá solicitar que se acompañe un informe u opinión de laboratorio a alguna entidad privada debidamente acreditada ante la Superintendencia que dé cuenta de la realización de pruebas técnicas destinadas a determinar si se trata o no de un juego de azar, en la medida, que ello resulte necesario para la emisión del pronunciamiento.
3. En caso que se requiera la intervención de una entidad certificadora, el interesado en obtener la autorización municipal deberá asumir el costo de dichas certificaciones, toda vez que corresponderá a dicho interesado aportar los elementos probatorios que estime pertinentes para revertir el pronunciamiento de este Órgano Fiscalizador.

**VI. Vigencia.**

La presente Circular y su anexo entrará en vigencia a contar de esta fecha.

**ANÓTESE, PUBLÍQUESE EN LA WEB INSTITUCIONAL Y ARCHÍVESE**

**FIRMADO POR DANIEL GARCÍA FERNÁNDEZ  
SUPERINTENDENTE DE CASINOS DE JUEGO (TYP)**

**JMG/JSD**

Distribución:

- División Jurídica SCJ
- Unidad de Atención Ciudadana y Comunicaciones SCJ
- Archivo/Oficina de Partes



## **ANEXO (CONTENIDO REFERENCIAL)<sup>4</sup>**

### **A. CONTENIDO DEL FORMULARIO DE SOLICITUD DE INFORME DE SITUACIÓN DE MÁQUINA DE JUEGO (SOLICITUD MUNICIPALIDAD)**

La solicitud de la municipalidad para la indicación de la SCJ respecto de si una máquina de juego electrónica está prevista o no en el Catálogo de Juegos, deberá realizarse mediante la plataforma SAYN u otra que la reemplace y deberá contener, al menos, la siguiente información:

#### **a. Antecedentes de la municipalidad solicitante:**

- Comuna, ciudad, región

#### **b. Antecedentes de la persona que lo solicita:**

- Nombre
- Facultades de representación
- Correo electrónico para efectos de la notificación

#### **c. Antecedentes del programa de juego:**

- Nombre del programa de juego<sup>5</sup>
- Número o código de identificación
- Fabricante
- País de origen

#### **d. Adjuntos.**

### **B. CONTENIDO DEL FORMULARIO DE SOLICITUD DE INFORME DE CALIFICACIÓN DE MÁQUINA DE JUEGO (SOLICITUD INTERESADO)**

El interesado en obtener una calificación de la SCJ que señale si la máquina de juego consultada es de azar o destreza, deberá remitir a la SCJ mediante la plataforma SAYN u otra que la reemplace, al menos, los siguientes antecedentes:

#### **a. Antecedentes del interesado:**

- Giro, patente comercial y descripción específica de la actividad
- Nombre o razón social
- RUT o documento de identidad
- Antecedentes del representante legal (en caso de que corresponda)
- Dirección
- Correo electrónico

#### **b. Antecedentes del programa de juego:**

- Código de identificación
- País de origen
- Fabricante

<sup>4</sup> El Contenido se encuentra disponible en el Sistema de Autorizaciones y Notificaciones de esta SCJ.

<sup>5</sup> Carga manual: Seleccionando “agregar registro”, se mostrará una ventana para ingresar los datos individualmente. Esta opción se debe realizar por cada registro.

Carga masiva: Permite ingresar la información en una planilla Excel. La plantilla del archivo se descarga presionando el botón “Excel.”

- Nombre del programa de juego
- Descripción del objetivo del juego

**c. Características de la máquina de juego:**

- Mecanismo para determinar el resultado del juego
- Indicación si se trata de premio programado.
- Descripción de la forma de generación del resultado
- Forma de entrega de premios
- Probabilidades de jugador experto vs. jugador debutante
- Probabilidades de éxito con repetición del juego

**d. Adjuntos:**

- Manual o guía de usuario de juego (opcional)
- Imágenes de:
  - Gabinete (imagen frontal completa)
  - Pantalla inicial del juego
  - Pantalla desarrollo del juego
  - Botonera
  - Instrucciones del juego para el usuario
  - Aceptador de billetes (si aplica)
- Otros