MUNICIPALIDAD DE
TEMUCO

DECRETO N° 1209 /

TEMUCO, 23 AGO. 2016

VISTOS:

1.- La solicitud de **ampliación de vigencia patente provisoria** de fecha 29.07.2016 de Juegos Electrónicos (No Azar) presentada por el contribuyente **Zheng Yanfang**, para ejercer la actividad económica en calle **General Mackenna N°330**.

2.- Los Artículos 23 al 34 del D.L. 3063 de 1979 sobre Rentas Municipales.

3.- Los dictámenes N° 70.127 del 09.09.2014 y N° 102289 del 29.12.2015, de la Contraloría General de la República.

4.- El Decreto N° 547 de 2005, del Ministerio de Hacienda, que contiene el Reglamento de Juegos de Azar en Casinos de Juego y Sistema de Homologación.

5.- La Ordenanza N° 001 del 14.01.2011, que regula la explotación comercial de máquinas de habilidad, destreza o juegos similares en la comuna de Temuco.

6.- El Ord. N° 376 del 21.04.2015, de la Superintendencia de Casinos y Juegos.

7.- El Informe del Jefe de la Sección Patentes Municipales de fecha 29 de Julio de 2016, sobre la convicción de máquinas de habilidad o destreza.

8.- El Decreto Alcaldicio N° 1.516 del 16.05.2016, que dispone la delegación de firma "Por Orden del Alcalde".

9.- Las Facultades que me confiere la Ley 18.695. Ley Orgánica Constitucional de Municipalidades.

CONSIDERANDO:

1.- Que el dictamen N° 102.289 de fecha 29.12.2015 de la Contraloría General de la República expresa que los peritajes pueden efectuarse por todos aquellos laboratorios que permitan que el municipio adquiera el suficiente grado de convicción.

2.- Que, el municipio para formarse una convicción de que el giro a desarrollar corresponde a juegos de habilidad y destreza, utiliza entre otros aspectos, el informe del laboratorio que así lo acredita.

3.- Que, la empresa solicitante, acompaña el certificado N° 59 de 2016, del 15.05.2016, emitido por Empresas Julian Gregorio Busques Vivanco Ingeniería y Certificaciones EIRL, RUT 76.249.868-5. donde se certifica por parte del Ingeniero Civil, Sr. Julian Busques Vivanco, RUT. lo siguiente:

3.a.- Certifica **sesenta y dos** máquinas de Habilidad y Destreza, que "corresponden a máquinas de Habilidad y Destreza (no de azar), descartando por completo que correspondiera a la categoría de máquinas de azar. Debido a que es el jugador quién mediante su experiencia, habilidad y destreza puede manejar y deducir los resultados de la máquinas".

1131691

3.b.- En dicho certificado señala que el método de juego consiste, "en la introducción de dinero en las máquinas de habilidad y destreza para la compra de créditos, sea este mediante monedas o billetes, no altera ni modifica en nada el resultado del juego, pues este es sólo un medio con el cual el cliente compra oportunidades de juego". Y que "el método de pago de Crédito restante o premios al momento en que el cliente decide retirar estos de la máquina de Habilidad y Destreza, sea este automático o mediante un operador(a) no altera ni modifica en nada el resultado del juego, pues este es sólo un medio con el cual el cliente retira su saldo desde la máquina".

3.c.- También señala como procedimientos de juego, que las máquinas de habilidad y destreza son las máquinas en las cuales el jugador debe ingresar una moneda o billete en la parte frontal de la máquina, el monedero (billetero) se puede cambiar según sea la manera en la que funcione la máquina pudiendo colocar monedas o billetes. Cada moneda o billete ingresada queda registrada como crédito en el display de la parte frontal de la máquina, los créditos **son programados** pudiendo así programar el peso de la moneda (o ficha) ingresada, el jugador además de los créditos, en la parte inferior de las máquinas se aprecian botones que son dependiendo del modelo la cantidad de líneas **que podrá apostar**, eso depende de los créditos que se tenga a favor, también en ese lugar se encuentran los botones de inicio del juego y retiro de los créditos para iniciar el juego, el jugador debe ingresar al menos una moneda, elegir las líneas(1,3,5,7,9 o más) y luego presionar el botón de inicio.

3.d.- En la conclusión final de dicho informe señala, que "la máquina de entretención electrónica, es de habilidad y destreza, lo que tiene relación con que el jugador puede desarrollar el aprendizaje para desarrollar el algoritmo matemático de pago de la misma.

3.e.- La electricidad y electrónica existente, provee sonido e iluminación que tiene la máquina y controla el estado de sensores de seguridad (anti-shock, anti impacto o rotura de vidrio de la cubierta y sensor de nivel). También controla de forma electrónica el sistema que contabiliza los créditos de ingreso, el que contabiliza los créditos de premios obtenidos por el jugador y él para ganar los premios.

4.- El Ord. N° 376 del 21.04.2015 de la Superintendencia de Casinos reconoció como válidos e idóneos para los efectos de inscripción en el registro de Homologación respecto de las máquinas de azar hasta antes de la entrada en vigencia de la Resolución Exenta N° 627 del 27.12.2013, los certificados emitidos por el Laboratorio LabCert de la Pontificia Universidad Católica del Perú, el que ha emitido distintos informes técnicos referidos a máquinas de juego electrónicas que se explotan en locales ubicados en distintas municipalidades del país.

4.a.- El informe señala que las solitudes de patentes para la explotación de máquinas de juego electrónicas están referidas normalmente a máquinas de juego denominadas Garage, las que son genéricas y están basadas en la misma programación y lógica matemática.

4.b.- De acuerdo al estudio se desprende que las máquinas de juego electrónicas del tipo Garage, en sus diferentes modelos, son máquinas de juego en que el jugador para dar inicio al juego debe ingresar una moneda o billete de curso legal, recibiendo a cambio de ese dinero, créditos para jugar en el programa de juego respectivo, y que, en caso de obtenerse una jugada merecedera de un premio, el jugador aprieta un botón para obtener el pago del premio, el cual se paga mediante la entrega de monedas o billetes de curso legal por una suma equivalente al monto del premio respectivo.

4.c.- Se concluye que tales máquinas de juego se encuentran subsumidas por la definición de máquinas de azar contenidas en el Catalogo de Juegos, de modo que su explotación sólo puede ser realizada al interior de un casino de juegos debidamente autorizado y por personas autorizadas para ello.

4.d- También señala como conclusión que en este tipo de máquina la destreza aplicada por el jugador para influir en el desarrollo del juego, ya sea innata o adquirida a través del entrenamiento, no asegura para éste un cambio favorable en la posibilidad de obtener un premio, puesto que ella no es capaz de contrarrestar los efectos producidos por el azar en

el resultado final del juego, aún cuando la aplicación de dicha destreza pueda servirle para obtener cierta ventaja o mayores probabilidades de ganar.

5.- La Ordenanza de 001 del 14.01.2011, que regula la explotación comercial de máquinas de habilidad, destreza o juegos similares en la comuna de Temuco, en su Art 4, señala que conforme al Art. 63, número 19, de la Constitución Política del Estado, existe la prohibición de instalar juegos de azar, salvo que estén autorizados expresamente por Ley. En consecuencia, la Municipalidad no tiene facultades legales para autorizar ningún tipo de establecimiento destinado a estos fines en los se practique juegos de azar, tales como máquinas tragamonedas u otros similares que revistan tal naturaleza.

6.- Que el certificado emitido por el Sr. Busques, no señala que las máquinas de Habilidad y Destreza, sean del tipo Garage, sin embrago su operación y funcionamiento, se asemejan a las máquinas establecidas en el Ord. 376 del 21.04.2015, señalado en el punto 4 anterior.

7.- Que, de acuerdo a lo señalado anteriormente este municipio, no se puede formar la convicción que las máquinas, por las cuales se solicita patente de Juego de Habilidad y Destreza, sean de este tipo, sino que serían del tipo azar.

DECRETO:

1.- Rechazase la solicitud de ampliación de vigencia de la patente al contribuyente que se individualiza y prohíbese su funcionamiento en la dirección comercial que se indica, debido a que esta municipalidad no se ha podido formar la convicción de que las máquinas correspondan a la categoría de habilidad y destreza humana, de acuerdo a lo señalado en los Vistos del presente Decreto.

Actividad Económica	: JUEGOS ELECTRÓNICOS
Dirección Comercial	: GENERAL MACKENNA N°330
Nombre Del Contribuyente	: ZHENG YANFANG.
Rut	:
Dirección Particular	:
Rol Avalúo	: 69-13

2.- La Dirección de Administración y Finanzas, a través del Dpto. de Rentas y Patentes, procederá a notificar al contribuyente señalado.

ANOTESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

SECRETARIO MUNICIPAL MUNICIPALIDAD TEMUCO TEMUCO

JUAN ARANEDA NAVARRO
SECRETARIO MUNICIPAL

MUNICIPALIDAD DE TEMUCO DIRECTOR Administración y Finanzas

"Por Orden del Alcalde"
ROLANDO SAAVEDRA REBOLLEDO
DIRECTOR DE ADM Y FINANZAS

LBG/MRU/gra

- Dpto. Rentas y Patentes

MUNICIPALIDAD TEMUCO DIRECCIÓN JURÍDICA