

VISTOS:

1.- La solicitud de patente provisoria de fecha 17.11.2016 de Juegos Electrónicos (No Azar) presentada por Ricardo Anthony Rivera Zuleta para ejercer la actividad económica en calle Anibal Pinto N°91.

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 05 de Diciembre 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, el contribuyente solicitante, acompaña certificado N° CL 14/81841055, del 21.09.2016, emitido por la Empresa Sertec Gestión Ingeniería & Peritajes Ltda., sin Rut a la vista, donde presenta, lo siguiente:

3.a.- Treinta y tres informes Periciales de Análisis subtítuladas como " Estudio Técnico Relativo al modo de funcionamiento de una Máquina de entretenimiento" compuesto por un índice con una Introducción de la empresa que incluye la Misión, Visión y Filosofía Corporativa de la Empresa que realiza el peritaje Sertec Ltda, además de el siguiente detalle por máquina 1.- Alcance y campo de aplicación, 2.- Referencia, 3.- Información Técnica, 4.- Imágenes, 5.- Operaciones Practicadas y Resultados, 6.- Análisis y Resultados

3.b.- La clasificación que presenta el informe es : 10 máquinas de Juego The King; 13 máquinas de Juegos Oro de México, 10 máquinas de Juego Calavera, indicando un número de sello, la medidas de los muebles, el color y el N° de interfaz.

3.c- Los 33 informes en el punto 2.- Referencias mencionan la Ordenanza de la Superintendencia de Casinos y Juegos N° 966 y hace referencia a la Norma ISO 9001-2008.

3.d- Los 33 Informes en la información técnica son iguales, destaca su componente electrónico. Unidad donde se almacena el programa por medio del cual funciona el conjunto de accesorios y componentes de la máquina obviamente este programa es determinando para cada una de las unidades y no es accesible por el operador ocasional, sea este el jugador o el propietario de la máquina que solo manejan profesionales expertos. En otras palabras, una máquina con su programa propio se comportara según dicha programación ente los mismos. Menciona además una base de ganancia para el propietario de entre el 0% y el 15%, se indica que la maquina es familia de las máquinas de destreza, porque posee elementos y funcionamientos comunes.

3.e- Los 33 informes en el punto de Recepción de créditos son iguales para los tres tipos de máquinas presentados, menciona que es el elemento encargado de aceptar los créditos introducidos por el usuario(Billetes, monedas, tickets entre otros), consta de un microprocesador, el cuál varía de acuerdo al fabricante, algunos sensores infrarrojos para detectar el paso del dinero y un dispositivo reconocedor de billetes, su alimentación es de 12 voltios.

3.f- Los 33 informes en el punto 3.2 de Visualizadores son iguales para todas las máquinas indica que es el elemento encargado de mostrar información, tal como; créditos para jugar, el monto de premio recibido, los bonos entregados en la jugada, las líneas por la cuál desea jugar, el monto por el cual desea jugar. Al igual en los puntos 3.3 Fuente de Alimentación y 3.4 El parlante.

3.g- En el punto 4.-Imágenes se presenta : una fotografía con el número de sello y el número de la máquina, no correspondiendo esta, con la hoja resumen de Control y Pericia de Maquinas de destreza, de fecha 02.11.2016.

3.h- En el punto 5.- Operaciones Practicadas y Resultados, Los 33 informes son iguales, todas sin marca visible, ni placa identificatoria. Y con el mismo tipo de funcionamiento, existe en el 5.1- Identificación de la Máquina, solo una diferencia; que al dar accionamiento se exhibe la inscripción "The King"; "Oro de México"; "Calavera"

3.i- En el Punto 6 Análisis y Resultados este al igual que los puntos anteriores es igual para las 33 máquinas y modelos de este informe, indicando que la máquina interactúa con el usuario en el desarrollo del juego, entregándole información que utilizará a fin de seleccionar la o las posiciones de juego más conveniente. Se indica además que es el usuario de la máquina quien acciona y controla el dispositivo a través del teclado con botoneras, se estima que la máquina inspeccionada exhibe características que permiten al usuario desarrollar su destreza., se agrega además unas definiciones de destreza y de azar.

3.j- En el Punto 6.2 Conclusiones estas son las mismas para las 33 máquinas, se indica que no pertenecen al catálogo de máquinas de Casinos y que produce una actividad de juego en que predominantemente se obtiene resultados de ganancia o pérdida, por la habilidad y/o expertiz del jugador, se menciona además que esta actividad no es juego de azar.

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 solicitudes de patentes para la explotación de máquinas de juego electrónicas están referidas normalmente a máquinas de juego denominadas Garaje, 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 Garaje, 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.- Que si bien el certificado no señala que las máquinas de habilidad y destreza, sean del tipo Garage, si señala que son de Juego programado (punto 3 información Técnica) y su operación y funcionamiento, se asemeja a lo establecido en el Ord. 376 del 21.04.2015, señalado en el punto 4 anterior. Además en dicho certificado, en los antecedentes generales indican que se describen treinta y tres máquinas de habilidad y destreza, divididas 10 máquinas Juego The King; 13 máquinas Juego Oro de México, 10 máquinas Calavera, en tanto en la conclusión final indica que "el juego consiste en aplicar la destreza humana por medio de la habilidad del jugador, ya que sus resultados dependerán de la habilidad o destreza que le imprime el jugador al iniciar la partida.", lo que no está especificado en el detalle del informe entregado.

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

DECRETO:

1.- Rechazase la solicitud de 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 : FRANCISCO ANTONIO PINTO N°91
Nombre Del Contribuyente : RICARDO ANTOHNY RIVERA ZULETA.
Rut :
Dirección Particular :
Rol Avalúo : 71 - 22

2.- La Dirección de Administración y Finanzas, a través del Dpto. de Rentas y Patentes, procederá a notificar a Soc. Comercial y de Servicios de Entretenimiento Entrenamientos Pro-Game Limitada del presente Decreto.

ANOTESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE



JUAN ARANEDA NAVARRO
SECRETARIO MUNICIPAL


ROLANDO SAAVEDRA REBOLLEDO
DIRECTOR ADMINISTRACION Y FINANZAS

" Por Orden del Alcalde"

ROLANDO SAAVEDRA REBOLLEDO
DIRECTOR ADMINISTRACION Y FINANZAS

LCV/MRU

▪ Dpto. Rentas y Patentes