MUNICIPALIDAD DE
TEMUCO

DECRETO Nº 1040 /

TEMUCO, 27 JUL. 2016

VISTOS:

1.- La solicitud de patente definitiva de fecha 18.07.2016 de Juegos Electrónicos presentada por Ricardo Anthony Rivera Zuleta para ejercer la actividad económica en calle Anibal Pinto Nº91.

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

3.- Los dictámenes Nº 70.127 del 09.09.2014 y Nº 102289 del 29.12.2015, de la Contraloría General de la República.

4.- El Decreto Nº 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 Nº 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. Nº 376 del 21.04.2015, de la Superintendencia de Casinos y Juegos.

7.- El Informe del Jefe de la Sección Patentes Municipales de fecha 21 de Julio de 2016, sobre la convicción de máquinas de habilidad o destreza.

8.- El Decreto Alcaldicio Nº 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 Nº 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 Nº 242 de 2015, del 22.11.2015, emitido por 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 trece máquinas de habilidad y destreza Juego programado ASTRO modelo Frozzy, ubicadas en Balmaceda Nº 1486, comuna de Temuco. Corresponden a máquinas de Habilidad y Destreza (Tipo Juego Programado), descartando por completo que correspondieran a la categoría de máquinas de azar. Debido a que es el fabricante u otro ente, quien programa las máquinas, para así manejar las diferentes variables que intervengan en el juego y es un Algoritmo quien define el resultado final de este. Además deja constancia que las máquinas certificadas no poseen número de serie, debido a que fueron armadas con distintas placas y componentes sin número de serie alguno.

1114315

3.b.- En dicho certificado señala que el método de juego consiste, "en la introducción de dinero en las máquinas de habilidad y destreza (tipo juego programado) 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". 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 (tipo juego programado), 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.- Como procedimiento de juego, señala "Las máquinas de juego programados son máquinas en las que 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 (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 por 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 presiona el botón de inicio.

3.d.- Que, en la conclusiones (2.1.7) señala "La electricidad y electrónica existente, proveen sonido e iluminación que tiene la máquina y controla el estado de los 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 el que controla el dispensador de monedas para pagar los premios. En el menú de programación es donde se controla el juego, es así como se maneja la cantidad de premios que la máquina entrega, también el máximo y la frecuencia de estos, es el propietario u otro ente, quien programa las máquinas para así manejar las diferentes variables que intervienen en el juego y es él, quien decide el resultado final de este, de lo anterior, un jugador frecuente puede desarrollar una estrategia que le permita seguir la frecuencia de juego programado, para así lograr obtener ganancias en los momentos que el juego permita ganar.

3.e.- En la conclusión final de dicho informe el Sr. Busques Vivanco señala, que "la máquina de entretención electrónica, tipo Juego programado AIC modelo 777 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.

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.

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 además, revisados los documentos presentados por el solicitante, existen incongruencias que se señalan:

5.a.- Que, en el certificado N° 242, el certificador en la descripción señala, que son trece máquinas de habilidad y destreza Juego programado, divididas en Nueve ASTRO modelo Frozzy y cuatro ASTRO modelo Hechicera, sin embargo, en la certificación señala que son trece máquinas de habilidad y destreza Juego programado ASTRO modelo Frozzy.

5.b.- Certifica que las máquinas están ubicadas en Balmaceda N° 1486, comuna de Temuco, en circunstancias que la solicitud de patente es por Av. Anibal Pinto N° 91.

5.c.- Que, la solicitud de patentes folio N° 22570, manifiesta que son 30 máquinas.

5.d.- Que, el documento autorizado por la Dirección de Obras Municipales Información anexa solicitud de patentes N°1081 del 22.06.2016, llenada por el contribuyente manifiesta que son 33 máquinas.

5.e.- Que, la fotocopia de la factura de compra N° 063 del 20.11.2015, emitida por don Ricardo Rivera Gajardo, señala 30 como cantidad, sin detalle de compra.

6.- 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.

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

8.- Que, existen incongruencias entre lo solicitado y los informes presentados.

9.- Que, de acuerdo a lo señalado anteriormente, este municipio, no se puede formar la convicción que las máquinas de entretención 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	:	ANIBAL PINTO N°91
Nombre Del Contribuyente	:	RICARDO ANTOHNY RIVERA ZULETA.
Rut	:	
Dirección Particular	:	
Rol Avalúo	:	16 - 95

2.- La Dirección de Administración y Finanzas, a través del Dpto. de Rentas y Patentes, procederá a notificar del presente Decreto, 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 ADMINISTRACION Y FINANZAS

LBG/MRU/gra

- Dpto. Rentas y Patentes

1114315