GOBIERNO DE ARAGON
Departamento de Presidencia

08/02/2016
Dirección General de Justicia e Interior

PROYECTO DE DECRETO____/2016 del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento por el que se regulan las especificaciones técnicas que deben cumplir los sistemas técnicos de formalización telemática de apuestas deportivas, de competición o de otra índole, la transmisión telemática del Registro de Prohibidos a los locales de juego y se modifica el fichero de datos de carácter personal "Registro del Juego de Prohibidos".

El artículo 71.50ª del Estatuto de Autonomía de Aragón, atribuye a la Comunidad Autónoma la competencia exclusiva en materia de juego, apuestas y casinos, incluidas las modalidades por medios informáticos y telemáticos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón.

La Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, regula la actividad de los juegos y apuestas en sus distintas modalidades, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón y, en su artículo 5, establece que la autorización de los juegos y apuestas exigirá que los mismos se encuentren previamente incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

Por Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, se aprobó el Catálogo de Juegos y Apuestas, en el que se comprenden, entre otros, las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

Conforme a los artículos 5.2 letra g), 10.3 y 24 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, fue aprobado el Decreto 2/2011, de 11 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas deportivas, de competición o de otra índole, que regula el régimen jurídico aplicable a las apuestas deportivas, de competición o de otra índole, a las empresas organizadoras y explotadoras de apuestas, los locales y zonas de apuestas, los elementos técnicos necesarios para su práctica, garantías, obligaciones y régimen sancionador.

La incidencia de las nuevas tecnologías y la importancia de Internet, como canal de información y del conocimiento, ha alcanzado también al ocio, ofreciendo diversas ofertas de juego.

En estos momentos, el desarrollo tecnológico de las empresas de apuestas autorizadas e inscritas en el Registro General del Juego de Aragón permite ofertar la explotación comercial de las apuestas deportivas, de competición o de otra índole a través de un nuevo canal como son los medios telemáticos en condiciones de seguridad, transparencia y fiabilidad para los jugadores, los empresarios y la Administración.

El artículo 24 del Decreto 2/2011, de 11 de enero, señala: *"1. Las apuestas podrán formalizarse a través de procedimientos informáticos, interactivos o de comunicación a distancia. Las medidas de seguridad de la conexión correspondiente deberán garantizar la autenticidad del receptor, la confidencialidad, la integridad de las comunicaciones y las máximas garantías para el usuario. Las empresas podrán ofrecer a los jugadores la posibilidad de formalizar las apuestas mediante el empleo de firma electrónica o mediante otros medios análogos que sirvan para acreditar la identidad personal del usuario, de conformidad con lo establecido en la legislación de firma electrónica.*

2. La recogida de datos personales, el tratamiento y su utilización posterior deberán sujetarse a la legislación vigente en materia de protección de datos.

100.

3. La operativa de acceso al sistema establecerá la forma de registro de los jugadores y el contenido de los datos a registrar, garantizando, en todo caso, que los menores de edad y que las personas inscritas en la Sección V. Prohibidos del Libro 4º. Apuestas no puedan participar en las apuestas.

4. Las normas de organización y funcionamiento de las apuestas establecerán la forma de realizarlas, el sistema de validación y detallará los mecanismos de pago de las apuestas y de cobro de los premios.

5. El cierre de admisión de apuestas se ajustará a lo establecido en el artículo 4 de este Reglamento.

6. Una vez registradas las apuestas en el servidor central de apuestas, el usuario tendrá derecho a obtener su confirmación electrónica, imprimiendo un resguardo en el que se refleje, al menos, el contenido mínimo del boleto a que se refiere el artículo 33 de este Reglamento.

7. La apuesta se entenderá como no realizada cuando, por causas de fuerza mayor debidamente justificadas, resulta imposible la validación de la apuesta.

8. A efectos de reclamaciones, el sistema de validación aportará toda la información necesaria para identificar y reconstruir de forma fiel la transacción realizada".

Por ello, el presente Decreto se aprueba con la finalidad de abordar una nueva realidad socioeconómica, como es la práctica de las apuestas desarrolladas, conforme al Decreto 2/2011, de 11 de enero, a través de medios o sistemas interactivos o de comunicación a distancia, habilitando un nuevo canal de comercialización, en condiciones de mayor seguridad y protección para los participantes, al exigir previamente a las empresas autorizadas unos requisitos adicionales a implementar en su sistema técnico de juego para ofertar apuestas por Internet, y que deberán ser previamente homologados y autorizados por el órgano competente en la gestión administrativa de juego, previa verificación y comprobación de los elementos y sistemas técnicos de juego por una auditoría informática externa.

Por otro lado, por Decreto 108/2009, de 23 de junio, del Gobierno de Aragón, por el que se suprime el fichero de datos de carácter personal "Registro de Prohibidos" y se crea el fichero de datos de carácter personal "Registro del Juego de Prohibidos (REJUP)", se creó el fichero de datos de carácter personal «Registro del Juego de prohibidos» (REJUP). El fichero REJUP sirve en la actualidad para facilitar la información necesaria para la efectividad del derecho subjetivo de los ciudadanos a que les sea prohibida la entrada en locales de juego de Aragón y viene constituyendo un instrumento útil para prevenir la adicción al juego, para contribuir a la rehabilitación de los ciudadanos afectados por alteraciones derivadas de la adicción al juego y para hacer efectiva la prohibición de acceso a los locales de juego.

Asimismo, por Orden de 25 de junio de 2009, del Consejero de Política Territorial, Justicia e Interior, se desarrolló el Título V del Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego y se

aprueba su Reglamento y se reguló el procedimiento de transmisión telemática de los datos de las personas que tienen prohibido el acceso a los locales de juego.

No obstante, ambas normas no contemplan la posibilidad de que las personas soliciten su autoprohibición para la práctica del juego por medios telemáticos o informáticos por lo que es necesario modificar el Fichero de datos REJUP, teniendo en cuenta las nuevas necesidades derivadas de la evolución tecnológica y la adaptación y modernización de la Administración a las nuevas herramientas informáticas, de tal modo que registre los datos de jugadores autoprohibidos para el juego comercializado por canales telemáticos. Dichos datos no serán objeto de cesión a terceros, únicamente se habilitará una conexión entre el servidor, la empresa de apuestas y el REJUP, **de tal modo que cuando una persona pretenda abrir o acceder a una cuenta de usuario para formalizar una apuesta** a través de procedimientos informáticos, interactivos o de comunicación a distancia e introduzca su NIF o NIE, si consta como autoprohibido, la plataforma rechace su alta como usuario y, por tanto, garantice su imposibilidad de acceso al juego.

Por todo ello, y en cumplimiento del artículo 20 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y del artículo 1 del Decreto 98/2003, de 29 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se regulan los ficheros de datos de carácter personal gestionados por la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón, mediante este Decreto se modifica el Fichero de datos de carácter personal «Registro del Juego de Prohibidos» (REJUP), a propuesta del Departamento de Presidencia, determinando el contenido del fichero y asignando la responsabilidad del mismo al Departamento de Presidencia, a través de la Dirección General de Justicia e Interior.

Asimismo se introduce una modificación en la referida Orden de 25 de junio de 2009, permitiendo la transmisión de dichos datos al local o una central de procesos de datos de la empresa autorizada para su transmisión desde ésta a cada local de juego.

Por último la experiencia en la tramitación de zonas de apuestas ha revelado que la normativa vigente resulta insuficiente y genera inseguridad jurídica ante las nuevas demandas derivadas del incremento de la oferta del juego de apuestas que precisan de una respuesta normativa que garantice la sostenibilidad de un nuevo sector del juego como son los locales específicos de apuestas y las zonas de apuestas, por lo que se incorpora una disposición adicional que concreta el número de las zonas de apuestas y el número máximo de aparatos auxiliares de apuestas a instalar en salones de juego, bingos y casinos.

Por lo tanto, el Decreto consta de tres Títulos, organizados en 23 artículos, agrupados en seis capítulos, dos disposiciones adicionales, una disposición derogatoria, dos disposiciones finales y dos Anexos.

El Título I "Especificaciones técnicas que deben cumplir los sistemas técnicos de formalización telemática de apuestas deportivas, de competición o de otra índole" se divide en seis capítulos. El capítulo I "Disposiciones generales", delimita el objeto del Decreto y el régimen jurídico aplicable a la formalización telemática de apuestas

deportivas, de competición o de otra índole cuya actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón.

El capítulo II "Requisitos generales de homologación", establece que todos los elementos técnicos necesarios para la formalización telemática de apuestas deben estar homologados, recogiendo el procedimiento y la documentación que las empresas autorizadas para la explotación y comercialización de apuestas deben incorporar a la solicitud.

El capítulo III "Requisitos de los sistemas de juego", enumera los requisitos generales y específicos de la arquitectura del sistema, para asegurar la transparencia, trazabilidad y seguridad de las operaciones realizadas. Asimismo, se incorpora como obligatoria la conexión de la plataforma de la empresa de apuesta al Registro de Prohibidos del Juego de Aragón, diaria y previa al acceso individualizado de cada jugador al juego telemático.

Por otro lado, los sistemas de juego deben garantizar la accesibilidad de la Administración autonómica, en tiempo real, al sistema de juego de la empresa.

El capítulo IV "Sitio web", determina el contenido principal y secundario que debe figurar en la página web de la empresa.

El capítulo V "Registro de usuario y cuenta de jugador", establece como **requisito para la formalización de apuestas por vía telemática el previo registro del jugador, debiendo aportar NIF o NIE**, sin que sea válido otro documento identificativo, además de ser mayor de edad y estar domiciliado en Aragón. Asimismo, con carácter previo al registro de usuario, las empresas de apuestas deben verificar que no está incurso en ninguna causa de prohibición para jugar o apostar.

El capítulo VI "Sistema de archivo y almacenamiento", enumera los datos que deben registrarse en tiempo real y que deben almacenarse por un periodo de dos años.

El Título II "Transmisión de datos de prohibidos", permite la transmisión de prohibidos del Registro de Prohibidos directamente a los locales de juego o a través de una central de procesos de datos de la empresa autorizada.

El Título III "Fichero de Datos de Prohibidos", modifica el Fichero de datos del Registro de Prohibidos, con el fin de ampliar el objeto de la inscripción, además de a las personas con prohibición de acceso a los locales de juego presenciales, incluirá los que soliciten su autoprohibición para apuestas comercializadas por canales telemáticos.

En el Anexo I, consta la modificación del Fichero de Datos de carácter personal de autoprohibidos REJUP.

El Anexo II, contiene el nuevo Formulario de autoprohibición que modifica el modelo de Anexo I de la Orden de 25 de junio de 2009, que recoge la posibilidad de autoprohibición para el juego no presencial autonómico.

En la elaboración de la presente norma han sido consultadas las asociaciones, organizaciones sindicales, empresarios más representativos afectados por la materia regulada y se ha sometido al trámite de información pública.

Asimismo, ha emitido informe favorable la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, la entidad Aragonesa de Servicios Telemáticos, la Dirección General de Administración Electrónica del Departamento de Innovación, Investigación y Universidad y la Dirección General de Servicios Jurídicos del Departamento de Presidencia del Gobierno de Aragón.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Presidencia y de acuerdo con el Dictamen nº _ /2015 del Consejo Consultivo de Aragón previa deliberación del Gobierno de Aragón, en su reunión del día _,

DISPONGO:

Artículo Único. ***Aprobación del Reglamento.***

Se aprueba el Reglamento por el que se regulan las especificaciones técnicas que deben cumplir los sistemas técnicos de formalización telemática de apuestas deportivas, de competición o de otra índole y se modifica el Fichero de datos de carácter personal de autoprohibidos REJUP, cuyo texto se inserta tras las disposiciones finales de este Decreto, así como los Anexos I y II.

Disposición adicional primera. ***Convalidación de los sistemas técnicos para la formalización telemática de apuestas deportivas, de competición o de homologados por la Administración del Estado o por otras Comunidades Autónomas.***

La convalidación y homologación de los sistemas técnicos para la formalización telemática de apuestas deportivas, de competición o de homologados por la Administración del Estado o por otras Comunidades Autónomas precisará el previo cumplimiento de los siguientes requisitos:

a) Que se haya notificado al órgano competente en la gestión administrativa de juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, con carácter previo, la legislación o normativa donde se indiquen los requisitos técnicos exigidos para la homologación de los mismos.

b) Los requisitos técnicos validados deberán haber sido reconocidos por laboratorio autorizado o empresa auditora externa, con personal acreditado en auditorías de seguridad informática, sobre la solvencia técnica, electrónica, informática y de seguridad del sistema informático previsto para la organización y explotación de apuestas.

c) A la vista de los requisitos técnicos exigidos por la Administración de origen, el órgano de gestión administrativa de juego de Aragón evaluará los requisitos adicionales que, conforme a la normativa de juego de Aragón, deberán previamente certificar las entidades previstas en el apartado anterior.

Disposición adicional segunda.- Mejora de la competitividad de las empresas de juego.

Disposición adicional segunda. *Límites de las zonas de apuestas.*

1. El número máximo de zonas de apuestas en los salones de juego, salas de bingo y casinos de juego será de dos, siempre y cuando la superficie de ambos espacios no superen el 30% de la superficie total destinada a la actividad de juego del local correspondiente. El número máximo de terminales de apuestas en cada zona será de cinco, salvo en los locales autorizados con dos zonas de apuestas cuyo computo global en todo el establecimiento no excederá de ocho terminales de apuestas.

El titular del local y el responsable de la empresa autorizada para la organización y explotación de las apuestas de la zona correspondiente quedan obligados a mantener los terminales de apuestas instalados y en funcionamiento.

2. Las zonas de apuestas podrán pertenecer a la misma o diferente empresa de apuestas y, en todo caso, deberán constituir un espacio funcionalmente diferenciado de la destinada a la explotación de los restantes juegos autorizados para dichos locales y contar con un servicio de admisión, que exigirá la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento, impidiendo la entrada a los menores de edad y a las personas que figuren inscritas en el Registro de Prohibidos del Juego.

Disposición derogatoria única. *Derogación normativa.*

1. Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

2. En particular se deroga el Anexo I de la Orden de 25 de junio de 2009, del Consejero de Política Territorial, Justicia e Interior, por el que se regula el procedimiento de transmisión telemática de los datos de las personas que tienen prohibido el acceso a los locales de juego.

Disposición final primera. *Facultad de desarrollo.*

1. Se faculta al Consejero competente en la gestión administrativa de juego para dictar las disposiciones necesarias para la aplicación y desarrollo del presente Decreto y del Reglamento aprobado por el mismo.

2. Se autoriza al Consejero competente en la gestión administrativa de juego para fijar las condiciones y requisitos técnicos de formalización telemática de apuestas, sus modificaciones y actualizaciones, así como el impreso que figura en el Anexo de acuerdo con la normativa de aplicación.

3. Se faculta al Consejero competente en la gestión administrativa de juego para fijar el procedimiento de transmisión telemática de los datos de las personas con

prohibición de acceso a los establecimientos de juego presencial, la descripción del sistema y de los requisitos técnicos que deberá reunir la aplicación informática de la Administración, los sistemas de las empresas de juego y los locales de juego afectados para garantizar su conexión en línea permanente.

Disposición final segunda. *Entrada en vigor.*

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el "Boletín Oficial de Aragón".

Dado en Zaragoza, a ----------

El Presidente del Gobierno de Aragón,
JAVIER LAMBAN MONTAÑES

El Consejero de Presidencia,
VICENTE GUILLEN IZQUIERDO

REGLAMENTO POR EL QUE SE REGULAN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS QUE DEBEN CUMPLIR LOS SISTEMAS TÉCNICOS DE FORMALIZACION DE APUESTAS DEPORTIVAS, DE COMPETICION O DE OTRA INDOLE, LA TRANSMISIÓN TELEMÁTICA DEL REGISTRO DE PROHIBIDOS Y SE MODIFICA EL FICHERO DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL REGISTRO DEL JUEGO DE PROHIBIDOS

TÍTULO I

Especificaciones técnicas de los sistemas técnicos de formalización de apuestas deportivas, de competición o de otra índole

CAPÍTULO I
Disposiciones generales

Artículo 1. *Objeto.*

La presente Orden tiene por objeto concretar las condiciones y características técnicas que deben cumplir los sistemas y elementos de juego empleados para la formalización telemática de apuestas deportivas, de competición o de otra índole cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón y autorizadas conforme a la Ley 2/2000, de 28 de junio y al Decreto 2/2011, de 11 de enero, del Gobierno de Aragón; modificar el Fichero de datos de autoprohibidos (REJUP) para garantizar la imposibilidad de acceso a las apuestas deportivas, de competición o de otra índole formalizadas por vía telemática de los menores de edad y de las personas inscritos como prohibidos y autorizar la transmisión de los datos del Fichero a los locales de juego a través de una central de proceso de datos.

10.

Artículo 2. *Régimen jurídico.*

La formalización telemática de apuestas deportivas, de competición o de otra índole dentro del territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón se rige por las normas contenidas en la Ley 2/2000, de 28 de junio, en el Decreto 2/2011, de 11 de enero, en el Título V del Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego, en el Decreto 108/2009, de 23 de junio, del Gobierno de Aragón, por el que se suprime el Fichero de datos de carácter personal "Registro de Prohibidos" y se crea el fichero de datos de carácter personal "Registro del Juego de Prohibidos" (REJUP), en la Orden de 25 de junio de 2009 y en el presente Decreto y cuantas disposiciones de carácter general o complementario sean dictadas o resulten aplicables.

CAPÍTULO II
Requisitos generales de homologación

Artículo 3. *Homologación.*

1. Todos los elementos técnicos, programas, sistemas o instalaciones, así como el contenido del dominio y sistemas específicos necesarios para la explotación de apuestas a través de sistemas telemáticos deben ser homologados, de acuerdo con lo previsto en el Decreto 2/2011, de 11 de enero e inscritos en la Sección II del Libro 4º del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. Para obtener la homologación será preciso que se verifique que todos los elementos y sistemas técnicos cumplen con las especificaciones contenidas en el Decreto 2/2011, de 11 de enero y con las prescripciones técnicas contenidas en el presente Reglamento.

Artículo 4. *Procedimiento de homologación.*

1. La solicitud de homologación e inscripción deberá presentarse por la empresa inscrita en la Sección II del Libro 4º del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, como autorizada para la explotación de apuestas deportivas, de competición o de otra índole, ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego, acompañando la siguiente documentación:

a) Memoria descriptiva de los aparatos, sistemas y, en general, de todo el soporte técnico a través del que se va a desarrollar el juego y su control, con definición de sus características referidas a las garantías de seguridad, inviolabilidad y transparencia, atendiendo a lo dispuesto en el presente Reglamento.

b) Certificado emitido por laboratorio de ensayo autorizado o empresa auditora externa, con personal acreditado en auditorias de seguridad informática, sobre la solvencia técnica, electrónica, informática y de seguridad del sistema informático previsto para la organización y explotación de apuestas, determinando que el sistema de juego y demás elementos técnicos se adecuan a los requisitos exigidos en el Decreto 2/2011, de 11 de enero y en el presente Reglamento.

c) Declaración expresa de que el sistema de juego y demás componentes técnicos cumplen la normativa vigente.

2. Toda modificación, respecto al modelo homologado e inscrito, requiere ser previamente autorizada e inscrita por el procedimiento previsto en el apartado primero.

3. La homologación permitirá a la empresa de apuestas obtener la autorización para la explotación de apuestas deportivas, de competición o de otra índole por procedimientos informáticos o de comunicación a distancia, previa anotación en el Registro General del Juego.

4. La formalización de apuestas deportivas, de competición o de otra índole por procedimientos informáticos o de comunicación a distancia requerirá la previa solicitud de la empresa de apuestas inscrita en el Registro General del Juego acompañada del sistema homologado.

CAPÍTULO III
Requisitos de los sistemas de juego

Artículo 5. *Requisitos generales.*

Los sistemas de juego que vayan a ser utilizados para la explotación de apuestas a través de sistemas telemáticos deben:

a) Asegurar la fiabilidad, seguridad y transparencia del juego y sus procedimientos, así como de las transacciones financieras que de aquél se deriven.
b) Garantizar la identidad de las personas intervinientes, la seguridad y la confidencialidad de los datos personales recabados y contar con mecanismos que aseguren la integridad en las comunicaciones con la persona jugadora.
c) Asegurar que el resultado de la apuesta realizada será independiente de los dispositivos usados por el usuario.
d) Asegurar que el resultado de la apuesta realizada no se verá afectado por la calidad de la conexión a través de sistemas telemáticos o a distancia de la persona jugadora o cualquier otra característica del canal de comunicación entre el sistema de juego y el dispositivo utilizado por el usuario.
e) Permitir obtener la confirmación electrónica de la apuesta una vez formalizada, con el contenido mínimo establecido para los boletos de apuestas.
f) Garantizar el pago de los premios así como la devolución de los importes apostados en caso de anulación de las apuestas.
g) Disponer de las funcionalidades necesarias para segregar los resultados de las operaciones efectuadas por los usuarios que estén domiciliados en la Comunidad Autónoma de Aragón.
h) Aportar toda la información necesaria para identificar y reconstruir de forma fiel la transacción realizada, a los efectos de posibles reclamaciones.

Artículo 6. *Requisitos específicos.*

1. Para el cumplimiento de lo establecido en el artículo anterior, la arquitectura del sistema de juego deberá configurarse con los siguientes elementos:

10

a) Sistema de cuentas separadas de las personas jugadoras.
b) Sistemas de control de acceso y registro de usuario.
c) Sistemas de archivo y verificación de las partidas y operaciones de juego.
d) Sistemas de seguridad, prevención y recuperación de datos.

2. Asimismo, los sistemas de juego deberán cumplir las siguientes condiciones:

a) Disponer de una réplica para continuar el desarrollo de las apuestas ante cualquier mal funcionamiento del sistema principal.
b) Disponer de mecanismos de trazabilidad sobre el registro de las operaciones de juego realizadas, garantizando la posibilidad de conocer el histórico, la ubicación y la trayectoria de todas las operaciones a lo largo de toda cadena de secuencias, así como la capacidad para reconstruir enteramente cualquier operación almacenada en el sistema.
c) Permitir la determinación y subsanación inmediata de sus vulnerabilidades.
d) Contar con sistemas de alimentación de respaldo que garanticen la continuidad de funcionamiento de los equipos y plataformas ante cualquier avería en el suministro eléctrico.
e) Tener las dependencias bajo el control y vigilancia de la empresa explotadora de apuestas y, específicamente, contar con dispositivos físicos que garanticen el control de acceso a los componentes de los equipos y las plataformas.
f) Integrar la totalidad de los datos correspondientes a las apuestas que se realicen, con independencia del canal o modalidad empleado, en la Unidad Central de Apuestas.

3. Los servidores para la explotación de apuestas a través de sistemas telemáticos estarán conectados a la Unidad Central de Apuestas.

4. Todos los servidores de la empresa deberán estar debidamente identificados ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego.

Artículo 7. *Requisitos de control de acceso a REJUP.*

1. Los sistemas de juego utilizados por la empresa de apuestas mantendrán y garantizarán la conexión de su servidor las 24 horas del día, mediante un webservice, con el Registro de Prohibidos del Juego (REJUP) del Gobierno de Aragón, tanto con carácter previo al registro y apertura de cuenta de jugador, como cada vez que vaya a realizar un acceso al sistema técnico de juego un jugador registrado, verificando que no se encuentra inscrito en el REJUP.

2. El acceso al webservice se realizara por la empresa de apuestas mediante un usuario y contraseña, para lo que previamente la empresa de apuestas deberá haber comunicado al órgano competente en la gestión administrativa de juego las IPS del sistema que vaya a invocar el webservice.

Artículo 8. *Control administrativo.*

1. Los sistemas de juego garantizarán al órgano competente en la gestión administrativa de juego la accesibilidad a efectos de inspección, control y seguimiento de las apuestas y de sus resultados.

2. El sistema de juego permitirá conexiones en línea con la Administración Pública con el fin de verificar el cumplimiento de las condiciones de acceso al juego de los usuarios.

3. El sistema técnico incorporará una conexión informática segura y compatible con los sistemas del órgano competente en la gestión administrativa de juego que permita conocer, en tiempo real, el estado de la explotación, las cantidades jugadas y los premios otorgados, así como el control y seguimiento de los registros de las operaciones de juego realizadas. Todo ello, conforme al contenido y formato que establezca el referido órgano administrativo.

4. El sistema de transacciones económicas que se utilice exigirá que el pago de la apuesta, el cobro de los premios y la devolución de los importes apostados se haga efectiva, a través de la cuenta del jugador.

CAPÍTULO IV

Identificación de la empresa y contenido de la página web

Artículo 9. *Dominio.*

1. Las empresas de apuestas dispondrán de un sitio web accesible por un nombre de dominio que identifique la marca comercial de la empresa de apuestas y corresponda a un dominio «.es». La página web no podrá ser redireccionada a otras distintas de tal sitio, excepto a subdominios del dominio principal o marca comercial que la identifica.

2. El sitio o página web no podrá contener publicidad comercial de entidades que presten servicios financieros a las personas jugadoras.

Artículo 10. *Contenido de la página principal.*

1. En la página web deberá consignarse el nombre de la empresa titular de la autorización, domicilio social, CIF, dirección de correo electrónico y la relación de locales de apuestas autorizados, la fecha de autorización administrativa para la organización, explotación y gestión de apuestas de modo presencial y la fecha de la autorización administrativa para la organización, explotación y gestión de apuestas telemática, el número de inscripción en la Sección de Empresas del Registro General de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y el nombre del órgano administrativo que la concedió.

2. En la página principal aparecerá, en lugar visible, la siguiente información:

a) La prohibición de apostar a menores de edad, así como la advertencia de que la práctica del juego puede crear adicción.

b) Prohibiciones de apostar, de conformidad con lo establecido en el artículo 6 del Reglamento de Apuestas deportivas, de competición o de otra índole, aprobado por el Decreto 2/2011, de 11 de enero.

c) Instrucciones para la inclusión de la persona jugadora en el Registro de

Prohibidos del Juego (REJUP) del Departamento competente en la gestión administrativa de juego de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón.

d) Principios de juego responsable.

e) Procedimiento para limitar la capacidad de juego de la persona usuaria mediante el establecimiento de límites diarios y semanales a su capacidad de apostar.

f) Asociaciones especializadas en la ayuda de problemas relacionados con el juego, con enlace a páginas web especializadas en la lucha contra la adicción al juego.

Artículo 11. *Datos informativos.*

En la página principal o en una página directamente accesible desde la principal vía de enlace, deberá exhibirse la siguiente información:

a) Texto oficial del Reglamento de Apuestas deportivas, de competición o de otra índole, aprobado por el Decreto 2/2011, de 11 de enero y de la presente Orden.

b) El derecho de acceso del órgano competente en la gestión administrativa de juego a los datos personales de la persona jugadora y a los relativos a sus apuestas, a los efectos de control e inspección.

c) Instrucciones de cómo apostar, incluyendo el procedimiento para el registro de usuarios y los mecanismos de pago de las apuestas y de cobro de los premios.

d) Los acontecimientos objeto de las apuestas y tipos de apuestas, las normas de organización y funcionamiento de las apuestas, sus cuantías máximas y mínimas, los horarios y límites de admisión de pronósticos, así como las demás condiciones a que se sujete la formalización de apuestas y la prohibición de jugar a crédito.

e) Procedimiento para la presentación de hojas de reclamaciones, en el modelo autorizado. **En todo caso para la tramitación de la reclamación prevalecerá el domicilio del usuario**

CAPÍTULO V
Registro de usuario y cuenta de jugador

Artículo 12. *Sistema de apertura de cuenta de jugador.*

1. Para formalizar una apuesta será preciso que el participante se registre previamente por la empresa de apuestas y disponga de una cuenta de jugador.

2. No podrá registrarse, ni abrirse cuenta de jugador, sin una previa solicitud expresa de la persona usuaria.

3. Con carácter previo al registro, y de acuerdo con lo establecido en el artículo 5.1 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, cada persona interesada deberá ser informada de modo expreso, preciso e inequívoco:

a) De que se va a proceder a la recogida de datos de carácter personal en un fichero y de su tratamiento, que servirá para protegerle como consumidor y usuario y garantizarle el cobro de los premios, pudiendo acceder a los datos el propio interesado, el órgano competente en la gestión administrativa de juego, la Administración competente en materia fiscal y la empresa explotadora de apuestas.

b) De que los datos obtenidos, las comunicaciones y el desarrollo de las apuestas serán conservados durante los dos años siguientes a su recogida.

c) De la posibilidad de ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de los datos, **junto con un formulario y la dirección donde remitirlo.**

4. Para registrarse como jugador, ~~se requerirá firma digital o certificado electrónico y~~ la persona usuaria deberá facilitar a la empresa explotadora los siguientes datos:

a) Nombre, apellidos, NIF o NIE, domicilio y fecha de nacimiento.
b) Forma de provisión de fondos de la cuenta de usuario.
c) Dirección de correo electrónico y número de teléfono.
d) Nombre o clave elegida por el usuario para identificarse y participar en el sistema de apuestas.

5. Para proceder a la apertura de la cuenta de jugador la persona usuaria deberá:

a) Haber leído y aceptado las condiciones generales del juego.
b) Emitir declaración responsable de ser mayor de edad, estar domiciliado en la Comunidad Autónoma de Aragón y no estar incurso en ninguna de las causas de prohibición de apostar establecidas en el artículo 6 del Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón y el artículo 33 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de Aragón.
c) Dar su consentimiento expreso para ceder sus datos personales, a las Administraciones públicas competentes, a los solos efectos de verificar el cumplimiento de las condiciones de acceso al juego.
d) Dar su consentimiento expreso para el archivo y almacenamiento de sus datos personales, de su cuenta de jugador y de las apuestas realizadas.

6. Las empresas de apuestas, con carácter previo al registro y apertura de la cuenta de jugador, a través de sistemas de conexión en línea con las Administraciones Públicas competentes, verificarán los extremos contenidos en la declaración responsable referida en el apartado anterior.

En caso de no estar implementada la conexión en línea referida en el párrafo anterior, las personas solicitantes deberán remitir a la empresa de apuestas una copia del DNI o NIE.

7. Realizadas las comprobaciones establecidas en los apartados anteriores, la empresa de apuestas procederá al registro y apertura de la cuenta de jugador, proporcionándole al mismo un nombre de usuario y clave de acceso. La empresa de juego **podrá** notificar el nombre de usuario y la clave de acceso en la dirección electrónica por él suministrada.

8. Al abrir la cuenta de jugador la empresa de apuestas ofrecerá a la persona usuaria la posibilidad de limitar su capacidad de juego mediante el establecimiento de límites diarios y semanales a su capacidad de apostar.

9. No se podrá remitir a la dirección de correo electrónico facilitada por el

106

usuario información promocional, bajo la forma de bonos, tickets, créditos o similares, de la empresa explotadora de apuestas.

10. La empresa de apuestas podrá remitir a la dirección de correo electrónico facilitada por el usuario comunicaciones con carácter informativo, previa comunicación del contenido al órgano competente en la gestión administrativa de juego y siempre que conste el consentimiento expreso del destinatario de las mismas, que lo podrá revocar en cualquier momento con la simple notificación de su voluntad al remitente

Artículo 13. *Concepto y contenido de la cuenta de jugador.*

1. La cuenta de jugador es el instrumento que permite a su titular proveerla de fondos para jugar, obtener el pago del premio, comprobar el estado de sus fondos y acceder a los mismos.

2. En la cuenta de jugador quedaran registradas todas las operaciones de juego y de pagos e ingresos que se efectúen por razón del juego. Cada persona usuaria no podrá disponer de más de una cuenta activa con cada empresa de juego.

3. En la cuenta de jugador figurarán los siguientes datos:

a) Nombre, apellidos, NIF o NIE, domicilio, fecha de nacimiento y correo electrónico.
b) Identificador que permita a la persona jugadora acceder a su cuenta.
c) Fecha de aceptación de la apertura de cuenta.
d) Forma de provisión de fondos de la cuenta de usuario.
e) Límites a la capacidad de apostar fijados por la persona jugadora y fecha de aceptación.
f) Historial de al menos dos años de pérdidas y ganancias de la persona jugadora, de los accesos a la cuenta de jugador y de las transacciones financieras realizadas.

Artículo 14. *Funcionamiento de la cuenta de jugador.*

1. Las cuentas de jugador serán cuentas individualizadas, no pudiendo la empresa de apuestas acceder a los fondos contenidos en ella salvo para detraer los importes apostados. La empresa de juego deberá ofrecer garantías de protección de los fondos depositados, así como de los ingresos por premios.

2. Sólo la persona usuaria tendrá plena disponibilidad sobre su cuenta, pudiendo acceder a la misma y a los fondos en ella depositados en cualquier momento.

3. El jugador podrá, en cualquier momento, solicitar la modificación de los límites a la capacidad de juego. El operador estará obligado a aceptar, de forma inmediata, dichas solicitudes.

4. Con carácter general en la cuenta de jugador no se aceptarán **apuestas superiores a las siguientes cuantías:**
a) 600 euros por día.
b) 1.500 euros por semana.
c) 3.000 euros por mes.

5. El órgano competente en la gestión tributaria de juego podrá establecer los límites y las medidas de control de los depósitos que existan en la cuenta de jugador que considere necesario.

6. La persona usuaria podrá proveer y extraer fondos de su cuenta de jugador mediante movimientos bancarios o mediante otros medios legales de pago, que deberán ser autorizados expresamente por el órgano competente en la gestión administrativa de juego o en la forma prevista en el artículo 25.f) del Decreto 2/2011, de 11 de enero.

7. Para poder efectuar una apuesta el jugador deberá disponer de saldo suficiente en la cuenta de jugador para cubrir la jugada o apuesta.

8. La empresa explotadora ingresará los premios de las apuestas ganadoras en la cuenta del jugador, en un plazo máximo de 48 horas desde que sea validado el resultado del evento objeto de la apuesta

9. El importe de las apuestas invalidadas o anuladas será reintegrado a la cuenta del jugador.

10. La persona usuaria podrá retirar los fondos depositados en la cuenta de jugador en cualquier momento. Igualmente podrá cancelar su cuenta de jugador, salvo que tenga apuestas pendientes de resolución o saldo en la cuenta.

11. Cada vez que el jugador acceda a su cuenta de jugador, las empresas de apuestas verificarán, mediante el sistema de conexión en línea con las Administraciones Públicas competentes que no está incluido en el Registro de Prohibidos del Juego gestionado por la Comunidad Autónoma de Aragón (REJUP).

12. Cada vez que la persona usuaria acceda a su cuenta de jugador, será informada sobre las prohibiciones de juego y los principios de juego responsable, en el formato validado por el órgano competente en la gestión administrativa de juego.

13. Una vez registradas las apuestas en el servidor central de apuestas, el usuario tendrá derecho a obtener su confirmación electrónica, imprimiendo un resguardo en el que se refleje, al menos, el contenido mínimo del boleto a que se refiere el artículo 33 del Decreto 2/2011, de 11 de enero.

Artículo 15. Abono de apuestas premiadas.

Los premios de las apuestas acertadas validadas en terminales de apuestas presenciales o mediante acceso remoto por la formalización telemática de apuestas podrán abonarse en la forma determinada por las normas de organización y funcionamiento de la empresa de apuestas, previamente visadas y autorizadas por el órgano competente en la gestión administrativa de juego.

Artículo 16. *Cancelación de la cuenta de jugador.*

1. La empresa explotadora de apuestas deberá cancelar la cuenta de jugador en los

10

siguientes casos:

a) Cuando el usuario lo haya solicitado expresamente y no tenga apuestas pendientes de resolución o saldo en la cuenta.
b) Cuando compruebe o detecte el incumplimiento de las condiciones de acceso o que está incurso en algunas de las causas de prohibición de apostar del artículo 6 del Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón.
c) Cuando se constate cualquier otro incumplimiento de las condiciones precisas para el acceso al juego, exigibles para la apertura de la cuenta del jugador.
d) Cuando así se acuerde mediante resolución del órgano competente en la gestión administrativa de juego, a solicitud de la empresa explotadora de apuestas, por motivos fundados, previa instrucción de procedimiento administrativo.

2. La empresa explotadora de apuestas podrá cancelar la cuenta de jugador en los siguientes supuestos:

a) Cuando el usuario no acceda a la cuenta de jugador en el plazo de dos meses desde que se le facilitó el nombre de usuario y la clave de acceso.
b) Cuando el usuario no formalice ninguna apuesta en un plazo de un año.

3. Si en el momento de cancelación de la cuenta de jugador hubiera saldo positivo a favor del jugador, la empresa de apuestas deberá ingresar de forma inmediata el saldo en la cuenta bancaria designada por el jugador, **salvo que el usuario solicite otro medio o forma de pago autorizado a la empresa.**

4. Las empresas de apuestas podrán formalizar Ofertas públicas de adhesión al Sistema Arbitral de Consumo, mediante las cuales aceptan que las reclamaciones de los consumidores que se planteen como consecuencia de su actividad empresarial se resuelvan a través de este procedimiento extrajudicial y voluntario

CAPÍTULO VI
Sistema de archivo y almacenamiento

Artículo 17. *Conservación y control de la información del sistema de juego.*

1. Los sistemas de archivo y almacenamiento del sistema de juego deben permitir registrar en tiempo real los datos relativos a:

a) La cuenta de jugador y su histórico.
b) La dirección «IP» de la terminal desde donde se conecta la persona usuaria y accede a su cuenta de jugador.
c) El registro de apuestas realizadas y operaciones asociadas a las mismas.

2. El soporte del sistema de archivo y almacenamiento garantizará:

a) La protección y conservación de dichos datos, así como su consulta, extracción, administración y gestión.
b) Las medidas físicas y lógicas para garantizar la seguridad, confidencialidad e integridad de los datos.

c) El acceso por el órgano competente en la gestión administrativa de juego a los datos almacenados desde las dependencias donde se encuentre el soporte o sitio de almacenamiento, o descargando los datos de forma remota, para lo cual la empresa de apuestas deberá facilitar una versión de las herramientas de extracción y validación de datos.

3. Los datos señalados en este artículo deberán conservarse por un período de dos años. Los datos personales comunicados por cada jugador se conservarán por un período de dos años a partir de la cancelación de la cuenta del jugador.

TÍTULO II
Transmisión de datos de prohibidos

Artículo 18. *Transmisión de datos de prohibidos*

1. El órgano competente en la gestión administrativa de juego podrá transmitir las anotaciones realizadas en el Fichero de datos de carácter personal "Registro del Juego de Prohibidos" (REJUP), a las aplicaciones informáticas instaladas en los equipos informáticos de los locales de juego directamente o a través de una unidad central de datos de la empresa de juego que transmita dicha información a sus respectivos locales de juego.

Dicha transmisión se realizará de conformidad con la Orden de 25 de junio de 2009, del Consejero de Política Territorial, Justicia e Interior que desarrolla el Título V del Decreto 3/2004, de 13 de enero.

2. Para facilitar el control de entrada en los locales de juego, el órgano competente en la gestión administrativa de juego podrá autorizar sistemas técnicos que permitan la interconexión con el Fichero de datos de carácter personal "Registro del Juego de Prohibidos" (REJUP), previa certificación de laboratorio autorizado para su homologación por la Administración.

TÍTULO III
Fichero de datos de Prohibidos

Artículo 19. *Modificación del Fichero de datos de Prohibidos*

Se modifica el fichero de datos de carácter personal «Registro del Juego de prohibidos» (REJUP) creado por Decreto 108/2009, de 23 de junio, tal y como figura en el anexo I de este Decreto, que recoge las indicaciones del artículo 20.2 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre y del artículo 2 del Decreto 98/2003, de 29 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se regulan los ficheros de datos de carácter personal gestionados por la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón

Artículo 20. *Responsabilidad sobre el Fichero de datos de Prohibidos*

Corresponde al titular del órgano responsable del fichero adoptar las medidas necesarias para garantizar la confidencialidad, seguridad e integridad de los datos y

108

hacer efectivo el ejercicio de los derechos de acceso, oposición, rectificación y cancelación que, en su caso, sean solicitados por los interesados.

Artículo 21. *Deber de información.*

Los afectados serán previamente informados de modo expreso, en los términos previstos en el artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

Artículo 22. *Régimen de Protección de Datos.*

1. El fichero que se modifica mediante este Decreto queda sometido a las disposiciones de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, disposiciones de desarrollo y al Decreto 98/2003, de 29 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se regulan los ficheros de datos de carácter personal gestionados por la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. Los datos registrados en el fichero regulado en este Decreto se usarán exclusivamente para la finalidad y usos para los que fue creado.

3. El fichero regulado por este Decreto se ajustará, en todo caso, a las medidas de seguridad establecidas en el Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal

Artículo 23. *Inscripción en el Registro General de Protección de Datos.*

De conformidad con lo establecido en el artículo 39.2.a) de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, el presente fichero será inscrito en el Registro General de Protección de Datos y en el Registro General de Ficheros de datos de carácter personal de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón, de acuerdo con el artículo 3.2 del Decreto 98/2003, de 29 de abril.

ANEXO I: MODIFICACION DEL FICHERO DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL «REGISTRO DEL JUEGO DE PROHIBIDOS» (REJUP).

1. Finalidad del fichero y usos previstos al mismo.

1. El fichero REJUP sirve, además de para los fines previstos en el Decreto 108/2009, de 23 de junio del Gobierno de Aragón, para la efectividad del derecho subjetivo de los ciudadanos a que les sea prohibida la formalización telemática de apuestas deportivas, de competición o de otra índole, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón.

2. La anotación en el fichero REJUP se realizará a solicitud de la persona interesada, por sí o por su representante legal, o como consecuencia de una resolución judicial firme o de sanción administrativa firme, de acuerdo con el artículo 33.3 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, previa inscripción en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente, según el tipo de juego, del Registro General del Juego de Aragón.

3. El fichero REJUP queda vinculado a la gestión administrativa inherente al cumplimiento de la misión de información que constituye el objeto de las Secciones de «Prohibidos», de los diferentes Libros del Registro General del Juego.

4. Este fichero, así mismo, prestará funciones estadísticas y de servicios sociales.

2. Personas o colectivos sobre los que se pretende obtener datos de carácter personal o que resulten obligados a suministrarlos.

Se anotarán en el Fichero REJUP, previa inscripción en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente del Registro General del Juego:

a) A las personas que voluntaria y personalmente soliciten, por tiempo temporal o indefinido, que les sea prohibido el acceso a los locales de juego incluidos en este fichero, así como la formalización telemática de apuestas deportivas, de competición o de otra índole.
b) A quienes determinen las resoluciones judiciales firmes notificadas al órgano competente en materia de juego.
c) A quienes resulten afectados por prohibiciones impuestas como consecuencia de procedimientos administrativos específicos.
d) A las personas que soliciten voluntaria y personalmente ante el órgano competente de juego de otra Comunidad Autónoma que se les prohibido a el acceso a los locales de juego no sólo de esa Comunidad, sino también de los locales de juego en Aragón.
e) A las personas cuyas anotaciones provengan de la Administración del Estado, en el ejercicio de sus respectivas competencias.

3. Procedimiento de recogida de datos de carácter personal.

1. Los datos de carácter personal anotados en el Fichero REJUP se obtendrán, previa inscripción registral en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón:

a) En los supuestos de solicitud de autoprohibición, por sí o a través de representante legal, mediante la presentación del formulario aportado por el Servicio de Autorizaciones Administrativas y Sanciones de la Dirección General de Justicia e Interior, por las Delegaciones Territoriales del Gobierno de Aragón en Huesca y Teruel o por la Unidad de Policía Nacional Adscrita a la Comunidad Autónoma de Aragón, junto con fotocopia del D.N.I o documento equivalente, ante los referidos órganos o ante cualquiera de los lugares previstos por el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

La presentación del referido formulario en unidades u órganos administrativos distintos del Servicio de Autorizaciones Administrativas y Sanciones de la Dirección General de Justicia e Interior, las Delegaciones Territoriales del Gobierno de Aragón en Huesca y Teruel o la Unidad de Policía Nacional Adscrita a la Comunidad Autónoma de Aragón, requerirá la posterior comparecencia del afectado ante los mencionados órganos administrativos.

10

b) En los supuestos de Resolución judicial firme o Resolución administrativa firme, tras su notificación por el órgano competente al Servicio de Autorizaciones Administrativas y Sanciones de la Dirección General de Justicia e Interior.

2. Los ciudadanos afectados serán debidamente informados del carácter obligatorio de la cesión.

3. En los procedimientos de recogida de datos se utilizarán los formularios aportados por el Servicio de Autorizaciones Administrativas y Sanciones de la Dirección General de Justicia e Interior, las Delegaciones Territoriales del Gobierno de Aragón en Huesca y Teruel o la Unidad de Policía Nacional Adscrita a la Comunidad Autónoma de Aragón. El impreso contendrá, en lugar visible y de modo claro, la relación de derechos del ciudadano en materia de protección de datos.

4. Estructura básica del fichero.

1. Datos de carácter identificativo:

a) Nombre, apellidos de la persona previamente inscrita en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente del Registro General del Juego.
b) Número del documento nacional de identidad, número de identificación fiscal, pasaporte, tarjeta de residencia o documento equivalente de la persona que desea prohibirse.
c) Dirección postal y, en su caso, correo electrónico.

2. Datos de salud: adicción compulsiva al juego (ludopatía), en su caso.

3. Otros.

a) Fecha de entrada al sistema.
b) Fecha de inicio del alta del prohibido.
c) Duración de la prohibición.
d) Fecha de cancelación de la prohibición.
e) Ámbito territorial.
f) Motivo de la prohibición.
g) Establecimientos afectados por la prohibición.
h) Prohibición para apuestas online
i) Observaciones, se incluirán aspectos relevantes atendiendo a la finalidad del fichero REJUP.

4. Sistema de tratamiento: automatizado.

5. Cesiones de datos de carácter personal.

1. De las anotaciones practicadas se dará traslado diariamente, directamente o a través de una central de proceso de datos, a los salones de juego, salas de bingo, casinos de juego, establecimientos de expedición de apuestas deportivas o de competición y aquellos locales en los que se practique juego con dinero que el

Gobierno de Aragón pueda crear como consecuencia de nuevos Decretos que recojan nuevos juegos con dinero.

2.- De acuerdo con el artículo 7 del presente Reglamento, se habilitará una conexión entre las empresas de apuestas autorizadas y el Registro de Prohibidos del Juego (REJUP) del Gobierno de Aragón, mediante un webservice para el control de los autoprohibidos en el caso de la formalización de apuestas online.

3. También podrá darse traslado a las Administraciones de las Comunidades Autónomas competentes en materia de juego con las que se hubiere celebrado un convenio de cooperación.

4. Asimismo, previo requerimiento al órgano competente en materia de juego y con ocasión de un procedimiento abierto, podrán ser objeto de cesión los datos recogidos en el Fichero REJUP a la Administración Tributaria del Estado y de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón, a los Juzgados y Tribunales, al Ministerio Fiscal y a las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, así como al resto de las cesiones permitidas por la Ley.

6. Órgano responsable del fichero.

1. El Departamento de Presidencia tendrá la responsabilidad sobre el Fichero REJUP, en la medida de su competencia respecto del Registro General del Juego.

2. Corresponde a la Dirección General de Justicia e Interior adoptar las medidas necesarias para garantizar la confidencialidad, seguridad e integridad de los datos y hacer efectivo el ejercicio de los derechos de acceso, oposición, rectificación y cancelación que, en su caso, sean solicitados por los interesados.

7. Servicios o Unidades ante los que pueden ejercitarse los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

Los ciudadanos interesados podrán ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en relación con sus datos personales integrados en este Fichero ante el Servicio de Autorizaciones Administrativas y Sanciones de la Dirección General de Justicia e Interior, situado en Zaragoza, en la Delegación Territorial de Huesca, en la Delegación Territorial de Teruel y ante la Unidad de Policía Adscrita a la Comunidad Autónoma de Aragón sita en Zaragoza.

8. Medidas de seguridad.

Nivel alto.

GOBIERNO DE ARAGON
Departamento de Presidencia

08/02/2016
Dirección General de Justicia e Interior

ANEXO II

NOMBRE_____APELLIDOS_____con NIF/NIE_____,
cuya fotocopia se adjunta, con domicilio en la calle/ plaza _____
Municipio_____ Provincia _____C.P. _____ Teléfono _____

SOLICITA:

Me sea PROHIBIDO EL ACCESO AL JUEGO EN LOS SIGUIENTES LOCALES DE JUEGO *(marcar con una X)*:

Salones de juego __

Locales de apuestas __

Salas de bingo __

Casinos de juego __

Otros locales de juego con dinero__

EN EL ÁMBITO: Comunidad Autónoma de Aragón__

En la/s Comunidad/es Autónoma/s _____

Me sea PROHIBIDO EL ACCESO A LA FORMALIZACION TELEMÁTICA DE APUESTAS CUANDO DICHA ACTIVIDAD SE DESARROLLE EN EL ÁMBITO COMPETENCIAL DE ARAGÓN ____

POR UNA DURACIÓN de --------- Meses (mínimo 6 meses, según lo dispuesto en el artículo 3 de la Orden de 25 de junio de 2009, del Consejero de Política Territorial, Justicia e Interior, por la que se desarrolla el Título V del Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento y por el que se regula el procedimiento de transmisión telemática de los datos de las personas que tienen prohibido el acceso a los locales de juego).

Años ----------

Tiempo indefinido ---------
NOTA: LA SOLICITUD DE LEVANTAR LA PROHIBICIÓN ANTES DEL TRANSCURSO DEL PERIODO SOLICITADO (SIEMPRE QUE HAYA TRANSCURRIDO EL PERIODO MÍNIMO DE 6 MESES OBLIGATORIO) DEVENGARÁ EL PAGO DE UNA TASA ADMINISTRATIVA.

Los datos personales recogidos serán incorporados y tratados en el Fichero REJUP, cuya finalidad es no permitir la entrada al interesado en los locales de juego recogidos en esta solicitud, así como no permitir al interesado la formalización de apuestas online, y que podrán ser cedidos al Ministerio de la Administración del Estado con competencias en materia de juego, a los órganos competentes en juego de otras Comunidades Autónomas, a los salones de juego, salas de bingo, casinos de juego, establecimientos de expedición de apuestas deportivas o de competición y a aquellos locales en los que se practique juego con dinero que el Gobierno de Aragón pueda crear, además de otras cesiones permitidas en el artículo 11 de la LOPD.
El órgano responsable del fichero es el Departamento de Presidencia.
La dirección donde el interesado podrá ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante el mismo es el Servicio de Autorizaciones y Sanciones de la Dirección General de Justicia e Interior, del referido Departamento, sito en Zaragoza, Paseo Mª Agustín, 36, la Delegación Territorial de Huesca (Plaza de Cervantes, 1), la Delegación Territorial de Teruel (Plaza San Francisco, 1) y la Unidad de Policía Adscrita a la Comunidad Autónoma de Aragón sita en Zaragoza (Edificio Ranillas 1-Avda. Ranillas, 1-A, Planta Baja, oficina C-D) todo lo cual se informa en cumplimiento del artículo 5 de la LOPD.

En_____, a ____ de_____ de 20___

Fdo._____