



PAUTAS PARA EL DESARROLLO DE UNA NUEVA ALTERNATIVA

EN SISTEMAS DE CAPTACION DE APUESTAS DE

"PRODE" Y "LA QUINIELA"

El sistema de control de los gastos de funcionamiento de los departamentos de la Universidad de los Andes, en Bogotá, D.C., se fundamenta en los principios de la contabilidad de costos y de la administración de los recursos.

El sistema de control de los gastos de funcionamiento de los departamentos de la Universidad de los Andes, en Bogotá, D.C., se fundamenta en los principios de la contabilidad de costos y de la administración de los recursos.

El sistema de control de los gastos de funcionamiento de los departamentos de la Universidad de los Andes, en Bogotá, D.C., se fundamenta en los principios de la contabilidad de costos y de la administración de los recursos.

CAPITULO

El sistema de control de los gastos de funcionamiento de los departamentos de la Universidad de los Andes, en Bogotá, D.C., se fundamenta en los principios de la contabilidad de costos y de la administración de los recursos.

I

ESTRUCTURA BASICA DEL SISTEMA - PUNTO DE PARTIDA

El sistema de control de los gastos de funcionamiento de los departamentos de la Universidad de los Andes, en Bogotá, D.C., se fundamenta en los principios de la contabilidad de costos y de la administración de los recursos.

El sistema de control de los gastos de funcionamiento de los departamentos de la Universidad de los Andes, en Bogotá, D.C., se fundamenta en los principios de la contabilidad de costos y de la administración de los recursos.

El sistema de control de los gastos de funcionamiento de los departamentos de la Universidad de los Andes, en Bogotá, D.C., se fundamenta en los principios de la contabilidad de costos y de la administración de los recursos.

El sistema de control de los gastos de funcionamiento de los departamentos de la Universidad de los Andes, en Bogotá, D.C., se fundamenta en los principios de la contabilidad de costos y de la administración de los recursos.

La estructura general del sistema se mantiene, principalmente definida por los siguientes elementos:

- Instalación en las agencias de máquinas receptoras de apuestas.
- Dichas máquinas registrarán las apuestas recibidas en Teps colectores, emitirán tickets para el apostador y generarán respaldo en papel.
- Los agencieros rendirán cuentas de las apuestas receptadas mediante la entrega en centros zonales distribuidos geográficamente conforme a un diagrama especial, de los Teps empleados durante la jornada correspondiente.
- A través de los Teps se efectuará el control de pago de aciertos de la Quiniela.
- A través de los Teps se controlará, día por día, la habilitación de cada agencia para operar en cada una de las jugadas del Prode y de la Quiniela.
- Las apuestas de la Quiniela se recibirán en las agencias "al canto", debiendo el operador ir requiriendo de parte del apostador y secuencialmente los datos que componen la apuesta deseada. Terminada tal operación se emitirá un ticket de control o verificación para que el apostador proceda a verificar que el operador ha tomado correctamente la apuesta por el deseada. Reconfirmada la apuesta por parte del apostador, este devolverá el ticket de validación con el importe en dinero de la apuesta. Recién entonces el operador procederá a digitar los comandos necesarios para la emisión del ticket oficial correspondiente.
- Los aciertos serán abonados por la confrontación con el listado pertinente, reteniendo e inutilizando el ticket oficial, emitiendo el recibo de pago y registrando electrónicamente en Tep la contingencia del pago.
- Las apuestas de prode se recibirán mediante un lector de marcas ópticas que tratará una tarjeta de especial contextura en la que el apostador habrá efectuado las marcas de los pronósticos correspondientes. Conforme a la lectura efectuada se emitirá el ticket oficial correspondiente, registrando en Tep la apuesta para su posterior rendición.

Las modificaciones especiales tendientes a una mayor eficiencia en el sistema son las siguientes:

- Trabajar con la recolección conjunta de apuestas de prode y la quiniela en un mismo soporte (Tep) de rendición diaria.
- Trabajar con un Tep no colector, empleado como "llave" de la máquina y/o del agenciero.
- El Tep colector común a todo tipo de apuestas puede ser el modelo denominado "mayor". El Tep "llave" puede ser un Tep del modelo "menor".
- En el Tep "menor" se encontrarán contenidos los siguientes datos:
 - a) Identidad de la agencia.
 - b) Complemento de clave para la habilitación de la máquina para la recolección de jugadas.
 - c) Jugada y/o No. de concurso (identidad por fecha y número) tanto de prode y de quiniela para el cual el agenciero se encuentra habilitado.
 - d) Cantidad e identidad de Teps colectores habilitados para la operatoria en determinada fecha o jornada de recepción de apuestas.
 - e) Resultados de sorteos de jugadas con plazo de pago de aciertos aún en vigencia o no prescripto.
- Reemplazar el lector de marcas por un calce con pequeñas teclas luminosas incorporado a la máquina, el que será coincidente con la boleta "borrador" que actualmente usa el apostador. Cada tecla luminosa servirá para indicar mediante su pulsación el pronóstico efectuado para un partido determinado. En ocasión de pulsarse deberá encenderse su luz. Por lo expuesto deberá contar con 39 botones (13x3; 13 encuentros con tres alternativas cada uno: local, empate, visitante).
- Acordar la alternativa de unidades modulares de auto-servicio acoplables al equipo básico, destinado a las agencias de mayor afluencia de apostadores. Tales unidades modulares constarían de un calce de teclas luminosas, de un visor y de un teclado numérico mínimo de comando. Estos equipos modulares servirían para cumplir la siguiente función: permitir que el apostador se auto-atienda, colocando su boleta con las apuestas marcadas o no en el calce y digitando el mismo los botones correspondientes. El equipo modular colectaría la jugada y procedería a validarla con el programa contenido en el equipo básico. De resultar correcta la apuesta enviaría un mensaje al apostador a través del visor (pequeño) exponiendo en el visor un número guía que el apostador deberá tomar nota de su boleta.

Llegado el apostador a la caja bastará con la mención del número guía para que la máquina principal, que mantiene en memoria una determinada cantidad (a establecer) de jugadas efectuadas en los módulos periféricos no reconfirmadas, proceda a convalidar la jugada y emitir el ticket oficial correspondiente.

- Alternativamente estos módulos de autoservicio pueden ser dotados para elaborar jugadas "electrónicas" o por "azar", en función de números aleatorios por el apostador en el teclado numérico.
- Una segunda alternativa, no aconsejable en una primera etapa, pero si mencionable para ser tenida en cuenta en el futuro consistiría en dotar a tales unidades modulares de autoservicio, de mayor cantidad de teclas de comando, leds indicadores y de una impresora al menos numérica que permita no solo el autoservicio en materia de apuestas de prode sino también el autoservicio para las apuestas de la Quiniela. En tal caso el apostador estaría obteniendo de éstos módulos lo que damos en llamar el ticket de validación, con el cual concurriría a la caja. Mediante la digitación del código guía contenido en el ticket emitido por el módulo de autoservicio, el operador del equipo central o principal colocado en la caja, demandaría la emisión del ticket oficial correspondiente, logrando de tal manera una mayor eficiencia operativa.

El presente estudio se realizó con el fin de determinar el nivel de conocimiento de los usuarios sobre el uso de los servicios de Internet en la ciudad de Bogotá. Para ello se realizó una encuesta a un grupo de usuarios de Internet en la ciudad de Bogotá. Los resultados de la encuesta muestran que el nivel de conocimiento de los usuarios sobre el uso de los servicios de Internet es bajo. Esto se debe a que muchos de los usuarios no conocen los servicios de Internet que están disponibles en la ciudad de Bogotá. Por lo tanto, se recomienda que se realicen actividades de capacitación para mejorar el nivel de conocimiento de los usuarios sobre el uso de los servicios de Internet en la ciudad de Bogotá.

CAPITULO

III

EXPOSICION DEL NUEVO MODELO RESULTANTE

A los fines de una mejor visualización del sistema y sus modificaciones propuestas, desarrollaremos a continuación un cursograma detallado de todas las operatorias posibles, conforme al siguiente detalle:

- 1) Habilitación inicial de Agencia.
- 2) Recepción de Apuesta de la Quiniela.
- 3) Recepción de Apuesta de Prode, en máquina básica.
- 4) Recepción de Apuesta de Prode en módulo de autoservicio.
- 5) Pago de acierto a la Quiniela.
- 6) Rendición de Apuestas de Prode y la Quiniela y de pago de aciertos de la Quiniela.
- 7) Rehabilitación de Agencia.

1) Habilitación Inicial de Agencia

Habilitada para operar una determinada Agencia se ha de proceder a asignar e instalar en el local de la misma un equipo de captura de apuestas. "La máquina" será habilitada con la identificación electrónica de la Agencia a la cual pertenece. Conjuntamente con la habilitación de la máquina se procederá a extender un Tep "llave" para la Agencia y máquina correspondiente. El Agenciero deberá determinar en ese momento la clave correspondiente. La clave podrá ser cambiada toda vez que el Agenciero lo desee, a condición de recordar la última. El Tep "llave" tendrá identificación exterior, en la que podrá leerse la denominación y el número de la Agencia y/o Sub-Agencia a la cual pertenece. Ninguna máquina instalada en Agencia alguna podrá funcionar sino se colocan en la misma el Tep llave y el Tep colector y se procede a digitar el número clave correspondiente. Recién entonces la máquina quedará habilitada para la recepción de apuestas. Los Tep colectores y el Tep llave llevarán registrados los números de jugadas y concursos de Quiniela y Prode para los cuales pueden receptor apuestas durante una jornada determinada. No pueden trabajar Tep "llave" con Tep "colectores" de distinta máquina y/o Agencia ni tampoco Teps que no tengan coincidencias de jugadas y fechas en las cuales se encuentran aptos para la recepción de apuestas. De esta manera se determina que el Agenciero que no rinda sus apuestas no puede trabajar al día inmediato posterior. Los Tep "colectores" tienen una simple identidad numérica visible desde el exterior. A los fines funcionales en este sistema debe considerárselos como "fungibles". Por lo tanto pueden hoy ser asignados a una determinada agencia y mañana a otra.

Lo importante es que el hecho de la asignación de los Teps colectores se ha de producir con la participación en ese momento del Tep llave y a través de un equipo especial instalado en la sede central y/o en los centros zonales de los entes administradores del juego.

Por tal motivo siempre habrá correspondencia biunívoca entre la información contenida en el Tep "llave" y los Teps colectores. En el Tep llave ha de quedar grabado que para la jugada número xx de la quiniela y para la jugada número yy del prode, en apuestas a ser recibidas el día xx/xx/xx, se han habilitado los xxxxxx yyyyyy teps colectores. La cantidad de Teps colectores a asignar por cada agencia serán determinados automáticamente y por programa conforme al promedio o tendencia de recepción de apuestas de cada agencia. A tal fin se deberá determinar un punto crítico de incremento; por ejemplo, cuando se rinda una cantidad de jugadas que ocupe más del 70% de la capacidad del primer Tep colector se procederá automáticamente a asignar un segundo Tep colector.

Respecto a este problema se deberá tener en cuenta los picos cíclicos semanales y mensuales que la experiencia indique. Al respecto y como ejemplo debe tenerse en cuenta que los días viernes se reciben habitualmente mayor cantidad de apuestas de prode que los días lunes. Por otra parte en cada Tep colector quedará grabada la identidad de Agencia, jugadas y fecha para las cuales queda habilitado. En síntesis: el Agenciero debutará con la máquina instalada, un Tep llave (menor), de fácil identificación visual con el nombre propio de su Agencia y al cual le ha introducido el número de clave secreto, y uno o varios Teps colectores habilitados para recibir apuestas determinadas jugadas de Prode y la Quiniela en un día determinado: el primer día de trabajo. Llegado a su Agencia colocará cada Tep en su calce correspondiente y procederá a digitar su clave y cumplir con los restantes pasos operativos para la habilitación de la máquina. A partir de este instante estará en condiciones de iniciar la recepción de apuestas.

2) Recepción de Apuestas de la Quiniela

Conforme al sistema ya creado la recepción de estas apuestas se efectuará al "canto" por parte del apostador al operador de la Agencia. Concluido el "canto" de la jugada se emitirá el ticket de validación a los fines de que el apostador verifique la correcta digitación de la jugada por parte del operador y se informe del importe total de su apuesta. Devuelto conformado y con el dinero correspondiente el ticket de validación, el operador procederá a la emisión del ticket oficial correspondiente. Concomitantemente se habrá registrado la jugada en el Tep colector. El programa radicado en máquina evitará la captura de jugadas no procedentes reglamentariamente o mal valuadas. Es necesario que el ticket oficial contenga por razones de seguridad y en atención a la mecánica de pago de aciertos que describiremos más adelante, un número clave generado por un algoritmo secreto que combine el número de jugada con el número de la Agencia, con un número secreto provisto en general por el ente u organismo administrador del juego, por otro número secreto provisto por el ente indicado pero en particular para cada agencia, con la fecha de la jugada, con la fecha de la apuesta y con datos numéricos que surjan de la propia jugada. La máquina no solo podrá elaborar el número de clave, sino también validar el mismo en el caso de requerirse el pago de aciertos.

3) Recepción de Apuestas de Prode en máquina básica

El análisis del uso y costumbre del apostador de Prode indica que la apuesta en la mayoría de los casos es "estudiada", en un ámbito ajeno a la Agencia (la casa, la oficina, la fábrica), y muchas veces durante varios días. Por tal motivo no puede prescindirse de un elemento vital tal cual es la boleta "borrador" con el programa de encuentros del concurso correspondiente, la que actualmente se encuentra en uso. Solo se mociona introducir en la misma perforaciones plenas cooperantes con igual cantidad y posición de teclas luminicas instalados en un calce especial adosado a la máquina (39 teclas en total).

Utilizando tal boleta, que puede ser impresa en papel de igual calidad al empleado hasta el día de hoy el apostador llegará hasta el operador de la máquina en la Agencia. El operador procederá a colocar la boleta en el calce de la máquina. En la boleta el apostador habrá marcado los pronósticos correspondientes a cada partido, incluidos los dobles reglamentariamente permitidos. La disposición gráfica de la boleta permitirá que el operador, pulsando por columnas de teclas luminicas de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, pulse las teclas que corresponden "por estar sobre" cada una de las marcas que hizo el apostador. El hecho de dejar las teclas encendidas y el especial diseño de la forma de la máquina y la modalidad de su intalación, permitirán al apostador ejercer un perfecto control de su jugada, controlando si las luces encendidas son correspondientes con las marcas de sus pronósticos insertos en la boleta.

Para tal fin conviene disponer el teclado y el calce correspondiente en forma invertida, de tal manera que la boleta pueda ser leída "al derecho" y "directamente" por el apostador. El operador solo se remite a apretar teclas, sin importarle el detalle de la apuesta. Verificada la correcta digitación de la apuesta el operador, o alternativamente el apostador, deberá digitar la tecla de comando que posibilite la efectiva captura de la apuesta en el Tep colector, previo pago de la misma e indicación del tipo y número de documento que identificarán al apostador, con la emisión concomitante del Ticket oficial correspondiente. Un programa radicado en máquina evitará la captura de apuestas no procedentes en terminos reglamentarios. Por razones de seguridad conviene tambien la generación e impresión en el ticket de un número clave.

4) Recepción de Apuestas de Prode en módulo de auto-servicio

El apostador llega a la agencia munido de su boleta borrador en la cual ya ha indicado sus apuestas. Puede también alternativamente proceder a efectuar las marcas en el local de la agencia o simplemente colocar la boleta con el programa de partidos en el calce del módulo de auto-servicio, sin marca alguna. Colocado la boleta en el calce de auto-servicio, con marcas o sin ellas, el apostador pulsará la tecla de comando que habilita al módulo para la recepción de una apuesta. Acto seguido iniciará la pulsación de las teclas luminosas correspondientes a cada una de sus apuestas para cada partido. Por cada tecla pulsada quedará una señal luminosa que servirá para una clara identificación visual de la apuesta total efectuada. Dado a que el reglamento de este juego no admite triples, y solo admite una cantidad determinada de apuestas dobles, se procederá a programar la misma para que en caso de que por error se pulsara una triple apuesta se genere una señal audio-visual y automáticamente se elimine la apuesta correspondiente a la línea (fila) o encuentro en la cual se ha producido el error. Igual situación se producirá cuando se pulse un doble que exceda el máximo permitido: se producirá la señal audio-visual y se eliminarán todos los dobles registrados hasta ese momento, borrando la totalidad de la línea correspondiente a los encuentros que fueron objeto de apuestas dobles anteriores. Con indicadores luminosos se indicará al apostador si la jugada está completa, si restan apuestas (algún partido sin pulsar o apostar) o si no se han utilizado los dobles permitidos reglamentariamente. Pulsada la tecla de final de jugada se expondrá en el visor un "número guía" de no más de cuatro dígitos. Tal número guía deberá ser elaborado en base a un algoritmo simple que utilice como componentes variables datos de la jugada receptada. El apostador deberá tomar nota de su boleta "borrador" del número guía con que se ha identificado su jugada. La jugada queda capturada con carácter provisorio en una memoria del equipo básico central.

El apostador concurre con su boleta borrador a la caja de la Agencia en la cual se encuentra el equipo principal con su correspondiente operador, a quien suministra el "número guía" correspondiente con el respectivo importe de la apuesta. El operador, pulsando una tecla de comando y digitando el "número guía" y el número de documento del apostador obtendrá la emisión del ticket oficial correspondiente y la jugada quedará radicada en Tep colector. De la manera expuesta se permite descentralizar la ejecución de tareas, realizando alguna de ellas en forma simultánea y confiando al equipamiento de la Agencia una mejor capacidad de atención de apuestas en unidad de tiempo. En el capítulo V se encuentra un detalle de los equipos básicos conectados con el principal (master) componiendo en conjunto el Módulo de Autoservicio para la recepción de apuestas de Prode.

5) Pago de Aciertos de la Quiniela

Se parte de la base de que el ente oficial reconocerá a los Agencieros el pago de premios efectivamente abonados a los apostadores. A los fines de obtener un esquema fluido financieramente, en el caso de que el ente administrador del juego sea un banco con el cual obligatoriamente debe girar el agenciero, se podrá llevar el cómputo del volumen de premios aún no pagados ni prescriptos, a los fines de la regulación de eventuales descubiertos que pudieran producirse en la cuenta corriente. Esto resulta necesario por lo siguiente: El día "1" un apostador efectúa una apuesta determinada. El agenciero ha rendido correctamente la apuesta al mismo cierre del día "1". El apostador se entera el día "1" por la noche que conforme el sorteo practicado ha obtenido premio por acierto. Se presenta el apostador a primera hora del día "2" en la Agencia y demanda el pago del acierto.

El agenciero, luego de verificar la autenticidad y corrección de la jugada abona el acierto mediante el libramiento de un cheque de la cuenta corriente del banco administrador del juego. El apostador concurre el mismo día "2" al Banco a hacer efectivo el cheque del Agenciero. En la cuenta corriente el Agenciero aún no se ha producido la acreditación efectiva del acierto, pero el banco ya sabe cuanto es el volumen de premios pendientes de pago aún no prescriptos que registra el agenciero titular de la cuenta. Con tal criterio puede proceder al pago del efecto. En estos casos será recomendable que quien presente el cheque al cobro exhiba el comprobante extendido por la agencia, además de acreditar suficientemente su identidad. Puede también obligarse que estos cheques sean imputados con la identidad de la apuesta con aciertos que cancelan, caso contrario no serán pagados, en caso de no contar con suficiente provisión de fondos en cuenta.

El método de partida pendiente de acreditación, en función de aciertos no abonados, que recién describimos, es mucho más segura que la alternativa de acreditar todos los aciertos y debitar los no pagados a la fecha de prescripción.

Volvamos ahora al aspecto funcional del sistema frente al pago de un acierto de la Quiniela.

El apostador concurre a la Agencia en la que efectuó la apuesta o a la sede central del ente administrador del juego, dentro del plazo de no prescripción determinado en el reglamento. Es imprescindible la concurrencia munido del ticket oficial.

El agenciero recibe el ticket o toma los datos del mismo casi en forma completa, como si fuera una jugada nueva, previa digitación de la tecla de comando de pago de aciertos, y con el agregado de que debe insertar el número de jugada, la fecha de la misma y el número clave inserto en el ticket oficial y que fuera elaborado por algoritmo especial. La máquina procederá a validar la autenticidad de los datos consignados y en caso de resultar correctos los mismos, procederá de inmediato a valorizar el acierto, exponiendo el importe del caso en la tira de impresión. Pulsando la tecla de comando correspondiente, la máquina requerirá en secuencia los datos de identidad (tipo y número de documento) del apostador portador del ticket con acierto y posteriormente estará lista para la emisión por impresora del recibo de pago de acierto. Este recibo, con el ticket oficial correspondiente deberán quedar archivados en la agencia. Con la emisión del recibo se habrá producido también la registración en el Tep colector del pago del acierto. Se deberá recomendar a los Agencieros el control adicional del pago de aciertos mediante el archivo ordenado en forma correlativa cronológica y numérica de recibos de pago por jugada a fin de evitar el pago duplicado de apuestas, las que de producirse serán a cargo exclusivo del Agenciero. Cabe aclarar que para que tal contingencia suceda el delincuente deberá confeccionar un duplicado exacto de un ticket con acierto y por otra parte haber birlado del archivo de pago de acierto del agenciero el recibo con el ticket debidamente inutilizado adherido, cosa esta que resulta prácticamente irrealizable en su conjunto. Si por cualquier motivo el apostador no quisiera hacer efectivo el pago de su acierto en la Agencia, podrá demandarse del equipo una "constancia de verificación de acierto", comprobante este que significará: a) Que el agenciero no ha de poder pagar ya nunca más el referido acierto, y por lo tanto el mismo será dado de baja del conjunto de premios pendientes de pago aún no prescriptos. b) Que el premio solamente podrá ser pago por el ente administrador del juego. c) Que la registración inserta en el Tep colector a raíz de la emisión del comprobante "constancia de verificación de acierto", solamente producirá los efectos antes indicados sin producir acreditación de importe alguno en la cuenta corriente del Agenciero. La alternativa de la emisión de la "constancia de verificación de acierto", puede regularse como rutina obligatoria en el caso del pago de aciertos que superen un importe que deberá graduar el ente administrador del juego. La máquina estará en condiciones de efectuar la validación y la valorización del acierto, en virtud de programas contenidos en la misma y registración en el Tep "llave" de todos los resultados de sorteos de jugadas cuyos pagos de premios aún no hubiesen prescripto.

El acierto pagado ingresará al cierre del día al ente administrador, quien procederá a su reconfirmación y ordenará la acreditación de la cuenta corriente del Agenciero por el importe del acierto, dando de baja al mismo del conjunto de aciertos pendientes de pago aún no prescritos, en forma simultánea.

6) Rendición de Apuestas de Prode, de la Quiniela y de Pago de Aciertos de la Quiniela

Al concluir el día el Agenciero deberá preparar su rendición de cuentas.

Tal tarea resultará por demás simple, por cuanto mediante la pulsación de las correspondientes teclas de comando obtendrá por impresora el resumen de las operaciones del día, en el que se indicará la identidad de los Teps colectores utilizados, la cantidad de apuestas receptadas con el importe en pesos de las mismas subdivisiones por tipo de juego y el importe total de aciertos de la quiniela abonados. El total de aciertos pagos deberá luego coincidir con la acreditación pertinente en la cuenta corriente. El importe de las apuestas recibidas será igual al débito que el ente administrador deberá producir en la cuenta corriente o simplemente el importe que el agenciero deberá ingresar al ente administrador. No se recomienda la compensación de partidas. Puede instruirse a los agencieros, en los casos en que el ente administrador del juego sea un banco o que la operatoria de rendiciones mutuas se establezca a través de una cuenta corriente bancaria que el importe que necesariamente deberá cubrirse mediante depósito en la cuenta es el importe de las apuestas recibidas menos los aciertos pagados en efectivo o con cheques de otra cuenta o banco distintos a la empleada para la centralización del movimiento de partidas del juego.

Obtenido el comprobante de totales para la rendición el Agenciero deberá tomar el mismo junto con la totalidad de los Teps colectores que le fueran habilitados para ese día y concurrir, antes de la hora tope fijada por el ente administrador al centro zonal más cercano y que le fuera expresamente asignado. En el centro zonal solamente se procederá al control de la identidad de los Teps colectores entregados y que se entregue la totalidad de los mismos. Se sellará el comprobante de recepción el que para una mejor comprobación deberá emitirse en dos cuerpos continuos, a fin de que en el centro zonal se desglose un cuerpo para constancia interna.

El agenciero tendrá entonces la constancia clara de haber rendido las jugadas correspondientes del día xx, las que se encontrarán registradas en los Teps colectores xx y cuyo respaldo en detalle consta en el duplicado de los tickets emitidos o cinta de auditoría que ha quedado en su agencia y que deberá conservar por el tiempo que el ente administrador lo entienda conveniente.

7) Rehabilitación de Agencias

De más esta explicitar que al momento de producirse la emisión de los comprobantes de rendición diaria la máquina queda inhabilitada para continuar la recepción de apuestas. Además la obligación de concurrir al puesto de recepción munido de la totalidad de los Teps colectores, hace imposible la recepción de apuesta alguna. Los horarios de topes de recepción de apuestas deberán ser exhibidos claramente en todos los locales habilitados para la toma de apuestas (Agencias o Sub-agencias).

Que sucede con los Teps colectores una vez ingresados en su correspondiente centro zonal? Inmediatamente son procesados en unidades multitep, las que dan lectura a los mismos y derivan la información a otro tipo de soporte de mayor capacidad de información. A partir de tales soportes, y por medio de teleprocesamiento o transporte físico de los mismos, se deriva la información al centro de procesamiento principal del ente administrador del juego.

Producido el sorteo y procesada la información de apuestas, el centro de procesamiento principal procede a enviar a los centros zonales la siguiente información: a) Fecha y número de jugadas de sorteo de la quiniela cuyo plazo para la recepción de aciertos por parte de los apostadores ha caducado. b) Detalle del resultado del sorteo de la quiniela acaecido recientemente. c) Detalle de los números de Agencias que se encuentran inhabilitadas por cualquier razón para la recepción de apuestas en la próxima jornada y cuyos Teps "llave" no han sido debidamente recuperados por el ente oficial. d) Detalle de los números de Agencias o Sub-agencias habilitadas para la recepción de jugadas en la próxima jornada con el detalle adjunto de la cantidad de Teps colectores que deben entregarse a cada Agencia en función de la cantidad de apuestas que recepta cada una, su tendencia y los ciclos periódicos a los cuales ya hicimos referencia en la primera parte del presente. Esta información deberá contenerse en un soporte informático radicado en el equipo del centro zonal, arribando al mismo vía teleprocesamiento o mediante transporte físico, antes de la hora de la jornada subsiguiente en que dicho centro debe abrir sus puertas para recibir a los Agencieros. En esta ocasión los Agencieros concurrirán munidos de su Tep "llave", el que será entregado al operador del centro zonal. El equipo del centro zonal contendrá un calce para la introducción del Tep "llave" y tendrá un dispositivo Multitep de alimentación continua y expedición automática.

Mediante la confrontación de datos contenidos en el Tep "llave" del agenciero, y los datos contenidos en el soporte informático del equipo del centro zonal, se procederá a la emisión automática de los Teps colectores habilitados para la jornada. Los Teps colectores quedarán electrónicamente con los datos de identidad de la agencia contenidos en el Tep llave, y en el Tep llave quedarán registrados los Teps colectores habilitados para la jornada nueva, la fecha y número de jugadas de los distintos juegos para la cual la agencia queda habilitada y se actualizará en el mismo la registración de resultados de sorteos de la quiniela cuyo pago de aciertos aún no hubiese prescrito. El detalle de los Teps colectores asignados en la jornada de cada Agencia quedarán también registrados en el soporte informático del puesto de recepción.

Con el Tep llave debidamente "revalidado" y los correspondientes Teps colectores el Agenciero está ya en condiciones de poner en marcha nuevamente su equipo para una nueva jornada.

En el puesto de recepción le serán entregados los elementos auxiliares con o sin cargo conforme resuelva el ente administrador: boletas "borrador" para la recepción de apuestas del Prode, y rollos de papel continuo duplicado para las máquinas.

CONSIDERACIONES ADICIONALES

a) Color de la tinta en la cinta de la impresora

A los fines de dificultar la duplicación de tickets, potencial infimo de origen de fraudes e inconvenientes en el mecanismo de pago de aciertos de la quiniela principalmente, se recomienda la utilización de tinta de color rojo o verde y con caracter de uniformidad por parte de todas las agencias. La cinta de la máquina solo podrá ser cambiada por personal a cargo del service o podrá ser cambiada por el usuario? Tal es una duda que habrá que resolver en función de asegurar un mejor funcionamiento del sistema en general y del equipo de agencia en particular.

b) Control de Operadores

En caso de querer dotar al equipo de un sistema de control de operadores puede agregarse al mismo un calce para Tep "menor", el que será empleado para que se coloque un Tep de identidad de operador, el que también podrá funcionar con mecanismos de clave secreta. De tal manera el agenciero, podrá controlar (mediante confrontación de registraciones asentadas en el duplicado de la cinta de papel impresa y por los totales de resúmenes del día o sub-totales obtenidos en cualquier momento) el importe que debe exigir como rendición a un operador determinado.

c) Tope de Banca

Los mecanismos de "Tope de banca" no invalidan para nada el sistema planteado para el pago de los aciertos de la Quiniela. Debe analizarse en detalle el referido tema a los fines de producir la correcta programación de los equipos intervinientes en el sistema, pero sobre la base de que en ocasión de producirse un tope de banca el mismo deberá indicarse en la información transferida desde el centro de procesamientos del ente administrador a los centros zonales para que éstos a su vez transcriban la misma indicación en relación al sorteo que han de registrar en los Teps "llave" de las distintas agencias. Además de indicar que en tal sorteo se ha producido el exceso de tope de banca, se deberá indicar el remanente a pagar por prorrata, a fin de que el programa encargado de valorizar los aciertos proceda a su correcto calculo. La contingencia de que un premio se pague con limitaciones de tope de banca deberá ser consignada en el recibo de pago de aciertos correspondientes.

d) Cambios de cinta de papel y de Tep colectores

Dado a que la registración de operaciones en máquina sin la obtención de los tickets correspondientes por no alimentación de papel de impresora, producirá solamente inconvenientes al agenciero, puede descartarse en primera etapa la colocación de un sensor que inhabilite la máquina cuando la misma no cuente con alimentación de papel. Debe efectuarse una profunda evaluación al respecto. De cualquier manera, con sensor o sin sensor, conviene establecer un simple sistema de alerta al operador de agotamiento del rollo de papel mediante señales de color impresas en la bobina antes de la finalización de la misma. El cambio de papel deberá ser de simple operación y el sistema solamente verificará la continuidad de un rollo a otro a los fines de control por auditoría de agencias. Para efectuar el relevo de Teps colectores se producirán indicadores de agotamiento que inhabilitarán el funcionamiento del equipo. Para la extracción del Tep colector deberán digitarse las correspondientes teclas de comando y quedarán registradas en el Tep "llave" la contingencia del relevo y los datos de totales del Tep colector a los fines de su utilización en la emisión del resumen diario. También quedará constancia de los totales y del relevo del Tep en la cinta papel. Para la colocación del Tep nuevo y su habilitación se deberá digitar la tecla de comando correspondiente, registrándose también esta contingencia en el Tep "llave" y en la cinta de impresión.

El sistema de ingreso de datos de PRODE por teclado especializado...

El sistema de ingreso de datos de PRODE por teclado especializado...

El sistema de ingreso de datos de PRODE por teclado especializado...

El sistema de ingreso de datos de PRODE por teclado especializado...

CAPITULO

V

SISTEMA DE INGRESO DE DATOS DE PRODE POR TECLADO ESPECIALIZADO

El sistema de ingreso de datos de PRODE por teclado especializado...

El sistema de ingreso de datos de PRODE por teclado especializado...

El sistema de ingreso de datos de PRODE por teclado especializado...

El sistema de ingreso de datos de PRODE por teclado especializado...

El Sistema de Captura de datos de PRODE tomado directamente de la actual papeleta guía, usada como master de las tarjetas perforadas, es posible en el equipamiento MS, con el reemplazo del lector de marcas ópticas por un tablero inteligente descrito más adelante como "E de C" (elemento de captura).

El concepto de diseño se basa en los siguientes objetivos:

- 1- El uso de la papeleta actual.
- 2- El jugador hace por sí mismo la apuesta en los tableros.
- 3- Una MS30 (master), puede controlar varios equipos de captura.
- 4- Si el jugador no pasa por caja a oficializar su jugada, la misma solo queda en memoria.

A efectos de alcanzar estos objetivos, más el obvio de abaratar costos de explotación, se diseñó el "E de C" que desde el punto de vista de su aspecto exterior se visualiza compuesto de:

1- LOCALIZADOR DE BOLETA:

Una tapa transparente con orificios correspondientes a cada posible jugada (13x3) permite insertar la boleta que el cliente habrá confeccionado en la forma usual, y a través de los orificios y mediante una birome presionará los elementos sensores dispuestos en correspondencia biunívoca con cada jugada posible.

2- ELEMENTO SENSOR DE PRESION:

Un desarrollo tecnológico especial, permite a éstos sensores captar la decisión del jugador, mientras el procesador de I.E. de C. enciende el indicador visual correspondiente (LED) al mismo tiempo que se emite una señal acústica, cerrando el lazo con el jugador a fin de certificar que su jugada fue tomada.

3- INDICADORES LUMINOSOS:

Los 39 indicadores luminicos de alta confiabilidad están colocados al lado de cada uno de los elementos sensores de presión. Estos indicadores de estado sólido (LEDs), serán prendidos por el procesador bajo programa y cuando la jugada haya sido perfectamente sensada, permaneciendo encendido hasta el final o completo llenado de jugadas. Al ocurrir esto, el jugador tendrá una vista luminica de su tarjeta, permitiéndole verificar y/o corregir alguna de ellas o toda la tarjeta (en descripción sistemática se analiza la posibilidad en detalle).

4- TECLAS EN FUNCION:

El E. de C. dispone de cuatro teclas de control manejables, su significado por programa, y a efectos de minimizar el aprendizaje de manejo de la unidad, los significados serán guiados por el display alfanumérico de la unidad. Básicamente dos de estas teclas serán usadas regularmente: "BORRADO GENERAL" y "ENTRADA DE JUGADA".

5- DISPLAY:

Un display alfanumérico de 16 caracteres, en tecnología de cuarzo líquido, será el encargado de emitir los mensajes de guía al jugador, así como indicarle cual es el número de la boleta, desde el punto de vista del sistema. Este número emitido luego de la validación completa, deberá ser recordado en la boleta, a fin de pasar por caja a retirar el ticket oficial. Esto lo hará el propio jugador con la birome adosada al E. de C. y que le sirvió para ir marcando sus jugadas.

6- CARCAZA:

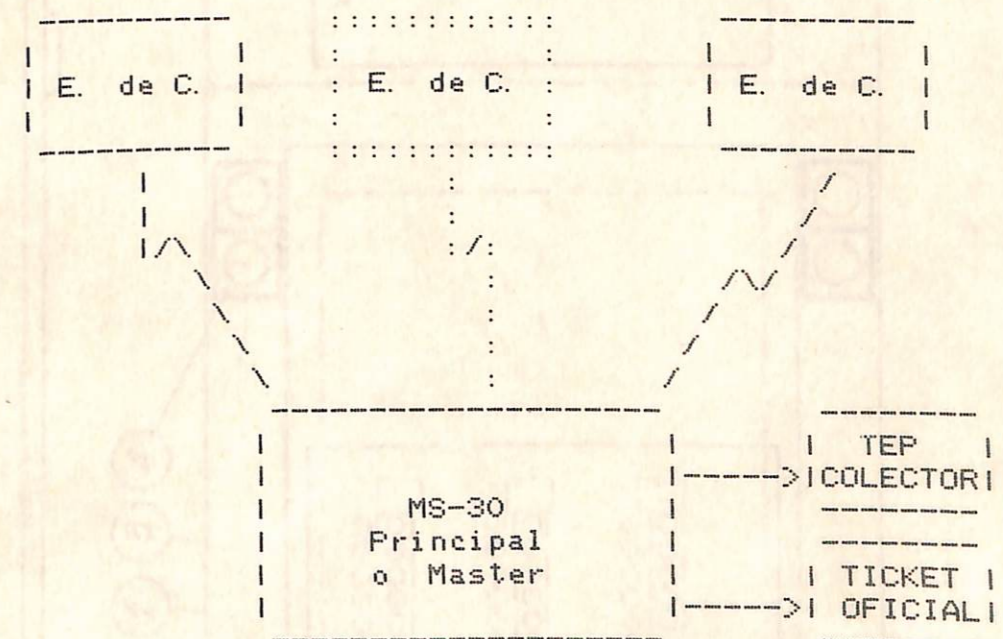
A pesar del pequeño tamaño del E. de C. un especial cuidado se ha puesto en el diseño de la carcaza, y a fin de darle solidez se prevee inyectado en metal. La vista puede apreciarse en el plano.

El sistema se compone por lo tanto, de un equipo "master" MS30, y uno o más unidades básicas colectoras como se describió más arriba.

FILOSOFIA DEL SISTEMA:

Los objetivos a cumplir en la arquitectura de hard-soft, teniendo en cuenta los macro-objetivos generales ya enunciados son:

- 1- El apostador podrá corregir cualquier apuesta, simplemente con la nueva depresión del sensor correspondiente. La luz del indicador asociado, encendida, mostrará lo que realmente tomó el E. de C.
- 2- Con una sola tecla de función se borrará todo lo capturado, si no se deprimió la tecla de "ENTRADA".
- 3- El display guiará con mensajes todo el proceso.
- 4- Los E. de C. estarán enlazados por sistema "encadenado", es decir una línea de comunicación recorre toda la instalación, sin necesidad de que cada E. de C. llegue al master.
- 5- Dado que la filosofía de todo el sistema, es no interrumpir por falta de energía de línea (220 V AC 50 HZ), tanto el master MS30, como los E. de C. son soportados por baterías, autorrecargables.
- 6- El apostador interacciona solamente con su E. de C., a fin de no ocupar tiempo de proceso del master. Solo cuando se emite el ticket oficial, el E. de C. es interrogado por el master, a fin de traer a memoria los datos de la jugada, identificada por el número asignado por el E. de C.



MODULO DE AUTO SERVICIO

