

# Cambios Sustanciales

¿Por qué es importante detectarlos?



## MOTIVO

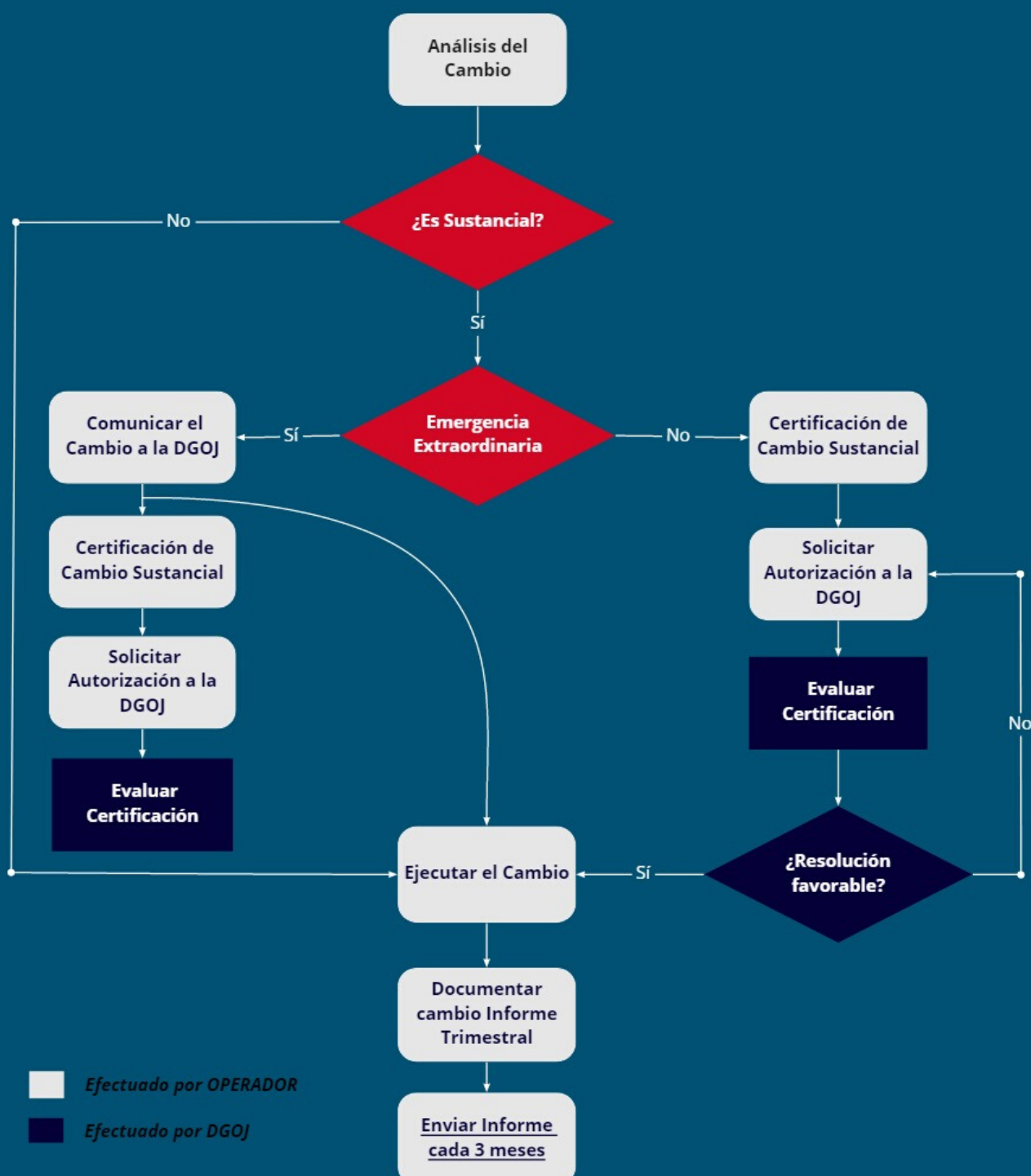
Para responder ante el cumplimiento de las obligaciones en materia de gestión de cambios y autorización de los cambios sustanciales, para conocer los procedimientos asociados y la documentación a presentar en las solicitudes de homologación.

## PROCEDIMIENTOS



- / Autorización de cambio sustancial
- / Autorización de cambio sustancial en caso de emergencia extraordinaria
- / Informe trimestral de cambios

## OPERATIVA GESTIÓN DE CAMBIOS



# CONSIDERACIÓN CAMBIO SUSTANCIAL

La primera valoración respecto a si un cambio debe de ser calificado como "sustancial" corresponde al propio operador, que es el principal conocedor de su sistema técnico.



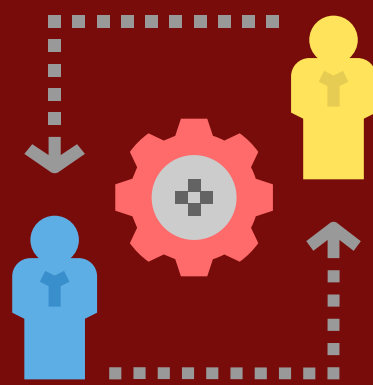
## CRITERIO SUSTANCIAL

La calificación de un cambio como "sustancial" debe partir de un criterio de:



**Proporcionalidad** entre la evaluación de los riesgos y el cambio asociado

La necesaria **flexibilidad** de un mercado en constante evolución



El **coste** que cada proceso de certificación representa para los Operadores y para la Administración



La DGOJ vela por que todos los Operadores sigan criterios de valoración similares

# CLASIFICACIÓN DE CAMBIOS SUSTANCIALES

## 1 DE SEGURIDAD



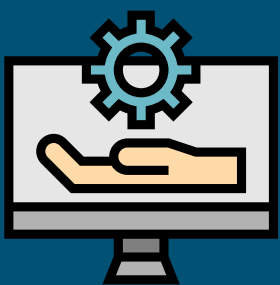
1. Incorporación de un **nuevo CPD** o su traslado sin haber sido homologado por la DGOJ.
2. Modificación del esquema de **autenticación de los jugadores** o la implementación de uno nuevo.

## 2 REGISTRO DE USUARIO



3. Cambio en los procedimientos de **verificación de identidad** de los jugadores, del tto. de respuestas, de la lógica de comprobaciones o de la activación de usuario.

## 3 CUENTA DE JUEGO



4. Cambios en el modo de **integración con los proveedores** de juego.
5. Cambio íntegro en la **pasarela de pagos**.

## 4 SOFTWARE DE JUEGO



6. Cambio en la **versión de un juego** homologado.
7. Incorporación de un **nuevo proveedor** de software de juego.
8. Cambio en el **modelo de integración** del Operador con el proveedor de software de juego.
9. Incorporación de un **nuevo juego** que no ha sido homologado.
10. Cambios en juegos o variantes de juegos homologados cuando supongan el **despliegue de nuevos componentes críticos**.
11. La puesta en producción de **nuevas tecnologías de acceso** a juegos.
12. La inclusión de **apuestas en directo**.
13. Cambios en el **GNA**.

