

DOCUMENTO DE PROPUESTAS GENERALES REFERIDAS A SISTEMAS DE CONTROL DE ACCESO

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este documento es sugerir determinadas características técnicas que solicitamos que sean tenidas en cuenta por parte de esta Administración en lo referido a los sistemas de control de acceso para locales de juego.

Este documento ha sido confeccionado por los departamentos técnicos de los miembros de Club de Convergentes que se dedican al diseño y fabricación de sistemas de control de acceso, que gracias a su actividad de desarrollo e implantación de estos sistemas cuentan con la experiencia suficiente, en España y otras jurisdicciones, para recopilar y defender las mejores prácticas, que puedan redundar en beneficio de las Administraciones, de la industria y de los usuarios.

Los requisitos que se proponen se establecen en tres diferentes grupos que se solicita que sean tenidos en cuenta a la vez, ya que están estrechamente relacionados:

1. Formulario para auto-prohibirse.
2. Estructura del fichero de jugadores auto-prohibidos.
3. Características del control de acceso.

1. FORMULARIO PARA AUTO-PROHIBIRSE

El formulario que los jugadores utilizan para darse de alta en los ficheros de prohibidos de cada Comunidad es de vital importancia para todo el control de acceso, ya que pone las bases que el jugador elige personalmente para que no le permitan jugar.

Los campos que entendemos que el jugador tiene que rellenar son:

1. Nombre.
2. Apellidos.
3. Fecha de nacimiento.
4. Dirección.
5. Documentos con los que se prohíbe:
 - a. NIF.
 - b. NIE.
 - c. Pasaporte.
 - d. Documento de identidad de otro país.

- e. Tarjeta de residente.
- f. Otros.

Sería deseable disponer de un solo formulario único en todo el territorio nacional.

2. ESTRUCTURA DEL FICHERO DE JUGADORES AUTO-PROHIBIDOS

La estructura del fichero de prohibidos debe contar con los siguientes campos que deben ser rellenados de forma obligatoria para todos los jugadores:

1. Nombre.
2. Apellidos.
3. Fecha de nacimiento.
4. Tipo de documento.
5. Número de documento.

Si el jugador se ha prohibido con más de un documento, se duplicarán las entradas.

Sería deseable disponer de un solo fichero o base de datos común a todo el territorio nacional.

3. CARACTERÍSTICAS DEL CONTROL DE ACCESO

Características físicas

El control de acceso deberá instalarse en el área de entrada del local y contar con los medios técnicos que permitan a la persona responsable del mismo comprobar si el jugador tiene autorizada la entrada, mediante la introducción de los datos de la identidad y fecha de nacimiento. Este control de acceso manual deberá existir de forma obligatoria.

Adicionalmente al control de acceso manual, el sistema podrá contar con otros dispositivos que automaticen la entrada de los jugadores previamente registrados, mediante la identificación con sistemas biométricos. Los sistemas biométricos deben identificar al jugador sin ningún lugar a dudas. Estos sistemas deberán contar de manera obligatoria con:

1. Sistema de toma de datos biométricos de forma segura, que asocie éstos con los datos de identidad de los jugadores.
2. Sistema de lectura de datos biométricos de forma segura, que igualmente identifiquen a los jugadores, en el proceso de entrada.

Comprobación de edad e identidad

La comprobación podrá ser mediante conexión online con la base de datos del servicio de juego o bien offline, una vez recibido el fichero de jugadores auto-prohibidos.

La comprobación de la edad se hará directamente comprobando la fecha de nacimiento del jugador del documento de identidad, y será el primer dato a comparar.

El alta de los jugadores en el fichero de prohibidos se hará buscando únicamente el número del documento presentado por el jugador a la hora de la entrada, entre todos los números de cualquier documento de la base de datos, independientemente del tipo de documento que se haya presentado. Es decir, un jugador puede entrar con el NIF, pero el sistema buscará el número también en pasaportes, NIEs, etc.

No se deben hacer búsquedas por nombre y apellidos, dada la gran cantidad de coincidencias que podrían resultar, dando lugar a inseguridad en la identificación.

En el caso de la utilización de sistemas automáticos de entrada, la comprobación biométrica se utilizará para identificar al jugador de manera única, lo que permitirá asociarlo con los datos guardados durante el registro. Para las comprobaciones se utilizará el número de documento asociado con el dato biométrico leído.

Una vez comprobado si el jugador puede acceder, se le permitirá la entrada.

Los sistemas deberán ser capaces de guardar y chequear más de un documento.

Logs

Todos los usos y acciones que se produzcan en el sistema deberán quedar almacenados en los correspondientes logs de la base de datos, ya sea por la interacción directa de los clientes en el acceso a los locales, como por la gestión de los propios usuarios de las empresas operadoras, de modo que siempre esté disponible cualquier información con una completa trazabilidad.

Todos los cambios efectuados en el sistema deben ser registrados en un log de la base de datos.

El sistema tiene que ser capaz de registrar cuándo se actualiza la base de datos de prohibidos, en el caso de que no exista comprobación online.