



COMPLEMENTO PARA EL PROGRAMA DE AUTOEXCLUSIÓN DE LUDÓPATAS

Será obligatorio el reconocimiento de rostros

Según la resolución 839/09 impulsada por el IPLyC, todas las salas de bingo de la provincia de Buenos Aires, deberán contar con un sistema de reconocimiento facial en un plazo límite de 60 días.

“No ingresaré a ninguna sala de juego de la provincia”. Esta frase no corresponde ningún mandamiento. Es lo que figura en el encabezado del formulario de Autoexclusión de Salas de Juego de Azar que pueden firmar voluntariamente los ludópatas. Una vez suscriptos a este acuerdo, en el plazo de dos años no se les permitirá entrar a casinos, hipódromos, bingos y agencias de juego de la provincia de Buenos Aires. A través de este programa, los encargados de las salas bonaerenses tienen la autorización de los propios jugadores sin autocontrol, una vez firmada el acta, para rechazarlos como clientes y no dejarlos pasar.

Este Programa de Autoexclusión, co-

menzó mediante la resolución 417 del Instituto Provincial de Lotería y Casinos, del 2006. El acto de autoprohibición se debe hacer frente a dos personas, quienes serán testigos de la promesa. La planilla deberá estar acompañada por dos fotos carnet actualizadas del adicto y por una copia del DNI. Luego, el formulario se repartirá a todas las unidades de juego de la provincia, y los encargados o empleados de las salas podrán no dejarlos entrar, por al menos 24 meses. Si se cumple el plazo y el adicto quiere continuar con la medida, puede volver a completar el formulario y renovar la autoexclusión. “No ingresaré a ninguna sala de juego de la provincia de Buenos

Aires, durante el plazo de duración del presente, que se fija en 2 años desde su suscripción. Solicito me sea rechazada la entrada a todas las salas de juego y se me prohíba, en la medida de lo posible, el ingreso y permanencia en las mismas”, indica el formulario.

Desde el Instituto de Loterías y Casinos señalaron que “lo ideal es que el adicto se atienda y no que se excluya”. “Esto funciona junto con los programas de prevención. Si se firma el acta y no se hace nada más, es muy difícil que se pueda parar al jugador compulsivo. Si se pone violento o quiere entrar como sea, no se puede hacer nada.”

La pregunta que surge a esta iniciativa es la siguiente: ¿Se puede controlar esto

INDIAN DREAMING



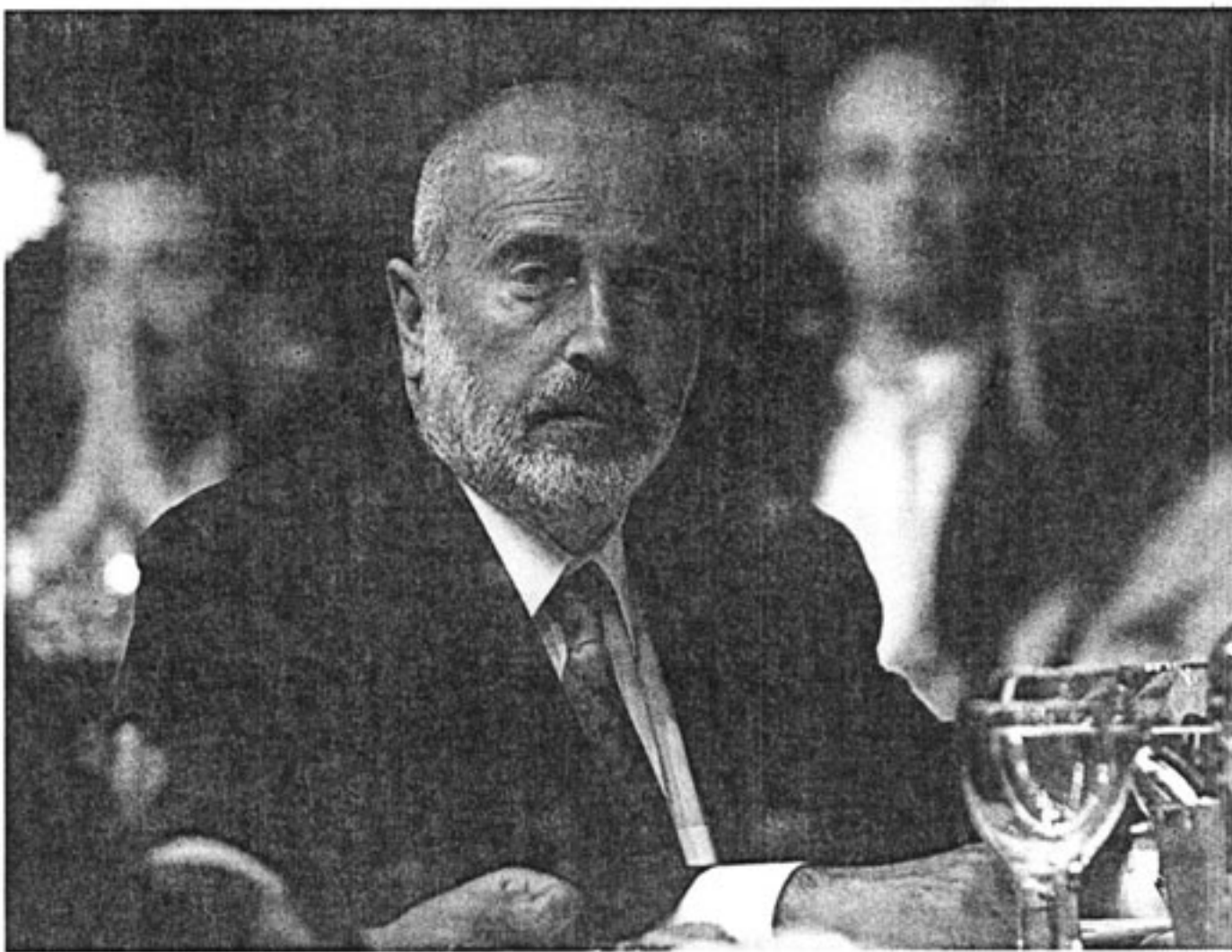
REEL
POWER

Los juegos REEL POWER™ exclusivos de Aristocrat ofrecen al jugador la posibilidad de comprar rieles en lugar de líneas. Con un formato de 3 X 5 rieles el jugador puede tener hasta 243 combinaciones para obtener más premios.



ARISTOCRAT

© 2009 Aristocrat Technologies Australia



mediante una carpeta con más de 4.000 caras? Pensémoslo mejor. Usted es ludópata, ingreso al programa de autoexclusión. Ahora depende de que una persona, que se encuentra en la entrada de una sala de juego, lo reconozca mediante una carpeta con miles de fotos.

Hace poco tiempo, el ahora ex titular de la Lotería de la Provincia de Buenos Aires, Luis Peluso, firmó la resolución 839/09. La misma señala en su Artículo 1: "Establecer la obligatoriedad de la implementación de un Sistema de Identificación de Personas mediante parámetros faciales en las salas de juego de la Provincia de Buenos Aires".

En su artículo 3, señala: "Establecer un plazo de 60 días para que las Salas de

Bingo implementen dicho sistema". En el artículo 4, se establece un plazo de 45 días para que los Centros de Atención y Prevención de la Ludopatía procedan a registrar a todas aquellas que cuenten con solicitud de Autoexclusión.

En el anexo de la resolución, donde figuran las especificaciones técnicas, se marca que el proveedor del sistema deberá suministrar el kit de registración que incluya todos los elementos técnicos requeridos para la toma y almacenamiento de las fotografías y de la huella dactilar. Una vez producida la información, esta deberá ser transmitida a la Base de Datos Central, instalada en IPLyC, en un plazo que no podrá exceder los dos minutos y retransmitida a las

Salas en un plazo que no podrá exceder los dos minutos, desde que se registró la novedad en la Base de Datos Central.

Además, el anexo puntea que el Sistema debe contar con alarmas silenciosas que se mostrarán en las terminales de vigilancia instaladas por el proveedor. El tiempo de identificación no podrá exceder los 5 segundos y la precisión de identificación no podrá ser inferior al 98%.

En la Argentina, en lo que respecta a salas de juego, hay un sistema de identificación de rostro en Bingo Caseros. Este sistema es Veriquo Visio Gamble, resultado de la alianza estratégica de las empresas TecNeg S.A. y PRINCIPES S.A. Además, existen sistemas de reconocimiento facial en la empresa Aeropuertos Argentina 2000 y otras empresas privadas de distintas características. Otra de las compañías que ofrecen este software es la empresa Global Interactive Group, con su sistema Global Face Recognition, el cual además de brindar este servicio, cuenta con, una vez instalado, una serie de módulos que exceden al reconocimiento facial, que tienen una cantidad de utilidades prácticas para el gerenciamiento y el manejo de las salas.

Esta resolución complementa a la política que ejerce el gobierno provincial contra la adicción al juego. Ya que, en caso de que se haga efectiva, ayudará a que el programa de autoexclusión sea más efectivo. Para Emilio, un adicto al juego en recuperación, este programa de autoexclusión, "funciona más que nada como una barrera psicológica para el jugador". "No tiene el control que debería. Yo lo firmé y no entré por ocho meses, pero no por algún tipo de control por parte de los encargados del salón, sino por mí. Después fui y pasé como si nada".

La adicción al juego comenzó a ser atendida por el gobierno provincial cuando habilitó los Centros de Asistencia al Jugador Compulsivo, y la línea 0800-444-4000, para atender todas las consultas de ludópatas, familiares y amigos de adictos. Estos centros de atención gratuita funcionan en las ciudades de Vicente López, Mar del Plata, La Plata y Tandil, entre otras. ♦

CASBA impugna la resolución

Según la información a la que pudo acceder **GAMES MAGAZINE AMÉRICA DEL SUR**, en una reunión de CASBA, que preside Jorge Pereyra, se decidió impugnar la resolución 839/09. La misma, fue presentada formalmente, en mesa de entrada de Lotería, el miércoles 22 de julio. La impugnación esta basada en argumentos jurisprudenciales elaborados por el equipo jurídico de la Cámara. Se argumenta allí que el Estado no está habilitado para transferir el poder de policía a particulares.

En materia de regulación de juego, ese poder de policía lo ejerce Lotería y CASBA sostendría que no puede ser traspasado a los operadores por ser privados. Además, la impugnación apelaría a la inequidad jurídica de la resolución, ya que esta no puede ser solamente para las salas de bingo y no contemplar igual regulación para otros ámbitos donde se accede a la actividad lúdica por dinero como los casinos y los hipódromos.

Detectar y alertar



Mediante un sistema de reconocimiento facial, se podría identificar a un ludópata autoexcluido en cuestión de segundos. En diálogo con GAMES MAGAZINE AMÉRICA DEL SUR, Smith nos presenta este software que ayudaría a la lucha contra la adicción al juego.

P RINCIPES S.A. es una consultora especializada en seguridad, que incorpora permanentemente nuevas tecnologías para la prevención, control y registro de situaciones críticas. Esta búsqueda de herramientas tecnológicas dio como resultado la alianza estratégica de las empresas TecNeg S.A. y PRINCIPES S.A. y de ella surgió Veriquo Visio Gamble versión 1.0, que es la integración de diferentes elementos aptos para el reconocimiento facial, adaptado a las necesidades del sector de Juegos de Azar.

-¿Qué es Veriquo Visio Gamble?

-Veriquo Visio Gamble, es un sistema de identificación de personas a través del reconocimiento de los parámetros faciales de los mismos mediante un complejo algoritmo matemático. A través de los cuales los mismos son parametrizados y valorizados, con el fin de detectar personas y alertar sobre la presencia de las mismas en tiempo real. La versión Gamble es una adaptación especial del sistema para casinos, hipódromos, bingos y agencias de juego y esta orientado especialmente a la prevención, detección y cuidado de los ludópatas.

-¿Cómo son las etapas del sistema?

-La primera es una etapa de enrolamiento. En la cual, durante este proceso, a la persona se la incorpora al sistema mediante la adquisición de fotos de acuerdo a las especificaciones del producto, como dato complementario se captura la huella digital y la firma en tiempo real. De esta manera la persona sería identificada completamente. Como finalización de este proceso se imprime la resolución 417/6 para que el autoexcluido se lleve la copia en tiempo real y el original queda en formato electrónico en el servidor de la empresa. Después, pasamos a la identificación en los accesos. Una vez que la persona esta enrolada en el sistema, se la incorpora a la base de datos, lo cual permitirá identificarla en cada acceso donde este instalado el sistema. Por último, lo que significaría las

alertas y alarmas. Este módulo del sistema se conecta a los servidores de video a la espera de un evento (identificación). En caso de producirse se genera de inmediato la alarma programada, y además se notificará de inmediato por pantalla.

-¿Cómo se complementa este sistema al programa de autoexclusión que ejerce Lotería?

-Todos los servidores locales, tienen la capacidad de comunicarse al servidor central, de modo de mantener la información replicada y actualizada en tiempo real entre todas las casas de juegos. De esta manera online todas las novedades son transmitidas en pocos minutos a toda la red. Además, la detección se realiza en segundos, por consiguiente las alarmas y alertas son activadas de inmediato, lo que posibilita una gran tarea de prevención. Por lo que todo sería más fácil, ya que es imposible que una persona reconozca a un ludópata mediante una carpeta con miles de fotos.

-¿Cómo fue la instalación de este sistema en Bingo Caseros?

-Muy satisfactoria. El funcionamiento de este sistema es de acceso controlado a partir del reconocimiento facial, logrando un producto versátil, regulable, multifuncional, muy amigable y compatible con los estándares del mercado. Todas las pruebas que se hicieron, con las distintas autoridades correspondientes, fueron con resultado satisfactorio, ya que esta versión del sistema se adecua perfectamente para los requisitos de cualquier sala de juego.

-¿Cree que es una ayuda más para tratar de combatir la ludopatía?

-Sin lugar a dudas. La función de este sistema es detectar y alertar en forma instantánea la presencia de personas enroladas en el sistema que ingresen a las salas de juego. Mediante la detección temprana de los ludópatas en los accesos, se le puede impedir el ingreso y permanencia en la sala, quedando un registro del evento. Esto ayuda a la prevención y ayuda contra la adicción al juego. ♦



www.principes.com.ar

ALEX LAWSON, CEO DE GLOBAL INTERACTIVE GROUP

Reconocer y comparar

Formada en el año 2006 y concebida sobre bases tecnológicas, la compañía está orientada a brindar productos y servicios en los más diversos sectores: Consultoría Estratégica y Tecnología, el mundo de la Internet, Seguridad, Comunicación y Formación especializada.

"Global Interactive Group, es una empresa especializada en la importación e integración de tecnologías que brindan soluciones en materia de administración de seguridad electrónica y en telecomunicaciones. Somos especialistas en el cifrado de comunicaciones telefónicas vía GSM o vía Internet y en el cifrado de documentación. Además, llevamos un tiempo colaborando con empresas extranjeras en lo que es el reconocimiento facial. Empresas que tienen años de experiencia en esto", explicó Alex Lawson, CEO de Global Interactive Group.

-¿Qué es Global Face Recognition?

-Primero que nada, el corazón de este sistema es ruso y fue diseñado inicialmente para la ciudad de Moscú. Se basa en un módulo de reconocimiento de rostros. Es un sistema automatizado de captura de imágenes de rostros e identificación personal mediante el uso de imágenes de video. El reconocimiento de rostros es uno de los tipos de biométrica con más proyección y de los más fáciles de implementar que, a diferencia de otras tecnologías biométricas no requiere contacto humano con el lector. El procedimiento de obtener un rostro humano se reduce a una simple fotografía creando ventajas organizacionales y psicológicas significativas, comparadas con otros tipos de biométricas. Lo que hace este software es parametrizar la parte central de la cara, lo que sería el eje entre los ojos, la nariz y la boca, y transformarlo en una huella digital única.

Dada la sensibilidad del tema, como es la ludopatía, el sistema ofrece un soporte técnico las 24 horas del día, los 365 días del año.

Basado en un algoritmo ruso, este módulo de reconocimiento facial cuenta con una gran variedad de utilidades para el manejo de salas de juego. En diálogo con GAMES MAGAZINE AMÉRICA DEL SUR, Lawson nos cuenta cuáles son.



-¿Cuál sería su principio operacional?

-El módulo escanea las imágenes de video recibidas desde cámaras y detecta la apariencia del rostro utilizando esta imagen. Luego el módulo selecciona una imagen que tenga el tamaño óptimo y procesando el rostro, con un algoritmo geométrico matemático, guardando la imagen en una base de datos. Los algoritmos que trabajan en el módulo brindan un reconocimiento confiable en varias condiciones (movimientos de cabeza, presencia de anteojos o sombreros, etc.) utilizando un mínimo de los recursos del procesador.

-¿Cómo se aplicaría a una sala de juego?

-Primero que nada, la instalación puede llevar escaso tiempo. Hay experiencia en la instalación de esta tecnología en salas de juego de Moscú y San Petesburgo. Se insta-

la el sistema y una vez ingresada la base de datos suministrada de los autoexcluidos el sistema empieza a funcionar. La función de este módulo es la de comparar automáticamente una imagen de objeto/persona seleccionada por el video-detector con imágenes guardadas en una base de datos. El módulo analiza la imagen entrante y busca la imagen más similar de entre las contenidas en la base de datos. Algoritmos de identificación únicos brindan una alta probabilidad de reconocimiento correcto, más del 99%, así como también búsqueda rápida en la base de datos ya sea que contiene cientos de imágenes, como millones.

El sistema detecta una persona circulando a paso normal entre 50 transeúntes, si esta incluida en una base de varias decenas de miles de registro, en menos de un segundo de tiempo. Luego del reconocimiento de una persona grabada en una base de datos por el módulo, el operador recibe toda la información disponible e inmediatamente notifica a las autoridades.

-¿Qué otras aplicaciones existen una vez instalado el sistema?

-Hay varios módulos diseñados especialmente para detectar problemas en una sala. El software parametriza por una lado las cámaras, hay otro módulo de reconocimiento que parametriza a la persona como un rectángulo vertical. Si un rectángulo vertical de repente se desplaza a 30 kilómetros por hora hay un problema y salta una alarma, hay una persona corriendo por la sala. Si dos rectángulos empiezan a chocarse, es que hay dos personas peleándose y así todo lo que te puedas imaginar. Todo esto ayuda a la persona que controla las cámaras en cualquier sala, ya que este sistema se basa en alarmas. El sistema tiene, además, una vez instalado una serie de módulos que exceden al reconocimiento facial, una cantidad de utilidades prácticas para el gerenciamiento y el manejo de las salas. ♦