

Ley núm. 86-26 que regula los juegos de azar en la República Dominicana. G. O. núm. 11263 del 2 de octubre de 2026.

**EL CONGRESO NACIONAL
En Nombre de la República**

Ley núm. 86-26

Considerando primero: Que, en los últimos años, la industria de los juegos de azar en la República Dominicana ha registrado un notable crecimiento en todas sus modalidades, incluyendo casinos, bancas deportivas, loterías y plataformas digitales de apuestas en línea;

Considerando segundo: Que de acuerdo con datos oficiales de la Dirección de Casinos y Juegos de Azar del Ministerio de Hacienda y Economía, existen más de 71,000 bancas de lotería y deportivas registradas en el territorio nacional, lo que evidencia la magnitud y dinamismo del sector y la necesidad de fortalecer su regulación y control por parte del Estado;

Considerando tercero: Que el ordenamiento jurídico de los juegos de azar en la República Dominicana, requiere una adecuación a la realidad actual y la consolidación de las diversas leyes, decretos y resoluciones dispersas que rigen el sector, a fin de procurar una supervisión y control más eficiente por parte del Estado;

Considerando cuarto: Que la regulación de la industria de los juegos de azar permitirá prevenir la participación de menores de edad en plataformas de apuestas en línea mediante mecanismos robustos de verificación de identidad, normas estrictas sobre publicidad y requisitos específicos respecto de los objetos de apuesta; y que, al mismo tiempo, garantizará la ciberseguridad de los usuarios y la protección de sus datos personales frente a usos indebidos por sociedades operadoras o terceros;

Considerando quinto: Que el artículo 7 de la Constitución de la República Dominicana establece que: “La República Dominicana es un Estado Social y Democrático de Derecho, organizado en forma de República unitaria, fundado en el respeto de la dignidad humana, los derechos fundamentales, el trabajo, la soberanía popular y la separación e independencia de los poderes públicos”;

Considerando sexto: Que, entre los derechos fundamentales reconocidos por la Constitución, se encuentra la libertad de empresa, consagrada en su artículo 50, el cual dispone: “El Estado reconoce y garantiza la libre empresa, comercio e industria. Todas las personas tienen derecho a dedicarse libremente a la actividad económica de su preferencia, sin más limitaciones que las prescritas en esta Constitución y las que establezcan las leyes...”; derecho que faculta a toda persona física o jurídica a emprender e incursionar en actividades productivas, con las limitaciones que el legislador establezca para garantizar la protección de los derechos de las distintas partes, el establecimiento de una competencia sana y el control de los efectos colaterales adversos que las actividades económicas pudiesen generar en la sociedad;

Considerando séptimo: Que la Ley núm. 155-17, del 1.º de junio de 2017, que deroga la Ley núm. 72-02, del 26 de abril de 2002, sobre Lavado de Activos Provenientes del Tráfico Ilícito de Drogas, con excepción de los artículos 14, 15, 16, 17 y 33, modificados por la Ley núm.196-11, establece que: “La Dirección de Casinos y Juegos de Azar del Ministerio de Hacienda y Economía será autoridad competente en materia de prevención del lavado de activos en el sector de juegos de azar, bancas de lotería y concesionarios de loterías y juegos de azar, con potestad reguladora y supervisora para disponer de la información actualizada de la identidad de las sociedades que operan o desean operar en el país, de sus actividades y de los beneficiarios finales de las mismas, mediante la aplicación de la debida diligencia”;

Considerando octavo: Que, de acuerdo con el artículo 243 de la Constitución, “El régimen tributario está basado en los principios de legalidad, justicia, igualdad y equidad para que cada ciudadano y ciudadana pueda cumplir con el mantenimiento de las cargas públicas”;

Considerando noveno: Que resulta indispensable la creación de un órgano especializado en materia de juegos de azar, dotado de competencias normativas, ejecutivas y técnicas, que concentre en una sola entidad las funciones de regulación, fiscalización y control del sector; que este órgano permitirá superar la dispersión institucional existente, garantizar la aplicación uniforme de la normativa, fortalecer la prevención de ilícitos y asegurar la transparencia en las operaciones, en beneficio de la paz social, la protección de los usuarios y el interés público.

Vista: La Constitución de la República;

Vista: La Ley núm. 351, del 6 de agosto de 1964, que autoriza la expedición de licencia para el establecimiento de salas de Juego de Azar;

Vista: La Ley núm. 281, del 1.º de abril de 1968, que establece un impuesto de un 10% a cargo de los apostadores sobre el valor de ventas de fichas en los casinos de juegos autorizados legalmente;

Vista: La Ley núm. 148, del 29 de julio de 1980, que agrega un párrafo al artículo 1 de la Ley núm.351, del 6 de agosto de 1964;

Vista: La Ley núm. 96-88, del 31 de diciembre de 1988, que autoriza a los casinos de juegos a operar máquinas tragamonedas;

Vista: La Ley núm. 16-92, del 29 de mayo de 1992, que aprueba el Código de Trabajo, y sus modificaciones;

Vista: La Ley núm. 11-92, del 16 de mayo de 1992, que aprueba el Código Tributario de la República Dominicana, y sus modificaciones;

Vista: La Ley General de Telecomunicaciones, núm.153-98, del 27 de mayo de 1998;

Vista: La Ley núm. 80-99, del 29 de julio de 1999, que dispone un aumento general de salarios de un 65% del sueldo mensual al personal médico, enfermeras, bioanalistas, odontólogos, psicólogos y farmacéuticos de la SESPAS, del IDSS, del Instituto Dermatológico y Cirugía de Piel, del Instituto Dominicano de Cardiología y a los médicos veterinarios que laboran en las Secretarías de Estado de Salud Pública y Asistencia Social y de Agricultura;

Vista: La Ley núm. 87-01, del 9 de mayo de 2001, que crea el Sistema Dominicano de Seguridad Social, y sus modificaciones;

Vista: La Ley núm. 140-02, del 4 de septiembre de 2002, que modifica la Ley núm. 80-99, del 22 de julio de 1999, sobre Bancas de Apuestas al Deporte Profesional;

Vista: La Ley núm. 136-03, del 7 de agosto de 2003, que crea el Código para el Sistema de Protección y los Derechos Fundamentales de Niños, Niñas y Adolescentes, y sus modificaciones;

Vista: La Ley General de Libre Acceso a la Información Pública, núm.200-04, del 28 de julio de 2004;

Vista: La Ley General de Protección de los Derechos del Consumidor o Usuario, núm. 358-05, del 9 de septiembre de 2005;

Vista: La Ley núm. 557-05, del 12 de septiembre de 2005, sobre Reforma Tributaria y modifica las leyes núm.11-92 del año 1992; 18-88 del año 1988; 4027 del año 1955; 112-00 del año 2000 y 146-00 del año 2000;

Vista: La Ley núm. 29-06, del 16 de febrero de 2006, que modifica varios artículos de la Ley núm. 351 del 1964, que autoriza la expedición de licencias para el establecimiento de juegos de azar;

Vista: La Ley núm. 494-06, del 27 de diciembre de 2006, de Organización de la Secretaría de Estado de Hacienda;

Vista: La Ley núm. 495-06, del 28 de diciembre de 2006, de Rectificación Tributaria;

Vista: La Ley núm. 53-07, del 13 de abril de 2007, sobre Crímenes y Delitos de Alta Tecnología;

Vista: La Ley núm. 41-08, del 16 de enero de 2008, de Función Pública y crea la Secretaría de Estado de Administración Pública;

Vista: La Ley General de Sociedades Comerciales y Empresas Individuales de Responsabilidad Limitada, núm. 479-08, del 11 de diciembre de 2008, modificada por la Ley núm. 31-11, del 8 de febrero de 2011;

Vista: La Ley núm. 139-11, del 24 de junio de 2011, sobre Reforma Tributaria, con el propósito de aumentar los ingresos tributarios y destinar mayores recursos en educación;

Vista: La Ley Orgánica de la Administración Pública, núm. 247-12, del 9 de agosto de 2012, modificada por la ley núm. 147-17, del 12 de mayo de 2017;

Vista: La Ley núm. 253-12, del 9 de noviembre de 2012, sobre el Fortalecimiento de la Capacidad Recaudatoria del Estado para la Sostenibilidad Fiscal y el Desarrollo Sostenible;

Vista: La Ley núm. 106-13, del 6 de agosto de 2013, que modifica los artículos 223, 224, 279, 291, 296, 339, 340 y 380 de la Ley núm.136-03, del 7 de agosto de 2003, que crea el Código para el Sistema de Protección de los Derechos Fundamentales de Niños, Niñas y Adolescentes, y suprime el art. 350 de dicha ley;

Vista: La Ley núm. 107-13, del 6 de agosto de 2013, sobre los Derechos de las Personas en sus Relaciones con la Administración y de Procedimiento Administrativo;

Vista: La Ley núm. 172-13, del 13 de diciembre de 2013, que tiene por objeto la protección integral de los datos personales asentados en archivos, registros públicos, bancos de datos u otros medios técnicos de tratamiento de datos destinados a dar informes, sean estos públicos o privados;

Vista: La Ley núm. 155-17, del 1.º de junio de 2017, que deroga la Ley núm.72-02 del 26 de abril de 2002, sobre Lavado de Activos Provenientes del Tráfico Ilícito de Drogas, con excepción de los artículos 14, 15, 16, 17 y 33, modificados por la Ley núm. 196-11;

Vista: La Ley núm. 47-25, del 11 de agosto de 2025, de Contrataciones Públicas;

Vista: La Ley Orgánica que instituye el Código Penal de la República Dominicana, núm. 74-25, del 3 de agosto de 2025;

Vista: La Ley Orgánica que instituye el Código Procesal Penal de la República Dominicana, núm. 97-25, del 7 de diciembre de 2025;

Vista: Ley núm. 30-26 del 18 de junio de 2026, que modifica varios artículos del Código Tributario de la República Dominicana e introduce el artículo 17.1 al citado código, y adiciona el literal c) al numeral 2 del artículo 24 de dicho código. Modifica el artículo 45 de la Ley núm. 253-12, sobre Fortalecimiento de la Capacidad Recaudatoria del Estado para la Sostenibilidad Fiscal y el Desarrollo Sostenible. Elimina la exoneración para la importación de Juegos de Azar. Exonera del arancel los camiones de bomberos y las recogedoras de basura. Dispone que la Dirección General de Aduanas cobrará el impuesto adicional a las gasolinas y el gasoil;

Visto: El Decreto núm. 1167-01, del 11 de diciembre de 2001, que obliga a todas las bancas de lotería y cualquier institución o persona física o moral que opere juegos de lotería, a estar provistos de una póliza de seguro seleccionada por la Lotería Nacional, para salvaguardar el pago de los premios a los jugadores;

Visto: El Decreto núm. 730-02, del 10 de septiembre de 2002, que modifica el Decreto núm. 1167-01, del 11 de diciembre de 2001, en relación con las Bancas de la Lotería Nacional;

Visto: El Decreto núm. 952-02, del 16 de diciembre de 2002, que modifica el Decreto núm. 730-02 del 10 de septiembre de 2002, relativo a las Bancas de Apuestas de la Lotería Nacional;

Visto: El Decreto núm. 176-13, del 21 de junio de 2013, que integra la Comisión Hípica Nacional y la encarga de la operación y administración del Hipódromo Quinto Centenario. Designa al señor Julio César Cuello, Administrador del citado Hipódromo y deroga los decretos núms. 580-10, 590- 10, 279-11 y 377-11;

Visto: El Decreto núm. 480-19, del 23 de diciembre de 2019, que modifica y agrega varios artículos del Decreto núm.352-99, del 12 de agosto de 1999, que aprobó el Reglamento Hípico;

Visto: El Decreto núm. 411-20, del 27 de agosto de 2020, que modifica el artículo 4 del Decreto núm.176-13. Integra la Comisión Hípica Nacional. Nombra a María Teresa Cocco Domínguez, administradora del Hipódromo V Centenario. Deroga el Decreto núm.145-16;

Visto: El Decreto núm. 353-24, del 25 de junio de 2024, que aprueba el Reglamento de Aplicación de la Ley núm. 247-12, Orgánica de la Administración Pública;

Visto: El Decreto núm. 52-26, del 28 de enero de 2026, que aprueba el Reglamento de Aplicación de la Ley núm. 47-25, de Contrataciones Públicas;

Visto: El Reglamento núm. 252-89, del 21 de julio de 1989, Reglamento para la operación y funcionamiento de las máquinas tragamonedas;

Visto: El Reglamento Hípico núm. 352-99, del 12 de agosto de 1999;

Vista: La Resolución núm. 204-17, del 22 de diciembre de 2017, que aprueba la Norma Sectorial para la Prevención de Lavado de Activos y el Financiamiento del Terrorismo con un Enfoque Basado en Riesgo para el Sector de los Casinos de Juegos de Azar, Bancas de Lotería, Apuestas Deportivas y Concesionarios de Loterías Electrónicas;

Vista: La Resolución núm. 704-2018, del 6 de agosto de 2018, sobre los Requisitos para instalar y operar una Sala de Juegos de Azar, (Casino) en República Dominicana;

Vista: La Resolución núm. 707-2018, del 6 de agosto de 2018, sobre los Requisitos para la expedición de Licencia para operar un Parque de Máquinas Tragamonedas en Salas de Juegos de Azar, (Casinos);

Vista: La Resolución núm. 713-2018, del 6 de agosto de 2018, sobre los Requisitos contentivos para el Registro de Transferencia de Acciones o Cuotas Sociales de una Sociedad Comercial Licenciataria o Administración Responsable de Salas de Juegos de Azar, (Casinos);

Vista: La Resolución núm. 722-2018, del 6 de agosto de 2018, respecto a los Requisitos para Concesión de Licencia de Homologación de Marca de Máquinas Tragamonedas;

Vista: La Resolución núm. 723-2018, del 6 de agosto de 2018, referente a los Requisitos para Autorizaciones sobre Torneos de Póker o Black Jack en las Salas de Juegos de Azar, (Casinos);

Vista: La Resolución núm. 782-2018, del 29 de octubre de 2018, sobre las atribuciones que tiene el Ministerio de Hacienda a los fines de regular, organizar y supervisar todo lo relativo a los Juegos de Azar;

Vista: La Resolución núm. 006-2019, del 22 de enero de 2019, que establece las Políticas y los Requisitos para la Solicitud y Concesión de Permisos de Operación para Banca(s) de Lotería;

Vista: La Resolución núm. 158-2019, del 7 de mayo de 2019, que establece las Políticas y Requisitos para la Interconexión con el Sistema de Control, Supervisión, Monitoreo y Autenticación de las Operaciones de Bancas de Lotería;

Vista: La Resolución núm. 186-2019, del 29 de agosto de 2019, que modifica el artículo 3 de la Resolución núm. DM-870-2018, que establece los requisitos para la Concesión de la Instalación y Operación de una Lotería Electrónica;

Vista: La Resolución núm. 190-2020, del 12 de agosto de 2020, que establece los requisitos, políticas y tasa administrativa para la concesión de licencia para realizar apuesta en juegos de azar virtuales;

Vista: La Resolución núm. 192-2020, del 12 de agosto de 2020, que modifica el artículo 1 de la Resolución núm. 183-2019, que establece que las ventas de los sorteos de lotería deben realizarse únicamente por medio de computadoras, es decir, terminales que se encuentren instaladas de manera fija en las bancas de lotería, con permiso de operación debidamente autorizado por el Ministerio de Hacienda;

Vista: La Resolución núm. 093-2021, del 24 de mayo de 2021, que establece los requisitos para el otorgamiento de Licencia de Fabricación de Máquinas Tragamonedas;

Vista: La Resolución núm. 105-2022, del 2 de marzo de 2022, que establece los requisitos y las tarifas administrativas para las solicitudes relativas a bancas de apuestas deportivas;

Vista: La Resolución núm. 172-2022, del 5 de abril de 2022, que prohíbe la venta de sorteos de lotería y juegos de azar en terminales y dispositivos móviles.

HA DADO LA SIGUIENTE LEY:

CAPÍTULO I DEL OBJETO, OBJETIVOS, ÁMBITO DE APLICACIÓN Y DEFINICIONES

Artículo 1.- Objeto. Esta ley tiene por objeto establecer las normas que regulen la autorización, fiscalización y supervisión de las personas físicas o jurídicas que desarrollen, operen o comercialicen actividades relacionadas con todo tipo de apuestas y juegos de azar en el territorio nacional; así como la organización y funcionamiento de estas actividades, y la eficiente recaudación de las tasas y tributos derivados de las apuestas y juegos de azar.

Artículo 2.- Objetivos. Esta ley tiene por objetivos:

- 1) Establecer los deberes, derechos y obligaciones de los operadores de las distintas modalidades de apuestas y juegos de azar, ya sea de manera física o a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos, virtuales o interactivos;
- 2) Proteger los derechos de los usuarios de apuestas y juegos de azar;
- 3) Establecer un régimen de autorización de licencias y de obligaciones de los operadores de juegos de azar y de apuestas en sus distintas modalidades;
- 4) Prevenir y sancionar los comportamientos fraudulentos y las actividades de lavado de activos en que puedan incurrir los distintos actores que convergen en el sector;
- 5) Contribuir al mantenimiento del orden público y a la protección de la sociedad;
- 6) Disponer el cumplimiento de las obligaciones tributarias de todas las personas físicas y jurídicas que desarrollen, operen o comercialicen actividades de apuestas y juegos de azar en general, así como la correcta recaudación de los tributos;
- 7) Establecer la protección de los derechos de los niños, niñas y adolescentes como fines esenciales de la ley.

Artículo 3.- Ámbito de aplicación. Esta ley se aplica a todas las personas físicas y jurídicas que desarrollen, operen o comercialicen actividades de apuestas y juegos de azar, ya sea a través de locales o establecimientos instalados en el territorio nacional o mediante medios electrónicos, virtuales o servidos a través de dispositivos tecnológicos, debidamente autorizados en la forma prevista en esta ley; además de todas aquellas actividades de apoyo tecnológico, logístico, de fabricación y de cualquier otra naturaleza vinculadas a las apuestas y juegos de azar.

Párrafo.- Quedan excluidos del ámbito de aplicación de esta ley los juegos o competiciones de puro ocio, pasatiempo o recreo que constituyan usos sociales, siempre que estos no produzcan transferencias económicamente evaluables y cuando ello no constituya un beneficio económico directo o indirecto para el promotor o los operadores, o no busque ningún fin lucrativo.

Artículo 4.- Definiciones. Para los efectos de esta ley, se adoptan las siguientes definiciones:

- 1) **Administración responsable:** Es la sociedad comercial autorizada para explotar un casino de juegos de azar o sala de juegos de máquinas tragamonedas en el que se comercialicen juegos de azar, luego de recibir la correspondiente licencia de operación.
- 2) **Administrador u operador:** Es toda persona física o jurídica autorizada a operar bajo la licencia para gestionar, explotar, comercializar o administrar juegos de suerte y azar u otras actividades conexas, ya sea de forma presencial, electrónica o virtual.
- 3) **Aparatos electrónicos:** Son todos aquellos dispositivos, máquinas o equipos que, mediante componentes eléctricos, electrónicos o digitales, procesen, almacenen o transmitan información, y que sean utilizados para la operación, control, comercialización o participación en juegos de suerte y azar, loterías o actividades afines.
- 4) **Apostador o jugador:** Es toda persona física que, de manera voluntaria y conforme a las disposiciones legales y reglamentarias vigentes, participe en juegos de azar u otras actividades similares, ya sea de forma presencial, electrónica o virtual.
- 5) **Apuesta:** Es el acto mediante el cual una persona física, de manera libre y voluntaria, arriesga una cantidad de dinero o su equivalente económico en un juego, evento o actividad previamente autorizada, con la expectativa de obtener un premio en dinero, bienes o servicios, cuyo resultado depende total o predominantemente del azar, o en ciertos casos de la habilidad, destreza o conocimiento del apostador, según la naturaleza del juego regulado.
- 6) **Apuesta de juego de azar virtual:** Es aquella apuesta realizada en eventos que simulan la realidad mediante la modalidad de:
 - a) Representación gráfica animada que usa algoritmos con generadores de números aleatorios que impiden que se pueda conocer o predecir el resultado final de estos, y son mostrados los eventos a los jugadores en pantallas colgadas en establecimientos;

- b) Eventos reales de competición previamente grabados o de *simulcast* que se almacenan en un disco duro o en un servicio de almacenamiento, y se reproducen aleatoriamente, impidiendo que se pueda conocer o predecir con antelación la apuesta.
- 7) **Apuesta deportiva:** Es el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos o competencias deportivas, incluidos en los programas previamente establecidos por la entidad organizadora, o sobre hechos o actividades deportivas que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones por el operador de juego o mediante plataformas electrónicas o virtuales.
- 8) **Apuesta en línea:** Es toda modalidad de participación en juegos de azar, loterías, sorteos, apuestas deportivas, hípicas o virtuales realizadas a través de internet, mediante plataformas digitales, aplicaciones móviles, portales web u otros sistemas electrónicos que permitan la colocación de apuestas, el pago y el cobro de premios de manera remota.
- 9) **Apuesta hípica:** Es toda modalidad de juego de azar en la cual el apostador participa colocando dinero o su equivalente en una o varias combinaciones basadas en el resultado de carreras de caballos, ya sean estas realizadas de forma presencial en hipódromos, en centros autorizados, o mediante plataformas electrónicas o virtuales.
- 10) **Bingo electrónico:** Es el juego de azar que, manteniendo la mecánica tradicional de combinación de números, se desarrolla mediante dispositivos electrónicos, terminales automatizadas, plataformas digitales o sistemas en línea, en los cuales los cartones, la extracción de números y la determinación de los ganadores se gestionan de forma electrónica o virtual, que podrá realizarse en salas físicas habilitadas con terminales electrónicas o a través de plataformas en línea autorizadas.
- 11) **Bingo tradicional:** Es el juego de azar que se desarrolla de manera presencial, en el cual los participantes adquieren cartones o boletos con combinaciones numéricas impresas y marcan los números que van siendo anunciados aleatoriamente, resultando ganador aquel jugador que complete primero la combinación previamente establecida en línea, figura o cartón lleno, conforme a las reglas del juego.
- 12) **Canal de distribución electrónico:** Es el medio o circuito fijo o presencial o virtual de distribución de juegos de azar, realizado a través de redes electrónicas; permite a los usuarios participar en apuestas, sorteos y otros juegos en línea, utilizando plataformas digitales como aplicaciones móviles y sitios web, que facilita la compra de boletos, la realización de apuestas y el acceso a juegos desde cualquier dispositivo con internet.
- 13) **Canal de distribución manual:** Es el medio o circuito fijo o móvil de distribución de juegos de azar que se realiza a través de un aparato estacionario o de forma manuscrita.

- 14) **Canal de distribución virtual:** Es una plataforma digital que permite a los usuarios participar en actividades de apuestas y sorteos en línea; a través de este canal, los jugadores pueden acceder a juegos de azar desde dispositivos con conexión a internet, como teléfonos, computadoras o *tablets*, sin necesidad de acudir a un establecimiento físico, facilitando así el acceso a diferentes tipos de juegos, permitiendo la realización de apuestas y el pago de boletos de manera instantánea, a la vez que ofrecen una experiencia segura y conveniente en tiempo real.
- 15) **Banca de apuesta deportiva:** Es el establecimiento destinado a la comercialización o venta de apuestas sobre competiciones profesionales deportivas autorizadas por el Estado dominicano, conforme a las leyes y normas vigentes.
- 16) **Banca de lotería, agencia o puntos de venta:** Es un lugar de expendio o venta de juegos de terminales de quinielas, o de cualquier juego de números de lotería autorizado por el Estado dominicano conforme a las leyes y a las demás normas establecidas.
- 17) **Casino:** Es un establecimiento ubicado en un hotel con cuatro (4) o más estrellas, en el que se organizan y operan juegos de azar, tales como máquinas tragamonedas, mesas de juegos como ruleta, blackjack, póker; destinados a ofrecer entretenimiento mediante apuestas monetarias en juegos cuyo resultado depende del azar o de una combinación de azar y habilidades.
- 18) **Combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales:** Son aquellos sorteos en los que se ofrecen premios en metálico, especie o servicios, con una finalidad exclusivamente publicitaria o de promoción de un producto o servicio, teniendo como única finalidad fomentar el consumo de un producto o servicio, sin arriesgar dinero ni existir tarificación de ninguna especie.
- 19) **Combinaciones de quinielas:** Son juegos de lotería cuyos premios se obtienen de los tres premios del sorteo de quiniela o de las combinaciones de los primeros premios de diferentes sorteos de quinielas.
- 20) **Concurso:** Es la modalidad de juego en la que su oferta, desarrollo y resolución se realizan por un medio de comunicación, sea de televisión, radio, internet, teléfono celular o dispositivo móvil inteligente, computador, u otro, siempre que la actividad de juego esté conexas o subordinada a una actividad principal.
- 21) **Cuenta de juego:** Es el espacio virtual asociado a la cuenta de usuario en la que se encuentran los créditos para la participación y los créditos de bono de cada jugador.
- 22) **Cuenta de usuario:** Es el registro único ante un determinado operador que permite al jugador acceder a las actividades de juego ofrecidas.

- 23) **Desarrollador, programador, técnico o analista de sistema:** Es toda persona física o moral, que, en función de sus capacidades técnicas, profesionales o comerciales, desarrolle e implemente lenguajes de programación de software para crear aplicaciones o programas.
- 24) **Dispositivos móviles:** Todo aparato electrónico portátil con capacidad de procesamiento, almacenamiento y conexión a redes de comunicación inalámbrica, que permita la descarga, instalación y utilización de aplicaciones o programas informáticos.
- 25) **Dominio web:** Es la denominación exclusiva correspondiente a un determinado sitio web, que contiene el dominio superior geográfico (ccTLD), para los fines correspondientes (.do), al cual la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) otorga una licencia de juego de azar por internet.
- 26) **Fabricante de máquina tragamonedas:** Es una empresa que se encarga de diseñar y producir máquinas de juego electrónico, conocidas como tragamonedas, que funcionan con sistemas de azar y se utilizan en casinos o salas de juegos para apuestas.
- 27) **Generador de Números Aleatorios Basado en Hardware (HRNG):** Es el dispositivo físico que produce secuencias numéricas impredecibles mediante procesos electrónicos o fenómenos físicos aleatorios, tales como ruido térmico, fluctuaciones electromagnéticas u otras fuentes naturales de entropía, utilizados para determinar resultados en juegos de azar, loterías, sorteos o apuestas.
- 28) **Generador de Números Aleatorios (GNA):** Es una construcción matemática modelo, ya sea computacional o de hardware, que está diseñada para generar un conjunto aleatorio de números que no deben mostrar ningún patrón distinguible en su apariencia o generación.
- 29) **Identificador electrónico:** Es un código de identificación asignado a un usuario, jugador, apostador o participante que posea una cuenta de juego.
- 30) **Juegos acumulativos:** Son aquellos juegos en los que se define una tabla de premios con el mismo monto inicial para cada categoría; a cada una se le agrega un porcentaje de los ingresos del sorteo anterior, equivalente al porcentaje que se presenta en el plan de premios, y en caso de no haber ganadores de la categoría de premios, los ingresos correspondientes a los resultados de ese sorteo se le asignan al monto pautado para el próximo sorteo, es decir, el monto original del sorteo para esa fecha más el premio del sorteo anterior.
- 31) **Juegos de azar:** Son todas aquellas actividades, presenciales, electrónicas o virtuales, en las cuales los participantes arriesgan dinero, bienes o su equivalente económico, con la expectativa de obtener un premio, y cuyo resultado depende total o

predominantemente del azar, independientemente de que intervenga en menor medida la habilidad o destreza del jugador.

- 32) **Juegos de azar por internet:** Son aquellos juegos que se realizan a través de plataformas digitales en línea, en las cuales se arriesgan cantidades de dinero sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en algunas medidas del azar y que permiten la eventual transferencia de premios o ganancias entre los participantes, con independencia de que predomine en ellas el grado de destreza o sean exclusivas o fundamentalmente de suerte, envite o azar.
- 33) **Juegos de habilidades y destrezas:** Son aquellos juegos mediante los cuales el jugador o participante empleará sus habilidades visuales, físicas y mentales, entre otras, a los fines de concursar y participar en un evento lúdico sujeto a premiación.
- 34) **Juegos de loterías electrónicas:** Son aquellos juegos de loterías privadas realizados a través de un sistema de juego automatizado, por medio del cual las jugadas o apuestas se realizan del 00 al 99 y combinaciones de hasta seis (06) números.
- 35) **Juegos de terminales numéricos:** Son aquellos juegos del 00 al 99, con combinaciones de uno, dos y tres números o combinaciones de varios sorteos de loterías; tales como quinielas, palé, tripleta y superpalé.
- 36) **Juegos no acumulativos:** Son los juegos que, independientemente de que se comercialicen por separado o de manera conexa con otro sorteo acumulativo, se basan en premios de montos fijos en los cuales se otorga una cantidad de dinero única para una apuesta no escalable, es decir, que los jugadores siempre recibirán un premio por la misma suma cada vez que ganen el sorteo.
- 37) **Licencias de operación:** Son las autorizaciones administrativas otorgadas por la autoridad competente a personas físicas o jurídicas para la organización, explotación, comercialización y operación de juegos de azar, loterías, sorteos, apuestas deportivas, hípcas, electrónicas o virtuales, en cualquiera de sus modalidades.
- 38) **Lotería:** Se establece en esta ley como cualquier sistema utilizado en la República Dominicana para distribuir dinero u objetos de valor al azar, mediante billetes, quinielas u otros mecanismos, sin importar el nombre que se le otorgue, como lotería, empresa de obsequios, rifa, siempre que implique un pago o acuerdo para obtener dichos beneficios;
- 39) **Loterías electrónicas:** Son aquellas loterías operadas mediante sistemas electrónicos, terminales automatizadas, plataformas digitales o aplicaciones móviles, en las cuales la venta de boletos, la selección de combinaciones, la realización de sorteos y el pago de premios se efectúan de forma automatizada y en tiempo real, o en sorteos programados.

- 40) **Loto:** Es un juego de azar poceado, en el que el monto a distribuir en premios es directamente proporcional a lo recaudado por la venta del juego. El loto siempre será un juego denominado acumulativo, sin importar sus derivaciones o complementos.
- 41) **Máquina tragamonedas:** Es un artefacto electrónico que, mediante la inserción de monedas, tokens, tarjetas o tickets con sistemas TITO (Ticket In – Ticket Out), recargas, billetera digital o similares, se utiliza para arriesgar alguna cantidad de dinero para, ya sea por destreza o elementos del azar o por ambos, permite al jugador recibir dinero por jugadas acumulativas o algún premio.
- 42) **Medio de pago:** Es el medio regulado aceptado por el operador o titular de la licencia de juego de azar para realizar los pagos a los usuarios, jugadores, apostadores o participantes.
- 43) **Memoria de solo lectura:** Es el componente electrónico utilizado para el almacenamiento de información no volátil en un dispositivo de juego, que incluye la memoria ROM programable (PROM) y la memoria ROM programable borrable (EPROM).
- 44) **Otros juegos:** Son aquellos juegos que no han sido definidos, regulados o incluidos en esta ley y que, por sus componentes de aleatoriedad o azar y al implicar su práctica el riesgo de cantidades de dinero y objetos económicos valiables, su ejercicio debe ser autorizado en el territorio nacional y objeto de esta regulación, a través de resolución debidamente motivada emitida por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).
- 45) **Otras apuestas:** Todas aquellas modalidades de juegos de azar, sorteos o combinaciones aleatorias que impliquen la colocación de dinero o su equivalente y cuyo resultado dependa total o predominantemente del azar.
- 46) **Pago en línea:** Es una transacción económica realizada a través de una red telemática.
- 47) **Palé:** Es la modalidad de apuesta numérica en la cual el jugador selecciona dos números distintos, que deben coincidir en el orden exacto con los resultados oficiales extraídos en un sorteo previamente programado.
- 48) **Plataforma de juego:** Es el sistema tecnológico integral, compuesto por software, hardware, bases de datos y mecanismos de comunicación, diseñado para la operación, gestión, control y supervisión de juegos de azar, loterías, sorteos o apuestas en cualquiera de sus modalidades, ya sea presencial, electrónica o virtual.
- 49) **Punto de venta:** Es la ubicación física o canal registrado del operador o agente;

- 50) **Quiniela:** Es un juego de azar en el que los participantes seleccionan una serie de números con la esperanza de que coincidan con los extraídos en un sorteo, en el que los jugadores apuestan a combinaciones específicas y ganan premios dependiendo de cuántos números acierten en el sorteo.
- 51) **Rifa:** Es el juego de azar en el cual los participantes adquieren boletos, billetes o números, de manera onerosa o gratuita, para participar en un sorteo aleatorio previamente programado, con la expectativa de obtener premios en dinero o en especie.
- 52) **Salas de juego de máquinas tragamonedas:** Son los establecimientos físicos autorizados por la autoridad competente, destinados exclusivamente o de manera principal a la instalación, operación y explotación de máquinas tragamonedas, terminales electrónicas o dispositivos análogos utilizados en juegos de azar.
- 53) **Sesión de juego:** Es el período continuo de tiempo durante el cual un jugador participa de manera ininterrumpida en uno o varios juegos de azar, loterías, sorteos o apuestas, ya sea en modalidad presencial, electrónica o virtual, desde el momento de su registro, acceso o activación en el sistema, hasta su retiro voluntario, cierre automático o finalización programada por el operador.
- 54) **Sistema goAML:** Es una plataforma diseñada exclusivamente y estandarizada para las Unidades de Análisis Financiero, también conocidas en otros países como Unidades de Inteligencia Financiera, cuyo fin es llevar y tratar los casos de lavado de activos y otros delitos financieros, permite interconectar directamente con otras entidades y compartir información de forma segura y homogénea.
- 55) **Software de RNG:** Es un generador de números aleatorios que deriva su aleatoriedad de un algoritmo basado en programas informáticos o software.
- 56) **Sorteos:** Actividad que consiste en extraer al azar uno o más bolos o boletos numerados, con la finalidad de asignar premios a un conjunto de jugadores que acierten de acuerdo con un plan de premiación previamente establecido.
- 57) **Sorteos de quiniela:** Son aquellos eventos aleatorios, manuales, electrónicos o virtuales, en los cuales se extraen o generan números dentro de un rango previamente establecido, determinando los resultados oficiales que definen a los ganadores de las apuestas de quiniela, palé, tripletas u otras combinaciones numéricas autorizadas.
- 58) **Terminales numéricos:** Son los dispositivos electrónicos o electromecánicos utilizados para la venta, registro, validación y transmisión de apuestas en juegos de azar, loterías, quinielas, palés, tripletas u otras combinaciones numéricas autorizadas, conectados en tiempo real a los sistemas centrales del operador o de la autoridad reguladora.
- 59) **Título habilitante:** Acto administrativo emitido por la autoridad competente mediante el cual se otorga a una persona física o jurídica la autorización formal, personal e intransferible para organizar, operar, explotar o comercializar juegos de azar en las modalidades previstas en la ley y su reglamento. Es obligatorio para toda actividad

regulada, puede adoptar la forma de autorización, permiso o licencia, y conlleva responsabilidad tributaria solidaria tanto del concesionario o licenciatario como del operador o administrador del establecimiento autorizado.

- 60) **Tripleta:** Es el resultado de acertar el primer, segundo y tercer premio, usando los resultados de los sorteos de quiniela.
- 61) **Unidad de Análisis Financiero (UAF):** Es un ente técnico que ejerce la secretaría técnica del Comité Nacional contra Lavado de Activos y Financiamiento de Terrorismo, adscrita como una unidad del Ministerio de Hacienda y Economía, cuyo cometido será realizar análisis para identificar y elevar al Ministerio Público informes de análisis financieros relativos a posibles infracciones al lavado de activos, infracciones precedentes y la financiación del terrorismo.
- 62) **Usuario:** Es el jugador o apostador que hace uso de la plataforma de juego utilizando internet u otro medio de comunicación.
- 63) **Venta ambulante:** Es la comercialización itinerante y no fija de productos relacionados con juegos de azar, loterías, rifas o sorteos, realizada por vendedores autorizados que se desplazan en espacios públicos o privados, ofreciendo boletos, billetes, números o combinaciones directamente a los consumidores.
- 64) **Ventas brutas:** Es el monto total percibido por el operador de juegos de azar por concepto de apuestas, jugadas, sorteos, boletos, fichas o cualquier otra modalidad de juego autorizada, antes de deducir premios pagados, comisiones, impuestos, devoluciones, descuentos o gastos de cualquier naturaleza.

CAPÍTULO II

DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE JUEGOS DE AZAR (DGJA)

SECCIÓN I

DE LA CREACIÓN Y ATRIBUCIONES DE LA DGJA

Artículo 5.- Creación. Se crea la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) como un organismo autónomo y descentralizado del Estado, provisto de personalidad jurídica, con autonomía administrativa, financiera y técnica, encargada de la regulación, supervisión y fiscalización de todo tipo de juegos de azar que opere en la República Dominicana.

Párrafo.- La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) está adscrita al Ministerio de Hacienda y Economía, el cual ejercerá sobre esta la potestad de tutela, asegurándose que actúe en estrecha alineación con las políticas sectoriales dictadas en esta ley y por el Poder Ejecutivo, garantizando así la evaluación de su desempeño institucional, el cumplimiento de sus fines y el control de la eficiencia operativa y financiera del ente.

Artículo 6.- Sede. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) tiene su sede en la ciudad de Santo Domingo de Guzmán, Distrito Nacional, y jurisdicción en todo el territorio nacional.

Párrafo.- La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) podrá establecer las dependencias que resulten necesarias en otras partes del territorio nacional, de acuerdo con las necesidades de la población y a sus disponibilidades presupuestarias.

Artículo 7.- Atribuciones. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) tiene las siguientes atribuciones:

- 1) Regular el sector de las apuestas y los juegos de azar, sus distintos juegos o prácticas y respectivas actividades, operaciones y demás aspectos relacionados, conforme a lo dispuesto en esta ley y su reglamento;
- 2) Controlar y supervisar las actividades y operaciones relacionadas con los juegos de azar mediante supervisión y monitoreo;
- 3) Asegurar el cumplimiento de disposiciones regulatorias por parte de licenciarios y operadores;
- 4) Llevar registros de licenciarios, operadores, locales y juegos autorizados;
- 5) Garantizar transparencia y juego limpio mediante estándares de aleatoriedad e imprevisibilidad;
- 6) Generar estrategias regulatorias para disminuir riesgos de adicción;
- 7) Perseguir prácticas ilegales y violaciones de prohibiciones;
- 8) Establecer pautas de responsabilidad social, protección de menores e incapacitados y prevención de conductas adictivas;
- 9) Ejercer el control de operadores y personas físicas o jurídicas vinculadas al sector;
- 10) Velar por igualdad, equidad y sana competencia en el sector;
- 11) Vigilar sorteos, apuestas, bingos, rifas y demás juegos de azar;
- 12) Actuar como autoridad competente en el sector de juegos de azar, en la prevención de lavado de activos y financiamiento del terrorismo, conforme a la Ley núm.155-17, del 1.º de junio de 2017, que deroga la Ley núm.72-02 del 26 de abril de 2002, sobre Lavado de Activos Provenientes del Tráfico Ilícito de Drogas, con excepción de los artículos 14, 15, 16, 17 y 33, modificados por la Ley núm.196-11;
- 13) Velar por la integridad y seguridad de registros de licencias;

- 14) Ejecutar inspecciones con fe pública, de conformidad con lo establecido en el reglamento de aplicación de esta ley;
- 15) Requerir a los establecimientos de juegos de azar y a los titulares de licencias, a través de sus representantes legales o administradores, los registros contables, la información financiera y operativa, y los acuerdos comerciales vinculados a la actividad autorizada;
- 16) Otras atribuciones que pueden ser desarrolladas a partir de las establecidas en este artículo.

SECCIÓN II

DEL CONSEJO DE JUEGOS DE AZAR DE LA DGJA

Artículo 8.- Creación del Consejo de Juegos de Azar. Se crea el Consejo de Juegos de Azar de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), como la autoridad normativa y supervisora de la entidad.

Artículo 9.- Integración del Consejo de Juegos de Azar. El Consejo de Juegos de Azar estará integrado de la manera siguiente:

- 1) El ministro de Hacienda y Economía, quien lo preside;
- 2) El ministro de Turismo;
- 3) El ministro de Interior y Policía;
- 4) El presidente del Consejo Directivo del Instituto Dominicano de las Telecomunicaciones (INDOTEL);
- 5) El director general de la Dirección General de Impuestos Internos (DGII);
- 6) El director de la Oficina Gubernamental de Tecnologías de la Información y Comunicación (OGTIC);
- 7) El director general de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), quien fungirá como secretario, con derecho a voz, pero sin voto;
- 8) Tres miembros designados por el presidente de la República.

Párrafo I.- Los integrantes del Consejo de Juegos de Azar podrán delegar su representación únicamente en funcionarios de rango inmediatamente inferior de su institución, formalmente designados.

Párrafo II.- Cuando el Consejo de Juegos de Azar conozca temas relacionados a la regulación de algún juego de azar, invitará a las reuniones, para ser escuchadas, a las federaciones o asociaciones de juegos de azar, según el tipo de juego de que se trate.

Artículo 10.- Convocatoria. El Consejo de Juegos de Azar será convocado por su presidente, expresando, en cada caso, el motivo y el objeto de la convocatoria.

Artículo 11.- Sesiones. El Consejo de Juegos de Azar sesionará de forma ordinaria una vez al mes y, de manera extraordinaria, todas las veces que se requiera o lo soliciten al menos cuatro (4) de sus miembros.

Párrafo.- Si el presidente no convoca la sesión extraordinaria dentro de los cinco (5) días de recibida la solicitud la convocatoria podrá ser efectuada por los miembros solicitantes.

Artículo 12.- Cuórum. El Consejo de Juegos de Azar puede deliberar válidamente con la mitad más uno de sus miembros.

Artículo 13.- Decisiones. Las decisiones del Consejo de Juegos de Azar se adoptarán por la mitad más uno de los votos de los miembros presentes.

Párrafo.- En caso de empate, el presidente del Consejo de Juegos de Azar tendrá el voto decisivo.

Artículo 14.- Atribuciones del Consejo de Juegos de Azar. Son atribuciones del Consejo de Juegos de Azar las siguientes:

- 1) Establecer, mediante resolución, las medidas reglamentarias y normativas aplicables a las personas físicas y jurídicas sujetas a esta ley, con el fin de regular las actividades, operaciones y prácticas vinculadas a las apuestas y juegos de azar, así como dictar las reglas de trámites y demás acciones procedimentales que deban cumplirse;
- 2) Conocer, otorgar, aprobar o rechazar las solicitudes de concesiones, licencias o permisos de operación y comercialización, así como decidir sobre las modalidades de juegos de azar que se autoricen a operar o comercializar en el territorio nacional, a partir de las propuestas sometidas por el director general de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 3) Decidir sobre las solicitudes de traspaso de acciones, cuotas sociales o cualquier transacción que implique el cambio de control de las empresas licenciatarias y operadoras de juegos de azar, presentadas por el director general de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 4) Establecer, mediante resolución, el monto de las distintas tasas correspondientes a todos los trámites y procedimientos que se lleven a cabo en la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);

- 5) Revisar y decidir sobre los procesos de suspensión o revocación de licencias instruidos por el director general, conforme a la Ley núm.107-13, del 6 de agosto de 2013, sobre los Derechos de las Personas en sus Relaciones con la Administración y de Procedimiento Administrativo;
- 6) Establecer, mediante resolución, el monto y condiciones de las fianzas que deberán depositar los licenciarios, a propuesta del director general de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 7) Conocer y aprobar las solicitudes de licencias de empresas de tecnología nacionales o extranjeras presentadas por el director general de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 8) Aprobar los estándares mínimos de homologación de software y sistemas técnicos, sobre la base de los informes técnicos sometidos por el director general de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 9) Designar al instructor para la investigación y sustanciación de las violaciones a esta ley;
- 10) Definir y aprobar la organización y funcionamiento interno de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), a propuesta de su director y lo tramitará al Ministerio de Hacienda y Economía y al Ministerio de Administración Pública para su conocimiento y registro;
- 11) Conocer las memorias anuales elaboradas por el director general de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) y remitirlas al Poder Ejecutivo;
- 12) Decidir sobre importación, fabricación, traslado o cese de máquinas tragamonedas, partes, piezas y equipos accesorios;
- 13) Conocer el presupuesto anual de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) y verificar su ejecución;
- 14) Supervisar el funcionamiento de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) y ordenar inspecciones periódicas;
- 15) Autorizar y regular los sorteos habituales u ocasionales, sean de carácter público o privado, así como establecer sus horarios, planes de premios y demás cambios relativos;
- 16) Otras atribuciones que puedan ser desarrolladas a partir de las establecidas en este artículo.

Párrafo.- Definida la estructura interna y organización establecida en el numeral 10) de este artículo, el Consejo de Juegos de Azar la remitirá al Ministerio de Hacienda y Economía y al Ministerio de Administración Pública (MAP) para su conocimiento y registro.

SECCIÓN III DEL DIRECTOR GENERAL DE LA DGJA

Artículo 15.- Director general. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) estará dirigida por un director general como la máxima autoridad ejecutiva, administrativa y de representación legal.

Artículo 16.- Designación. El director general de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) será designado por el presidente de la República.

Artículo 17.- Requisitos. Para ser director general de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) se requiere:

- 1) Ser dominicano;
- 2) Tener veinticinco años en adelante;
- 3) Tener formación académica universitaria, preferiblemente en las áreas de administración de empresas, economía, derecho, informática, contabilidad, negocios, finanzas o carreras profesionales afines;
- 4) No tener vinculación societaria, laboral ni de ninguna otra naturaleza con negocios de apuestas y juegos de azar, ni haberla tenido por lo menos en los últimos cinco años antes de su evaluación para su nombramiento;
- 5) No desempeñar ningún cargo o empleo en el sector público, con excepción de la docencia;
- 6) Estar en pleno ejercicio de sus derechos civiles y políticos.

Artículo 18.- Atribuciones. El director general de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) tiene las siguientes atribuciones:

- 1) Someter al Consejo de Juegos de Azar las solicitudes de licencias de operación y comercialización de apuestas y juegos de azar;
- 2) Elaborar la memoria anual, el presupuesto de ingresos y egresos, y los informes periódicos, y someterlos al Consejo de Juegos de Azar para su aprobación;
- 3) Preparar y supervisar el plan estratégico institucional y los planes operativos anuales y plurianuales, y someterlos al Consejo de Juegos de Azar;
- 4) Instruir el expediente correspondiente al proceso administrativo sancionador contra cualquier operador de juegos de azar o servicio accesorio a esta actividad que se encuentre regulado en esta ley;

- 5) Designar encargados de departamentos, así como la contratación de técnicos nacionales y extranjeros;
- 6) Aprobar el plan anual de compras y contrataciones;
- 7) Ejecutar las resoluciones que contengan disposiciones reglamentarias o de alcance general adoptadas por el Consejo de Juegos de Azar, asegurando su aplicación conforme a lo establecido en esta ley y su reglamento;
- 8) Garantizar el cumplimiento de las reglas de procedimiento relativas a las consultas públicas previas a la aprobación de los instrumentos normativos, velando por la transparencia y participación en el proceso regulatorio;
- 9) Someter al Consejo de Juegos de Azar los proyectos de organización interna, reglamentos complementarios y planes de compras y contrataciones;
- 10) Ejercer la secretaría técnica del Consejo de Juegos de Azar, participando en sus sesiones con voz, pero sin voto;
- 11) Autorizar ceses temporales de operaciones de operadores de juegos de azar;
- 12) Representar a la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) en los actos jurídicos en los que sea parte, e incoar acciones judiciales en nombre de la institución;
- 13) Ejecutar las disposiciones normativas y supervisar la recaudación de tarifas y tasas definidas para el otorgamiento de licencias;
- 14) Dirigir y administrar la implementación de planes, programas y proyectos de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 15) Designar los cargos directivos de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 16) Evaluar la contratación de técnicos nacionales y extranjeros para estudios y proyectos de fortalecimiento institucional;
- 17) Contratar la compra o alquiler de bienes y servicios de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), conforme a la normativa de compras públicas;
- 18) Coordinar con la Dirección General de Impuestos Internos (DGII) planes de acción y control tributario;
- 19) Dictar resoluciones pertinentes a sus funciones y responsabilidades;
- 20) Elaborar, para ser presentado al Consejo de Juegos de Azar, los reglamentos y resoluciones de la dirección;

- 21) Asegurar la actualización sistemática del Sistema Único de Registro, creado en lo adelante en esta ley, disponiendo la inscripción en el mismo de cualquier información que resulte necesario incorporar;
- 22) Evaluar y someter a la aprobación del Consejo de Juegos de Azar las solicitudes de traspaso de acciones, cuotas sociales o cualquier transacción que implique el cambio de control de las empresas licenciatarias y operadoras de juegos de azar;
- 23) Actualizar los registros para fines de control;
- 24) Otras atribuciones que pueden ser desarrolladas a partir de las establecidas en este artículo.

Artículo 19.- Designación de subdirectores. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) podrá contar con hasta tres subdirectores designados por el presidente de la República, quienes ejercerán las funciones que les delegue el director general, conforme a la Ley núm.247-12, del 9 de agosto de 2012, Ley Orgánica de la Administración Pública, y el reglamento orgánico de la institución.

Artículo 20.- Requisitos para ser subdirector. Para ser subdirector de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) se requiere cumplir con los mismos requisitos que para ser designado director general.

CAPÍTULO III DE LA REGULACIÓN DE LOS JUEGOS DE AZAR

SECCIÓN I DE LOS ESTABLECIMIENTOS Y MODALIDADES

Artículo 21.- Establecimientos y modalidades autorizadas. Los establecimientos y juegos de azar permitidos y regulados son los siguientes:

- 1) Casinos;
- 2) Salas de juegos de máquinas tragamonedas;
- 3) Bancas de apuestas deportivas;
- 4) Bancas de lotería;
- 5) Agencias hípcas;

- 6) Sorteos de la Lotería Nacional;
- 7) Loterías electrónicas;
- 8) Puntos de ventas de apuestas de lotería;
- 9) Máquinas tragamonedas;
- 10) Juegos de azar y apuestas por Internet;
- 11) Juegos de azar virtuales;
- 12) Bingos tradicionales;
- 13) Bingos electrónicos;
- 14) Rifas benéficas y no benéficas.

Párrafo.- Los casinos, salas de juegos de máquinas tragamonedas, bancas de apuestas deportivas, agencias hípicas y salas tragamonedas operarán en locales cerrados, con las especificaciones establecidas en el reglamento dictado por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 22.- Licencia de operación y renovación de licencia. Los establecimientos de juegos de azar solo pueden operar una vez que la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) haya otorgado la correspondiente licencia de operación, así como su renovación en los términos previstos por esta ley.

Párrafo I.- El procedimiento para la renovación de la licencia de operación se realizará conforme a lo siguiente:

- 1) El operador deberá presentar la solicitud de renovación con una antelación no menor de sesenta días hábiles previo al vencimiento de la licencia vigente;
- 2) El operador estará obligado a presentar lo siguiente:
 - a) Formulario de solicitud de renovación;
 - b) Comprobante de pago de la tasa de renovación correspondiente;
 - c) Una Declaración Jurada que certifique que el establecimiento mantiene las mismas condiciones técnicas y operativas bajo las cuales se le otorgó la licencia original, y que se encuentra al día con sus obligaciones fiscales;
 - d) Cualquier otro requisito establecido por el Consejo de Juegos de Azar.

Párrafo II.- En ningún caso el retraso administrativo de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) obligará al establecimiento a suspender sus operaciones, siempre que la solicitud de renovación haya sido presentada en el plazo establecido en el numeral 1) de este artículo.

Párrafo III.- La renovación de una licencia no podrá considerarse como una autorización por primera vez, por lo que las tasas a cobrar deben ser inferiores a la pagada al momento de su instalación.

Párrafo IV.- La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) podrá realizar inspecciones y auditorías antes, durante y después del proceso de renovación, para verificar la veracidad de la declaración jurada y el cumplimiento de la ley, sin que esto interrumpa la vigencia de la licencia.

Artículo 23.- Operación de juegos de azar. Ningún juego de azar podrá ser operado fuera de los establecimientos indicados en el artículo 21, y deberá ajustarse a los parámetros y condiciones establecidos en su licencia de operación.

Artículo 24.- Irregularidad de juegos no autorizados. Se considerarán irregulares aquellos juegos de azar que operen sin contar con la licencia o autorización correspondiente, o cuando esta se encuentre caducada, revocada o suspendida, o se realicen fuera de las condiciones previstas en la licencia o autorización.

Párrafo.- Los juegos irregulares serán objeto de clausura inmediata del establecimiento o de bloqueo de la plataforma por la DGJA, sin perjuicio de las sanciones administrativas y penales aplicables.

Artículo 25.- Juegos de azar virtuales y electrónicos. Las apuestas y juegos de azar podrán realizarse también a través de medios virtuales o electrónicos, para cuya operación la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) otorgará la respectiva licencia, conforme a lo dispuesto en esta ley y sus reglamentos complementarios.

Artículo 26.- Requisitos de distancia. Se prohíbe la instalación de establecimientos de juegos de azar, en cualquiera de sus modalidades, dentro de un radio o distancia inferior a los quinientos metros lineales de los siguientes lugares:

- 1) Escuelas públicas y colegios privados;
- 2) Universidades;
- 3) Cuarteles policiales y recintos militares;
- 4) Estancias infantiles;
- 5) Centro de Atención para la Discapacidad (CAID), hospitales, clínicas y otros centros de salud;

- 6) Iglesias debidamente incorporadas;
- 7) Sedes principales de los poderes del Estado y de los órganos extrapoder.

Párrafo I.- La distancia mínima entre bancas deportivas será de quinientos metros lineales a la redonda.

Párrafo II.- La distancia mínima entre agencias hípcas será de quinientos metros lineales a la redonda.

Párrafo III.- La distancia mínima entre bancas deportivas y agencias hípcas será de quinientos metros lineales a la redonda.

Párrafo IV.- La distancia mínima entre bancas de lotería será de doscientos metros lineales.

Párrafo V.- Lo establecido en este artículo, relativo a la distancia entre establecimientos de juegos de azar, no se aplicará a los casinos.

Párrafo VI.- Para el traslado de un establecimiento hacia una nueva ubicación, el operador deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- 1) La nueva ubicación deberá respetar la distancia mínima según lo establecido en este artículo;
- 2) El establecimiento deberá haber operado legalmente en su ubicación original por un período mínimo de dos años. Se exceptúan aquellos traslados por fuerza mayor, como vencimiento de contrato, demolición o desastres naturales.

Párrafo VII.- Los establecimientos o bancas de apuestas deportivas que hayan sido autorizados a operar, y que por la ocurrencia de un caso fortuito o de fuerza mayor se vean en la imposibilidad material de continuar sus operaciones en el lugar donde se encuentran ubicados, podrán ser autorizados a trasladarse a una distancia no mayor de ciento veinticinco (125) metros lineales a la redonda del lugar donde operaba dicha banca. Fuera del caso precedentemente descrito, para ser aprobado deberá cumplir con la condición de los quinientos (500) metros lineales de distancia entre otra banca ya existente a que se contrae la presente ley.

SECCIÓN II

DE LAS PROHIBICIONES DE PARTICIPACIÓN EN JUEGOS DE AZAR

Artículo 27.- Prohibiciones de participación en juegos de azar. Queda prohibida la entrada a los establecimientos físicos destinados a juegos de azar, así como la participación en los mismos, a:

- 1) Los menores de dieciocho años, quienes tampoco podrán acceder a las plataformas digitales destinadas a la realización de juegos de azar;

- 2) Las personas en evidente estado de alteración de conciencia;
- 3) Las personas declaradas interdictas;
- 4) Quienes, por su actitud, evidencien que podrían amenazar la moral, la seguridad o la tranquilidad de los demás usuarios, o perturbar el normal desenvolvimiento de las actividades;
- 5) Quienes porten armas de fuego, aun siendo titulares de licencia para su porte y tenencia, así como armas blancas u objetos que puedan utilizarse como tales;
- 6) Los accionistas, socios, propietarios o partícipes del operador de juego, su personal directivo y empleados involucrados en el desarrollo de las apuestas y juegos de azar, así como sus cónyuges, convivientes, ascendientes y descendientes en primer grado, con independencia de que la participación se produzca de manera directa o indirecta, a través de terceras personas físicas o jurídicas;
- 7) Los deportistas, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la cual se realicen apuestas;
- 8) Los directivos de las entidades deportivas participantes u organizadoras respecto del acontecimiento o actividad sobre la cual se realicen apuestas;
- 9) Los jueces o árbitros que ejerzan funciones en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la cual se realicen apuestas, así como las personas que resuelvan los recursos contra sus decisiones;
- 10) Los integrantes de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), de su Consejo o cualquier otro funcionario del Ministerio de Hacienda y Economía que intervenga directa o indirectamente en la regulación y fiscalización de los juegos de azar.

Artículo 28.- Presentación de documento oficial. Para ingresar en los establecimientos destinados a juegos de azar, todo usuario deberá presentar, antes de entrar, un documento oficial de identificación válido y vigente que acredite su mayoría de edad.

Artículo 29.- Acceso de funcionarios. Los miembros de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), así como los inspectores y servidores públicos designados para funciones de fiscalización y supervisión en el sector de juegos de azar, tendrán libre acceso a los establecimientos de apuestas y juegos de azar únicamente para ejercer dichas funciones, quedando prohibida su participación en las actividades de juego en virtud de sus responsabilidades de control y supervisión.

SECCIÓN III

DE LAS PROHIBICIONES Y DEBERES DE OPERADORES Y PROPIETARIOS DE JUEGOS DE AZAR

Artículo 30.- Prohibiciones a operadores y propietario de juegos de azar. Queda prohibido a los operadores o propietarios de juegos de azar:

- 1) Realizar fraudes de cualquier naturaleza en el desarrollo de los juegos de azar en su propio beneficio o de terceros;
- 2) Operar juegos de azar sin licencia o autorización, o adicionar en sus operaciones juegos no autorizados;
- 3) Participar directa o indirectamente en los juegos que explota en su establecimiento;
- 4) Aceptar, como medio de pago para participar en el juego, bienes en especie, valores o acciones;
- 5) Permitir el otorgamiento de préstamo o crédito para que el jugador o apostador continúe jugando o apostando incluyendo las empresas relacionadas con el operador o el propietario de juegos de azar, así como a cualesquiera personas a servicios de estos;
- 6) Instalar máquinas o cualquier medio de juego no autorizado;
- 7) Omitir total o parcialmente la entrega de premios;
- 8) Diferir la entrega de premios.

Artículo 31.- Garantía de transparencia y limpieza en el juego de azar. Los propietarios, operadores y comercializadores de juegos de azar deberán garantizar el desarrollo de las actividades de manera limpia y transparente; para tales fines, estarán obligados a cumplir con lo siguiente:

- 1) Establecer reglas claras y comprensibles para los participantes o jugadores;
- 2) Cumplir las reglas aplicables a cada modalidad de juego contenida en el catálogo oficial;
- 3) Honrar los compromisos de premios previstos en el plan correspondiente a cada sorteo;
- 4) Evitar cualquier interferencia en los mecanismos de sorteos o en los medios de jugadas que pueda alterar los resultados en perjuicio de los participantes o jugadores.

CAPÍTULO IV DE LAS POLÍTICAS DE JUEGO RESPONSABLE

SECCIÓN I DEL JUEGO RESPONSABLE

Artículo 32.- Juego responsable. Se considera juego responsable el conjunto de principios, estrategias y acciones desarrolladas en políticas públicas y en coordinación con los operadores del sector, orientadas a prevenir y mitigar los efectos nocivos de las conductas adictivas o ludópatas vinculadas a las apuestas y juegos de azar, tomando en cuenta las finanzas y el tiempo del jugador, y procurando que adopte decisiones informadas y conscientes, evitando que la práctica del juego se convierta en perjudicial para su bienestar personal, familiar y social.

Artículo 33.- Perspectiva del jugador. Desde la perspectiva del jugador, el juego responsable se concibe como una forma de participación gestionada, sana, protegida y recreativa, con fines de entretenimiento e integración social.

SECCIÓN II DE LAS OBLIGACIONES DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE JUEGOS DE AZAR (DGJA) EN EL JUEGO RESPONSABLE

Artículo 34.- Obligaciones de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA). La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), en el ámbito del juego responsable, tiene las siguientes obligaciones:

- 1) Promover políticas públicas que constituyan herramientas para los riesgos asociados con el juego compulsivo, evitando la adicción a los juegos de azar, y acompañar los esfuerzos de superación de quienes la padecen, con el fin de salvaguardar los derechos de los jugadores y la integridad de la industria del juego de azar;
- 2) Desarrollar campañas educativas, informativas y de publicidad televisivas, radiales, gráficas y a través de Internet, con el propósito de concientizar a toda la población sobre las consecuencias nocivas del juego compulsivo y ludopatía, incentivando valores y estilos de vida saludables alternativos al juego patológico;
- 3) Habilitar una línea telefónica gratuita de atención permanente asistida por profesionales de la salud mental, a la que puedan recurrir quienes padezcan de compulsividad en el juego de azar y ludopatía, para recibir consultas e información relativa al juego compulsivo, la ludopatía y centros de atención a estas y patologías relacionadas a los juegos de azar;

- 4) Promover la participación del Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social (MISPAS), profesionales de la salud mental, organizaciones civiles y académicas en la aplicación de esta ley, así como en el diseño y ejecución de otras medidas o acciones que la complementen.

Párrafo.- La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), contará con la colaboración de los titulares de licencias de instalación, operación, administración y comercialización de los juegos de azar en la implementación y difusión del juego responsable.

SECCIÓN III

DE LAS OBLIGACIONES DE LOS TITULARES DE LICENCIAS DE JUEGOS DE AZAR EN EL JUEGO RESPONSABLE

Artículo 35.- Obligaciones de los titulares de licencias en el juego responsable. Los titulares de licencia de operación de establecimientos de apuestas y juegos de azar tienen las siguientes obligaciones:

- 1) Exhibir en sus puntos de acceso o entradas, así como en cada mostrador de venta, página de internet, boletos o tickets de impresión de jugadas, folleto informativo de selección de jugadas, un mensaje advirtiendo sobre los daños vinculados al juego compulsivo y la ludopatía, con la leyenda: “Jugar Puede Provocar Adicción y Afectar la Salud”, donde se indique el número de la línea telefónica gratuita creada por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), así como el número de esta ley;
- 2) Prestar colaboración facilitando a la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), la aplicación y realización de campañas vinculadas a la aplicación de esta ley;
- 3) Los operadores de apuestas deportivas deberán monitorear patrones de apuestas atípicos o sospechosos de manipulación de competiciones y reportarlos de inmediato a la DGJA y a la federación u organizador del evento correspondiente.

Párrafo.- Las especificaciones y detalles sobre la publicidad establecida en el numeral 1) de este artículo, serán establecidas por resolución de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 36.- Instalación de relojes oficiales. Todos los establecimientos y locales donde se desarrollen apuestas o juegos de azar en la República Dominicana deberán instalar, en lugares visibles, relojes que indiquen la hora oficial.

Artículo 37.- Reglamento y condiciones para publicidad y promoción. Queda prohibida toda publicidad o promoción, a través de cualquier medio de difusión que:

- 1) Sea dirigida de manera directa o resultado atractivo para menores de dieciocho años;

- 2) No incluir, en un lugar destacado y en formato claramente visible o audible, el mensaje preventivo: “Jugar Puede Provocar Adicción y Afectar la Salud”;
- 3) No exhiba el número de la línea telefónica gratuita de asistencia creada por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Párrafo.- La publicidad, el patrocinio y la promoción de los establecimientos y modalidades de juegos de azar quedan sujetos a la fiscalización de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 38.- Registro Nacional de Autoexclusión. La DGJA administrará un registro nacional de personas autoexcluidas de los juegos de azar. La inscripción será gratuita, presencial o electrónica, con permanencia mínima de seis (6) meses. Los operadores deberán consultar el registro antes de permitir el acceso, la apertura de cuentas o el pago de premios, y les estará prohibido dirigir publicidad o bonificaciones a las personas inscritas. El reglamento determinará su funcionamiento y la interconexión con las plataformas.

CAPÍTULO V DE LAS LICENCIAS DE JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS

SECCIÓN I DE LAS DISPOSICIONES GENERALES SOBRE LICENCIAS

Artículo 39.- Licencia de operación para juegos de azar. Todo juego de azar y toda actividad de apuestas solo podrán ser operados dentro de un establecimiento físico o plataforma digital una vez hayan sido autorizados por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), mediante el otorgamiento de la correspondiente licencia de operación.

Artículo 40.- Órgano competente. Toda licencia prevista en esta ley será decidida por el Consejo de Juegos de Azar, a propuesta del director general, y expedida por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 41.- Proceso de evaluación. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), deberá agotar las debidas diligencias y precalificación de la persona física o sociedad comercial que solicite el otorgamiento de una licencia de operación.

Párrafo I.- Para tales fines, podrá requerir la información necesaria para verificar la idoneidad del solicitante, la estructura societaria, la capacidad financiera y el origen lícito de los recursos destinados a la actividad regulada.

Párrafo II.- En el ejercicio de estas facultades, la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), podrá coordinar y solicitar la colaboración de los órganos y entidades competentes, garantizando la obtención, tratamiento e intercambio de la información requerida en estricto cumplimiento de la Ley núm.172-13, del 13 de diciembre de 2013, que tiene por objeto la protección integral de los datos personales asentados en archivos, registros públicos, bancos de datos u otros medios técnicos de tratamiento de datos destinados a dar informes, sean estos públicos o privados.

Párrafo III.- Cuando la verificación esté relacionada con la prevención, detección o investigación del lavado de activos provenientes del tráfico ilícito de drogas, la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), actuará en coordinación con las autoridades competentes conforme a las disposiciones de la Ley núm.155-17, del 1.º de junio de 2017, que deroga la Ley núm.2-02 del 26 de abril de 2002, sobre Lavado de Activos Provenientes del Tráfico Ilícito de Drogas, con excepción de los artículos 14, 15, 16, 17 y 33, modificados por la Ley núm.196-11.

Párrafo IV.- Las atribuciones establecidas en este artículo podrán ejercerse aun después de otorgada la licencia de operación, al modificarse la composición accionaria, variarse el capital de la sociedad, o incorporarse un nuevo administrador o funcionario en la sociedad operadora o licenciataria.

SECCIÓN II DE LAS PROHIBICIONES RELATIVAS AL OTORGAMIENTO DE LA LICENCIA DE OPERACIÓN

Artículo 42.- Restricciones al otorgamiento de licencias de operación. Queda prohibido el otorgamiento de licencia de operación de apuestas y juegos de azar a aquellas personas físicas o jurídicas en quienes concurra alguna de las siguientes circunstancias:

- 1) La persona física o jurídica que haya sido sancionada dentro de los cuatro años anteriores a la fecha de la solicitud de la licencia de operación, en procesos sancionatorios administrativos de cualquier tipo, o condenada en cualquier momento por infracciones relacionadas directa o indirectamente con las apuestas o los juegos de azar, lavado de activos, financiamiento al terrorismo, fraude contra el Estado, delitos contra la salud pública, falsedad, asociación ilícita, contrabando o ilícitos penales, incluyendo contra la Administración Pública, la hacienda pública o la Seguridad Social;
- 2) La persona física o jurídica que dentro de los cuatro (4) años previos a la solicitud haya sido sometida a procesos de quiebra o de restructuración mercantil;
- 3) La persona física o jurídica que al momento de presentada la solicitud no se encuentre al día en el cumplimiento de las obligaciones tributarias o las normas que regulan la Seguridad Social, de acuerdo a las leyes que rigen la materia;

- 4) Las personas físicas o jurídicas que hayan sido inhabilitadas conforme la Ley núm. 155-17, del 1.º de junio de 2017, que deroga la Ley núm.72-02 del 26 de abril de 2002, sobre Lavado de Activos Provenientes del Tráfico Ilícito de Drogas, con excepción de los artículos 14, 15, 16, 17 y 33, modificados por la Ley núm.196-11, y su reglamento de aplicación.

Párrafo.- Las prohibiciones también serán aplicables a los accionistas, administradores y beneficiarios finales de las sociedades comerciales; así como a aquellas empresas que sean continuadoras jurídicas o que derivan, por transformación, fusión o sucesión, de otras empresas o accionistas que fueran objeto de las prohibiciones establecidas en este artículo.

SECCIÓN III DE LA SUSPENSIÓN DE LICENCIAS DE JUEGOS DE AZAR

Artículo 43.- Suspensión de licencia de juegos de azar. La licencia para la operación de juegos de azar, en cualquiera de sus modalidades, podrá ser suspendida por las siguientes causas:

- 1) No reportar ventas;
- 2) No interconectarse, enlazarse o incorporarse al sistema de software;
- 3) No registrarse en el sistema goAML de la Unidad de Análisis Financiero;
- 4) El incumplimiento del pago de las tasas e impuestos establecidos en esta ley.

SECCIÓN IV DE LA CANCELACIÓN O REVOCACIÓN DE LICENCIAS

Artículo 44.- Cancelación y revocación de licencias de operación. La cancelación o revocación de las licencias de operación de juegos de azar o de apuestas se efectuará por una de las siguientes causas:

- 1) El no pago de impuestos y tasas establecidos;
- 2) El no suscribir la fianza correspondiente;
- 3) Operar sin estar debidamente inscrito en el registro oficial de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 4) El no permitir inspecciones periódicas realizadas por las autoridades tributarias;

- 5) Operar en violación de los requisitos de distancia establecidos en el artículo 26, salvo que el punto de comercialización hubiere sido autorizado por el ente regulador antes de la instalación del lugar protegido;
- 6) Usar los juegos de azar para operaciones ilegales de blanqueo de capitales, regulado por la Ley núm.155-17, del 1.º de junio de 2017, que deroga la Ley núm.72-02 del 26 de abril de 2002, sobre Lavado de Activos Provenientes del Tráfico Ilícito de Drogas, con excepción de los artículos 14, 15, 16, 17 y 33, modificados por la Ley núm.196-11;
- 7) Operar máquinas tragamonedas o cualquier medio de juego que no esté expresamente autorizado por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 8) No implementar controles efectivos para evitar que menores participen en juegos de azar;
- 9) No cumplir con las políticas de juego responsable establecidas por las autoridades competentes;
- 10) Proveer documentación falsa o información engañosa para obtener la licencia;
- 11) Ocultar o falsear ingresos relacionados con la operación de juegos de azar;
- 12) No contar con los permisos, licencias, autorizaciones o cualquier título habilitante que requieran otras instituciones, en caso de ser necesario;
- 13) Obstaculizar o resistirse a la implementación del sistema de interconexión a ser desarrollado por el ente regulador y por la Dirección General de Impuestos Internos (DGII), para la fiscalización de sus operaciones comerciales y velar por el cumplimiento de sus obligaciones tributarias.

SECCIÓN V

DEL DEPÓSITO Y EJECUCIÓN DE LA FIANZA

Artículo 45.- Depósito de fianza por parte de licenciarios. Todo licenciario que opere juegos de azar o actividades de apuestas estará obligado a depositar una fianza como garantía de cumplimiento de las obligaciones derivadas de su actividad.

Párrafo I.- El monto, las condiciones y las modalidades de la fianza serán establecidos mediante resolución aprobada por el Consejo de Juegos de Azar, tomando en cuenta la naturaleza y el alcance del juego autorizado, los ingresos estimados de la operación y el nivel de riesgo asociado a la actividad.

Párrafo II.- El pago de la fianza garantizará la protección a los consumidores frente a los posibles incumplimientos, respaldando la capacidad de pago de premios, con lo que se fortalece la confianza pública, se promueve la participación en un entorno regulado y seguro, y se fomenta la transparencia y credibilidad del sector de apuestas y juegos de azar.

Párrafo III.- El reglamento de aplicación de esta ley deberá establecer la modalidad de ejecución de esta fianza, detallando los procedimientos y mecanismos que permitan al consumidor afectado presentar reclamaciones y acceder a las compensaciones correspondientes en casos de incumplimiento por parte del licenciatario.

Párrafo IV.- El reglamento de aplicación de esta ley garantizará la transparencia, equidad y celeridad en la resolución de estos casos.

Artículo 46.- Depósito y ejecución de la fianza. La fianza será depositada por el licenciatario simultáneamente al otorgamiento de la licencia de operación, y la falta de depósito o la pérdida de vigencia de esta darán lugar a la suspensión de la licencia, la cual se levantará únicamente luego de su depósito o del restablecimiento de su vigencia.

Párrafo.- Una vez ejecutada la fianza, el licenciatario estará obligado a suscribir una nueva.

CAPÍTULO VI DE LA INSTALACIÓN DE CASINOS

SECCIÓN I DE LAS LICENCIAS DE OPERACIÓN DE CASINOS

Artículo 47.- Licencia de operación de casinos. Los casinos solo podrán ser operados por personas jurídicas habilitadas mediante una licencia de operación otorgada por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 48.- Vigencia licencia operación de casinos. La licencia de operación de casinos tendrá una duración de diez años contados a partir de la fecha de su emisión.

Artículo 49.- Instalación y operación de casinos en hoteles. Los casinos únicamente podrán ser instalados y operados en hoteles en funcionamiento que hayan sido clasificados con cuatro estrellas o más por la autoridad competente.

Artículo 50.- Funcionamiento de casinos en hoteles. Los casinos solo funcionarán en un espacio individualizado dentro del hotel, en el cual serán operados única y exclusivamente los juegos de azar autorizados en la licencia otorgada.

Artículo 51.- Salas de máquinas tragamonedas dentro de casinos. Las salas de máquinas tragamonedas que funcionen dentro de los casinos requieren de licencia de operación adicional, otorgada por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 52.- Vigencia licencia salas de máquinas tragamonedas en casinos. La licencia de estas salas de máquinas tragamonedas para casinos tendrá una vigencia de diez años contados a partir de la fecha de su emisión.

Artículo 53.- Requisitos y tasas para solicitar licencia de operación de casino. Los requisitos y tasas administrativas para la instalación de un casino, así como sus respectivas modificaciones, serán establecidos mediante resolución aprobada por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 54.- Impuestos a los casinos. Los impuestos generales sobre casinos se harán conforme a lo establecido en la Ley núm.351, de fecha 6 de agosto de 1964, modificada por la Ley núm.29-06, de fecha 16 de febrero de 2006, modificada por la Ley núm.139-11, del 24 de junio de 2011, que a su vez fue modificada por la Ley núm. 30-26, del 18 de julio de 2026.

SECCIÓN II DE LA OPERACIÓN Y JUEGOS AUTORIZADOS DE CASINOS

Artículo 55.- Juegos autorizados. Los casinos deberán operar los juegos de azar conforme al catálogo aprobado por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) mediante la licencia de operación.

Artículo 56.- Autorización de nuevos juegos. Luego de la emisión de la licencia de operación, cualquier solicitud de juego de azar no incluido en el catálogo aprobado deberá contar con la autorización del Consejo de Juegos de Azar y ser incorporado en dicho catálogo.

Artículo 57.- Elementos y criterios para la autorización de juegos. La autorización de juegos de azar y actividades de apuestas tomará en cuenta y definirá los siguientes elementos y criterios:

- 1) El monto máximo de las apuestas permitidas en cada juego autorizado;
- 2) La transparencia en el desarrollo de los juegos y el establecimiento de mecanismos que permitan prevenir la ocurrencia de fraudes, así como el lavado de activos y el financiamiento al terrorismo;
- 3) Las distintas denominaciones con que será conocido cada juego y las modalidades aceptadas;

- 4) Los elementos necesarios para su desarrollo;
- 5) Las reglas de cada juego;
- 6) Las condiciones y prohibiciones que se consideren necesarias imponer a su práctica;
- 7) La incorporación de tecnología en la operación, funcionamiento y fiscalización de los juegos;
- 8) La obligación de mantener la contabilidad organizada, bajo el control y fiscalización de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 58.- Horario de operación de casinos. Los casinos operarán en horario de 4:00 p. m. a 6:00 a. m., cuyo cumplimiento será supervisado por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Párrafo.- La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), podrá ampliar los horarios de operaciones de casinos ubicados en hoteles y en lugares turísticos.

SECCIÓN III DE LA ADMINISTRACIÓN Y ADECUACIÓN DE CASINOS

Artículo 59.- Administración responsable de los casinos. Los casinos designarán una administración responsable para su operación, la cual deberá ser inscrita y aprobada en el registro de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), conforme a los requerimientos de la normativa aplicable.

Artículo 60.- Requisitos para la autorización de nuevas licencias de operación. Para la autorización de nuevas licencias de operación, los licenciarios deberán pagar los impuestos y las tasas establecidas para los casinos y depositar los documentos determinados mediante resolución.

Párrafo.- Los licenciarios deberán enlazarse a las soluciones tecnológicas previstas en esta ley, de lo contrario no se otorgará la nueva licencia de operación.

SECCIÓN IV DEL REGLAMENTO INTERNO DE CASINOS

Artículo 61.- Reglamento interno de los casinos. Los casinos deberán elaborar un reglamento interno, que deberá ser aprobado y registrado ante la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), el cual deberá contener:

- 1) Juegos que explotan y sus respectivas reglas;
- 2) Cálculo de las apuestas;
- 3) Apuestas que no aceptan;
- 4) Los compromisos de la Administración Responsable;
- 5) Licencia de operación del casino y del catálogo de los juegos de azar que explota;
- 6) Obligaciones del casino;
- 7) Sanciones por incumplimiento de sus disposiciones;
- 8) Otras disposiciones establecidas mediante resolución por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 62.- Cumplimiento obligatorio del reglamento interno. El reglamento interno del casino será de cumplimiento obligatorio por parte del licenciatario; en caso contrario, este será sancionado conforme a las disposiciones del propio reglamento y de esta ley.

SECCIÓN V DE CASINOS EN PUERTOS Y AGUAS TERRITORIALES

Artículo 63.- Casinos en puertos y aguas territoriales. Los casinos, así como cualquier tipo de apuestas o juegos de azar que se encuentren en embarcaciones turísticas, que atraquen en puertos dominicanos o que naveguen en aguas territoriales de la República Dominicana, solo podrán operar cuando a la línea de crucero se le haya habilitado su operación, mediante una licencia emitida por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 64.- Tarifas y condiciones para licencias en puertos. Los montos de las tarifas, requisitos y condiciones para el otorgamiento de la licencia de casinos en puertos, apuestas o juegos de azar en embarcaciones turísticas, serán establecidos mediante resolución dictada por el Consejo de Juegos de Azar.

CAPÍTULO VII DE LAS SALAS DE JUEGOS DE MÁQUINAS TRAGAMONEDAS

SECCIÓN I DE LAS LICENCIAS Y REQUISITOS DE OPERACIÓN DE SALA DE JUEGO DE MÁQUINAS TRAGAMONEDAS

Artículo 65.- Operación de sala de juego de máquinas tragamonedas. Las salas de juego de máquinas tragamonedas solo podrán ser operadas por personas jurídicas a las cuales se les haya otorgado una licencia de operación emitida por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 66.- Licencia de sala de juego de máquinas tragamonedas. Las licencias de operación de sala de juego de máquinas tragamonedas tendrán una vigencia de diez años a partir de su fecha de emisión.

Artículo 67.- Tasas, requisitos y condiciones. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) establecerá, mediante resolución aprobada por el Consejo de Juegos de Azar, las tarifas, requisitos y condiciones para el otorgamiento de una licencia de salas de juego de máquinas tragamonedas.

SECCIÓN II DE LA OPERACIÓN Y UBICACIÓN

Artículo 68.- Operación de salas de máquinas tragamonedas. Las salas de juego de máquinas tragamonedas solo podrán operar dentro de los siguientes establecimientos:

- 1) Casinos;
- 2) Hoteles de una estrella a tres estrellas;
- 3) Bancas de apuestas deportivas.

Artículo 69.- Prohibición de instalación de salas de máquinas tragamonedas. Se prohíbe la instalación y operación de las salas de juegos de máquinas tragamonedas en lugares distintos a los indicados en el artículo 68.

Artículo 70.- Prohibición de instalación en locales de acceso a menores. Se prohíbe la instalación y operación de salas de juegos de máquinas tragamonedas en locales destinados a diversiones, entretenimientos, ocio o expendio y consumo de alimentos y bebidas donde puedan tener acceso los menores de edad, tales como colmados.

Párrafo.- En ningún caso podrá autorizarse mediante licencia su funcionamiento en los establecimientos indicados en este artículo.

SECCIÓN III DEL RÉGIMEN FISCAL Y TRIBUTARIO DE MÁQUINAS TRAGAMONEDAS

Artículo 71.- Régimen simplificado de impuesto sobre máquinas tragamonedas. Se cobrará un impuesto como régimen simplificado para el pago del Impuesto sobre la Renta por cada máquina tragamonedas en operación e instalada legalmente, conforme a lo establecido en la Ley núm.96-88, del 31 de diciembre de 1988, modificada por la Ley núm. 139-11, del 24 de junio de 2011, modificada a su vez por el artículo 3 de la Ley núm. 30-26, del 18 de julio de 2026.

Artículo 72.- Premio de máquina tragamonedas. Se establece que todo plan de premios para las máquinas tragamonedas no podrá ser menor de un ochenta y cinco por ciento (85%) como devolución al público.

SECCIÓN IV DE LA OPERACIÓN Y ADMINISTRACIÓN RESPONSABLE

Artículo 73.- Horario para las salas de juegos de máquinas tragamonedas. El horario para las salas de juego de máquinas tragamonedas con licencias será de 04:00 p.m. a 06:00 a.m.

Párrafo I.- La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) podrá ampliar los horarios de operaciones de salas de juego de máquinas tragamonedas ubicadas en hoteles y en lugares turísticos.

Párrafo II.- Queda a cargo de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), supervisar el cumplimiento de lo indicado en este artículo.

Artículo 74.- Administración responsable. En adición a los requisitos establecidos mediante resolución, toda sala de juegos de máquinas tragamonedas deberá tener una Administración Responsable para su operación, la cual deberá ser inscrita y aprobada por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

CAPÍTULO VIII DE LOS JUEGOS DE AZAR POR INTERNET

Artículo 75.- Licencia de operación de juegos de azar por internet. Los juegos de azar por internet solo serán operados por personas jurídicas a las cuales se les haya otorgado una licencia de operación emitida por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 76.- Tasas, requisitos y condiciones para juegos por internet. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) establecerá, mediante resolución aprobada por el Consejo de Juegos de Azar, las tasas, requisitos y condiciones para el otorgamiento de la licencia de operación para juegos de azar por internet.

Artículo 77.- Vigencia de operación de juegos de azar por internet. Las licencias de operación de juegos de azar por internet tendrán una vigencia de diez años a partir de su emisión.

Artículo 78.- Impuesto a los juegos por internet. Se establece un impuesto de diez por ciento (10%) mensual sobre la base de las operaciones provenientes de todos los juegos que se realicen por internet.

Párrafo I.- El impuesto será pagado por el titular de la licencia atendiendo a la dirección de internet o página web autorizada por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), sin tomar en consideración la localización en donde se desarrolle la actividad.

Párrafo II.- Los impuestos establecidos en este artículo serán pagados durante los primeros diez (10) días hábiles de cada mes por ante la Dirección General de Impuestos Internos (DGII).

Artículo 79.- Suspensión de páginas web de juegos de azar en línea. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) podrá suspender la dirección de internet o página web en la que se operen juegos de azar por medios electrónicos o virtuales, cuando se incumpla con el pago de los impuestos y tasas administrativas establecidas en esta ley, así como por razones de fraude o lavado de activos.

Párrafo I.- Para la ejecución de esta medida, la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) podrá contar con el apoyo de autoridades nacionales e internacionales.

Párrafo II.- Respecto de la oferta de juegos sin licencia, la DGJA ordenará, en coordinación con el INDOTEL, el bloqueo de los dominios, direcciones y aplicaciones correspondientes por parte de los proveedores de servicios de internet, y requerirá a las entidades de pago la suspensión de las transacciones hacia dichos operadores. La DGJA publicará y mantendrá actualizada la lista de operadores autorizados y de sitios bloqueados.

Artículo 80.- Sistema de inspección de juegos de azar por internet. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) realizará procesos de supervisión, seguimiento, vigilancia y control directo sobre las actividades de los juegos de azar por internet.

Párrafo.- Los procesos de supervisión, seguimiento, vigilancia y control directo sobre las actividades de los juegos de azar por internet a que se refiere este artículo se harán conforme a la Ley núm. 172-13, del 13 de diciembre de 2013, que tiene por objeto la protección integral de los datos personales asentados en archivos, registros públicos, bancos de datos u otros medios técnicos de tratamiento de datos destinados a dar informes, sean estos públicos o privados.

Artículo 81.- Habilitación de conexión remota. Los titulares de los juegos de azar por internet deberán habilitar la conexión remota a sus sistemas mediante el sistema de inspección dispuesto por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Párrafo.- En la habilitación de conexión remota de los sistemas de inspección a que se refiere este artículo, se hará conforme a la Ley núm. 172-13, del 13 de diciembre de 2013, que tiene por objeto la protección integral de los datos personales asentados en archivos, registros públicos, bancos de datos u otros medios técnicos de tratamiento de datos destinados a dar informes, sean estos públicos o privados.

Artículo 82.- Verificación de identidad y límites en línea. Los operadores de juegos por internet y virtuales verificarán la identidad y mayoría de edad de cada usuario contra los registros de la Junta Central Electoral antes de habilitar depósitos o apuestas, y ofrecerán obligatoriamente límites configurables de depósito, pérdida y tiempo de sesión, así como avisos periódicos de duración de la sesión. El reglamento fijará los estándares técnicos.

CAPÍTULO IX DE LAS BANCAS DE LOTERÍA Y RÉGIMEN TRIBUTARIO

Artículo 83.- Bancas de lotería. Las bancas de lotería serán operadas por personas físicas o jurídicas habilitadas a través de una licencia de operación otorgada por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 84.- Vigencia de la licencia de operación para bancas de loterías. La licencia de operación de las bancas de lotería tendrá una vigencia de cinco años a partir de su emisión.

Artículo 85.- Régimen tributario de las bancas de lotería. Los impuestos a las bancas o bancas de lotería se cobrarán conforme a lo establecido en:

- 1) El artículo 309, de la Ley núm.11-92, del 16 de mayo de 1992, que aprueba el Código Tributario de la República Dominicana, modificada por la Ley núm.30-26, del 18 de julio de 2026;
- 2) La Ley núm.495-06, del 28 de diciembre de 2006, modificada por la Ley núm.139-11, que a su vez fue modificada por la Ley núm.30-26, del 18 de julio de 2026.

CAPÍTULO X DE LAS BANCAS DE APUESTAS DEPORTIVAS

SECCIÓN I DE LAS LICENCIAS DE BANCAS DE APUESTAS DEPORTIVAS

Artículo 86.- Licencia de operación para bancas de apuestas deportivas. Las bancas de apuestas deportivas solo pueden ser operadas por personas físicas o jurídicas habilitadas mediante una licencia de operación otorgada por el Consejo de Juegos de Azar de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Párrafo.- Las bancas de apuesta deportivas podrán comercializar juegos electrónicos o virtuales en sus locales.

Artículo 87.- Vigencia de la licencia de operación de bancas deportivas. La licencia de operación para las bancas de apuestas deportivas tiene una vigencia de diez años, contados a partir de la fecha de su emisión.

SECCIÓN II

DE LAS CONDICIONES DE OPERACIÓN DE LAS BANCAS DE APUESTAS

Artículo 88.- Condiciones de operación de las bancas de apuestas. Las bancas de apuestas deportivas deben operar exclusivamente en locales cerrados que cumplan con los siguientes requisitos:

- 1) Estar provistos de sistemas de videovigilancia y cámaras de seguridad;
- 2) Disponer de instalaciones sanitarias para uso de los consumidores;
- 3) Contar con ambientes climatizados mediante acondicionadores de aire;
- 4) Mantener los cristales cubiertos de forma que se impida la visibilidad desde el exterior hacia el interior del establecimiento;
- 5) Exhibir, de forma visible tanto en su parte exterior como interior, rótulos con la advertencia: “Prohibida la entrada de menores de 18 años” y “Jugar Puede Provocar Adicción y Afectar la Salud”.

SECCIÓN III

DE LAS MÁQUINAS TRAGAMONEDAS EN BANCAS DE APUESTAS

Artículo 89.- Límites y restricciones. Cada establecimiento de apuestas deportivas tendrá un límite máximo de operación de quince (15) máquinas tragamonedas.

Artículo 90.- Dualidad de títulos habilitantes. La operación de máquinas tragamonedas dentro de una casa de apuestas requiere una licencia específica y autónoma, distinta de la otorgada para la actividad principal, cuya expedición corresponde a la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 91.- Vigencia de la licencia de salas de máquinas tragamonedas. La licencia de las salas de máquinas tragamonedas en bancas de apuestas tendrá una vigencia de diez años.

SECCIÓN IV DEL RÉGIMEN TRIBUTARIO Y ESTANDARIZACIÓN

Artículo 92.- Impuesto anual a bancas de apuestas deportivas. Los impuestos a las bancas de apuestas deportivas se harán conforme a lo establecido en la Ley núm.80-99, del 29 de julio del año 1999, modificada por la Ley núm.140-02, del 04 de septiembre de 2002, modificada por la Ley núm.139-11, del 24 de junio de 2011, que a su vez fue modificada por la Ley núm.30-26, del 18 de julio de 2026.

Artículo 93.- Tarifas por servicios administrativos. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), queda facultada para establecer, mediante resolución, los montos de las tarifas correspondientes a los servicios de inspección, cambios o traslados de domicilio, traslados de máquinas tragamonedas, emisión de certificaciones y cualquier otro trámite administrativo comprendido dentro del ámbito de aplicación de esta ley.

Artículo 94.- Estandarización de jugadas múltiples. Todas las jugadas múltiples comprendidas en el rango de menos diez con un centavo (-10.01) hasta menos doce con noventa y nueve centavos (-12.99) deben convertirse en menos trece (-13.00) para ambos lados de la apuesta.

CAPÍTULO XI DE LOS JUEGOS DE AZAR VIRTUALES

SECCIÓN I DE LAS LICENCIAS Y SUS CONDICIONES

Artículo 95.- Licencia para juegos de azar virtuales. Los juegos de azar virtuales solo pueden ser operados por personas jurídicas habilitadas mediante una licencia de operación otorgada por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 96.- Vigencia de la licencia de juegos virtuales. La licencia de operación para juegos de azar virtuales tiene una vigencia de cinco años, contados a partir de la fecha de su emisión.

Artículo 97.- Tasas y condiciones. Las tasas, requisitos y condiciones para el otorgamiento de una licencia de operación de juegos de azar virtuales se establecen mediante resolución aprobada por el Consejo de Juegos de Azar.

SECCIÓN II DEL CUMPLIMIENTO Y REQUISITOS FINANCIEROS

Artículo 98.- Actualización del programa de cumplimiento. Los operadores de casinos, salas de juegos de máquinas tragamonedas y bancas de apuestas deportivas que soliciten una licencia para juegos de azar virtuales deben actualizar sus manuales del programa de cumplimiento para la prevención del lavado de activos y financiamiento del terrorismo, a fin de integrar esta nueva modalidad de juego conforme a la Ley núm.155-17, del 1.º de junio de 2017, que deroga la Ley núm.72-02 del 26 de abril de 2002, sobre Lavado de Activos Provenientes del Tráfico Ilícito de Drogas, con excepción de los artículos 14, 15, 16, 17 y 33, modificados por la Ley núm.196-11, sus reglamentos y la normativa sectorial vigente de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 99.- Requisitos de solvencia y estados financieros. Como condición para la instalación de salas de juegos de azar virtuales, los solicitantes deben depositar sus estados financieros registrados ante la Dirección General de Impuestos Internos (DGII), junto con las declaraciones juradas del Impuesto sobre la Renta de los últimos tres años, exceptuando de este último requisito a las sociedades de nueva creación o requiriendo solo las disponibles en caso de entidades con menos de tres años de existencia.

Artículo 100.- Cumplimiento tributario de los accionistas. El otorgamiento de la licencia requiere que todos los accionistas de la sociedad solicitante se encuentren al día en el pago de sus obligaciones tributarias, verificando que no existan deudas pendientes con el Estado dominicano independientemente de la presentación de sus declaraciones juradas.

CAPÍTULO XII DE LAS AGENCIAS DE JUGADAS Y APUESTAS HÍPICAS, GALGOS Y TRACCIÓN ANIMAL

Artículo 101.- Licencia de apuestas hípicas, galgo y tracción animal. Las agencias de jugadas y apuestas hípicas, galgos y tracción animal serán operadas por personas jurídicas habilitadas mediante licencia otorgada por el Consejo de Juegos de Azar.

Párrafo.- En ningún caso podrán comercializar apuestas deportivas.

Artículo 102.- Vigencia de la licencia de operación. La licencia de operación de las agencias de jugadas y apuestas hípcas, galgos y tracción animal tendrá una vigencia de cinco años.

Artículo 103.- Licencias para modalidades virtuales y de transmisión. El ejercicio de las actividades de comercialización y operación del sistema de jugadas hípcas virtuales o afines, así como la operación de agencias hípcas vía *simulcasting*, requiere la obtención previa de una licencia otorgada para tales fines, por el Consejo de Juegos de Azar de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 104.- Autorización de agencias de jugadas y apuestas hípcas. Las agencias de jugadas y apuestas hípcas, de galgos y de tracción animal solo tendrán autorización para operar bajo la modalidad correspondiente a su estructura.

Artículo 105.- Remisión de listados de licencias hípcas. La Comisión Hípica Nacional deberá remitir a la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) un listado actualizado de las licencias emitidas a empresas licenciatarias, agencias hípcas y de jugadas hípcas virtuales o afines, correspondientes a las modalidades de jugadas y apuestas hípcas, galgos y tracción animal.

Párrafo.- El listado deberá estar debidamente detallado, incluyendo la numeración de la licencia, el nombre de la agencia hípica, el representante o propietario, la dirección geolocalizada y demás informaciones que disponga la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 106.- Tasas, requisitos y condiciones para licencias hípcas. Las tasas, requisitos y condiciones para el otorgamiento de las licencias indicadas en el artículo 103, serán establecidos mediante resolución aprobada por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 107.- Comisión Hípica Nacional. El reglamento de la Comisión Hípica será emitido por decreto del Poder Ejecutivo, a propuesta del Consejo de Juegos de Azar.

CAPÍTULO XIII DE LOS BINGOS TRADICIONALES Y ELECTRÓNICOS

Artículo 108.- Licencias de bingos tradicionales y electrónicos. Los bingos tradicionales y electrónicos serán operados por personas jurídicas habilitadas mediante una licencia de operación otorgada por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 109.- Vigencia de la licencia de operación para bingos. Las licencias tendrán una vigencia de tres años contados a partir de su fecha de emisión.

Artículo 110.- Tasas, requisitos y condiciones para bingos. Las tasas, requisitos y condiciones para el otorgamiento de una licencia de operación de bingos tradicionales y electrónicos, serán establecidos mediante resolución aprobada por el Consejo de Juegos de Azar.

Párrafo I.- La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) podrá establecer, mediante resolución, tasas o tarifas por otros servicios o trámites de inspección, cambio o traslados de dirección o establecimientos, cambios de propietarios o nombre comercial, cese temporal de operaciones, traslados de máquinas tragamonedas, emisión de certificaciones, entre otros servicios dentro del ámbito de aplicación de esta ley.

Párrafo II.- Las tasas administrativas deberán ser pagadas por ante la Tesorería Nacional e indexadas cada año por un monto equivalente al cien por ciento (100%) del Índice de Precios al Consumidor (IPC) según los datos que determine en su publicación oficial el Banco Central de la República Dominicana.

Artículo 111.- Impuesto único sobre bingo tradicional y electrónico. Se establece un impuesto único equivalente al diez por ciento (10%) mensual sobre las ventas brutas de cada máquina o plataforma de bingo tradicional y electrónico, el cual deberá pagarse cada mes a la Dirección General de Impuestos Internos (DGII).

Párrafo.- La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) podrá establecer, mediante resolución, tasas o tarifas por otros servicios o trámites de inspección, cambios o traslados de dirección o establecimientos, traslados de máquinas tragamonedas, emisión de certificaciones, entre otros servicios dentro del ámbito de aplicación de esta ley.

CAPÍTULO XIV DE LAS RIFAS BENÉFICAS Y NO BENÉFICAS

Artículo 112.- Licencias de organización de rifas benéficas y no benéficas. Las rifas benéficas y no benéficas serán efectuadas por personas físicas o personas jurídicas habilitadas mediante una licencia otorgada por el Consejo de Juegos de Azar por el tiempo de duración de la rifa.

Artículo 113.- Tasas, requisitos y condiciones para rifas benéficas o no. Las tasas, requisitos y condiciones para el otorgamiento de una licencia de rifas benéficas y no benéficas serán establecidos mediante resolución aprobada por el Consejo de Juegos de Azar.

Párrafo.- La tasa administrativa deberá ser pagada por ante la Tesorería Nacional a más tardar en quince días calendario, contados a partir de la celebración de la rifa, de lo contrario, el solicitante deberá pagar una mora de un cinco por ciento (5%) del monto a pagar, por cada mes transcurrido sin efectuar el pago.

CAPÍTULO XV DE LOS REQUISITOS PARA LA IMPORTACIÓN Y FABRICACIÓN DE MÁQUINAS TRAGAMONEDAS

SECCIÓN I DE LA IMPORTACIÓN DE MÁQUINAS TRAGAMONEDAS

Artículo 114.- Licencia de importación de máquinas tragamonedas y sus accesorios. La importación de máquinas tragamonedas y de sus partes, piezas, repuestos y equipos accesorios será autorizada mediante una licencia de importación otorgada por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 115.- Sujetos autorizados para licencias de importación. La licencia de importación solo podrá ser otorgada a casinos, cuyas licencias de operación se encuentren vigentes, así como a importadores y fabricantes de máquinas tragamonedas.

Párrafo.- La licencia de importación otorgada a los titulares indicados en este artículo únicamente permitirá el uso de las máquinas conforme a lo previsto en esta ley y su reglamento de aplicación.

Artículo 116.- Régimen de control de las máquinas tragamonedas. Las máquinas tragamonedas que ingresen u operen en el territorio nacional quedan afectadas al régimen de control, registro y fiscalización del Estado y constituyen garantía legal del cumplimiento de las obligaciones tributarias y administrativas de su titular; no podrán ser trasladadas, enajenadas, gravadas ni exportadas sin autorización de la DGJA, so pena de decomiso.

Artículo 117.- Autorización de despacho de máquinas tragamonedas. La Dirección General de Aduanas (DGA) autorizará el despacho de máquinas tragamonedas, así como de sus partes, piezas y accesorios, siempre que cuenten con la licencia de importación otorgada por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) y con la revisión y presencia de representantes autorizados de dicha dirección.

Artículo 118.- Traslado de máquinas tragamonedas. El traslado de máquinas tragamonedas dentro del territorio nacional será autorizado por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), que llevará el registro correspondiente. La venta al exterior o exportación requerirá resolución del Consejo de Juegos de Azar.

SECCIÓN II DE LA FABRICACIÓN DE MÁQUINAS TRAGAMONEDAS

Artículo 119.- Licencia de fabricación de máquinas tragamonedas. La fabricación de máquinas tragamonedas estará a cargo de personas jurídicas habilitadas a través de una licencia de fabricación de máquinas tragamonedas otorgada por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 120.- Vigencia de la licencia de fabricación de máquinas tragamonedas. La licencia de fabricación de máquinas tragamonedas tendrá una vigencia de cinco años contados a partir de su emisión.

Artículo 121.- Renovación de licencias de fabricación. La licencia de fabricación podrá ser renovada por cinco años más, previo cumplimiento de los requisitos vigentes a la fecha de la solicitud y mediante el pago del cincuenta por ciento (50%) de la tasa administrativa vigente.

Artículo 122.- Tasas, requisitos y condiciones para licencia de tragamonedas. Los montos de las tasas, requisitos y condiciones para el otorgamiento de la licencia de fabricación de máquinas tragamonedas serán establecidos mediante resolución aprobada por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 123.- Estándares de calidad y seguridad de las máquinas tragamonedas. Las fábricas de máquinas tragamonedas establecidas en la República Dominicana deberán cumplir con estándares de calidad y seguridad en la fabricación de estos aparatos, con el fin de garantizar que los dispositivos sean justos, seguros, auditables y operados correctamente.

Artículo 124.- Regulación de calidad y seguridad de las máquinas tragamonedas. Los estándares mínimos de calidad y seguridad de las máquinas tragamonedas deberán asegurar, como mínimo:

- 1) La calidad del programa de juego, la identificación de la máquina tragamonedas, los contadores, la inmunidad electrónica, entre otros aspectos técnicos;
- 2) Las condiciones de seguridad aplicables a las máquinas tragamonedas.

Párrafo.- Los estándares de calidad y seguridad serán definidos mediante resolución dictada por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 125.- Condiciones de auditoría y control. Las condiciones de auditoría, fiscalización y control de las máquinas tragamonedas fabricadas en República Dominicana serán establecidas mediante resolución dictada por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 126.- Prohibiciones. Queda prohibido a los licenciarios de fabricación de máquinas tragamonedas:

- 1) Ofrecer o vender máquinas tragamonedas a personas jurídicas o físicas que no sean casinos, salas de juegos de máquinas tragamonedas y bancas de apuestas deportivas;

- 2) Ofrecer o vender las máquinas tragamonedas a los casinos, salas de juegos de máquinas tragamonedas y a las bancas de apuestas deportivas que no sean titulares de licencia de operación vigentes.

CAPÍTULO XVI DE LAS LOTERÍAS ELECTRÓNICAS

Artículo 127.- Requisitos para el otorgamiento de licencia a loterías electrónicas. Las loterías electrónicas solo serán operadas por personas jurídicas habilitadas a través de una licencia de operación otorgada por el Consejo de Juegos de Azar.

Artículo 128.- Vigencia de operación de loterías electrónicas. La licencia de operación de loterías electrónicas tendrá una vigencia de diez años a partir de su emisión.

Artículo 129.- Impuesto por operación de loterías electrónicas. Los licenciarios de loterías electrónicas deberán pagar cada mes al Estado dominicano un impuesto por operación, según el juego establecido:

- 1) Veinticuatro por ciento (24%) de las ventas brutas de los sorteos acumulativos;
- 2) Dos punto cinco por ciento (2.5%) de las ventas brutas de los sorteos no acumulativos;
- 3) La suma de cincuenta y cuatro mil pesos dominicanos (RD\$54,000.00) anuales, pagaderos en su proporción mensual por cada casa de lotería, punto de venta o agencia que se encuentre en operación.

Párrafo.- El monto establecido en el numeral 3) de este artículo será indexado cada año al cien por ciento (100%) del Índice de Precio al Consumidor (IPC), según los datos que determine en su publicación oficial el Banco Central de la República Dominicana.

Artículo 130.- Plazo de pago del impuesto por operación de loterías electrónicas. El impuesto establecido en el artículo 129 deberá ser pagado a la Dirección General de Impuestos Internos (DGII) dentro de los primeros diez días hábiles de cada mes, en una doceava (1/12) parte del importe señalado en la parte capital del artículo 129.

Artículo 131.- Retención del ISR en premios de loterías electrónicas. Los licenciarios de loterías electrónicas tendrán la obligación de cumplir con las disposiciones de la Ley núm.11-92, del 16 de mayo de 1992, que aprueba el Código Tributario de la República Dominicana, en lo que respecta a la retención del porcentaje correspondiente al Impuesto Sobre la Renta (ISR) por concepto de pago de premios a los ganadores, conforme al porcentaje y las escalas establecidas en su artículo 309, párrafo, literal c, modificado por la Ley núm. 253-12, de fecha 9 de noviembre de 2012, el cual será pagado a la Dirección

General de Impuestos Internos (DGII), modificada a su vez por la Ley núm.30-26, del 18 de julio de 2026.

Artículo 132.- Tarifas por servicios y trámites de la DGJA. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), mediante resolución del Consejo de Juegos de Azar, y para todos los juegos de azar, podrá establecer tarifas por servicios o trámites de inspección, cambios o traslados de dirección o establecimientos, emisión de certificaciones, así como otros servicios dentro del ámbito de aplicación de esta ley.

Artículo 133.- Alianzas para la comercialización de productos. Las licenciatarias de loterías electrónicas podrán realizar alianzas de comercialización con otros operadores de loterías electrónicas o titulares de licencias de bancas de lotería, relativas exclusivamente a sus respectivos productos autorizados.

Párrafo.- Las empresas titulares de licencias tendrán la obligación de notificar formalmente a la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) la suscripción o formalización de cualquier alianza o acuerdo comercial entre ellas, en el plazo y forma que determine el reglamento de aplicación de esta ley, a los fines de su registro, fiscalización y control.

Artículo 134.- Comercialización autorizada de productos de loterías electrónicas. Las loterías electrónicas y las bancas de loterías solo podrán comercializar aquellos juegos de los que sean titulares o que cuenten con la autorización expresa de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA); con excepción de quinielas o terminales de quiniela de la Lotería Nacional.

Párrafo.- La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) podrá fungir como intermediario entre los titulares de bancas de loterías y los concesionarios de loterías que deseen comercializar dichos productos en el país. Para tales fines, la DGJA verificará los acuerdos de comercialización que cumplan con los requisitos establecidos en esta ley.

Artículo 135.- Celebración y transmisión de sorteos. La celebración y transmisión de sorteos autorizados deberán contar con la presencia de representantes de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), antes, durante y al cierre de los sorteos.

CAPÍTULO XVII DEL SISTEMA ÚNICO DE REGISTRO

Artículo 136.- Sistema Único de Registro. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) creará el Sistema Único de Registro de Apuestas y Juegos de Azar, destinado a consolidar la información del sector.

Artículo 137.- Tratamiento de datos personales. El tratamiento de los datos personales contenidos en el Sistema Único de Registro se realizará en cumplimiento de la obligación legal establecida en esta ley, conforme a la Ley núm.172-13, del 13 de diciembre de 2013,

sin que se requiera el consentimiento del titular. Este será necesario únicamente para finalidades distintas de las previstas en esta ley.

Artículo 138.- Finalidad del Sistema Único de Registro. El Sistema Único de Registro tendrá por finalidad garantizar una gestión efectiva de las actividades del sector, así como asegurar la recaudación eficiente de los impuestos, tasas y contribuciones aplicables a la explotación de las apuestas y juegos de azar.

Artículo 139.- Solicitud de registro. La solicitud para el registro o cambio de algún dato en el Sistema Único de Registro de Apuestas y Juegos de Azar podrá realizarse directamente en las oficinas o a través de los formularios colocados en el sitio de internet de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 140.- Disposición pública de los datos del sistema de registro. Los datos del Sistema Único de Registro de Apuestas y Juegos de Azar que no se encuentren protegidos o su acceso restringido por las regulaciones de protección de datos existentes en el país serán colocados a disposición del público en general por medio de un sistema de información de data virtual tipo web, accesible por internet desde cualquier dispositivo electrónico de visualización de información.

Artículo 141.- Impedimento de personas no registradas. La persona física o jurídica cuyos datos no se encuentren en el Sistema Único de Registro de Apuestas y Juegos de Azar, no estará facultada para desarrollar actividades de organización y comercialización de apuestas y juegos de azar dentro del territorio dominicano, ni ofrecer servicios de operación tecnológica a las actividades relacionadas con las apuestas y los juegos de azar.

Artículo 142.- Regulación del Sistema Único de Registro. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) establecerá las regulaciones específicas para la administración, modificación y exclusión de registros del Sistema Único de Registro.

Párrafo.- Para su implementación, dispondrá de todas las medidas necesarias para garantizar el aseguramiento físico y electrónico del sistema, con el propósito de mantener la integridad y el historial de los datos recabados.

Artículo 143.- Acceso de la DGII. La Dirección General de Impuestos Internos (DGII) tendrá acceso al Sistema Único de Registro, conforme a las disposiciones establecidas por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) y las resoluciones del Consejo de Juegos de Azar.

CAPÍTULO XVIII

DE LAS INFRACCIONES, SANCIONES Y PROCEDIMIENTOS ADMINISTRATIVOS

SECCIÓN I DE LAS INFRACCIONES Y SANCIONES ADMINISTRATIVAS

Artículo 144.- Infracciones administrativas. Constituye infracción administrativa toda acción u omisión que implique el incumplimiento de las obligaciones o la comisión de las infracciones establecidas en los artículos 146, 147 y 148, que sean cometidas por los licenciarios o por las personas físicas responsables de las actividades y establecimientos de juegos de azar.

Párrafo.- Cuando un mismo hecho esté previsto simultáneamente como infracción administrativa y como causal de suspensión o revocación, se aplicará una sola consecuencia, conforme a los criterios de graduación establecidos en el artículo 150. La revocación de la licencia solo procederá previa instrucción del procedimiento establecido en este capítulo.

Artículo 145.- Clasificación. Las infracciones administrativas se clasifican de la siguiente manera:

- 1) Infracciones leves;
- 2) Infracciones graves;
- 3) Infracciones muy graves.

Artículo 146.- Infracciones leves. Constituyen infracciones leves las siguientes:

- 1) El incumplimiento de las obligaciones de pago de los montos de las tarifas administrativas establecidas en esta ley, reglamentos y las resoluciones dictadas por el Consejo de Juegos de Azar;
- 2) El incumplimiento de las obligaciones de colocar en sus establecimientos los avisos establecidos en esta ley, reglamentos y las resoluciones dictadas por el Consejo de Juegos de Azar;
- 3) La presentación de retrasos en la entrega de las informaciones que sean requeridas por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 4) El empleo de medios de comunicación televisiva, radial, sitios web, redes sociales, escritos o cualquier otro medio de difusión, para promover o difundir cualquier tipo de juego de azar que no esté debidamente autorizado conforme a lo establecido en esta ley.

Párrafo.- Las infracciones leves serán sancionadas con multas de treinta a cien salarios mínimos del sector público.

Artículo 147.- Infracciones graves. Constituyen infracciones graves las siguientes:

- 1) La reincidencia en una infracción leve;
- 2) Los juegos de azar por internet que no dispongan de los elementos establecidos en el reglamento de aplicación de esta ley, así como aquellos que no se encuentren registrados bajo el “dominio.do”;
- 3) La explotación, circulación o venta de apuestas y juegos de azar de forma que disimule o altere el carácter aleatorio de las apuestas y los juegos de azar o sus riesgos;
- 4) El incumplimiento del horario establecido en esta ley, sus reglamentos y resoluciones de autoridad competente para los casinos y salas de juegos de azar de máquinas tragamonedas;
- 5) El incumplimiento de las reglas de distancia o de traslado impuestas a las bancas de apuestas deportivas, bancas de lotería, bingos o cualquier otro establecimiento de apuestas o de juegos de azar, ya sea por cualquier persona física o jurídica, y en su calidad de propietario, operador, gerente, administrador, empleado o licenciario de lotería electrónica, casa de lotería o casa de apuesta deportiva;
- 6) El incumplimiento de la obligación de notificar a la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) los cambios que se produzcan en la composición de su capital social, así como respecto de sus órganos de dirección o gerencia, o modificación estatutaria;
- 7) El incumplimiento de la realización anual de una auditoría externa contable y financiera, por parte de un Contador Público Autorizado (CPA);
- 8) El incumplimiento de la obligación del envío periódico de reportes de ventas a la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 9) El incumplimiento de las disposiciones establecidas en el artículo 27;
- 10) El diseño o implementación de aplicaciones o programas de comercialización de juegos de azar sin verificar que el contratante cuente con licencia vigente de la DGJA;
- 11) El incumplimiento de las condiciones de publicidad y promoción establecidas en el artículo 37 de esta ley.

Párrafo.- Las infracciones graves serán sancionadas con multas de cien a doscientos salarios mínimos del sector público y el cese temporal de los sorteos por un tiempo de uno a tres meses.

Artículo 148.- Infracciones muy graves. Constituyen infracciones muy graves las siguientes:

- 1) La reincidencia en una infracción grave;
- 2) El recibimiento de jugadas provenientes de otras bancas de lotería, de bancas de apuestas deportivas y loterías electrónicas ilegales;
- 3) El recibimiento de un participante de transacciones relacionadas con este, en un mismo día, sea de manera individual o separada, pago para apuestas, concursos o sorteos, cuando el monto sobrepase los umbrales de pago en efectivo fijados por la Ley núm.155-17, del 1.º de junio de 2017, que deroga la Ley núm.72-02 del 26 de abril de 2002, sobre Lavado de Activos Provenientes del Tráfico Ilícito de Drogas, con excepción de los artículos 14, 15, 16, 17 y 33, modificados por la Ley núm.196-11;
- 4) La liquidación o el pago a un participante, o el recibimiento o la aceptación de este, o cualquier transacción relacionada al participante, sea de manera individual o separada, para juego con apuestas, concursos o sorteos, en efectivo por un monto mayor al umbral establecido en la Ley núm.155-17, del 1.º de junio de 2017, que deroga la Ley núm.72-02, del 26 de abril de 2002, sobre Lavado de Activos Provenientes del Tráfico Ilícito de Drogas, con excepción de los artículos 14, 15, 16, 17 y 33, modificados por la Ley núm.196-11;
- 5) La utilización de los juegos de azar, softwares, programas informáticos, telemáticos y cualquier otro medio no autorizado por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 6) La comercialización, distribución, oferta o explotación de juegos de azar sin la autorización previa y expresa de los titulares de los derechos de explotación de dichos juegos;
- 7) Los operadores tecnológicos de loterías que permitan, faciliten, procesen o gestionen, a través de sus plataformas tecnológicas, la comercialización, distribución o venta de juegos de azar que no cuenten con la autorización previa y expresa de la Dirección General de Juegos de Azar o que sean explotados sin la autorización de sus legítimos titulares, cuando esta resulte legalmente exigible;
- 8) La no interconexión al Sistema de Control, Supervisión y Monitoreo y Autenticación de las Operaciones de cualquier operador de apuestas o de juegos de azar que estará a cargo de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 9) La no remisión de la información estadística a la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) dentro de los diez días hábiles posteriores a la finalización de cada semestre;

- 10) La no remisión de las informaciones que le sean requeridas por resolución de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 11) La resistencia o la obstrucción a la labor inspectora o de supervisión, incluyendo el incumplimiento de entrega de información;
- 12) El incumplimiento del deber de comunicación o reporte de operaciones sospechosas a la Unidad de Análisis Financiero (UAF);
- 13) El incumplimiento de la obligación de colaboración oportuna cuando exista requerimiento escrito de la Unidad de Análisis Financiero (UAF) y de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 14) El incumplimiento de los porcentajes máximos de pago de los planes de premios de loterías de quinielas o terminales que se describen en esta ley;
- 15) El incumplimiento de las disposiciones establecidas en el artículo 30, con excepción de sus numerales 2) y 6);
- 16) La participación en juegos de azar y apuestas de los miembros, inspectores y servidores públicos de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA); designados para funciones de fiscalización y supervisión en el sector de juegos de azar.
- 17) El empleo de medios de comunicación televisiva, radial, sitios web, redes sociales, escritos o cualquier otro medio de difusión, para promover la venta o comercialización de cualquier tipo de juego de azar que no esté debidamente autorizado.

Párrafo I.- Las infracciones muy graves serán sancionadas con multas de doscientos a cuatrocientos salarios mínimos del sector público y el cierre provisional del establecimiento por un tiempo de tres a seis meses.

Párrafo II.- La reincidencia en la comisión de una infracción muy grave conllevará la aplicación del doble de la sanción establecida y la revocación de la licencia.

Artículo 149.-Reincidencia. Se entenderá por reincidencia la comisión, dentro del término de un año, de más de una infracción de igual naturaleza, cuando así haya sido declarado por resolución firme.

Artículo 150.-Graduación de las sanciones. Las sanciones administrativas se graduarán atendiendo a los siguientes criterios:

- 1) Intencionalidad;

- 2) Resistencia, negativa u obstrucción de la acción investigativa o de supervisión;
- 3) Las ganancias obtenidas;
- 4) La gravedad del perjuicio causado;
- 5) Consecuencias desfavorables para el sector de las apuestas y los juegos de azar;
- 6) Las circunstancias de haber procedido o no a la subsanación sin necesidad de previo requerimiento por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 7) El grado de encubrimiento de la infracción.

SECCIÓN II DE LAS SANCIONES A LAS PERSONAS FÍSICAS ACCIONISTAS O ADMINISTRADORES

Artículo 151.- Sanciones a las personas físicas accionistas o administradores. Las personas físicas o jurídicas que sean socios, accionistas o que ostenten un cargo de administración, gerencia o dirección en los actores del sector de las apuestas y los juegos de azar, que comprometan su responsabilidad en ocasión de consentir, participar, fomentar, estimular, encubrir o de cualquier forma permitir o alentar la comisión de cualesquiera de las infracciones calificadas como muy graves en el artículo 148, sin menoscabo de las sanciones impuestas al titular de la licencia, será sancionado, sin perjuicio de las acciones judiciales que correspondan, de la siguiente manera:

- 1) Amonestación;
- 2) Inhabilitación temporal por seis meses a un año, de los accionistas que hubieren contribuido al deterioro de la sociedad o empresa para desempeñar cualquier función en otra empresa del sector de las apuestas y los juegos de azar;
- 3) Multa por un importe de cien y hasta doscientos salarios mínimos del sector público;
- 4) Suspensión en el ejercicio de cargo durante un plazo no superior a tres (3) años;
- 5) Separación del cargo con inhabilitación para ejercer cargos de administración o dirección en cualquier entidad del sector de las apuestas y los juegos de azar, así como en entidades dueñas de grupo o estructura jurídica o holding por un plazo máximo de diez años.

Párrafo.- La imposición de una sanción pecuniaria a cualesquiera de las personas físicas o jurídicas definidas en este artículo es independiente de la impuesta al establecimiento de juegos de azar.

Artículo 152.- Criterios de responsabilidad. Las sanciones administrativas que recaigan sobre las personas físicas accionistas o administradores se graduarán atendiendo a los siguientes criterios:

- 1) Los que con conocimiento hayan permitido o ejecutado operaciones que ocasionen perjuicios a la entidad o a terceros serán responsables frente a la entidad y los terceros por el daño ocasionado;
- 2) El grado de responsabilidad en los hechos que concurran en el interesado;
- 3) El nivel de la representación o cargo que ostente la persona;
- 4) Las ganancias o beneficios obtenidos por el administrador o director;
- 5) La gravedad del peligro ocasionado o el perjuicio causado;
- 6) Consecuencias desfavorables para el sector de las apuestas y los juegos de azar;
- 7) Las circunstancias de haber procedido o no a la subsanación sin necesidad de previo requerimiento por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 8) El grado de control que tuviere dentro de la entidad o estructura para tomar las decisiones;
- 9) Si su conducta fue dolosa o negligente.

Párrafo.- Los criterios de responsabilidad antes definidos se aplicarán a cualquier accionista o socio, sin importar la participación que posea dentro del capital social de la entidad de que se trate.

Artículo 153.- Exención de responsabilidad. Quedarán exentas de responsabilidad las personas físicas y jurídicas señaladas en el artículo 152, cuando no hubieran asistido por causa justificada, a las reuniones correspondientes o hubiesen votado en contra o salvado su voto, en relación con las decisiones o acuerdos que hubiesen dado lugar a las infracciones, lo cual debe constar en las actas correspondientes.

SECCIÓN III

DE LA POTESTAD SANCIONADORA

Artículo 154.- Potestad sancionadora. La potestad sancionadora será ejercida por el director de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) respecto de amonestaciones, multas y cierres temporales. La suspensión y la revocación de licencias serán decididas por el Consejo de Juegos de Azar, a propuesta del director general, conforme al numeral 5) del artículo 14.

SECCIÓN IV DEL PROCEDIMIENTO ADMINISTRATIVO SANCIONADOR

Artículo 155.- Inicio del procedimiento. El procedimiento para la aplicación de las sanciones administrativas previstas en los artículos 146, 147, 148 y 151, se iniciará de oficio o por denuncia presentada ante la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 156.- Remisión a instructor. Recibida la denuncia o dispuesto el inicio de oficio, y en un plazo de cinco días hábiles, la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) remitirá el expediente a un instructor, que será un funcionario de alto nivel designado para tales fines por el Consejo de Juegos de Azar, quien procederá a evaluar los hechos y, de resultar procedente, formalizará el inicio del procedimiento mediante el correspondiente acto administrativo o resolución, en la que se hará constar la apertura del proceso sancionador.

Artículo 157.- Contenido del acto administrativo. El acto administrativo o resolución deberá contener:

- 1) La identificación de la persona física o jurídica presuntamente responsable;
- 2) Una relación sucinta de los hechos que motivan el inicio del procedimiento, su posible calificación jurídica y las sanciones que eventualmente pudieren corresponder, sin perjuicio de lo que resulte de la instrucción;
- 3) La designación del funcionario o servidor público responsable de la instrucción del procedimiento;
- 4) Las medidas provisionales que, en su caso, se hubieren adoptado o que resulten necesarias para garantizar la eficacia de la resolución que pudiera recaer;
- 5) La indicación del derecho de la persona investigada a presentar alegatos, aportar pruebas, ser oída y ejercer plenamente su derecho de defensa, así como los plazos para el ejercicio de tales derechos.

Párrafo I.- La resolución de inicio será notificada a la persona física o jurídica presuntamente responsable, quien dispondrá de un plazo de diez días hábiles contados a partir de la notificación para presentar alegatos, documentos, informaciones y medios de prueba que estime pertinentes.

Párrafo II.- El instructor podrá realizar de oficio o a solicitud de parte, todas las actuaciones necesarias para el esclarecimiento de los hechos, pudiendo requerir documentos, efectuar inspecciones, solicitar informes técnicos o periciales y recabar cualquier información relevante para determinar la existencia o no de responsabilidad administrativa.

Artículo 158.- Decisión del instructor. Concluida la fase de instrucción, la cual tendrá una duración máxima de treinta días hábiles, prorrogables mediante decisión motivada por hasta treinta días hábiles adicionales, cuando la complejidad del asunto lo justifique, el instructor elaborará una propuesta de resolución en la que:

- 1) Se establecerán de forma motivada los hechos investigados;
- 2) Se identificarán los hechos que se consideren probados y las pruebas que los sustentan;
- 3) Se determinará la infracción que los hechos constituyan, en caso de existir;
- 4) Se identificará a la persona física o jurídica responsable o ambas;
- 5) Se propondrá el archivo del expediente por inexistencia de infracción o de responsabilidad administrativa.

Párrafo I.- La propuesta de resolución emitida por el instructor será notificada a la persona presuntamente responsable, otorgándole un plazo de diez días hábiles para presentar alegatos finales y formular las observaciones que considere pertinentes.

Párrafo II.- La propuesta de resolución se cursará finalmente al director general de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), de manera conjunta con todos los documentos, alegaciones e informaciones que obren en el expediente y este decidirá en un plazo de diez días hábiles.

Artículo 159.- Decisión final. Finalizada la etapa de instrucción, el director de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) dictará resolución administrativa motivada, en la que deberá determinar la existencia o no de la infracción, precisar la infracción cometida, imponer la sanción correspondiente, cuando proceda, conforme a esta ley, y justificar la proporcionalidad de la sanción impuesta.

Párrafo.- La resolución deberá ser notificada al interesado conforme a la normativa aplicable.

Artículo 160.- Reglamentación del procedimiento sancionador. Los reglamentos de aplicación de esta ley podrán ampliar el procedimiento administrativo sancionador para que regule con mayor detalle la especificación o graduación de las infracciones y sanciones administrativas previstas, atendiendo a criterios de proporcionalidad y posibles circunstancias atenuantes y agravantes, así como los demás aspectos vinculados al procedimiento, desde su forma de inicio e instrucción, la posibilidad de presentar alegatos, pruebas de defensa y decisión.

Artículo 161.- Recursos. Los recursos a las decisiones dictadas por el director de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) se harán observando lo establecido en la Ley núm.107-13, del 6 de agosto de 2013, sobre los Derechos de las Personas en sus Relaciones con la Administración y de Procedimiento Administrativo.

CAPÍTULO XIX DE LOS ILÍCITOS PENALES Y SUS SANCIONES

Artículo 162.- Sanciones penales. Serán sancionadas con la pena de uno a dos años de prisión y una multa de tres a seis salarios mínimos del sector público las personas físicas que cometan una de las infracciones siguientes:

- 1) Quienes operaren juegos de azar de cualquier naturaleza sin contar con la licencia correspondiente o fuera de los lugares autorizados en la misma;
- 2) Toda persona que, por cualquier medio no regulado, intente o efectúe la venta de productos relacionados a sorteos de terminales de quinielas o derivados de los sorteos de lotería;
- 3) Poseer, con la intención de utilizar en una sala de juegos de azar, cualquier instrumento que ayude a:
 - a) Proyectar el resultado de un juego;
 - b) Mantener registro de las jugadas;
 - c) Analizar la probabilidad de ocurrencia de un evento relativo al juego;
 - d) Analizar el juego o estrategia de apuestas utilizada en un juego.
- 4) Toda persona que intente o efectúe la venta de productos relacionados a sorteos de terminales de quinielas o derivados de lotería, en locales físicos que operen sin licencia.

Artículo 163.- Sanciones penales graves. Serán sancionadas con la pena de dos a cinco años de prisión menor y una multa de nueve a quince salarios mínimos del sector público las personas físicas que cometan una de las infracciones siguientes:

- 1) Quien intervenga en el funcionamiento de las máquinas tragamonedas o de cualquier otro juego de azar, para obtener beneficios o premios mediante el uso de artefactos o mecanismos mecánicos o electrónicos o de otra naturaleza, o los que, por alguna circunstancia, alteren el mecanismo de pago de la máquina tragamonedas o de cualquier otro juego de azar, así como los que modifiquen o alteren el sistema interno de la máquina por uno no autorizado por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 2) Los desarrolladores, programadores, técnicos o analistas de sistemas, ya sea en calidad de propietario, asesor, gerente, administrador, empleado o licenciario, que diseñen o implementen aplicaciones o programas a través de los cuales se puedan comercializar productos de sorteos de lotería o cualquier tipo de juego de azar, o productos o servicios electrónicos, que no hayan sido autorizados por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA);
- 3) Toda persona física o jurídica, ya sea en calidad de propietario, gerente, administrador, empleado o licenciario, que realice venta ambulante por medio de dispositivos móviles, aparatos electrónicos o análogo que intente o efectúe la venta de productos relacionados a sorteos de terminales de quinielas y cualesquiera otros juegos de azar, o productos electrónicos;
- 4) Toda persona física o jurídica, ya sea en calidad de propietario, gerente, administrador, empleado o licenciario, que intente o efectúe la venta de productos relacionados a sorteos de terminales de quinielas y cualesquiera otros juegos de azar, o productos electrónicos, en locales físicos que operen sin autorización o de forma ambulatoria;
- 5) Todo desarrollador, programador, técnico o analista de sistema, ya sea en calidad de propietario, asesor, gerente, administrador, empleado o licenciario, que diseñe e implemente aplicaciones o programas a través de los cuales se puedan comercializar productos de sorteos de lotería y juegos de azar o productos electrónicos, que no solicite la licencia o autorización de operación, certificada por el Estado dominicano, a la persona o empresa que solicita los servicios;
- 6) Colocar, incrementar o reducir una apuesta o determinar el curso del juego después de adquirir conocimientos no disponibles para los jugadores sobre el resultado de un juego o provocar cualquier evento que afecte el resultado del juego, o bien, ayudar a alguien a adquirir dicho conocimiento con el propósito de colocar, incrementar o reducir una apuesta o determinar el curso del juego;
- 7) Manipular, con la intención de engañar, cualquier componente de un dispositivo de juego, de una manera contraria al propósito operativo para el cual fue diseñado.

- 8) Toda persona física o jurídica, ya sea en calidad de propietario, operador, gerente, administrador, empleado o licenciario de lotería electrónica o bancas de lotería, que promueva, venda o comercialice loterías extranjeras en territorio dominicano, que no estén autorizadas por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 164.- Sanciones penales muy graves. Serán sancionadas con la pena de cinco a diez años de prisión mayor y una multa de diez a veinte salarios mínimos del sector público las personas físicas que cometan una de las infracciones siguientes:

- 1) Los titulares de licencias o de registro de administración responsable, o cualquier empleado o funcionario de estos, que omitiese información sobre las ganancias de las máquinas tragamonedas o de cualquier juego de azar, presente declaraciones falsas sobre pagos de premios o haber ganado premios prestando su nombre para ocultar o defraudar, o realice estados contables o financieros falsos sobre los beneficios de las máquinas tragamonedas o de cualquier otro juego de azar, o contribuya con la operación ilegal de las máquinas tragamonedas o de cualquier juego de azar;
- 2) Quien altere o distorsione por cualquier medio el resultado de las apuestas o cualquier juego de azar;
- 3) Quien utilice interpósita persona o testaferro para obtener licencia o cualquier otra autorización en las distintas modalidades de juegos de azar o Administración Responsable indicados en esta ley, para ocultar al real beneficiario y defraudar a la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) y al Ministerio de Hacienda y Economía.

Párrafo.- El director de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) o cualquier operador autorizado de juego de azar o persona podrán querellarse o denunciar ante el Ministerio Público, las infracciones penales a que se refieren los artículos 162, 163 y 164.

Artículo 165.- Sanción penal a las personas jurídicas. Las personas jurídicas que hayan cometido una de las infracciones establecidas en los artículos 162, 163 y 164 serán sancionadas con el pago de las multas correspondientes a cada infracción.

Artículo 166.- Responsabilidad administrativa, civil y penal de las personas morales. Además de las sanciones que pudiesen ser aplicables a sus directivos, empleados y funcionarios, las personas morales son responsables administrativa, penal y civilmente, de las infracciones cometidas por sus órganos o representantes en el marco de esta ley.

Párrafo I.- La responsabilidad penal por los hechos e infracciones contenidos en esta ley se extiende a quienes ordenen o dispongan de su realización y a los representantes legales de las personas morales que, conociendo del hecho y teniendo la potestad para impedirlo, lo permitan, tomen parte en él, lo faciliten o lo encubran.

Párrafo II.- La responsabilidad penal de las personas morales no excluye la de cualquier persona física, autor o cómplice de los mismos hechos.

Artículo 167.- Sanción por uso para cometer delitos. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que puedan ser aplicables, cuando las personas jurídicas sean utilizadas como medios, cubierta o fachada para la comisión de un crimen o un delito, o se incurra, a través de ellas en una omisión punible, las mismas se sancionarán con una, varias o todas de las penas siguientes:

- 1) La disolución;
- 2) La sujeción a la vigilancia judicial por un período no mayor de cinco (5) años;
- 3) La incautación y decomiso de la cosa que ha servido o estaba destinada a cometer la infracción, o de la cosa que es su producto, de acuerdo a las disposiciones de la legislación sobre la materia.

Artículo 168.- No exclusión de responsabilidad. La imposición de sanciones a la persona jurídica no excluye la responsabilidad penal, civil o administrativa de sus administradores, representantes, socios o propietarios cuando hayan participado en la comisión de la infracción.

Artículo 169.- Ejercicio de la acción penal independiente. Si en el curso de un procedimiento sancionador, ejecutado a tenor de lo dispuesto en esta ley, se identifica o verifica la comisión de una infracción de tipo penal, la competencia se determinará conforme las reglas de derecho común, de conformidad con la normativa procesal vigente, y su ejercicio es independiente de las acciones administrativas que la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) pueda llevar a cabo a estos efectos.

CAPÍTULO XX

DE LOS RECURSOS FINANCIEROS DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE JUEGOS DE AZAR (DGJA)

Artículo 170.- Presupuesto de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA). Los recursos financieros de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) provendrán de:

- 1) El presupuesto asignado a la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) dentro de la partida correspondiente al Ministerio de Hacienda y Economía, consignado en la Ley de Presupuesto General del Estado;
- 2) Las tasas y tarifas por servicios administrativos que perciba conforme a esta ley. Los recursos provenientes de multas ingresarán a la Tesorería Nacional;
- 3) Los recursos provenientes de donaciones y de fondos de cooperación de gobiernos u organismos nacionales o extranjeros.

Párrafo.- Un diez por ciento (10%) del producto de las multas impuestas en aplicación de esta ley se destinará a los programas de prevención, atención y tratamiento de la ludopatía, en coordinación con el Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social (MISPAS).

CAPÍTULO XXI DE LAS DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 171.- Coordinación interinstitucional para la fiscalización tributaria. La Dirección General de Impuestos Internos (DGII) y la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) establecerán un mecanismo de coordinación que permita verificar y dar seguimiento al cumplimiento de los pagos correspondientes a los impuestos, tasas o compensaciones aplicables a todas las modalidades de juegos de azar en la República Dominicana.

Artículo 172.- Regulación de terminales y límites de devolución. Para cualquier otro juego o producto de terminales de quiniela no descrito en esta ley, la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) establecerá, mediante resolución de su Consejo de Juegos de Azar, las condiciones de devolución o pago de premios correspondientes.

Párrafo.- Para los sorteos de quinielas, palé y triplete, vigentes o que se creen con posterioridad a la promulgación de esta ley, la proporción de pago en su devolución al público no excederá, en ningún caso, de setenta y dos veces el monto de lo apostado.

Artículo 173.- Establecimiento de incentivos. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), establecerá la creación de un programa de incentivo en beneficio del personal que conforme la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), con la finalidad de la aplicación efectiva de las disposiciones de esta ley.

Párrafo I.- Los términos y condiciones del programa de incentivos serán establecidos mediante resolución interna dictada por el Consejo de Juegos de Azar.

Párrafo II.- El programa de incentivos no podrá vincularse, directa ni indirectamente, al monto de las multas impuestas ni a metas de recaudación sancionatoria.

Artículo 174.- Indexación de tasas y tarifas administrativas. La Dirección General de Impuestos Internos (DGII) y la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) ajustarán las tasas y tarifas administrativas conforme los índices de precios al consumidor que dispone esta ley y tomando como base sus competencias y atribuciones.

Artículo 175.- Certificaciones para aprobación. Las certificaciones emitidas por las asociaciones de operadores solo podrán acreditar hechos relativos a la afiliación y trayectoria gremial del solicitante. En ningún caso suplirán los requisitos de idoneidad, capacidad financiera, origen lícito de fondos ni la debida diligencia, cuya verificación corresponde exclusivamente a la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 176.- Remisión de información estadística. Los titulares de licencias de juegos de azar deberán presentar a la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), a más tardar diez días hábiles posteriores a la finalización de cada semestre, la información que le sea requerida mediante resolución que será emitida por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 177.- Actualización de registros. Los licenciarios deberán remitir a la DGJA, a más tardar el treinta (30) de mayo de cada año, los documentos corporativos vigentes de la razón social, conforme la Ley núm.479-08, del 11 de diciembre de 2008, Ley General de Sociedades Comerciales y Empresas Individuales de Responsabilidad Limitada.

Artículo 178.- Exclusión de aplicación de distancia. Lo establecido en el artículo 26 no será aplicable a los establecimientos de juegos de azar autorizados conforme a la ley, a la entrada en vigencia de esta ley.

Artículo 179.- Excepción de infracción penal. La persona jurídica o licenciario que se encuentre en proceso de renovación de licencia de operación de cualquier establecimiento de juego de azar y que lo haya iniciado antes de su vencimiento, no le será aplicable la sanción penal establecida en el artículo 162 por violación del numeral 1) del mismo artículo.

Artículo 180.- Período de duración de licencia renovada. La renovación de las licencias de establecimientos de juegos de azar será por un período de igual duración a la licencia original establecida en esta ley, sujeto a la evaluación técnica y al cumplimiento de los requisitos legales, fiscales y regulatorios y al pago de la tasa de renovación correspondiente exigidos por esta ley y por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

CAPÍTULO XXII DE LAS DISPOSICIONES FINALES

SECCIÓN I DE LAS DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Artículo 181.- Proceso de adecuación de las licencias vigentes. En un plazo de un año, a partir de la entrada en vigencia de esta ley, todos los casinos, salas de juegos de máquinas tragamonedas, bancas de lotería, bancas de apuestas deportivas, registros de administraciones responsables, juegos de azar por internet, fábricas de máquinas tragamonedas, agencias hípicas, así como cualquier otro tipo de apuestas o juegos de azar que, a la fecha de entrada en vigencia de esta ley, que se encuentren operando con una licencia otorgada con anterioridad, deberán agotar un proceso de adecuación para la emisión de una nueva licencia de operación, previo pago de impuestos y tasas, depósitos de documentos y enlace a las soluciones tecnológicas establecidas en esta ley.

Párrafo.- La adecuación a que se refiere este artículo no implicará perjuicio alguno para los derechos adquiridos y la situación jurídica consolidada.

Artículo 182.- Proceso de adecuación de los contratos de concesión vigentes. En un plazo de un año, a partir de la entrada en vigencia de esta ley, aquellas empresas de apuestas o de juegos de azar con las que el Estado haya suscrito contratos de concesión u otro tipo de acto jurídico similar, deberá someterse, dentro del año siguiente a la entrada en vigencia de esta ley, a este proceso de adecuación para el otorgamiento de una nueva licencia de operación, sustitutiva del contrato de concesión, previo pago de impuestos y tasas, depósitos de documentos y enlace a las soluciones tecnológicas establecidas en esta ley.

Párrafo.- La adecuación a que se refiere este artículo no implicará perjuicio alguno para los derechos adquiridos y la situación jurídica consolidada.

Artículo 183.- Desarrollo de herramientas tecnológicas para fiscalización. En un plazo de seis meses contados a partir de la entrada en vigencia de esta ley, la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) y la Dirección General de Impuestos Internos (DGII), deberán desarrollar las herramientas tecnológicas necesarias para instalar un sistema de interconexión que permita la fiscalización y el cobro del impuesto de operación previsto en esta ley, así como la detección de cualquier tipo de actividad irregular o ilícita.

Artículo 184.- Plazo para adecuación de plataformas tecnológicas. Se establece un plazo de tres meses a partir de la entrada en vigencia de esta ley, para que los titulares de licencias de juegos de azar vigentes adecúen sus plataformas de juego, sus actividades y operaciones a las disposiciones establecidas en esta ley.

Párrafo.- El plazo de adecuación establecido para las plataformas tecnológicas será aplicable a las bancas de lotería, agencias o puntos de venta que solicitaron acogerse al proceso de regularización y cumplieron con los requisitos y plazos establecidos mediante el Decreto núm.63-22, del 9 de febrero de 2022, que declara de interés nacional la regularización de las bancas de loterías que operen en todo el territorio nacional, y sobre los cuales no se presentaron oposiciones legales.

Artículo 185.- Régimen provisional de la Dirección General de Juegos de Azar. Una vez entre en vigencia esta ley, y hasta tanto sea conformada, establecida y puesta en operación la estructura orgánica de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), las funciones, atribuciones, competencias y potestades previstas en esta ley serán ejercidas de manera provisional por el director general de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), bajo la supervisión del Consejo de Juegos de Azar y con la colaboración del personal de la anterior Dirección de Casinos y Juegos de Azar (DCJA), del Ministerio de Hacienda y Economía.

Párrafo I.- Durante el período de transición, todas las operaciones y decisiones adoptadas tendrán plena validez jurídica y serán reconocidas por la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Párrafo II.- Las operaciones, obligaciones y responsabilidades a cargo de la Dirección de Casinos y Juegos de Azar (DCJA), que se encuentren en curso al momento de la entrada en vigencia de esta ley, pasarán a la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA).

Artículo 186.- Régimen Provisional de Pago e Indexación para Juegos por Internet. Hasta tanto concluya la instalación de la solución tecnológica para el cobro del impuesto sobre el diez por ciento (10%) de las ventas u operaciones brutas de juegos por internet, serán pagados en las Colecturías de la Dirección General de Impuestos Internos (DGII), el valor mensual de cinco millones de pesos dominicanos con 00/100 (RD\$5,000,000.00.) por cada entidad societaria.

Artículo 187.- Temporalidad de Tasas y Tarifas para Lotería Electrónica. Hasta tanto sean dictadas las resoluciones que establezcan las nuevas tasas o tarifas administrativas a cargo de solicitantes de licencias o licenciarios, para la operación de lotería electrónica, seguirán rigiendo las tasas o tarifas vigentes a la fecha de entrada en vigencia de esta ley.

Artículo 188.- Tasas y tarifas administrativas aplicables. La Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), dispondrá de un plazo de seis meses, contados a partir de la entrada en vigencia de esta ley, para dictar las resoluciones que establezcan los nuevos montos de las tasas y tarifas administrativas aplicables a los solicitantes y titulares de licencias de juegos de azar y apuestas.

Párrafo.- Hasta tanto las indicadas resoluciones sean emitidas, continuarán aplicándose las tasas y tarifas vigentes para las licencias de juegos de azar y apuestas al momento de la entrada en vigencia de esta ley.

Artículo 189.- Régimen provisional de la Comisión Hípica Nacional. Hasta tanto sea sometido y aprobado el nuevo reglamento de la Comisión Hípica Nacional, esta continuará siendo regida por las normativas vigentes al momento de la entrada en vigencia de esta ley, excepto aquellas que resulten derogadas o modificadas por la misma.

Artículo 190.- Plazo de inscripción a bancas de loterías y apuestas en operación. Los establecimientos y juegos de azar indicados en el artículo 21 que a la fecha de entrada en vigencia de esta ley se encuentren operando de manera legal, dispondrán de un plazo de doce meses para inscribirse en el Sistema Único de Registro de Apuestas y Juegos de Azar, de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA), según procedimiento establecido para su registro.

Párrafo I.- Se acogerán al presente artículo los establecimientos que acrediten cumplir con la distancia establecida en el artículo 26 que, a la fecha de entrada en vigencia de la presente ley, cuenten con licencia vigente.

Párrafo II.- Dispondrán de igual plazo las bancas de lotería, puntos de venta o agencias y bancas de apuestas que se hayan acogido al plan de regularización establecido por el Decreto núm.197-26, del 26 de marzo de 2026, que dispone la reactivación del plan de regularización de bancas de lotería, puntos de venta o agencias y bancas de apuestas, a los fines de culminar el proceso de depuración, validación y formalización de los operadores del sector.

Párrafo III.- Cumplido el plazo de los doce meses establecido en este artículo, el Consejo de Juegos de Azar dispondrá de noventa días para publicar el registro de licenciarios y establecimientos de juegos de azar indicados en el artículo 21.

Artículo 191.- Suspensión temporal de nuevas licencias. A partir de la publicación del registro de licenciarios, durante un período de diez años, no se otorgarán nuevas licencias para la instalación de los establecimientos de juegos de azar indicados en el artículo 21.

Párrafo.- Se exceptúan de la disposición indicada en este artículo los casinos ubicados en hoteles y en lugares turísticos.

Artículo 192.- Régimen especial de descuentos. Durante el proceso de regularización y registro, la Dirección de Juegos de Azar (DGJA), mediante resolución del Consejo de Juegos de Azar, por excepción y en coordinación con el Ministerio de Hacienda y Economía y la Dirección General de Impuestos Internos, establecerá un régimen especial de descuentos para las deudas acumuladas por atrasos de pago de impuestos y tasas adeudados por los distintos operadores de juegos de azar, hasta diciembre de 2025, siempre que estos se hayan regularizado y registrado, con los descuentos previstos en la Ley núm.30-26 del 18 de junio de 2026.

SECCIÓN II DE LAS DISPOSICIONES REGLAMENTARIAS

Artículo 193.- Reglamento de aplicación. El presidente de la República debe dictar el reglamento de aplicación de esta ley en un plazo de noventa días, contados a partir de su entrada en vigencia.

Artículo 194.- Reglamento interno. Las normas internas de funcionamiento, así como la estructura orgánica y los aspectos gerenciales de la Dirección General de Juegos de Azar (DGJA) deberán ser dictados por el Consejo de Juegos de Azar en un plazo de ciento veinte días, a partir de su entrada en vigencia.

SECCIÓN III DE LAS DEROGACIONES Y ENTRADA EN VIGENCIA

Artículo 195.- Derogaciones. Quedan derogadas todas las disposiciones legales, reglamentarias y resolutivas que regulen la autorización, operación, control y sanción de los juegos de azar en cuanto sean contrarias a esta ley y, de manera expresa, la Ley núm.351, de 1964, y sus modificaciones, la Ley núm.96-88 y la Ley núm.29-06, con excepción de sus disposiciones tributarias a que remiten los artículos 55, 72, 86, 93 y 132 de esta ley, las cuales permanecen vigentes hasta su integración a la legislación tributaria.

Artículo 196.- Entrada en vigencia. Esta ley entrará en vigencia a partir de la fecha de su promulgación y publicación, según lo establecido en la Constitución de la República, y transcurridos los plazos fijados en el Código Civil de la República Dominicana.

Dada en la Sala de Sesiones de la Cámara de Diputados, Palacio del Congreso Nacional, en Santo Domingo de Guzmán, Distrito Nacional, capital de la República Dominicana, a los veintitrés (23) días del mes de julio del año dos mil veintiséis (2026); años 183 de la Independencia y 163 de la Restauración.

Alfredo Pacheco Osoria
Presidente

Eduviges María Bautista Gomera
Secretaria

Julio Emil Durán Rodríguez
Secretario

Dada en la Sala de Sesiones del Senado de la República, Palacio del Congreso Nacional, en Santo Domingo de Guzmán, Distrito Nacional, capital de la República Dominicana, a los dieciséis (16) días del mes de septiembre del año dos mil veintiséis (2026); años 183 de la Independencia y 163 de la Restauración.

Ricardo De Los Santos
Presidente

Andrés Guillermo Lama Pérez
Secretario

Jonhson Encarnación Díaz
Secretario Ad Hoc

RAQUEL PEÑA
Vicepresidenta de la República Dominicana
Encargada del Poder Ejecutivo

En ejercicio de las atribuciones que me confiere el artículo 129 de la Constitución de la República.

PROMULGO la presente Ley y mando que sea publicada en la Gaceta Oficial, para su conocimiento y cumplimiento.

DADA en Santo Domingo de Guzmán, Distrito Nacional, capital de la República Dominicana, a los veintidós (22) días del mes de septiembre del año dos mil veintiséis (2026); años 183 de la Independencia y 163 de la Restauración.

RAQUEL PEÑA