



Bogotá D.C.,

Referencia: Respuesta a concepto sobre viabilidad de juego fantasy bajo la normatividad actual-
Radicado 20192300225222 del 20 de Junio de 2019

Respetado señor:

En atención a la solicitud de la referencia, en la cual solicita un concepto por parte de COLJUEGOS respecto de la viabilidad de operar el juego fantasy dentro de la oferta de juegos permitida por el Acuerdo 04 de 24 de mayo de 2016, después de realizar el respectivo análisis, se presentan las siguientes consideraciones:

En relación con los juegos novedosos, el artículo 38 de la Ley 643 de 2001¹, modificado por el artículo 93 de la Ley 1753 de 2015², establece:

*“ARTÍCULO 38. Juegos novedosos. Son cualquier otra modalidad de juegos de suerte y azar distintos de las loterías tradicionales o de billetes, de las apuestas permanentes y de los demás juegos a que se refiere la presente ley. Se consideran juegos novedosos, entre otros, la lotto preimpresa, la lotería instantánea, el lotto en línea en cualquiera de sus modalidades, apuestas deportivas o en eventos **y todos los juegos operados por internet, o por cualquier otra modalidad de tecnologías de la información que no requiera la presencia del apostador.** Lo anterior únicamente en relación con los juegos que administra y/o explota Coljuegos.*

Los derechos de explotación que deben transferir quienes operen juegos novedosos equivaldrán como mínimo al 17% de los ingresos brutos. Cuando se operen juegos novedosos en los cuales el retorno al jugador de acuerdo con el reglamento del juego sea igual o superior al 83% los derechos de explotación tendrán una tarifa mínima del 15% sobre los ingresos brutos menos los premios pagados. Sin perjuicio de lo anterior quienes operen juegos por internet, pagarán adicionalmente ochocientos once (811) salarios mínimos mensuales legales vigentes, que se cancelarán durante los veinte (20) primeros días hábiles de cada año de operación.

***Se entiende que el juego opera por internet cuando la apuesta y el pago de premios se realizan únicamente por este medio, previo registro del jugador en el sitio o portal autorizado y cuya mecánica se soporta en un generador de número aleatorio virtual o en la ocurrencia de eventos reales cuyos resultados no son controlados.** No se entienden operados por internet aquellos juegos que incluyan la realización de sorteos físicos, como el chance y loterías, entre otros, en cuyo caso el internet será un medio de comercialización. Coljuegos reglamentará los juegos de su competencia que operen y comercialicen por internet.*

PARÁGRAFO 1o. Podrán operar los juegos de suerte y azar por internet las personas jurídicas que suscriban el correspondiente contrato de concesión previa verificación del cumplimiento de los requisitos exigidos en el reglamento del juego y los demás definidos por Coljuegos; la operación de los demás juegos novedosos deberá ser autorizado en cumplimiento de los procesos de selección establecidos en el Estatuto General de Contratación de la Administración Pública.

PARÁGRAFO 2o. Los juegos novedosos diferentes a los operados por internet podrán utilizar este medio únicamente como canal de venta, previa autorización del administrador del monopolio quien determinará las condiciones y requisitos que se deben cumplir para tal fin.

PARÁGRAFO 3o. Los administradores del monopolio, las autoridades de inspección, vigilancia y control, las autoridades de policía y la Policía Nacional podrán hacer monitoreo a los canales, entidades financieras, páginas de Internet y medios que de cualquier forma sirvan a la explotación, operación, venta, pago, publicidad

¹ Por la cual se fija el régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar.

² Por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 “Todos por un nuevo país”.

o comercialización de juegos de suerte y azar no autorizados, y ordenar las alertas y bloqueos correspondientes”. (Negrita fuera del texto original).

En desarrollo de lo anterior y en ejercicio de sus funciones, Coljuegos reglamentó los juegos de suerte y azar de la modalidad de novedosos de tipo operados por Internet, mediante el Acuerdo 04 de 24 de mayo de 2016, modificado por el Acuerdo 02 del 28 de mayo 2019.

Bajo el marco normativo relacionado, esta Entidad llevó a cabo un análisis de viabilidad jurídica y técnica para determinar si la operación de los juegos Fantasy y E-Sports se ajusta a la oferta actual del reglamento de los juegos operados por internet establecido en los Acuerdos anteriormente citados.

Dentro de los tipos de juego autorizados dentro de los juegos operados por internet, el literal b) del artículo 18 del Acuerdo 04 de 2016 señala:

“ARTÍCULO 18. TIPOS DE JUEGO AUTORIZADOS. El operador de juegos por internet podrá ofrecer diferentes tipos de juegos dentro de alguna de las siguientes categorías:

(...)

*b) Juegos operados por Internet **cuyo resultado es determinado por la ocurrencia de un evento real sobre el que el jugador realiza un pronóstico que en caso de acierto, le hace acreedor del premio que resulte de la aplicación del plan de premios correspondiente de conformidad con las reglas del juego. Dentro de esta categoría, el operador de juegos por Internet podrá desarrollar los siguientes juegos:***

- 1. Apuestas sobre eventos reales deportivos.*
- 2. Apuestas sobre eventos reales no deportivos (...). (Negrita fuera del texto original).*

Por su parte, el artículo 25 del Acuerdo 04 de 2016, modificado por el artículo 2 del Acuerdo 02 de 2019, en el cual se definen las apuestas sobre eventos reales, prevé:

“ARTÍCULO 25. APUESTAS SOBRE EVENTOS REALES. Se entiende por apuestas sobre eventos reales la concurrencia de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos incluidos en los programas previamente establecidos por el operador de juego, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador de juego.

*Las apuestas sobre eventos reales deportivos **son aquellas en las que los pronósticos recaen sobre acontecimientos o competiciones deportivas o sobre hechos o circunstancias que forman parte o se desarrollan en el marco de tales eventos.***

*Las apuestas sobre eventos reales no deportivos **son aquellas en las que los pronósticos recaen sobre acontecimientos o eventos no deportivos o sobre hechos o circunstancias que forman parte o se desarrollan en el marco de tales eventos.** Los eventos sobre los que se constituyan apuestas deben tener un resultado determinable que permita a todas las partes que intervengan en las apuestas tener certeza del resultado acaecido.*

*Las apuestas pueden desarrollarse en la modalidad de apuesta de **contrapartida y cruzada o de intercambio (...).** (Negrita fuera del texto original).*

Teniendo en cuenta lo definido en el artículo previamente mencionado, las apuestas sobre eventos reales pueden desarrollarse en la modalidad de **apuesta de contrapartida y cruzada** o de intercambio, apuestas que están definidas en el artículo 3 del Acuerdo 04 de 2016 de la siguiente manera:

“ARTÍCULO 3. DEFINICIONES. Para los efectos del presente Reglamento y sus correspondientes anexos se establecen las siguientes definiciones:

1. *Apuesta contrapartida: aquella en la que el operador asume a su riesgo el pago de premios a los ganadores del juego independientemente del monto de las apuestas. (...)*
3. *Apuesta cruzada: aquella resultante de la casación de la oferta de una o más apuesta a favor y de otra u otras ofertas de apuesta en contra, realizadas por jugadores, sobre un determinado evento o partida, en la que el operador de juego actúa como intermediario y garante de los ingresos brutos del juego. (...)*

Una vez expuesto el marco legal, a continuación se presenta el sustento técnico de las características de los juegos E-Sports y Fantasy, de acuerdo al análisis realizado por la Vicepresidencia de Desarrollo Comercial de COLJUEGOS.

1. E-SPORTS

Los juegos E-Sports son juegos en los cuales los jugadores apuestan sobre el resultado de eventos o sobre determinados sucesos que se desarrollen en competencias de deportes electrónicos o en competiciones de videojuegos, que hayan sido establecidos por el operador de juego. Estas competencias pueden ir desde el enfrentamiento entre dos personas (match ups) hasta competencias por equipos. Los E-Sports incluyen los siguientes tipos de juegos:

- De estrategia en tiempo real (real-time strategy)
- De lucha (fighting)
- De disparos o shooter en primera persona (FPS)
- Juegos multijugador de campo de batalla (Multiplayer Online Battle Arena-MOBA)

En los E-Sports, el jugador apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho al premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta y siendo el premio el resultado de multiplicar el valor de la apuesta, por el coeficiente que el operador haya validado previamente para el pronóstico realizado.

Así las cosas, y de acuerdo con la descripción general de los juegos, se procedió a establecer las características para definir el campo de aplicación de estos en el marco regulatorio actual de juegos novedosos de tipo operados por internet.

1.1. Características Técnicas Juegos E-Sports:

- 1.1.1. Los juegos E-Sports se enmarcan en la modalidad prevista en el numeral 2 del literal b) del artículo 18 del Acuerdo 04 de 2016, esto es, *Apuestas sobre eventos reales no deportivos*, dado que en estas apuestas los pronósticos recaen sobre acontecimientos o eventos reales no deportivos o sobre hechos o circunstancias que forman parte o se desarrollan en el marco de tales eventos.
- 1.1.2. El tipo de apuesta realizada para este tipo de juegos es la apuesta de contrapartida, en la cual el jugador apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho a premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta.
- 1.1.3. En este tipo de juegos el operador asume a su riesgo el pago de premios a los ganadores del juego independientemente del monto de las apuestas. Adicionalmente, la determinación de los premios se realiza mediante la multiplicación del valor de la apuesta por un coeficiente previamente definido en las reglas de cada juego.

2. FANTASY

El juego Fantasy es un juego de competencia entre jugadores, quienes deben conformar su propio equipo de manera individual. El equipo se conforma escogiendo deportistas o atletas reales de cualquier deporte en equipo, que jueguen en un campeonato, torneo, copa, liga o temporada. Cada deportista o atleta tiene un valor de pase o valor de compra, y este valor está dado por su rendimiento real en el campeonato, torneo,

copa, liga o temporada en el que se desempeña. Este juego permite que se realicen apuestas durante periodos de corto plazo (días, semanas o meses) o durante toda la completitud del campeonato, torneo, copa, liga o temporada (trimestres, semestres o anuales). El jugador a la hora de ingresar a un juego Fantasy debe pagar una inscripción que será la apuesta emitida para poder participar, la inscripción tendrá un valor fijo, será predeterminada para cada torneo y será establecida por el operador. Después de esto se le asigna un presupuesto para la adquisición de deportistas o atletas. El valor entregado al jugador para comprar sus deportistas o atletas, es parte del juego y no tiene una relación directa con el valor de la inscripción.

En este juego no se apuesta al resultado final de un equipo (gane, pierda o empate), se apuesta al rendimiento real e individual de los deportistas o atletas elegidos en los partidos que hacen parte del evento Fantasy (campeonato, torneo, copa, liga o temporada). Cada situación que tenga lugar en el evento Fantasy se puntuará positiva o negativamente, de acuerdo a las reglas establecidas por el operador, quien asignará puntos de acuerdo al desempeño de los deportistas o atletas durante los eventos. Todos los desempeños tienen relación directa con el desarrollo de los partidos reales y del comportamiento de los deportistas o atletas en cada uno de esos partidos.

El ganador del evento Fantasy, es el jugador que haya tenido el mayor puntaje. El premio está constituido por la suma de las cantidades pagadas por los jugadores como derecho de inscripción, sustraído el precio fijado por el operador.

2.1. Características Técnicas Juegos Fantasy:

2.1.1. El juego Fantasy se enmarca en la modalidad prevista en el numeral 1 del literal b) del artículo 18 del Acuerdo 04 de 2016, modificado por el Acuerdo 02 de 2019, esto es, *Apuestas sobre eventos reales deportivos*, toda vez que las apuestas en estos juegos recaen sobre el resultado de uno o varios eventos incluidos en los programas previamente establecidos por el operador de juego, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador de juego, en este caso, acontecimientos o eventos deportivos o sucesos que forman parte de estas competiciones. Es decir, aquellos pronósticos que tienen como referente lo que ocurra en un hecho deportivo como lo es, el rendimiento de los deportistas o atletas en un evento.

2.1.2. El tipo de apuesta realizada para este juego es la apuesta cruzada, donde los jugadores compiten entre ellos y el operador actúa en calidad de intermediario, brindando la plataforma a los jugadores y haciéndose acreedor a una comisión sobre el valor de las apuestas, y diseñando un plan de premios que se conforme de un porcentaje de las ventas brutas del juego, sin lugar a acumulación, garantizando que siempre exista un ganador de acuerdo con la tabla de puntajes propia de este tipo de juego.

2.1.3. La determinación del valor del premio está constituido por la suma total de las apuestas de los jugadores pagadas como inscripción o derecho de participación, restando el valor fijado de la comisión del operador.

3. CONSIDERACIONES FINALES

De acuerdo al análisis previamente expuesto, se considera viable la operación de los juegos E-Sports y Fantasy dentro de la oferta actual del juego estipulada en el Acuerdo 04 de 2016, modificado por el Acuerdo 02 de 2019.

Finalmente, cabe resaltar que al igual que en los otros juegos de la oferta online, los operadores deberán certificar ante cualquiera de los laboratorios acreditados por la Entidad la funcionalidad y seguridad de estos juegos a la luz de lo establecido en el documento de requerimientos técnicos que hace parte del reglamento

del juego y con esto, cada operador deberá certificar la integración a su respectivo sistema técnico del juego. El envío y reporte de los datos se hará siguiendo el modelo de datos y disposiciones exigidas por Coljuegos en los documentos técnicos que hacen parte del reglamento de los juegos novedosos de tipo operados por internet.

Cordialmente,

(Original Firmado)

ROSA MARÍA MUÑOZ MORENO

VICEPRESIDENTE DE DESARROLLO COMERCIAL

Folios: 3

Expediente: 20194000840100001E

Elaboró: Felipe Puentes Vela -Profesional II / Juan Camilo Briñez – Profesional II

Revisó: Diego Figueroa – Profesional Especializado II

Aprobó: Jhon Jairo Altamiranda – Gerente de Nuevos Negocios