



****RAD_S****

Al contestar por favor cite:

Radicado No.: *RAD_S*

Fecha: *F_RAD_S*

Por la cual se establecen las condiciones de confiabilidad de las máquinas electrónicas tragamonedas (MET) y la gradualidad en su implementación

El Presidente de la Empresa Industrial y Comercial del Estado Administradora del Monopolio Rentístico de los juegos de Suerte y Azar – Coljuegos, en uso de las facultades legales y en especial de las contempladas en el artículo 1 de la Ley 643 de 2001, el numeral 11 del artículo 2 y los numerales 1 y 8 del artículo 5 del Decreto 1451 de 2015, el artículo 14 de la Ley 1393 de 2010, modificado por el artículo 59 de la Ley 1955 de 2019, el Decreto xxxxxx de 2021 y,

CONSIDERANDO:

Que la Ley 643 de 2001 fija el régimen propio del monopolio rentístico de los juegos de suerte y azar y lo define como facultad exclusiva del Estado la de explotar, organizar, administrar, operar, controlar, fiscalizar, regular y vigilar todas las modalidades de juegos de suerte y azar.

Que el artículo 32 de la Ley 643 de 2001 define los juegos localizados como la modalidad de juegos de suerte y azar que operan con equipos o elementos de juegos, en establecimientos de comercio, a los cuales asisten los jugadores como condición necesaria para poder apostar, tales como los bingos, videobingos, esferódromos, máquinas tragamonedas, y los operados en casinos y similares.

Que el numeral 11 del artículo 2 del Decreto 1451 de 2015 determinó como función de Coljuegos la de establecer las condiciones de confiabilidad en la operación de los juegos de suerte y azar localizados, así como los estándares y requerimientos técnicos mínimos que permitan su efectiva conexión en línea y en tiempo real para identificar, procesar y vigilar el monto de los premios y de los ingresos brutos como base del cobro de derechos de explotación y gastos de administración; para lo cual establecerá la gradualidad en la implementación de este mecanismo por parte de los operadores.

Que la Resolución 1400 de 2014, expedida por Coljuegos, definió las condiciones y el cronograma para el cumplimiento de la obligación de conectividad de las Máquinas Electrónicas Tragamonedas (MET), determinando que el proceso para el establecimiento de las condiciones mínimas de confiabilidad de los elementos de juego, se realizaría de forma posterior a la terminación del cronograma para el cumplimiento de la obligación de conectividad.

Que el artículo 59 de la Ley 1955 de 2019, por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022, “Pacto por Colombia, pacto por la equidad”, modificó el artículo 14 de la Ley 1393 de 2010, señalando que los operadores de juegos de suerte y azar localizados que cumplan con las condiciones de conectividad y confiabilidad establecidos por la entidad administradora del monopolio pagarán a título de derechos de explotación el doce por ciento (12%) sobre los ingresos brutos menos el monto de los premios pagados calculados sobre la totalidad de los elementos de juego autorizados en el contrato de concesión.

Que el artículo 56 del Decreto Ley 2106 de 2019, en relación con la liquidación de elementos de juegos de suerte y azar localizados, modificó el artículo 59 de la Ley 1955 de 2019, al señalar que cuando alguno de los elementos autorizados en el contrato de concesión no cumpla alguna de las condiciones previstas en el citado artículo 59 se declarará, liquidará y pagará de forma individual y con las tarifas previstas en el artículo 34 de la Ley 643 de 2001.

Que el Decreto 2372 de 2019 por el cual se reglamenta el artículo 59 de la Ley 1955 de 2019, vigente a partir del 1 de enero de 2020, adicionó el artículo 2.7.5.10 al Decreto 1068 de 2015, Decreto Único Reglamentario del



****RAD_S****

Al contestar por favor cite:

Radicado No.: *RAD_S*

Fecha: *F_RAD_S*

Por la cual se establecen las condiciones de confiabilidad de las máquinas electrónicas tragamonedas (MET) y la gradualidad en su implementación

Sector Hacienda y Crédito Público, señalando que para efectos de la aplicación de lo previsto en el artículo 59 de la Ley 1955 de 2019 y el artículo 56 del Decreto Ley 2106 de 2019, los operadores de juegos de suerte y azar localizados que cumplan las condiciones establecidas por Coljuegos para la conectividad y la confiabilidad del Sistema de Conexión en Línea, en las máquinas electrónicas tragamonedas (MET) autorizadas en el contrato de concesión, deben liquidar mensualmente con la tarifa prevista en el mencionado artículo 59 de la Ley del Plan Nacional de Desarrollo.

Que, en aplicación de lo dispuesto por el Decreto 2372 de 2019, Coljuegos debe establecer en un plazo de seis meses contados a partir del 01 de enero de 2020 las condiciones de confiabilidad que deben cumplir las MET para llegar a los estándares internacionales de acuerdo con la gradualidad, las etapas y los plazos que se definen en esta resolución para su implementación por parte de los operadores. Dichas condiciones se empezarán a verificar dos años después de la expedición del presente acto administrativo.

Que teniendo en cuenta la afectación a los juegos localizados derivada de la emergencia sanitaria ocasionada por el Covid – 19, el parágrafo del artículo 2.7.5.10 del Decreto 1068 de 2015, adicionado por el artículo xxxx del Decreto XXXX de 2021, *“por el cual se adiciona y modifica la Parte 7 del Libro 2 del Decreto 1068 de 2015, Decreto Único Reglamentario del Sector Hacienda y Crédito Público, que contiene las disposiciones reglamentarias del sector de juegos de suerte y azar”*, estableció que Coljuegos expedirá las condiciones de confiabilidad de las MET, dentro de los xxxxx meses siguientes a su vigencia.

Que en el proceso para definir las condiciones técnicas que deben cumplir las MET, se identificó la necesidad de revisar estándares internacionales, garantizar la participación de los diferentes actores del sector (gremios, operadores, fabricantes y laboratorios certificadores) y contar con el apoyo técnico del Instituto Colombiano de Normas Técnicas y Certificación – ICONTEC.

Que para fijar las condiciones técnicas que deben cumplir las MET se revisaron los estándares internacionales que rigen la materia, especialmente el *Standard Series GLI-11: Dispositivos de Juegos Versión 3.0 del 21 de septiembre de 2016*, elaborado por Gaming Laboratories International, LLC.

Que en la definición de las condiciones técnicas que deben cumplir las MET se revisaron los requisitos exigibles en las jurisdicciones de Perú y Chile, encontrando que fueron implementados bajo el mismo estándar internacional *GLI-11* y en consecuencia, los certificados expedidos por laboratorios avalados por Coljuegos para dichos países podrían ser validados para Colombia.

Que el documento técnico fue discutido con los diferentes actores interesados para lo cual se realizaron mesas técnicas con fabricantes, laboratorios, gremios y operadores, en las cuales se recibieron observaciones y sugerencias que sirvieron de insumo para su construcción.

Que los parámetros de gradualidad, las etapas y los plazos que se definen en la presente Resolución se estructuran teniendo en cuenta las características técnicas de las MET que operan actualmente en el mercado colombiano bajo un contrato de concesión autorizado por Coljuegos, con el fin de moderar el impacto de la implementación en los operadores de juegos localizados y la disponibilidad de los fabricantes para presentar las respectivas certificaciones a Coljuegos.

Que la gradualidad en la implementación de las condiciones de confiabilidad de las MET, se estructuró para un horizonte de tiempo de diez (10) años y contemplando cinco (5) etapas de confiabilidad. Así las cosas, y conforme a lo establecido en el Decreto 2372 de 2019, pagarán la tarifa prevista en el artículo 59 de la Ley 1955 de 2019,



****RAD_S****

Al contestar por favor cite:

Radicado No.: *RAD_S*

Fecha: *F_RAD_S*

Por la cual se establecen las condiciones de confiabilidad de las máquinas electrónicas tragamonedas (MET) y la gradualidad en su implementación

las MET que cumplan las condiciones de la etapa respectiva, de lo contrario pagarán las tarifas del artículo 34 de la Ley 643 de 2001.

Que la implementación de las condiciones de confiabilidad de las MET puede generar una migración al mercado ilegal de aquellas MET que no cumplan con los estándares que se definan en la presente resolución, causadas por la obsolescencia tecnológica que por naturaleza del mercado dejan de ser rentables para el operador, razón por la cual se hace necesario establecer condiciones para la disposición final de las MET que no serán operadas en los contratos de concesión autorizados conforme a los lineamientos establecidos en la Ley 1672 de 2013 la cual define los lineamientos para la política pública de gestión integral de los residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE).

Que en cumplimiento del numeral 8 del artículo 8° de la Ley 1437 de 2011 Coljuegos publicó el proyecto de la presente Resolución en la página web de la Empresa entre los días 12 al 26 de octubre de 2021, recibiendo observaciones provenientes de los gremios, concesionarios de juegos de suerte y azar y terceros interesados.

Que la Empresa se pronunció sobre los comentarios y observaciones presentados, publicando en la página web las observaciones más recurrentes y la temática agrupada de las mismas, así como las decisiones de modificación que se adoptaban luego del análisis de los argumentos de los interesados.

Que, en mérito de lo expuesto,

RESUELVE:

TÍTULO I

GENERALIDADES

ARTÍCULO 1. OBJETO. La presente resolución tiene por objeto establecer las condiciones de confiabilidad de las Máquinas Electrónicas Tragamonedas (MET) y la gradualidad en su implementación.

ARTÍCULO 2. DEFINICIONES. Los términos utilizados en la presente resolución tendrán los siguientes significados:

Certificado de Requerimientos Técnicos MET: Documento emitido por un laboratorio certificador, el cual garantiza que en el procedimiento de evaluación, se verificó que la MET cumple con los requerimientos técnicos definidos por Coljuegos y los resultados se indican en el *Informe de Certificación o Certificado*.

Contadores Electrónicos: son los totalizadores o acumuladores de la cantidad de jugadas y valores que genera cada elemento de juego a partir de una sesión de juego.

Requerimientos Técnicos: Corresponde a los estándares mínimos que determina Coljuegos en cada uno de los procesos de reglamentación o esquema de operación de los juegos de suerte y azar de su competencia.

Informe de Certificación o Certificado. Documento que contiene el dictamen de un laboratorio certificador en cuanto a que el objeto de análisis cumple con las especificaciones o estándares técnicos o requerimientos técnicos.



****RAD_S****

Al contestar por favor cite:

Radicado No.: *RAD_S*

Fecha: *F_RAD_S*

Por la cual se establecen las condiciones de confiabilidad de las máquinas electrónicas tragamonedas (MET) y la gradualidad en su implementación

Máquina Electrónica Tragamonedas - MET: Máquina que a cambio de una cantidad de dinero o créditos otorga un tiempo de juego y eventualmente un premio en efectivo o realizable en dinero, la cual como mínimo utilizará la aleatoriedad en la determinación de premios, donde el apostador por medio de alguna forma de activación inicia el juego y su posterior proceso de selección de apuestas.

Modelos de las MET: Configuración del hardware de una máquina de juego electrónica, la cual para el desarrollo del juego requerirá de software específico y compatible con el modelo. El fabricante identifica el modelo con un conjunto de letras, números o símbolos, el cual se encuentra en la placa grabada en el exterior de los elementos de juego.

Número de identificación – NUC: Número único de identificación de Coljuegos asignado a cada una de las MET.

Número único de Identificación Digital –NUID: Es el número de identificación única digital de la Máquina Electrónica Tragamonedas, registrada en la BD del operador y de Coljuegos, que permite la asociación digital de su información y contadores.

Protocolo de comunicación de la MET: Dispositivo electrónico o componente de software que permite la recolección de la información en la MET con la funcionalidad necesaria para la lectura de los contadores, la generación de información de control requerida y la recolección del “Número Único de Identificación Digital-NUID”, que corresponde a la identificación digital de la tarjeta principal de la MET.

Dicho protocolo o forma de comunicación en la MET debe permitir la generación, compilación y transmisión de la información entre la MET y los sistemas externos.

Programas de juegos: Consiste en un determinado registro de parámetros propios, que permite una secuencia estructurada de acciones, que se toman de acuerdo con la información que el desarrollo del juego suministre.

ARTÍCULO 3. CONFIABILIDAD DE LAS MET. Se entiende por confiabilidad el cumplimiento de los Estándares Técnicos que deben tener las MET y sus programas de juego, acreditados por un laboratorio certificador avalado ante Coljuegos para su verificación y publicación en la página web, de acuerdo con el documento Anexo “Requerimientos Técnicos de Máquinas Electrónicas Tragamonedas-MET”, que hace parte integral de la presente Resolución.

TÍTULO II GRADUALIDAD

ARTÍCULO 4. GRADUALIDAD PARA LA CONFIABILIDAD DE LAS MET. De conformidad con lo previsto en el Decreto 1068 de 2015, adicionado por el Decreto 2372 de 2019, y el Decreto xxxx de 2021, la confiabilidad se implementará de forma gradual y por etapas, para lo cual se tendrán en cuenta las siguientes:

Etapas actual: Prevista en el Decreto 1068 de 2015, adicionado por el Decreto 2372 de 2019, y el Decreto xxxx de 2021, las MET deben cumplir con las condiciones establecidas por Coljuegos para la conectividad y la confiabilidad del Sistema de Conexión en Línea.

Etapas I: A los dos años de entrada en vigencia del presente acto administrativo, las MET autorizadas en los



****RAD_S****

Al contestar por favor cite:

Radicado No.: *RAD_S*

Fecha: *F_RAD_S*

Por la cual se establecen las condiciones de confiabilidad de las máquinas electrónicas tragamonedas (MET) y la gradualidad en su implementación

contratos de concesión para la operación de juegos localizados deberán cumplir como mínimo con las siguientes condiciones:

1. Operar mediante la utilización de elementos de juego de tipo videos electrónicos o multipuestos.
2. Operar con *Contadores Electrónicos* y reportar a Coljuegos con carácter obligatorio la información generada de al menos los siguientes contadores a través del Sistema de Conexión en línea para las MET – SCLM:
 - 2.1. Total de Entradas. (Coin in)
 - 2.2. Total de Salidas. (Coin out)
 - 2.3. Premio Mayor Pagado por un Asistente. (attendant paid Jackpots)
 - 2.4. Juegos Jugados (Games Played)
 - 2.5. Denominación base o valor mínimo de un crédito.

El contador de crédito deberá mantenerse en créditos o valor en moneda legal local peso colombiano) aplicable y deberá siempre indicar todos los valores disponibles para que el jugador apueste o cobre.

Etapa II: A los dos años de entrada en vigencia la Etapa I las MET autorizadas en los contratos de concesión para la operación de juegos localizados, además de las condiciones establecidas en la etapa de confiabilidad anterior, deberán cumplir como mínimo con las siguientes:

1. Operar con un protocolo de comunicación digital (no pulsos) que permita la comunicación con sistemas externos garantizando la integridad, seguridad y confiabilidad de la información generada por la MET
2. Operar con *Contadores Electrónicos* y reportar a Coljuegos con carácter obligatorio, a través del Sistema de Conexión en línea para las MET – SCLM, la información generada de los siguientes contadores adicionales:
 - 2.1. Créditos Cancelados Pagados por un Asistente (Attendant paid cancelled credits)
 - 2.2. Moneda Físicas Ingresadas (Physical coin in)
 - 2.3. Moneda Físicas Entregada (Physical coin out)
 - 2.4. Billetes Ingresados (Bill in)

El contador de crédito deberá mantenerse en créditos o valor en moneda legal local peso colombiano) aplicable y deberá siempre indicar todos los valores disponibles para que el jugador apueste o cobre.

Etapa III: A los dos años de entrada en vigencia la Etapa II, las MET autorizadas en los contratos de concesión para la operación de juegos localizados deberán cumplir como mínimo, además de las condiciones establecidas en las etapas I y II de confiabilidad, las siguientes:

1. Operar con contadores electrónicos o digitales que no contemplen dentro de su fabricación procesos análogos o mecánicos certificado por el fabricante de la máquina, que permita la comunicación con los sistemas externos sin la intervención de ningún dispositivo entre la MET y el sistema externo, garantizando la integridad, seguridad y confiabilidad de la información.
2. Operar con *Contadores Electrónicos* y reportar a Coljuegos con carácter obligatorio, a través del Sistema de Conexión en línea para las MET – SCLM, la información generada de los siguientes contadores adicionales:



****RAD_S****

Al contestar por favor cite:

Radicado No.: *RAD_S*

Fecha: *F_RAD_S*

Por la cual se establecen las condiciones de confiabilidad de las máquinas electrónicas tragamonedas (MET) y la gradualidad en su implementación

- 2.1. Boletos ingresados o cupones Ingresados (Ticket/Voucher in)
- 2.2. Boletos Entregados o cupones entregados (Ticket/Voucher out)
- 2.3. Pago de Bono Externo pagado por la Máquina (Machine paid external bonus payout)
- 2.4. Pago de Bono Externo pagado por asistente (attendant paid external bonus payout)
- 2.5. Pago de un Progresivo pagado por un Asistente (attendant paid progressive payout)
- 2.6. Pagos Progresivos pagado por la Máquina (machine paid progressive payout)

El contador de crédito deberá mantenerse en créditos o valor en moneda legal local (peso colombiano) aplicable y deberá siempre indicar todos los valores disponibles para que el jugador apueste o cobre.

Etapas IV: Al año de entrada en vigencia la Etapa III, las MET autorizadas en los contratos de concesión para la operación de juegos localizados deberán cumplir como mínimo, además de las condiciones establecidas en la etapa III de confiabilidad, la siguiente:

1. Los modelos de las MET autorizadas por Coljuegos, deberán estar registradas para operar en cualquiera de las jurisdicciones de Perú, Chile o Colombia.

Etapas V: Al año de entrada en vigencia la Etapa IV, las MET autorizadas en los contratos de concesión para la operación de juegos localizados deberán cumplir como mínimo, además de las condiciones establecidas en el nivel de confiabilidad anterior, las siguientes:

1. La MET deberá estar certificada por laboratorios certificadores autorizados en Colombia en el cumplimiento de los estándares técnicos internacionales solicitados en el documento técnico *"Requerimientos Técnicos de Máquinas Electrónicas Tragamonedas-MET"*.
2. La MET deberá adicionalmente cumplir con presentar certificaciones de cumplimiento de Estándares Técnicos aportados por los fabricantes y emitidos por laboratorios certificadores autorizados en las jurisdicciones de Perú o Chile, siempre y cuando, estos laboratorios certificadores sean los mismos que se encuentren autorizados en Colombia.

PARÁGRAFO PRIMERO. La gradualidad prevista en el presente artículo es aplicable a los contratos de concesión que se encuentran en operación actualmente. Los contratos de concesión que se incluyan con posterioridad a la entrada en vigencia de la presente resolución, deberán cumplir las condiciones establecidas para la etapa vigente al momento del inicio de su operación y será aplicable gradualidad de las etapas posteriores, para acogerse a la tarifa establecida en el artículo 1955 de 2019.

PARÁGRAFO SEGUNDO. Los operadores de juegos localizados autorizados que a partir de la entrada en vigencia del presente acto administrativo tengan dentro de su inventario máquinas electrónicas tragamonedas que cumplan con los *Estándares Técnicos* descritos en los *"Requerimientos Técnicos de Máquina Electrónicas Tragamonedas - MET"*, y estén certificadas en los términos previstos en esta resolución, no les aplicará la gradualidad en la confiabilidad descrita en el presente artículo y por lo tanto, accederán a la tarifa establecida en el artículo 59 de la Ley 1955 de 2019.

ARTICULO 5: VERIFICACIÓN DE LAS ETAPAS. Para la verificación de las condiciones establecidas en las etapas de confiabilidad I al IV, el operador de juegos de suerte y azar localizados deberá cumplir con la obligación de confiabilidad de las máquinas electrónicas tragamonedas establecida en la presente resolución, para los elementos de juego tipo MET autorizados que no cumplan para el periodo de liquidación con lo dispuesto en el



****RAD_S****

Al contestar por favor cite:

Radicado No.: *RAD_S*

Fecha: *F_RAD_S*

Por la cual se establecen las condiciones de confiabilidad de las máquinas electrónicas tragamonedas (MET) y la gradualidad en su implementación

artículo 4 de la presente resolución se liquidará de acuerdo a lo establecido en el inciso tercero del artículo 1 del Decreto 2372 de 2019, que indica: “...*Cuando alguna de las MET autorizadas en el contrato de concesión no cumpla las anteriores condiciones, se debe liquidar de forma individual con las tarifas previstas en el artículo 34 de la Ley 643 de 2001*”

La Gerencia de Seguimiento Contractual realizará las validaciones sobre el cumplimiento de cada etapa.

PARÁGRAFO PRIMERO. Para el registro de modelos de las MET registradas en la jurisdicción de Perú se verificará la página WEB del Ministerio de Comercio Exterior y Turismo (Mincetur) – Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas o la entidad que haga sus veces. Para la jurisdicción de Chile se validará en la página web de la Superintendencia de Casinos de Juego (SCJ), o la entidad que haga sus veces. Para la jurisdicción de Colombia se validará con las MET registradas en la página Web de la Entidad.

PARÁGRAFO SEGUNDO. Coljuegos llevará el control de las MET inscritas que cumplen con las condiciones de confiabilidad, mediante un formato en el cual se consignará, entre otra, la siguiente información: número de identificación - NUC, código del modelo de la MET y los programas de juego vinculados asignados por Coljuegos, serial de la MET asignada por el fabricante, nombre comercial de la MET, fecha de fabricación de la MET, tipo de elemento de juego, código de apuesta, nombre y dirección del fabricante de la MET, nombre y NIT del operador del contrato de concesión vinculado a la MET.

ARTÍCULO 6. PAGO DE DERECHOS DE EXPLOTACIÓN Y GASTOS DE ADMINISTRACIÓN. De conformidad con lo establecido en el Decreto 2372 de 2019, pagarán la tarifa prevista en el artículo 59 de la Ley 1955 de 2019, las MET que cumplan las condiciones de la etapa respectiva, de lo contrario pagarán las tarifas del artículo 34 de la Ley 643 de 2001.

**TÍTULO III
CERTIFICACIÓN**

ARTÍCULO 7. CERTIFICACIÓN DE LAS MET. Los fabricantes que comercializan máquinas electrónicas tragamonedas MET y programas de juego en Colombia serán responsables de asegurar el cumplimiento de los *Estándares Técnicos*, tanto de sus componentes físicos y lógicos, como de los juegos que los acompañan, este cumplimiento será comprobado mediante un informe de certificación o certificación emitida por un laboratorio certificador.

Las certificaciones deben ser presentadas por los fabricantes a Coljuegos para su verificación, luego de lo cual se asignará un código y publicará en la página web los modelos de las MET y juegos autorizados.

PARÁGRAFO. Coljuegos aceptará certificaciones de cumplimiento de *Estándares Técnicos* aportados por los fabricantes y emitidos por laboratorios certificadores autorizados en las jurisdicciones de Perú o Chile, siempre y cuando, estos laboratorios certificadores sean los mismos que se encuentren autorizados en Colombia.

La verificación de las certificaciones de las MET o programas de juego de estas jurisdicciones, se realizará mediante una constancia emitida por el laboratorio certificador dirigida a Coljuegos y deberá señalar específicamente su conformidad con los respectivos “*Requerimientos Técnicos de Máquinas Electrónicas Tragamonedas-MET*” que hacen parte de esta resolución.

ARTÍCULO 8. CONTENIDO MÍNIMO DE LA CERTIFICACION DE LAS MET. La certificación de las MET



****RAD_S****

Al contestar por favor cite:

Radicado No.: *RAD_S*

Fecha: *F_RAD_S*

Por la cual se establecen las condiciones de confiabilidad de las máquinas electrónicas tragamonedas (MET) y la gradualidad en su implementación

expedida por los laboratorios certificadores acreditados deberá expedirse de conformidad con la Resolución 20161200013844 de 2016 expedida por Coljuegos, o la que le sustituya, modifique o adicione, y además incluirá el cumplimiento de cada uno de los requisitos mínimos establecidos en los “*Requerimientos Técnicos de Máquinas Electrónicas Tragamonedas-MET*” anexos en la presente resolución, o aquellos que los modifiquen adicione o sustituyan.

ARTÍCULO 9. INSCRIPCIÓN DE MODELOS DE MET Y PROGRAMAS DE JUEGO. Los fabricantes de MET y programas de juego interesados en inscribir sus modelos deberán presentar una solicitud en formato digital a Coljuegos consignando la siguiente información:

Fabricantes de MET

1. Nombre del fabricante de la MET o ensamblador cuando sea el caso
2. País de procedencia del fabricante.
3. Nombre comercial del modelo de MET.
4. Serial del modelo asignado por el fabricante.
5. Fecha de fabricación de la MET.
6. Dimensiones de la MET indicando altura, longitud, y ancho del modelo en centímetros.
7. Número de registro del Certificado de Requerimientos Técnicos MET otorgado por Coljuegos.
8. Número de Identificación – NUC.
9. Número único de Identificación Digital –NUID
10. Copias digitales de fotografías nítidas de la MET y en color, en formato jpg que corresponda al modelo solicitado y de la placa exterior de la misma y de la placa madre si correspondiese.
11. Documento con las especificaciones técnicas generales de la MET.
12. Fotografía digital donde se aloja la tarjeta de memoria principal (Memoria RAM de la MET).
13. Relación de los nombres de los juegos que pueden ser operados en el modelo de la MET.
14. Certificado de Requerimientos Técnicos MET expedido por un laboratorio autorizado por Coljuegos de acuerdo con lo señalado en el artículo octavo de la presente resolución

Fabricante de Programas de Juego

1. Nombre del fabricante del programa de juego
2. Fecha de fabricación.
3. País de procedencia del fabricante.
4. Identificación de los códigos del programa de juego.
5. Indicar cada una de las funciones que realiza el programa de juego.
6. Nombre comercial del juego o juegos incluidos en el programa de juego.
7. Identificación del modelo o modelos de MET que pueden ser incluidos en el programa de juego.
8. Respecto a los premios del programa del juego indicar el rango (máximo- mínimo) del porcentaje de retorno al público por cada tipo de apuesta y juego, información técnica referente a la programación de pagos. (combinaciones posibles, combinaciones ganadoras, símbolos y figuras que aparecen en el juego)
9. Documento donde se incluya las firmas digitales del programa de juego
10. Certificado de Requerimientos Técnicos MET expedido por un laboratorio autorizado por Coljuegos de acuerdo a lo señalado en el artículo octavo de la presente resolución.



****RAD_S****

Al contestar por favor cite:

Radicado No.: *RAD_S*

Fecha: *F_RAD_S*

Por la cual se establecen las condiciones de confiabilidad de las máquinas electrónicas tragamonedas (MET) y la gradualidad en su implementación

PARÁGRAFO. Los laboratorios certificadores deben entregar a disposición de la entidad los mecanismos idóneos que permitan realizar actividades de control y fiscalización a los modelos de MET o programas de juego que hayan certificado y adicional capacitar a los trabajadores de Coljuegos en el uso de los mismos.

ARTÍCULO 10. APROBACIÓN DE LOS MODELOS DE MET Y DE LOS JUEGOS. Las solicitudes de los fabricantes de MET y de programas de juego serán verificadas por la Oficina de Tecnología de la Información de Coljuegos y una vez autorizadas, serán publicadas en la página web de la Entidad asignando el número de autorización correspondiente.

La aprobación o el rechazo de la solicitud será informada oportunamente al interesado explicando las razones de la decisión y el plazo para corregir, si hay lugar a ello.

**TÍTULO IV
OTRAS DISPOSICIONES**

ARTICULO 11. DISPOSICION FINAL MET. Cuando el operador de juegos de suerte y azar localizados presente una solicitud de retiro o reemplazo de MET y está no vaya a operar en el mercado colombiano, debe presentar un certificado de destrucción de la MET, el cual debe ser emitido por una empresa que cumpla con los lineamientos de gestión integral de Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEES) establecidos en la Ley 1672 de 2013.

ARTICULO 12. VIGENCIA. La presente resolución rige a partir de su publicación en el Diario Oficial y será aplicable para los contratos nuevos y los que hayan sido celebrados con anterioridad a la fecha de publicación de esta resolución.

Dada en Bogotá D.C., a los

PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE

**NOMBRE
Cargo**

Folios:
Anexos:
Nombre y número de expediente:
Aprobó: Nombre
Cargo
Revisó: Nombre
Cargo
Elaboró: Nombre
Cargo

**REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
MÁQUINAS ELECTRÓNICAS TRAGAMONEDAS - MET**

Coljuegos

BOGOTÁ D.C., agosto 9 de 2021
VERSION BORRADOR

GLOSARIO-TÉRMINOS-DEFINICIONES	4
OBJETIVO	8
CONSIDERACIONES	8
<i>REQUISITOS TECNICOS MÁQUINAS ELECTRÓNICAS TRAGAMONEDAS - MET</i>	<i>9</i>
1. ASPECTOS TÉCNICOS GENERALES	9
1.1. REQUISITOS GENERALES	9
1.2. PROTOCOLO o forma de comunicación en la MET	11
1.3. NUMERO ÚNICO DE IDENTIFICACIÓN DIGITAL – NUID	11
1.4. CONEXIONES DE LAS MET A SISTEMAS EXTERNOS	11
2. REQUISITOS DE HARDWARE / COMPONENTE FÍSICO	12
2.1. Seguridad física	12
2.2. Generalidades del Hardware	12
2.3. Identificación física de la MET	13
2.4. Dispositivos para almacenar programas de juegos	13
2.5. Elementos de Juegos Multipuesto	13
3. REQUISITOS DE SOFTWARE / COMPONENTE LÓGICO	14
3.1. Generales aplicables a los programas de juegos	14
3.2. Requisitos del generador de números aleatorios	16
3.2.1. Requisitos aplicables a generadores de números aleatorios (GNA) de naturaleza lógica	16
3.2.2. Requisitos aplicables a generadores de números aleatorios de naturaleza mecánica	17
3.3. Contadores electrónicos del elemento de juego	17
3.3.1. Unidades del contador de crédito y su visualización en la pantalla	17
3.3.2. Contador de cobro y su visualización en la pantalla	18
3.3.3. Acceso a los contadores del software/componente lógico	18
3.3.4. Contadores electrónicos de contabilidad y de ocurrencias	18
3.4. Información de control	20
4. CONDICIONES PARA MAQUINAS ELECTRONICAS TRAGAMONEDAS QUE OPERAN EN LOCALES CUYA ACTIVIDAD COMERCIAL PRINCIPAL PUEDE SER DIFERENTE A	



JUEGOS DE SUERTE Y AZAR EN DONDE ES RESTRINGIDO EL ACCESO A MENORES DE EDAD	21
5. CONDICIONES PARA MAQUINAS ELECTRONICAS TRAGAMONEDAS QUE OPERAN EN LOCALES CUYA ACTIVIDAD COMERCIAL PRINCIPAL PUEDE SER DIFERENTE A JUEGOS DE SUERTE Y AZAR EN DONDE NO ES RESTRINGIDO EL ACCESO A MENORES DE EDAD	21
5.1. Requisitos Generales.	21
5.2. Características Técnicas de la Terminal de Venta TDV	22
5.2.1. Información a almacenar en el sistema TDV	23
5.2.2. Información almacenada en el sistema TDV y objeto de reporte a Coljuegos	24
6. CERTIFICACIÓN	24
7. BIBLIOGRAFÍA	24

BORRADOR

GLOSARIO-TÉRMINOS-DEFINICIONES

Contadores: son los totalizadores o acumuladores de la cantidad de jugadas y valores que genera el elemento de juego a partir de una sesión de juego.

Local de juego Establecimiento de comercio donde se encuentran ubicadas las Máquinas Electrónicas Tragamonedas, en el que se desarrolla la actividad de juego y se paga el premio al jugador, el cual cuenta con las autorizaciones pertinentes para su desarrollo.

Elementos de juego Multipuesto: Elementos de juego Multipuesto son las máquinas, terminales, estaciones o dispositivos de juego que incorporan más de una (1) pantalla, panel u otras formas de dispositivos de interacción con el jugador vinculados a una (1) consola principal compartida (CPU), la cual coordina el juego, y que solo tiene un (1) generador de números aleatorio (GNA).

Evento asíncrono: Hace referencia a un evento o suceso determinado por el Generador de Número Aleatorio – GNA, que no corresponda con ningún otro evento o suceso determinado por el mismo el Generador de Número Aleatorio – GNA.

Evento Significativo: Corresponde a eventos generados por la MET, capturados por el SCLM o identificados por el SCLM o generados por el SCLM, que reportan situaciones.

Generador de Números Aleatorios - GNA: Es un soporte físico (*hardware*), programa (*software*) o combinación de soporte físico y programa, que genera valores numéricos y exhibe una característica de obtención de resultados de manera aleatoria en la MET.

Generador de Números Aleatorios Mecánicos: Los juegos basados en un generador de números aleatorios mecánico son aquellos juegos que utilizan las leyes físicas de cualquier manera para generar el resultado del juego de manera aleatoria en la MET.

Protocolo (o interfaz en la MET): Dispositivo electrónico o Componente de software que permite la recolección de la información en la MET.

Modelo del elemento de juego: Configuración del hardware de una máquina de juego electrónica, la cual para el desarrollo del juego requerirá de software específico y compatible con el modelo. El fabricante identifica al modelo con un conjunto de letras, números o símbolos, el cual se encuentra en la placa grabada en el exterior de los elementos de juego.

Máquina Electrónica Tragamonedas MET Máquina que a cambio de una cantidad de dinero o créditos otorgan un tiempo de juego y eventualmente un premio en efectivo o realizable en dinero, la cual como mínimo utilizará la aleatoriedad en la determinación de premios, donde el apostador por medio de alguna forma de activación inicia el juego y su posterior proceso de selección de apuestas.

Las Máquinas Electrónicas Tragamonedas que operen en locales cuya actividad comercial principal puede ser diferente de juegos de suerte y azar tendrán unas características especiales.

Programas de Juego: Consiste en un determinado registro de parámetros propios, que permite una secuencia estructurada de acciones, que se toman de acuerdo a la información que el desarrollo del juego suministre.

Medios de Almacenamiento de Programas: Dispositivo utilizado para almacenar los programas de juego que serán alojados en una MET, incluyendo EPROMS, ROMs, FLASH-ROM, DVD, CD-ROM Compact Flash, Discos Duro, Discos Ópticos, USB y cualquier otro tipo de dispositivo de almacenamiento de programas.

Memoria de acceso aleatorio (RAM: *Random Access Memory*): Es un tipo de memoria para almacenar información de trabajo o temporal.

Sesión de juego: Una sesión de juego inicia cuando se realiza la carga al contador de créditos una vez ingresado el dinero en efectivo o desde el ticket recibido y validado por el elemento de juego y termina cuando el elemento de juego entrega premios en dinero en efectivo y/o devuelve créditos no apostados en dinero en efectivo, cuando emite un ticket con el valor de los créditos no apostados y/o los ganados y/o cuando se pierden todos créditos.

Tabla de Pagos: La tabla de pagos que se refleja en la pantalla del elemento de juego y corresponde a los registros de todas las posibles combinaciones ganadoras e indican cuánto pagará el elemento de juego por cada una de estas. Las tablas de pagos se encuentran almacenadas en el elemento de juego.

Numero Único de Identificación Digital – NUID: Es el Número de Identificación Digital de la tarjeta principal de la MET, el cual es único, (por cada fabricante), y no debe ser modificable con ajustes de hardware o software.

Créditos cargados: Es el valor disponible en el elemento de juego para dar inicio a la sesión de juego.

Créditos devueltos: Son los valores no apostados y/o ganados finalizada una sesión de juego, y devueltos a través del tiquete o transferidos a la Terminal de Venta.

Créditos redimidos: Es el pago de los créditos devueltos, por el responsable del local de juego a través de una Terminal de Venta al jugador con dinero en efectivo.

Local de juego: Es el lugar físico en donde se encuentran ubicadas las Máquinas Electrónicas Tragamonedas, en el que se desarrolla la actividad de juego y se paga el premio al jugador, el cual cuenta con las autorizaciones pertinentes para su desarrollo.

Inicio de la Sesión de juego: Una sesión de juego inicia cuando se realiza la carga al contador de créditos del elemento de juego transferidos desde una terminal de venta.

Terminación de la Sesión de juego: Una sesión de juego termina cuando el elemento de juego entrega premios, devuelve créditos no apostados, cuando emite un tiquete con los créditos devueltos, transfiere los créditos devueltos a la TDV o cuando se pierden todos créditos.

Terminal de Venta TDV: Dispositivo que permite al responsable del local de juego transferir créditos al elemento de juego, redimir los créditos transferidos directamente por el elemento de juego y validar los tiquetes para efectuar la redención de los créditos devueltos. LA TDV debe contar con una solución de software que permita el control de las variables asociadas a la gestión y control de créditos y premios.

Incidencias de la TDV: Errores o fallas presentadas en la TDV, transmisión de información, pago de tiquetes, fallas de comunicación.

Tiquete: Documento emitido o cualquier otro medio de almacenamiento de información (código de barras, banda magnética, chip electrónico, entre otros,) generado por el elemento de juego en línea y tiempo real, el cual registra el valor de los créditos devueltos una vez finalizada una sesión de juego, los cuales se pueden redimir en la terminal de venta TDV o iniciar otra sesión de juego para realizar las apuestas. Estos son documentos al portador con las medidas de seguridad determinadas por el operador para su validación, y es el único válido para redimir los créditos devueltos a través de una TDV.



El emprendimiento
es de todos

Minhacienda

Coljuegos

BORRADOR

OBJETIVO

Este documento establece los requisitos técnicos para las Máquinas Electrónicas Tragamonedas en Colombia.

CONSIDERACIONES

Coljuegos se reserva todas las facultades para definir el detalle de los procedimientos, requisitos y condiciones técnicas que, por su misma naturaleza, puedan estar sujetos a cambios derivados de la innovación tecnológica, sin perjuicio de la vigencia de las certificaciones emitidas a equipos MET, previas a la publicación de los cambios en la especificación.

Para la elaboración de este documento, se han tenido en cuenta las informaciones en materia de normas, estándares y reglamentaciones técnicas Internacionales.

El cumplimiento de los requerimientos técnicos de las máquinas electrónicas tragamonedas - MET por parte de los fabricantes, incluidos en el presente documento, deberá ser certificado por los laboratorios avalados por Coljuegos para tal fin.

El cumplimiento de lo contenido en el presente documento no implica, en ningún caso, la generación de una certificación integral por parte de los operadores.

BORRADOR

REQUISITOS TECNICOS MÁQUINAS ELECTRÓNICAS TRAGAMONEDAS - MET

1. ASPECTOS TÉCNICOS GENERALES

Las Máquinas Electrónicas Tragamonedas (MET), son máquinas de juego conformadas por el hardware o componente físico, el software o componente lógico, el cual cuenta con la funcionalidad para generar además de los indicadores del juego, los contadores e información de control, y el protocolo o forma de comunicación en la MET que permite su comunicación.

Las MET son identificadas con un “Numero Único de Identificación Digital - NUID” que corresponde a la identificación digital de la tarjeta principal de la MET, que permite identificar digitalmente al equipo como único (por cada fabricante).

1.1. REQUISITOS GENERALES

- a) Las partes eléctricas y mecánicas y diseños principales de la máquina de juego no deberán exponer al jugador a ningún riesgo físico.
- b) El modelo de MET no deberá presentar bordes ni elementos que puedan producir cortes o lesiones.
- c) En la parte exterior de la MET, (de forma integral a la misma) para información del público usuario, deberá indicar:
 - Que el programa de juego anula la partida y todo pago relacionado en caso de mal funcionamiento de la MET.
 - El valor de la moneda, ficha, tiquete u otro medio de apuesta que la máquina tragamonedas permita.
 - Poseer uno o más mecanismos que permitan detectar e informar claramente mediante avisos luminosos, acústicos o de otra índole, cualquier condición de error, indicando necesariamente las siguientes situaciones:
 - Que la MET está con la puerta abierta.
 - Que hay un error en la memoria de acceso aleatorio por funcionamiento defectuoso o datos erróneos.
 - Que hay un error en el programa de control de juego.
- d) Los componentes electrónicos que no forman parte de la interface de entrada de los jugadores, deben estar asegurados en una o más áreas cerradas, específicamente bajo llave donde se encuentran las unidades procesadoras centrales (CPU), todo dispositivo usado como almacenamiento de programas que contengan software y/o cualquier otro componente que pueda afectar la integridad del juego y sus contadores.
- e) Los puertos de comunicaciones de las MET deben estar dentro de un área segura para impedir acceso sin autorización al mismo o a sus cables de conexión.
- f) La MET que no realice el pago de los premios automáticamente deberá tener los mecanismos de publicidad necesarios para informar y registrar los pagos manuales efectuados.



- g) Asimismo, deberá contar con un marcador electrónico que señalará con toda precisión el premio obtenido.
- h) La MET deberá tener la capacidad de mostrar visualmente como consecuencia del programa de juego instalado en la misma, la siguiente información para cada partida:
- Monto de la apuesta del jugador.
 - Monto del premio obtenido o ganancia del jugador.
 - Monto acumulado de los créditos obtenidos por el jugador.
- i) El programa de juego no podrá alterar automáticamente por mecanismo, programa o medio alguno, la tabla de pagos, ni probabilidad de ocurrencia de una combinación ganadora.
- j) Después de una interrupción del programa, el software del juego se recuperará al estado donde estaba inmediatamente antes de la interrupción que ocurrió. Donde no se requiere ninguna interacción por parte del jugador para completar el juego, es aceptable que el juego vuelva a un estado de finalización del juego, con tal que el historial del juego y todos los créditos y los contadores de contabilidad reflejen un juego completo.
- k) En caso de falla en el suministro eléctrico y tan pronto se restaure el mismo, la MET debe ser capaz de recuperarse al punto de interrupción, finalizar con su ciclo de juego y completar los pagos debidos a un jugador.
- l) Si una máquina de juego se apaga mientras se encuentra en una condición de error, entonces al restaurarse la corriente, debe seguir mostrando el mensaje de error específico y la máquina de juego debe permanecer bloqueada. Esto no sería aplicable cuando el apagado se utilice como parte del procedimiento de desbloquear el error, o si al encenderla o al cerrar la puerta, la máquina de juego verifica la existencia de la condición de error y detecta que el mismo ya no existe.
- m) La MET debe tener los mecanismos de seguridad necesarios que impidan que la información contenida en las memorias de sólo lectura o cualquier dispositivo de almacenamiento, que sean parte del programa de juego sean modificadas o alteradas mientras estén instaladas en la MET.
- n) El generador de números aleatorio, GNA, así como todas las memorias que forman parte del programa del juego de la MET debe ser inmunes a toda interferencia del exterior.
- o) Todas las memorias de sólo lectura o cualquier dispositivo de almacenamiento, que sean parte del programa de juego, deberán estar etiquetadas (o referenciadas a través de un menú de despliegue a través de un menú de operador) indicando:
- Identificación del fabricante
 - Número de identificación de programa
 - Número de versión, si corresponde
 - Ubicación de la instalación en el dispositivo de juego, si hay varias ubicaciones posibles.
- p) Se consideran como parte del programa de juego todas aquellas memorias de sólo lectura o cualquier otro dispositivo de almacenamiento, que sean necesarias para el

desarrollo del mismo, incluyendo las que correspondan a gráficos, sonidos, etc., por lo cual les son aplicables todos los literales anteriores.

1.2. PROTOCOLO o forma de comunicación en la MET

Dispositivo electrónico o Componente de software que permite la recolección de la información en la MET, con la funcionalidad necesaria para la lectura de los contadores, la generación de información de control requerida y la recolección del “Número Único de Identificación Digital - NUID”, que corresponde a la identificación digital de la tarjeta principal de la MET.

Dicho protocolo o forma de comunicación en la MET debe permitir la generación compilación y transmisión de la información entre la MET y los sistemas externos.

Las MET estarán diseñadas para comunicarse con sistemas externos por medio de un protocolo o forma de comunicación que garantice la Integridad, seguridad y confiabilidad de los contadores, información de control y el NUID de la máquina, el protocolo o forma de comunicación en la MET debe cumplir mínimo las siguientes reglas:

- a) La comunicación no deberá impactar negativamente la interacción del jugador en la MET, incluyendo el acceso del jugador a todas las pantallas.
- b) Después de una interrupción del programa, cualquier comunicación a un sistema externo, no comenzará hasta que la rutina de reanudación de programa, incluyendo cualquier prueba automática, se ha completado con éxito.
- c) La MET no debe permitir que la información transmitida hacia o desde un sistema externo sea visible a través de cualquier mecanismo de captura de pantalla.

1.3. NUMERO ÚNICO DE IDENTIFICACIÓN DIGITAL – NUID

El Número Único de Identificación Digital NUID, será utilizado por cualquier sistema externo para asociar toda la información (como contadores e información de control y eventos), a una MET en específico.

1.4. CONEXIONES DE LAS MET A SISTEMAS EXTERNOS

Las MET pueden estar diseñadas para conectarse o comunicarse con sistemas externos a través de internet o redes privadas, para lo cual deben cumplir con siguientes requisitos mínimos de seguridad:

- a) La transmisión de datos con origen en la MET debe ser cifrada.

b) Los elementos de comunicación propios de la MET deben permitir la transmisión de información en línea y en tiempo real.

2. REQUISITOS DE HARDWARE / COMPONENTE FÍSICO

2.1. Seguridad física

Un elemento de juego debe ser lo suficientemente robusto como para resistir cualquier intento de entrada forzada.

Las partes eléctricas, mecánicas y principios de diseño no deberán someter al jugador a ningún riesgo físico.

2.2. Generalidades del Hardware

- a) Los juegos del elemento de juego deben estar controlados por uno (1) o más microprocesadores o su equivalente de tal manera que el resultado de las partidas este controlado completamente por estos, de acuerdo al Generador de Números Aleatorios.
- b) Tendrá un interruptor de encendido y apagado que controle la corriente eléctrica que deberá estar localizado en un área en el interior del elemento de juego, que sea accesible con facilidad. Las posiciones de encendido y apagado del interruptor deben estar etiquetadas.
- c) Las puertas deberán fabricarse con materiales que sean adecuados para permitir sólo el acceso legítimo o autorizado al interior del gabinete.
- d) Los elementos de juego deben presentar un diseño que impida el libre acceso al interior del equipo. Dicho acceso sólo debe producirse a través de la(s) puerta(s) correspondiente(s).
- e) Los puertos de comunicaciones de los elementos de juego deben estar etiquetados e identificados adecuadamente de acuerdo a su función, dentro de un área segura para impedir el acceso sin autorización al mismo o a sus cables de conexión.
- f) Todo dispositivo de almacenamiento de programas, incluyéndose los ROM, EPROM, FLASH ROM, DVD, CD-ROM, Compact Flash, nuevas tecnologías (entre otras y sin limitar a: tipo server based y/o cualquier otro tipo de dispositivo de almacenamiento de programas) deberá permitir identificar el software y el nivel de revisión de la información almacenada en los dispositivos. En el caso de tipos de medio en los cuales pueden residir múltiples programas es aceptable desplegar esta información por medio del menú del asistente del fabricante.
- g) Todo el software instalado y suministrado en las MET, incluyendo cualquier aplicación que se requiera para el funcionamiento de la MET debe estar debidamente licenciado.
- h) Los manuales del sistema, de instalación, de usuario y demás documentación como diagramas físicos y lógicos, manuales de resolución de fallas, podrán ser requeridos

por Coljuegos al fabricante en caso de ser requerido, por lo tanto el cumplimiento de este no hace parte de la verificación y certificación por parte del laboratorio.

2.3. Identificación física de la MET

La información física de las MET, corresponde a los datos que se encuentran en una placa Metálica original fija en su exterior que no podrá ser removida y que debe contener:

- a) Nombre fabricante y ensamblador cuando sea el caso
- b) Marca
- c) Modelo del elemento de juego
- d) Serial asignado por el fabricante
- e) Fecha de fabricación.

Es importante resaltar que lo especificado en el numeral 2.3, en ningún caso hace parte de la certificación requerida al laboratorio

2.4. Dispositivos para almacenar programas de juegos

El término dispositivo de almacenamiento de programas de juegos, es definido como el medio o dispositivo electrónico que contiene los controles de los componentes de programas. Los tipos de dispositivos incluyen, pero no se limitan a EPROMs, tarjetas compactas, discos duros, dispositivos de estado sólido, discos ópticos, dispositivos USB, nuevas tecnologías (entre otras y sin limitar a: tipo server based y/o cualquier otro tipo de dispositivo de almacenamiento de programas) deberá permitir identificar el software y el nivel de revisión de la información almacenada en los dispositivos. En el caso de tipos de medio en los cuales pueden residir múltiples programas, es aceptable desplegar esta información por medio del menú del asistente del fabricante.

Esta lista parcial puede cambiar a medida que la tecnología de almacenamiento evoluciona. Todos los dispositivos de almacenamiento de programas deben:

- a) Estar alojados dentro de un compartimento físico completamente cerrado y asegurado.
- b) Estar claramente marcados con información suficiente para poder identificar el software y nivel de revisión de la información contenida dentro de los dispositivos. En el caso de tipos de medio en los cuales pueden residir múltiples programas es aceptable desplegar esta información por medio del menú del asistente del fabricante.

2.5. Elementos de Juego Multipuesto

Elementos de juego Multipuesto son las máquinas, terminales, estaciones o dispositivos de juego que incorporan más de una (1) pantalla, panel u otras formas de dispositivos de interacción con el jugador vinculados a una (1) consola principal compartida (CPU), la cual coordina el juego, y que solo tiene un (1) generador de números aleatorio (GNA).

La estación maestra principal controla un único generador de números aleatorios (GNA) que determinará los resultados del juego y contendrá el despliegue del juego, el cual será compartido entre las estaciones de juego. Cada estación deberá cumplir con los estándares técnicos descritos en este documento, y deberá reportar su propia información a los sistemas externos que apliquen.

3. REQUISITOS DE SOFTWARE / COMPONENTE LÓGICO

De acuerdo a las mejores prácticas de la industria el software / componente lógico se debe ajustar a las siguientes especificaciones.

3.1. Generales aplicables a los programas de juegos

- a) Poseer o hacer uso de un GNA (generador de números aleatorios) que cumpla con lo dispuesto en el presente documento, el mismo que deberá determinar el resultado final, así como la elección de los elementos o símbolos propios del juego; debiendo el programa de juego respetar necesariamente el resultado de los números determinados por el generador aleatorio, que de acuerdo a las mejores prácticas de la industria deberá tener una confiabilidad mínima del 95%.
- b) Poseer mecanismos que determinen la disponibilidad de todas las combinaciones posibles de los elementos o símbolos propios del juego, para su selección al azar, al momento de iniciarse cada jugada.
- c) El programa de juego debe mostrar una representación auténtica del resultado de la partida. Después de generarse el resultado de la partida de acuerdo a las reglas del juego, el programa de juego no podrá efectuar una segunda decisión que cambie el resultado o su representación.
- d) El juego deberá estar diseñado e implementado de tal forma que garantice a los jugadores, en base al azar y probabilidades, un porcentaje de retorno teórico al jugador que cumpla con las siguientes características:
 - Un valor no menor al 82.5%. El fabricante debe proporcionar un mecanismo que bloquee a nivel del software todas las tablas de pago que estén por debajo del valor establecido esta condición de operación no debe ser modificada por el operador en ningún caso.
 - Cuando la estrategia de juego tenga una incidencia directa en el resultado de una partida, será de aplicación para el cálculo del porcentaje de retorno al público, la



- estrategia que ofrezca una mayor probabilidad de ganancia para el jugador (estrategia óptima de juego).
- o El valor del porcentaje de retorno teórico al público debe ser calculado prescindiendo de todos los mecanismos de bonificación (juegos de bono, pozos acumulados, etc.) que sean opcionales para el jugador (es decir, sólo considerando aquellos mecanismos de bonificación que sean obligatoriamente jugados en cada partida).
 - e) El programa de juego no podrá alterar automáticamente por mecanismo, programa o medio alguno, la tabla de pagos.
 - f) El programa de juego no podrá alterar automáticamente por mecanismo, programa o medio alguno, la probabilidad de ocurrencia de una combinación ganadora.
 - g) Todas las memorias de sólo lectura o EPROMs, tarjetas compactas, discos duros, dispositivos de estado sólido, discos ópticos, dispositivos USB, nuevas tecnologías (entre otras y sin limitar a: tipo server based y/o cualquier otro tipo de dispositivo de almacenamiento de programas) deberá permitir identificar el software y el nivel de revisión de la información almacenada en los dispositivos. En el caso de tipos de medio en los cuales pueden residir múltiples programas, es aceptable desplegar esta información por medio del menú del asistente del fabricante.
 - h) Los datos contenidos en las memorias o cualquier otro dispositivo de almacenamiento, de sólo lectura que conforman el programa de juego, deberán ser verificados internamente por el propio programa. Para ello se deberán utilizar rutinas de autoverificación.
 - i) El programa de juego, no deberá tener la posibilidad de alterarse a sí mismo.
 - j) El programa de juego debe verificar que no se haya producido ninguna alteración de los datos almacenados en la memoria de acceso aleatorio, o funcionamiento defectuoso de la misma.
 - k) Se consideran como parte del programa de juego todas aquellas memorias sólo lectura o cualquier otro dispositivo de almacenamiento, que sean necesarias para el desarrollo del mismo, incluyendo las que correspondan a gráficos, sonidos, etc.

Los programas de juego deberán mostrar en pantalla la siguiente información:

- a) La descripción de las posibles jugadas.
- b) La descripción de las combinaciones ganadoras.
- c) El importe de los premios correspondientes a cada combinación ganadora, expresada en pesos colombianos o créditos.
- d) Indicar el tipo del valor en pesos colombianos de la moneda, ficha, billete u otro medio que la MET acepte.
- e) La indicación de que la MET anula toda jugado y todo pago en caso de mal funcionamiento de la misma.



3.2. Requisitos del generador de números aleatorios

Los generadores de números aleatorios pueden ser de naturaleza:

- a) Lógica o digital: son archivos informáticos que incluyan la implementación computacional de algoritmos matemáticos para la obtención de secuencias de números impredecibles.
- b) Mecánica: conjunto de mecanismos que pueden estar controlados en su funcionamiento por programas computacionales y que serán los encargados de generar una secuencia de números impredecibles.
- c) Tecnologías nuevas: pueden ser de naturaleza lógica, mecánica o una combinación de los mismos o un tipo nuevo de generador de números aleatorios que cumplan y excedan en su funcionalidad y operación los requerimientos establecidos.

3.2.1. Requisitos aplicables a generadores de números aleatorios (GNA) de naturaleza lógica o digital

El método de obtención del valor inicial (semilla) para la generación de números aleatorios deberá cumplir con lo siguiente:

- a) El valor inicial no dependerá de algún valor anterior de ésta.
- b) Dicho valor no podrá ser un valor constante, debiendo depender siempre que sea posible de algún evento asíncrono.
- c) El valor inicial no podrá ser alterado por alguna interferencia externa.
- d) La secuencia de números aleatorios obtenidos por el generador deberá cumplir con lo siguiente:
 - o No presentar patrones o series detectables.
 - o No presentar rachas de valores.
 - o No haber sido influenciada por algún parámetro externo ajeno a la implementación del generador de números aleatorios, como podría serlo el resultado de alguna partida anterior o de la cantidad apostada, o del estilo o método con que se juega el programa de juego para el que esté siendo usado el GNA.
- e) En el caso de juegos donde, por la naturaleza de éste, se deba generar más de una secuencia de números aleatorios, éstas deberán ser independientes entre sí.
- f) Para garantizar estos requisitos, el generador de números aleatorios deberá presentar una confiabilidad mínima del 95%, en las pruebas estadísticas del caso.
- g) A fin de otorgar la seguridad necesaria acerca de la independencia de la secuencia de números obtenidos respecto a eventos propios del desarrollo del juego en el que se usará el generador de números aleatorios, deberá cumplirse con que el periodo de este generador sea mayor que el rango de valores que generará.
- h) El generador de números aleatorios, si es de naturaleza lógica o digital, deberá estar en “continuo movimiento en segundo plano” a una velocidad que sea no determinable por el ser humano, de forma que no sea predecible el valor que genera ni el momento



en el que lo hará. Es decir, deberá ser una rutina computacional que esté en ejecución permanente a una velocidad de procesamientos no alcanzable por el ser humano.

- i) En caso que el GNA sea de tipo criptográfico, no aplicara lo establecido en el literal h.
- j) Si por alguna razón se interrumpe la actividad del generador de números aleatorios (por ejemplo, falla del suministro eléctrico), el siguiente dato de entrada del GNA deberá ser una función del último valor producido por él antes de la interrupción.
- k) Cuando sea necesario usar números aleatorios de un rango menor al que provee el generador de números aleatorios empleado, el escalamiento o conversión de los números aleatorios al nuevo rango es permitido. Este escalamiento deberá hacerse de modo tal que todos los números en el rango menor (nuevo rango) tengan la misma probabilidad de ocurrencia.
- l) En el caso que un número aleatorio fuera del rango de distribución de igual probabilidad sea seleccionado, este valor podrá ser desechado y reemplazado por el siguiente valor de la secuencia de números.
- m) El GNA debe estar protegido de influencias externas, tales como de interferencias electromagnéticas y electroestáticas, ondas de radio o cualquier otro medio de interferencia.

3.2.2. Requisitos aplicables a generadores de números aleatorios de naturaleza mecánica

- a) Todo el conjunto de partes que conforma el generador de números aleatorios deberá estar aislado del exterior, siendo imposible que el jugador tenga contacto con él. Se debe implementar sensores que permitan determinar si se alteran las condiciones de operación, como por ejemplo y sin limitar a, sensores de vibración para detectar movimientos producidos externamente y que pueden afectar el resultado de un proceso de generación aleatoria mecánica.
- b) El generador de números aleatorios no deberá afectarse cuando el elemento de juego en el que se encuentre, reciba o transmita información a algún sistema o máquina remota haciendo uso de sus puertos y/o protocolos de comunicaciones.
- c) Los sistemas relacionados a la detección del evento aleatorio generado mecánicamente deben estar preparados para determinar fallas en su funcionamiento. Se debe producir una señal de error si es que se determinan resultados imposibles según las reglas de juego. Se deben considerar procedimientos redundantes que garanticen seguridad al momento de detectar el resultado generado por azar mecánico.

3.3. Contadores electrónicos o digitales del elemento de juego

3.3.1. Unidades del contador de crédito y su visualización en la pantalla



El contador de crédito deberá mantenerse en créditos o valor en moneda legal local aplicable y deberá siempre indicar todos los valores disponibles para que el jugador apueste o cobre.

El contador de crédito se incrementará con el valor de los créditos cargados en el ticket u otro medio de almacenamiento de información utilizado para activar el elemento de juego. Así mismo, el contador registrará los valores de cada premio.

3.3.2. Contador de cobro y su visualización en la pantalla

El contador de cobro mostrará el número de créditos cobrados por el jugador una vez finalizada la sesión de juego. El número de créditos cobrado será restado del contador de créditos del jugador mencionado en el punto anterior y agregado al contador de cobro.

3.3.3. Acceso a los contadores del software/componente lógico o digital

La información de los contadores del *software*/soporte lógico o digital solamente será accesible por una persona autorizada y deberán tener la capacidad de ser mostrados por petición, utilizando un medio seguro.

3.3.4. Contadores de contabilidad y de ocurrencias

Los contadores en unidades de crédito deberán tener por lo menos (6) seis dígitos.

Los contadores de contabilidad serán mantenidos en unidades de los créditos iguales a la denominación o moneda en pesos colombianos.

El contador debe rodar a cero (0) bajo la próxima ocurrencia, en cualquier momento que el contador alcance su máximo número posible.

Los contadores serán etiquetados de tal forma que puedan ser entendidos claramente de acuerdo a su función.

Todos los elementos de juego deberán estar equipados con un dispositivo, mecanismo o un método para retener el valor de toda la información de los contadores especificados en esta sección y los cuales se deberá preservar por un mínimo de 180 días en caso de pérdidas de energía eléctrica a los elementos de juego. El operador debe revisar periódicamente el estado de las baterías o medios de soporte. Los contadores requeridos son los siguientes:



- a) Total de entradas: contador que acumula el valor total de todas las apuestas incluyendo el monto apostado, los cuales resultaron del ingreso de tiquetes, dinero en efectivo y deducción del contador de créditos.
 - El sistema del juego mantendrá la información proporcionada por el elemento de juego de las apuestas realizadas y tablas de pagos.
- b) Total de salidas: contador que acumula el valor total de todos los montos pagados directamente por el elemento de juego, los cuales resultaron de apuestas ganadoras y/o créditos no apostados al finalizar la sesión de juego o acumularon al contador de crédito; este contador no registrará los montos otorgados resultado de un sistema de bonificación externo.
- c) Premio Mayor Pagado por un Asistente. El dispositivo de juego debe tener un contador que acumule el valor total de créditos pagados por un asistente resultando de un ciclo de juego singular, cuya cantidad no puede ser pagada por el mismo dispositivo de juego. Este contador no guardara créditos premiados como resultado de un sistema de bono externo o un pago progresivo. Este contador debe incluir solamente premios que han resultado de cantidades identificadas específicamente listadas en las hojas premios del fabricante.
- d) Créditos Cancelados Pagados por un Asistente. El dispositivo de juego debe tener un contador que acumule el valor total pagado por un asistente o por un comando basado en un sistema y que resulte de un cobro iniciado por el jugador que excede la capacidad física o configurada del dispositivo para hacer el pago de la cantidad apropiada
- e) Monedas Físicas Ingresadas. El dispositivo de juego debe tener un contador que acumule el valor total de monedas o fichas insertadas en el dispositivo.
- f) Monedas Físicas Entregadas. El dispositivo de juego debe tener un contador que acumule el valor total de todas las monedas o fichas físicamente pagadas por el dispositivo.
- g) Billetes Ingresados. El dispositivo de juego debe tener un contador que acumule el valor total billetes aceptados.
- h) Boletos-Ingresados o Cupones Ingresados. El dispositivo de juego debe tener un contador que acumule el valor total de todos cupones de apuesta aceptados por el dispositivo.
- i) Boletos-Entregados o Cupones Entregados. El dispositivo de juego debe tener un contador que acumule el valor total de todos los cupones de apuesta emitidos por el dispositivo.
- j) Pago de Bono Externo Pagado por la Máquina. El dispositivo de juego debe tener un contador que acumule el valor total de cantidades adicionales otorgadas como resultado de un sistema de bono externo y pagado por el dispositivo.
- k) Pago de Bono Externo Pagado por un Asistente. El dispositivo de juego debe tener un contador que acumule el valor total de cantidades de premios como resultado de un sistema de bono externo pagado por un asistente. Pago de bonos que son manualmente digitados al contador de créditos no deben incrementar este contador,



pero en cambio debe ser contado como Pago de Bono Externo Pagado por el Dispositivo de Juego.

- l) Pago de un Progresivo Pagado por un Asistente. El dispositivo de juego debe tener un contador que acumule el valor total de créditos pagados por un asistente como resultado de un premio progresivo que no es capaz de ser pagado por el dispositivo. Pagos progresivos que son manualmente digitados al contador de créditos no deben incrementar este contador. Este contador no debe incluir premios pagados como resultado de un sistema de bono externo.
- m) Pagos Progresivos Pagado por La Máquina. El dispositivo de juego debe tener un contador que acumule el valor total de créditos pagados como resultado de un premio progresivo pagado directamente por el dispositivo. Este contador no incluye premios pagados como resultado de un sistema de bono externo.
- n) Denominación Base o valor mínimo de un crédito.
- o) Juegos Jugados. El dispositivo de juego debe tener contadores que acumulen el número de juegos jugados:
 - ◆ Desde el reajuste de energía;
 - ◆ Desde el cierre de una puerta externa; y
 - ◆ Desde la inicialización del juego (borrado de memoria no volátil)

NOTA: No debe existir un mecanismo o combinación de procedimientos en la MET para que un usuario no autorizado pueda realizar el borrado de contadores o información de control o eventos significativos de la máquina.

3.4. Información de control

La información de control se refiere a los eventos significativos que se generan desde un elemento de juego y se envían a través del protocolo o forma de comunicación en la MET a sistemas externos de información

No es aceptable que los eventos significativos sean enviados a los sistemas externos como un código de error genérico.

La información de control debe incluir como mínimo lo siguiente:

- La fecha y hora en que ocurrió el evento.
- NUID- Número Único de Identificación Digital – NUID, de la MET.
- Un número/código exclusivo que define el evento.
- Un texto breve que describa el evento, en caso que aplique.

Descripción eventos significativos

La información de los siguientes eventos significativos deberá ser recopilada directamente desde el elemento de juego y transmitidos a los sistemas de información externos a través del protocolo o forma de comunicación en la MET:

- Corrupción de la memoria RAM de la MET.
- Cuando se realice el cambio del juego.
- Reinicio o falla de la corriente eléctrica.

4. CONDICIONES PARA MAQUINAS ELECTRONICAS TRAGAMONEDAS QUE OPERAN EN LOCALES CUYA ACTIVIDAD COMERCIAL PRINCIPAL PUEDE SER DIFERENTE A JUEGOS DE SUERTE Y AZAR EN DONDE ES RESTRINGIDO EL ACCESO A MENORES DE EDAD

Para las máquinas electrónicas tragamonedas que operan en locales cuya actividad comercial principal puede ser diferente a juegos de suerte y AZAR en donde es restringido el acceso a menores de edad, aplican las mismas especificaciones técnico-funcionales establecidas en el presente documento, sin perjuicio de otras condiciones de tipo operacional, legal, administrativo, entre otras.

5. CONDICIONES PARA MAQUINAS ELECTRONICAS TRAGAMONEDAS QUE OPERAN EN LOCALES CUYA ACTIVIDAD COMERCIAL PRINCIPAL PUEDE SER DIFERENTE A JUEGOS DE SUERTE Y AZAR EN DONDE NO ES RESTRINGIDO EL ACCESO A MENORES DE EDAD

Para las máquinas electrónicas tragamonedas que operan en locales cuya actividad comercial principal puede ser diferente a juegos de suerte y AZAR en donde no es restringido el acceso a menores de edad, aplican las mismas especificaciones técnico-funcionales establecidas en el presente documento, sin perjuicio de otras condiciones de tipo operacional, legal, administrativo, entre otras.

Sin embargo, se establecen en el numeral 5, condiciones adicionales que van en consonancia con dicha característica particular de operación, a saber:

5.1. Requisitos Generales.

- a) Los elementos de juego no podrán pagar dinero en efectivo.
- b) Los elementos de juego podrán recibir y validar el tickete previo inicio de la sesión de juego.



- c) Los elementos de juego podrán tener créditos cargados desde la Terminal de venta, TDV.
- d) Los elementos de juego podrán cargar el valor de los créditos devueltos en el ticket o transferirlos a la Terminal de Venta (TDV) una vez finalizada la sesión de juego.
- e) No deben proporcionar alarmas audibles.
- f) Solo podrán tener una luz ubicada visiblemente en la parte superior para iluminar automáticamente cuando el jugador haya ganado.
- g) Los juegos deberán estar diseñados e implementados de tal forma que garantice a los jugadores, en base al azar y probabilidades, un porcentaje de retorno teórico no menor del 82.5%.
- h) Los premios de los elementos de juego no deben superar 48 UVT y los elementos de juego progresivos interconectados no excederán de 96 UVT.
- i) Se debe implementar una Terminal de Venta TDV externo a la MET que cumpla con las especificaciones descritas en el presente documento

5.2. Características Técnicas de la Terminal de Venta TDV

Puede ser un elemento de hardware o software o combinación de los mismos, (como ejemplo un aplicativo vía web, cliente servidor, app o similar) que permita la función de administración de todas las funcionalidades asociadas al control de créditos y / o tickets desde y hacia la MET.

El acceso a la operación del TDV debe estar restringido por contraseñas de seguridad o cualquier otro mecanismo de protección de acceso no deseado y tener la capacidad de validar y pagar los tickets que el elemento de juego le entrega al jugador para que este cobre el valor de los premios y/o los devueltos a la finalización de una sesión de juego, asimismo, debe garantizar la disponibilidad de la información generada.

De igual forma, debe cumplir con las siguientes condiciones:

- Debe tener una infraestructura tecnológica segura y estable que cumpla con los requerimientos de conectividad y seguridad (utilizar de guía los estándares IEEE 802 e ISO/IEC 27001:2013) que garantice la disponibilidad e integridad de la información almacenada en la base de datos, información de control, información de tickets y en general toda la información asociada al desempeño de su función.
- El acceso a la operación debe estar restringido por contraseñas de seguridad o cualquier otro mecanismo de protección de acceso no deseado.
- Los cables que suministran la energía y los cables de datos que entran y salen del sistema no deben ser accesibles al público en general.



- Registrar los créditos devueltos transferidos directamente del elemento de juego a la TDV.
- Validar que el pago de los tiquetes realizados (Redención de créditos) correspondan a tiquetes emitidos por los elementos de juegos del operador (Créditos devueltos).
- Registrar todas las transacciones del pago (redención de créditos) de tiquetes válidos emitidos por los elementos de juegos.
- Registrar la redención de créditos recibidos (créditos devueltos) directamente del elemento de juego a la TDV.
- Posibilidad de verificar en línea y tiempo real el detalle de la información de almacenada en la base de datos.
- Mantener un log de las transacciones realizadas y eventos ocurridos en las bases de datos.
- Protección contra software malicioso y virus informáticos en todos los dispositivos (centrales y terminales, en caso que aplique).
- Gestión interna de soporte, recuperación y trazabilidad del sistema de datos.
- Implementar procedimientos que permitan realizar un control de versiones de los programas, archivos, tablas, repositorios, configuraciones, etc.
- Contar con la funcionalidad para realizar consultas por parte de COLJUEGOS a la información almacenada en el sistema TDV.

5.2.1. Información a almacenar en el sistema TDV

- a) Información del Operador:
 - Nit del Operador
 - Numero de contrato otorgado por Coljuegos
 - Fecha de inicio del contrato
 - Fecha final del contrato
 - Identificación de la actividad comercial CIIU donde se encuentra ubicada la MET
 - Código DANE del municipio donde se encuentra ubicada la MET
 - Ubicación geográfica y georeferenciada (latitud y longitud) donde se encuentra ubicada la MET
 - Código del Local de juego autorizado donde se encuentra ubicada la MET
- b) Información del tiquete emitido por el elemento de juegos del operador:
 - Número del tiquete
 - NUC del elemento de juego donde se emitió el tiquete
 - Valor de créditos cargados al inicio de la sesión de juego
 - Valor del tiquete emitido en pesos colombianos sin decimales, al finalizar la sesión de juego.
 - La fecha y hora en que se emitió el tiquete
 - La fecha y hora en que se validó y pago el tiquete redimido.
- c) Información de los créditos transferidos

- El valor de los créditos devueltos transferidos por el elemento de juego a la TDV
- El valor de los créditos redimidos por la TDV, los cuales fueron transferidos directamente por el elemento de juego.
- La fecha y hora de cada transferencia
- La identificación única del TDV que recibe los créditos transferidos desde el elemento de juego
- La identificación de la TDV que transfiere créditos al elemento de juego para dar inicio a una sesión de juego.

5.2.2. Información almacenada en el sistema TDV y objeto de reporte a Coljuegos

La información almacenada en el TDV y descrita en el numeral 5.2.1, deberá ser objeto de transmisión a Coljuegos, previa definición de la forma y condiciones técnicas específicas aplicables, asimismo la periodicidad del envío de dicha información será definida por Coljuegos.

Es importante resaltar que lo especificado en el numeral 5.2.2, en ningún caso hace parte de la certificación requerida al laboratorio

6. CERTIFICACIÓN

La certificación requerida a los fabricantes y emitida por los laboratorios, previamente aprobados por Coljuegos, deberá evidenciar el cumplimiento de cada uno de los puntos descritos en este documento.

Coljuegos determinará el formato sobre el cual se deberá presentar la certificación.

7. BIBLIOGRAFÍA

GLI-11: Dispositivos de Juegos. Standard Series. Versión 3.0, 21 de septiembre, 2016.

***** F I N *****