



RESOLUCIÓN



Al contestar por favor cite:
Radicado No.: 20201000009504
Fecha: 2020-06-09 17:12

Por la cual se modifica el documento de Requerimientos Técnicos de Juego novedoso de tipo lotto en línea denominado Baloto

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 7° del artículo 2° y numeral 8° del artículo 5° del Decreto 1451 de 2015; el literal cc) del artículo 5° y el artículo 28 del Acuerdo 5 de 2016 y

CONSIDERANDO

Que la Ley 643 de 2001, por la cual se fija el régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar (JSA), estableció su marco regulatorio en sus distintas modalidades, los cuales se desarrollan en el ámbito nacional y territorial, así como los principios que rigen su explotación, organización, administración, operación, fiscalización y control, siendo estos el de finalidad social prevalente, transparencia, racionalidad económica en la operación, y vinculación de la renta a los servicios de salud.

Que el artículo 38 de la Ley 643 de 2001, modificado por el artículo 93 de la Ley 1753 de 2015, regula lo referente a los juegos novedosos, indicando que: *“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...”*

Que el numeral 2° del artículo 10 del Decreto 4142 de 2011, señala como una de las funciones de la Junta Directiva de COLJUEGOS *“Aprobar los reglamentos de los Juegos de Suerte y Azar de competencia de la empresa.”*

Que mediante el Acuerdo 05 de 2016, modificado y adicionado por los Acuerdos 07 de 2016, 02, 07 de 2017 y 03 de 2020, la Junta Directiva de Coljuegos aprobó el reglamento del juego de suerte y azar de la modalidad novedoso de tipo lotto denominado Baloto.

Que de acuerdo con el numeral 7° del artículo 2° del Decreto 1451 de 2015, es función de Coljuegos definir los requisitos que deben cumplir las personas naturales o jurídicas para operar los juegos de suerte y azar de competencia de la Empresa.

Que el literal cc) del artículo 5° del Acuerdo 05 de 2016 define los requerimientos técnicos para la operación del juego como: *“documento expedido por Coljuegos que establece: i) los requisitos técnicos mínimos que deben ser cumplidos por el operador para garantizar la operación del juego en sus diferentes componentes (Sistema Central del Juego, terminales de venta, dispositivos de*



RESOLUCIÓN



Al contestar por favor cite:
Radicado No.: 20201000009504
Fecha: 2020-06-09 17:12

Por la cual se modifica el documento de Requerimientos Técnicos de Juego novedoso de tipo loto en línea denominado Baloto

conexión remota, red de comunicaciones, balotas, baloterías y requisitos generales de funcionalidad para el generador de números aleatorios) así como para la generación, procesamiento, transmisión de la información administrativa, financiera, de control y de apuestas requerida por Coljuegos, y ii) las especificaciones técnicas y requerimientos para el envío de información del juego...”

Que el artículo 28 del Acuerdo 05 de 2016 prevé:

“ARTICULO 28. FORMA DE OPERACIÓN TÉCNICA DEL JUEGO. La operación del juego estará soportada en un Sistema Central del Juego que opera en línea y en tiempo real, mediante una plataforma tecnológica proporcionada por el operador quien debe garantizar su correcto funcionamiento al dar cumplimiento a los requisitos técnicos y certificaciones definidos por Coljuegos en los Requerimientos Técnicos para la Operación del Juego.

Los Requerimientos Técnicos del presente Reglamento pueden tener cambios en los procedimientos, requisitos y condiciones técnicas que, por su naturaleza, pueden estar sujetos a mejorar derivadas de innovación, tecnológica o en el control y fiscalización del juego, y por tanto, COLJUEGOS debe establecer un proceso de transición que le permita al operador implementar los cambios.

El operador podrá proporcionar la plataforma tecnológica a través de proveedores, siempre y cuando garantice el cumplimiento de los requisitos definidos por Coljuegos.

Esta plataforma la componen todos los elementos tecnológicos que se requieren para garantizar la correcta operación del juego, e incluye principalmente el Sistema Central del Juego y los terminales de venta, así como los sistemas de respaldo necesarios para garantizar la continuidad del juego.

El operador debe garantizar la seguridad e integridad de la red de comunicaciones que conecta el Sistema Central del Juego, los terminales de venta, los dispositivos de conexión remota (en caso de ofrecerse venta por internet), el centro de respaldo y el subsistema de Coljuegos donde debe reportarse la información del juego para efectos de control. Además, el operador debe suministrar a Coljuegos el diagrama, las capacitaciones y la estructura de la red de comunicaciones, así como su tipología.

El operador debe estar en capacidad de enviar a Coljuegos en línea y tiempo real todas las transacciones realizadas, permitir el acceso al personal de Coljuegos para efectos de control y suministrar los informes generados por el Sistema Central del Juego a partir de la información transaccional almacenada en la base de datos que incluye como mínimo:

- 1. Resumen de las apuestas registradas por sorteo y ubicación geográfica, indicando si se realizó por internet o por terminal fija o móvil, donde se relacione el valor de la apuesta, el valor por concepto de IVA, de manera independiente y la cantidad de apuestas realizadas por categoría tanto efectivas como anuales.*



RESOLUCIÓN



Al contestar por favor cite:
Radicado No.: 20201000009504
Fecha: 2020-06-09 17:12

Por la cual se modifica el documento de Requerimientos Técnicos de Juego novedoso de tipo loto en línea denominado Baloto

2. *Números seleccionados en cada conjunto por tickete.*
3. *Resumen del escrutinio de cada sorteo oficial: ingresos brutos e ingresos brutos menos premios, premios por categorías y por tipo de sorteo, número de tickets ganadores por categoría y por tipo de sorteo.*
4. *Premiación: valor y cantidad de premios pagados por categoría y sorteo en los puntos de venta o terminales de venta, y en la entidad fiduciaria. Detalle del tickete, cantidad y valor del premio para premios no reclamados”.*

Que Coljuegos, mediante la Resolución No. 20161200013334 del 9 de junio de 2016, expidió los requerimientos para la operación del juego de suerte y azar novedoso de tipo loto en línea denominado Baloto. Acto administrativo que fue objeto de corrección a través de la Resolución No. 20161200022614 del 06 de septiembre de 2016.

Que la Junta Directiva mediante el Acuerdo 03 del 20 de abril de 2020, adicionó el numeral 3° al artículo 25 del Acuerdo 05 de 2016 “*por el cual se aprobó el reglamento del Juego de Suerte y Azar, de la modalidad novedoso de tipo loto denominado Baloto*”, para incluir las “*Plataformas de Juegos Operados por Internet autorizadas por Coljuegos*”, lo cual implica una modificación a los requerimientos técnicos para incluir un capítulo referente a la operación de juegos novedosos autorizados a través de la plataforma de juegos operados por internet.

Que en virtud de lo anterior, Coljuegos realizó la socialización entre las diferentes áreas de la Entidad logrando generar el proyecto de requerimiento, el cual fue publicado del 29 de abril al 5 de mayo de 2020 en el portal (<https://www.coljuegos.gov.co>) para revisión y observaciones de los interesados, sobre el particular se recibieron comentarios de laboratorios, gremios, operadores y de la Superintendencia de Industria y Comercio, adelantándose una mesa de trabajo con el operador del juego Baloto el 13 de mayo de 2020.

Que las observaciones presentadas fueron analizadas por parte de la entidad para verificar su procedencia y con base en ellas se concertó el documento final que se expide.

En mérito de lo expuesto,

RESUELVE

ARTÍCULO PRIMERO: REQUERIMIENTOS TÉCNICOS. Modifíquese el documento que establece los Requerimientos Técnicos para la operación del juego novedoso Tipo Loto en línea denominado Baloto de que trata el artículo 28 del Acuerdo 05 de 2016.

El documento mencionado permanecerá publicado en la página web de Coljuegos.



RESOLUCIÓN



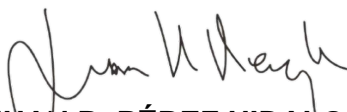
Al contestar por favor cite:
Radicado No.: 20201000009504
Fecha: 2020-06-09 17:12

Por la cual se modifica el documento de Requerimientos Técnicos de Juego novedoso de tipo loto en línea denominado Baloto

El concesionario y los interesados deberán cumplir con las últimas versiones del documento de requerimientos técnicos que sean generados por Coljuegos.

ARTÍCULO SEGUNDO: La presente resolución rige a partir de la fecha de su publicación en el Diario Oficial.

PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE



JUAN B. PÉREZ HIDALGO
Presidente Coljuegos

Folios: Treinta (30)

Anexos: Requerimientos Técnicos Juego Baloto -20 mayo 2020

Expediente: 20161200710100001E: Actos Administrativos de Carácter General

Aprobó: Edgar Eduardo Romero Bohórquez Jefe Oficina de Tecnologías de la Información, aprobó mediante correo electrónico del 27 de mayo de 2020
Rosa María Muñoz Moreno, Vicepresidente de Desarrollo Comercial, aprobó mediante correo electrónico del 02 de junio de 2020
Claudia Isabel Medina, Jefe Oficina Jurídica, aprobó mediante correo electrónico del 26 de mayo de 2020
John Jairo Altamiranda, Gerente de Nuevos Negocios, aprobó mediante correo electrónico del 27 de mayo de 2020
Mauricio Vega, Gerente de Fiscalización, aprobó mediante correo electrónico del 29 de mayo de 2020

Revisó: Camilo Cardozo Cruz – Asesor Oficina Jurídica

Elaboró: Eine Paola Amaya Profesional Especializado I Oficina Jurídica

**REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DEL SISTEMA PARA OPERACIÓN
DE BALOTO**



BOGOTÁ D.C., mayo 20 de 2020

Contenido

GLOSARIO	5
1. ASPECTOS TÉCNICOS GENERALES	11
1.1. REQUISITOS FUNCIONALES, TECNOLÓGICOS Y LOGÍSTICOS DE FUNCIONALIDAD DEL SCJ.	15
1.2. REQUISITOS GENERALES DE LA TERMINAL DE VENTA – TDV	18
1.2.1. REQUISITOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA TERMINAL DE VENTA - TDV	19
1.2.2. IMPRESORAS DE TIQUETES	19
1.3. REQUISITOS GENERALES DE LAS BALOTAS Y BALOTERAS.....	19
1.3.1. REQUISITOS GENERAL DE LAS BALOTAS.....	20
1.3.2. REQUISITOS GENERAL DE LAS BALOTERAS.....	20
1.4. REQUISITOS GENERALES DE VENTA POR INTERNET.....	21
1.4.2. REQUISITOS VENTA DEL TIQUETE(S).....	21
1.4.3. REQUISITOS PARA EL PAGO DE PREMIOS.....	22
1.5. REQUISITOS GENERALES DE FUNCIONALIDAD PARA EL GNA	23
1.6. REQUISITOS GENERALES PARA LA COMUNICACIÓN.....	24
1.6.1. RED DE COMUNICACIONES	24
1.6.2. REQUISITOS PARA LOS PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN	25
1.6.3. PERDIDA DE COMUNICACIÓN	26
1.7. PROTECCIÓN DE DATOS.....	26
2. REQUISITOS TECNOLÓGICOS DEL SCJ	28
2.1. RELOJ DEL SISTEMA	28
2.2. BASE DE DATOS DEL SCJ.....	28
2.2.1. ACCESO A LA BASE DE DATOS	29



2.2.2.	INFORMACIÓN ALMACENADA EN LA BASE DE DATOS	29
2.3.	ESTACIONES DE TRABAJO DEL SCJ.....	31
3.	REQUISITOS DE SEGURIDAD.....	32
3.1.	ACCESO AL SISTEMA CENTRAL DEL JUEGO.....	33
3.2.	CONTROL Y SEGUIMIENTO DEL ACCESO	34
3.3.	SEGURIDAD EN EL SISTEMA DE COMUNICACIÓN	34
3.4.	SEGURIDAD EN EL ACCESO REMOTO	35
3.5.	ALTERACIÓN DE DATOS	36
3.6.	CONTINUIDAD DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO.....	37
4.	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	37
5.	CERTIFICACIÓN.....	38
6.	ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA ENVÍO DE INFORMACIÓN A COLJUEGOS .39	
6.1.	CONDICIONES GENERALES.....	40
6.2.	ESPECIFICACIONES DE ARCHIVOS DE INFORMACIÓN A ENVIAR AL SUBSISTEMA COLJUEGOS	40
6.2.1.	IDENTIFICACIÓN DEL TERMINAL DE VENTA.....	41
6.2.2.	INFORMACIÓN DEL TIQUETE DE APUESTA (VENTA).....	42
6.2.3.	INFORMACIÓN DEL TIQUETE GANADOR DE APUESTA (PAGOS).....	43
6.2.4.	INFORMACIÓN DE LOS SORTEOS.....	44
6.2.5.	RESULTADOS DEL JUEGO POR SORTEO	45
6.2.6.	REPORTE DE INGRESOS BRUTOS POR TERMINAL DE VENTA (POR SORTEO).....	46
6.2.7.	REPORTE DE INGRESOS BRUTOS VENTAS POR INTERNET (POR SORTEO).....	46
6.2.8.	REPORTE DE PREMIOS POR TIQUETE (POR SORTEO).....	47
6.2.9.	DATOS DEL JUGADOR DE INTERNET	48



7.	MODIFICACIONES	48
8.	OPERACIÓN DE JUEGOS NOVEDOSOS AUTORIZADOS A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA DE JUEGOS OPERADOS POR INTERNET.....	49
8.1	DESCRIPCIÓN DE LA OPERACIÓN.	49

GLOSARIO

a) **Apuesta:** Selección de un conjunto de cinco (5) números en una matriz con los números del uno (1) al cuarenta y tres (43) y un (1) número en una matriz con los números del uno (1) al dieciséis (16) en los sorteos de Baloto y Revancha, y la opción de multiplicar el premio en el sorteo Multiplicador, en caso de aprobarse según las condiciones previstas en el reglamento del juego, a cambio del pago de un valor en pesos de acuerdo con lo descrito en el literal “II” del artículo 5 del mismo reglamento.

b) **Baloteras:** Máquinas transparentes que funcionan con un sistema de extracción neumática las cuales permiten extraer balotas de manera aleatoria a través de un flujo turbulento de aire.

c) **Balotas:** Elementos esféricos y separados en dos conjuntos; en el primer grupo identificadas con un número de uno (1) al cuarenta y tres (43) y en el segundo grupo identificadas con un número del uno (1) al dieciséis (16), las cuales son utilizadas en el sorteo de Baloto y Revancha. En el tipo de sorteo Multiplicador, en caso de aprobarse según las condiciones previstas en el presente acuerdo, la numeración de los elementos esféricos se hará conforme a las condiciones establecidas en el reglamento del juego.

d) **Base de Datos (BD):** Colección de información organizada que, para el presente documento, es la información de control, cantidad de transacciones y sus valores y los registros de auditoría que residen en el Sistema Central del Juego (SCJ).

e) **Canal dedicado:** Conexión física que permite estar conectado permanentemente para cursar tráfico de información únicamente entre dos sitios, como lo es entre el Operador y Coljuegos.

f) **Dispositivos de Conexión Remota:** Diferentes artefactos que permiten la conexión a distancia con el Sistema Central del Juego como un canal adicional de venta y promoción del juego.



g) **Dirección IP:** Una etiqueta numérica que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una interfaz (elemento de comunicación/conexión) de un dispositivo dentro de una red que utilice el protocolo IP (*Internet Protocol*), que corresponde al nivel de red del modelo OSI (*Open System Interconnection*) que es un modelo de interconexión de sistemas abiertos, de referencia para los protocolos de red la arquitectura en capas.

h) **En línea:** Expresión que se utiliza para denotar que un elemento se encuentra conectado o hace parte en forma permanente de un sistema de información. La operación en línea implica, además, que los programas se ejecutan de tal forma que los datos se actualizan de inmediato en los archivos del sistema.

i) **Entidad fiduciaria:** Persona jurídica designada para recaudar los recursos del juego destinados a las subcuentas establecidas reglamento del juego y pagar los premios iguales o mayores a 182 UVT.

j) **Estación de trabajo:** Es un computador que facilita a los usuarios el acceso a los servidores y periféricos de la red. A diferencia de una computadora aislada, tiene una tarjeta de red y está físicamente conectado por medio de cables u otros medios no guiados con los servidores.

k) **Generador de Número Aleatorio (GNA):** Sistema de hardware o software que produce secuencias de números estadísticamente independientes e impredecibles.

l) **Información de control:** Sucesos generados en los terminales de venta que se utilizan para realizar control a la operación. Ejemplos: apuesta anulada, y reseteo del terminal de venta.

m) **Internet:** Redes de comunicación interconectadas que pueden ser usadas como un canal adicional de venta y promoción del juego a través de un dispositivo de conexión remota.

n) **Interfaz de comunicaciones:** Dispositivo electrónico o componente de software que permite la comunicación entre los Terminales de Venta y el Sistema Central del Juego.

- o) **Interfaz gráfica:** Programa informático que actúa como interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz.
- p) **IEEE 802:** Creado por Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos, define aspectos relacionados con el cableado físico y la transmisión de datos correspondiente a las capas físicas y enlace de datos.
- q) **ISO/IEC 27001:2013:** Creado por la *International Organization for Standardization* y la comisión *International Electrotechnical Commission*, es un estándar para la seguridad de la información, que especifica los requisitos necesarios para establecer, implantar, mantener y mejorar un sistema de seguridad de la información.
- r) **Log:** Es un registro oficial de eventos durante un rango de tiempo en particular, es usado para registrar datos o información sobre quién, qué, cuándo, dónde y por qué un evento ocurre para un dispositivo en particular o aplicación.
- s) **Operador del juego:** Única persona jurídica responsable de operar el juego a nivel nacional dando cumplimiento a las obligaciones fijadas por la ley, el reglamento de juego, los Requerimientos Técnicos para la Operación del Juego, las Especificaciones Técnicas y Requerimientos para el Envío de Información Operadores, y el contrato de concesión.
- t) **PCI – DSS:** Por sus siglas en inglés Payment Card Industry Data Security Standard, es un estándar de seguridad de datos definido para la industria de tarjeta de pago.
- u) **Pre sorteo:** Proceso de selección de *i)* seis (6) balotas correspondientes al sorteo Baloto y Revancha, cinco (5) de ellas del primer conjunto de balotas y una (1) del segundo conjunto, y *ii)* una (1) balota de las establecidas en el sorteo Multiplicador, en caso de aprobarse según las condiciones previstas en el reglamento del juego, que son extraídas por las baloterías para determinar el correcto funcionamiento y cumplimiento de las condiciones de seguridad que deben cumplir las balotas y baloterías, previo al sorteo oficial.

v) **Protocolo de comunicaciones:** Conjunto de reglas normalizadas que permiten el intercambio de información entre equipos informáticos, así como posibles métodos de recuperación de errores.

w) **Proveedor de servicios de comunicaciones:** Persona jurídica responsable de la operación de redes y/o de la provisión de servicios de telecomunicaciones a terceros.

x) **Punto de venta:** Local donde se realizan las apuestas a través del terminal de venta fijo, se pueden consultar los resultados de los sorteos, y se pueden cobrar los premios acorde con los montos determinados en el presente reglamento.

y) **Red de comunicaciones:** Elementos que garantizan la comunicación confiable y oportuna entre los diferentes componentes que conforman la plataforma tecnológica del juego, y los terminales de venta para asegurar la adecuada operación y continuidad del juego.

z) **Servidor central:** Equipo de cómputo del Sistema Central del Juego que aloja las aplicaciones y las base de datos.

aa) **Sistema Central del Juego:** Plataforma tecnológica que soporta el juego la cual está compuesta por los elementos de *hardware* requeridos y el conjunto de programas (*software*) que garantizan la adecuada operación del juego: *Software* Central de Validación de Apuestas, *Software* y *Hardware* de Almacenamiento, y *Software* de Gestión:

- **Software Central de Validación de Apuestas:** *Software* donde se reciben, validan, procesan y almacenan las apuestas que se realizan en los diferentes terminales de venta. Garantiza el correcto funcionamiento de las apuestas.
- **Software y Hardware de Almacenamiento:** Conjunto de elementos necesarios para garantizar el correcto almacenamiento de la información tales como servidores, bases de datos, y sistemas de respaldo, entre otros.



• **Software de Gestión:** *Software* que, a partir de los resultados del sorteo, genera los reportes de gestión del juego y permite enviar en línea y tiempo real la información de las transacciones, así como el resultado de las apuestas a Coljuegos.

bb) **Sorteo oficial:** Selección en vivo de *i)* cinco (5) balotas del primer conjunto y una (1) balota del segundo conjunto para los sorteos Baloto y Revancha, y *ii)* una (1) balota de las establecidas en el sorteo Multiplicador, en caso de aprobarse según las condiciones previstas en el presente acuerdo, que son extraídas por las baloteras para determinar los números que se tendrán en cuenta para establecer los ganadores del juego.

cc) **Subsistema de Coljuegos:** Plataforma tecnológica donde Coljuegos recibe y almacena información para efectos de control, seguimiento y auditoría del juego.

dd) **Terminal de venta:** Dispositivo fijo o móvil que permite al Operador registrar las apuestas realizadas por el jugador, expedir y validar el tiquete del juego, el cual se encuentra conectado en línea y en tiempo real con el Sistema Central del Juego. Los terminales de venta móviles se deberán asociar a un punto de venta.

ee) **Tiempo real:** Expresión que se utiliza en los sistemas informáticos para indicar que estos tienen capacidad de sincronizar en intervalos de tiempo bien definidos, el funcionamiento del sistema en simultánea con las acciones que se presentan en el mundo físico.

ff) **TIER III:** Por su sigla en inglés “Telecommunications Infrastructure Standard for Data Centers” corresponde al nivel de fiabilidad que debe tener un centro de cómputo de acuerdo con las características del negocio. Existen cuatro niveles de Tier donde a mayor número, mayor disponibilidad tendrá el centro de cómputo. Tier III opera con una disponibilidad del 99.982%, lo que significa que la infraestructura garantiza que el sistema no fallará más de 1.6 horas al año y que no habrá interrupciones por mantenimientos planificados.

gg) **Tiquete:** Recibo emitido en línea y en tiempo real por el operador, que acredita la realización de una o varias apuestas en un terminal de venta caso en el cual será un documento o en internet a través de dispositivos de conexión remota caso en el cual será un documento electrónico. Si es

emitido por un terminal de venta, será un documento al portador y es el único documento válido para cobrar el premio en caso que una apuesta resulte ganadora; si es emitido a través de dispositivos de conexión remota, será un documento nominativo. En todos los casos deberá contener las medidas de seguridad determinadas por el operador para su validación.

hh) **Valor de la apuesta:** Cantidad fija de dinero que paga un jugador por cada apuesta que otorga el derecho a participar en un sorteo determinado.

ii) **VPN:** Tecnología de comunicaciones que permite la conexión entre dos sitios para el intercambio de información. Se conoce como VPN por las siglas en inglés de “*Virtual Private Network*”.

1. ASPECTOS TÉCNICOS GENERALES

El conjunto de sistemas e instrumentos técnicos o telemáticos, que posibiliten la organización, comercialización y celebración de juegos por estos medios, deben reunir las condiciones que mediante disposición establezca Coljuegos, y deben permitir el cumplimiento de las obligaciones establecidas en la Ley.

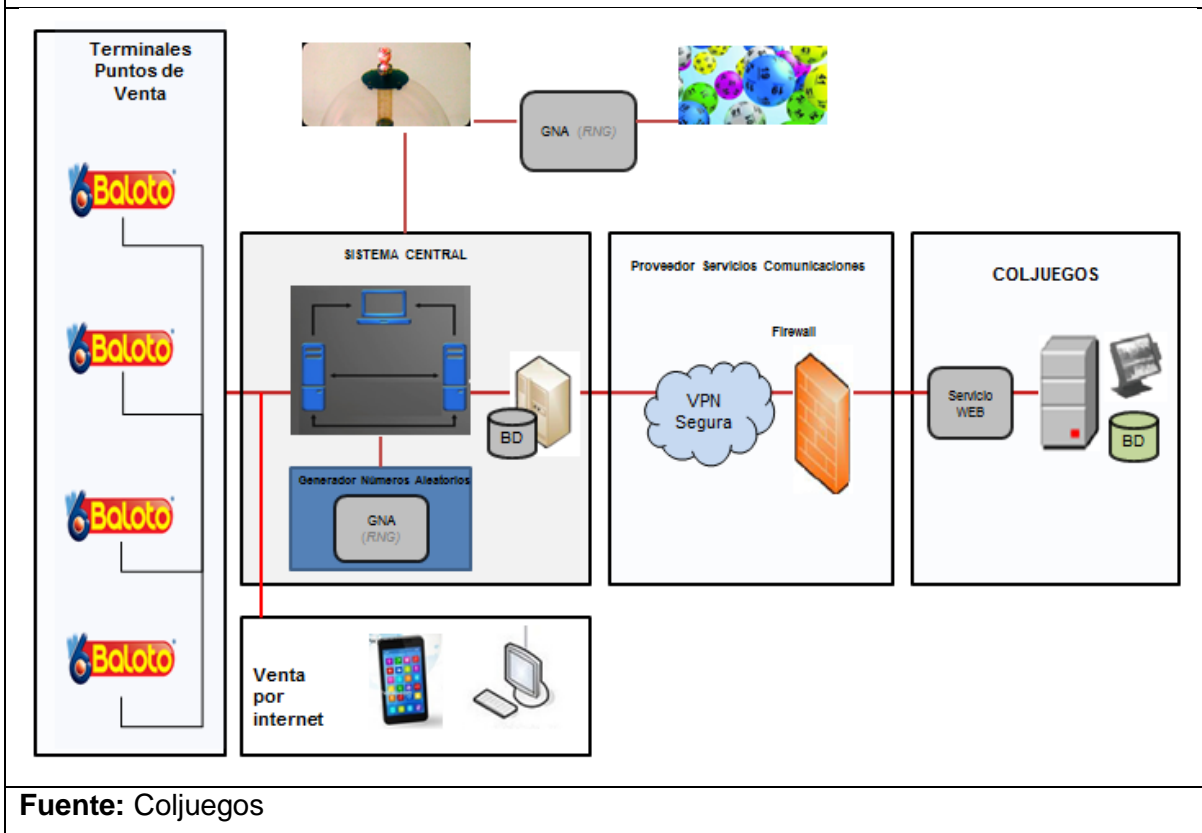
El Operador que lleve a cabo la organización, explotación y desarrollo de Baloto, debe disponer del material de software, equipos, sistemas, terminales de venta e instrumentos en general, necesarios para el desarrollo de las actividades de juego. Es el encargado a su vez, de disponer de los mecanismos de autenticación suficientes para garantizar, entre otros, la confidencialidad e integridad en las comunicaciones, validación, autenticidad y cómputo de las apuestas, y el control de su correcto funcionamiento.

El sistema requerido para la operación del juego Baloto, se encuentra compuesto por el Sistema Central del Juego – en adelante SCJ, la red de comunicaciones, los terminales de venta – en adelante TDV, el sistema de balotas y baloteras, y el generador de números aleatorios – en adelante GNA. Este SCJ debe disponer de los mecanismos suficientes para garantizar, entre otros, la identificación y autenticación digital de los TDV, la conexión a través de dispositivos de conexión remota internet (en caso de ofrecerse venta por internet), la confidencialidad e integridad en las comunicaciones, y el seguro almacenamiento de la información del juego.

El siguiente diagrama muestra en forma genérica su arquitectura:



Ilustración 1. Arquitectura requerimientos técnicos BALOTO



Fuente: Coljuegos

El Subsistema de Coljuegos es el encargado de recibir toda la información que el Operador debe reportar a la Entidad para efectos de control, seguimiento y auditoría del juego. Lo compone una plataforma tecnológica (hardware, software, comunicaciones, bases de datos, etc.) que debe ser provista, instalada y puesta en operación por el Operador, la cual requiere cumplir como mínimo con lo siguiente:

- Infraestructura para alojar el aplicativo local, ubicado en Coljuegos o donde se designe, con una base de datos que será una réplica en línea y tiempo real, de cada una de las transacciones realizadas en la operación del juego. La capacidad de almacenamiento debe soportar los datos históricos de la operación del juego durante la vigencia del contrato más un 50% adicional para manejo de minería de datos. Debe tener como mínimo las siguientes características:



- Frontend en ambiente Web
 - Módulo de administración de usuarios
 - Módulo de reportes financieros, de ventas, de novedades, de premios, estadísticos, escrutinio de premios
- b) Última versión liberada del motor de base de datos MS- SQL Server, que debe incluir:
- Diccionario de datos de todas las tablas que componen la estructura de la base de datos.
 - Diagrama entidad-relación.
 - Toda la documentación relacionada con los objetos de la base de datos.
- c) Un rack o gabinete de mínimo 10 unidades (una unidad rack equivale a 4.445 cm de alto) con sus correspondientes PDU (unidades de distribución de energía) donde se ubiquen los servidores.
- d) Servidores que permitan un mejor aprovechamiento del espacio dentro del gabinete, de consumo eficiente de energía, y mayor versatilidad. Además, debe tener fuente redundante y discos de estado sólido en redundancia; operar con la última versión liberada de sistema operativo Windows y su correspondiente software antivirus. En todo caso, la tecnología debe ser la adecuada para soportar el software indicado en los dos puntos anteriores: base de datos y sistema operativo. Es válida cualquier tecnología más moderna que reemplace la aquí indicada, para lo cual será necesaria la presentación de la propuesta a Coljuegos, quien evaluará su conveniencia y emitirá su aceptación mediante una autorización.
- e) Manuales del sistema, de instalación, y de usuario.
- f) Licenciamiento a nombre de Coljuegos.



- g) En caso de fallas en los medios de comunicación o en alguno de los extremos, se debe contar con los servicios de sincronización que se requieran para garantizar que toda la data repose en los contenedores de bases datos locales de Coljuegos.
- h) Un canal principal de comunicaciones dedicado de mínimo 5 Mbps, características de cifrado IPSEC (mínimo 3DES), cuya última milla debe ser en fibra óptica o superior, y contar con una disponibilidad garantizada del 99.5 %.
- i) Un canal secundario de comunicaciones dedicado (pasivo) con mínimo 2 Mbps, provisto por un proveedor diferente al proveedor del canal principal, con características de cifrado IPSEC (mínimo 3DES) cuya última milla debe ser en fibra óptica o superior y contar con una disponibilidad garantizada del 99.5 %.
- j) Instalar directamente o a través de un tercero, en el centro de cómputo que Coljuegos así lo indique, el respaldo eléctrico (UPS) necesario para la correcta operación de la infraestructura que le será entregada a Coljuegos. Antes de realizar cualquier instalación, el Operador debe contar con una aprobación por parte de Coljuegos a los trabajos a realizar (modificaciones a la red eléctrica, etc.) definidos mediante un levantamiento previo de las condiciones al centro de cómputo indicado.

La administración, correcto funcionamiento, cumplimiento de normas, estándares y reglamentaciones técnicas de la plataforma tecnológica y de los sistemas de información del juego Baloto, será responsabilidad del Operador autorizado por Coljuegos, quien dispondrá directa o indirectamente, pero siempre bajo su responsabilidad, el software, equipos, sistemas, terminales de venta e instrumentos en general necesarios para garantizar el funcionamiento del sistema.

Le corresponde al Operador la certificación del cumplimiento de las condiciones establecidas en el presente documento y demás costos asociados a la implementación del subsistema de Coljuegos en el centro de cómputo indicado por Coljuegos, así como garantizar el acceso a los

componentes del SCJ de juego del personal autorizado de Coljuegos en condiciones previamente acordadas.

El Operador debe enviar en línea y tiempo real la réplica de cada una de las transacciones generadas en los TDV, dispositivos de conexión remota (en caso de realizarse venta por internet) y Entidad Fiduciaria, al servidor que ubicará en Coljuegos, donde residirá el Subsistema de Coljuegos. Además, a partir de la información detallada de las apuestas, los resultados de los sorteos, y los pagos de premios realizados, el SCJ genera la información administrativa, de control y de apuestas solicitadas por Coljuegos y el interventor delegado por la Entidad.

El envío de la información a Coljuegos se debe realizar a través de la red proporcionada por el Operador, mediante su Proveedor de Servicios de Comunicaciones, que cumpla las condiciones indicadas en este documento.

Las especificaciones técnicas para el envío de la información a Coljuegos están definidas en el numeral 6 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA ENVÍO DE INFORMACIÓN A COLJUEGOS.

1.1. REQUISITOS FUNCIONALES, TECNOLÓGICOS Y LOGÍSTICOS DE FUNCIONALIDAD DEL SCJ.

El SCJ debe tener una infraestructura tecnológica estable que garantice la disponibilidad de la información almacenada en las bases de datos: información de control, resultados de los sorteos e información de las apuestas generadas. Además, debe tener como mínimo: un servidor o arreglo de servidores redundantes, un sistema de red de comunicación de datos, y una base de datos relacional. El servidor o servidores debe(n) cumplir con los requerimientos de conectividad y seguridad (utilizar de guía los estándares IEEE 802 e ISO/IEC 27001:2013).

El SCJ debe permitir:



- Registrar todas las transacciones y operaciones de juego realizadas desde los TDV: apuestas por sorteo, pago de premios, datos de control, así como eventos de funcionamiento del juego.
- Registrar todas las transacciones y operaciones de juego realizadas a través un dispositivo de conexión remota en caso de venta por internet.
- Manejar concurrencia transaccional de acuerdo a las características del juego, de forma que se garantice la correcta ejecución de cada transacción.
- Toda transacción debe ser replicada al sistema redundante de respaldo. Se debe garantizar que el 100 % de las transacciones se encuentran replicadas al momento de requerirse la entrada en operación del sistema de respaldo.
- Controlar el correcto funcionamiento de los diferentes componentes tecnológicos que garantizan la operación del juego.
- Generar los reportes administrativos de la operación del juego definidos por Coljuegos, incluyendo operación y premios.
- El Operador debe facilitar el acceso y total colaboración a los funcionarios de Coljuegos y de la interventoría a las instalaciones del SCJ para posible inspección, con independencia del lugar de su ubicación y del personal que preste servicios en las instalaciones del Operador, sea propio, sea de las entidades que le faciliten o provean algún tipo de servicio. El Operador será responsable de la falta de colaboración del citado personal, con independencia de la relación jurídica o laboral que le vincule.

El SCJ debe cumplir los siguientes aspectos técnicos mínimos, cuya validación será realizada por un tercero:

- Contar con un programa aplicativo que permita, desde una estación de trabajo, realizar una búsqueda exhaustiva en línea de un registro de sucesos significativos ocurridos en el día o con anterioridad a éste, de la información registrada en la base de datos.
- Capacidad para interconectar múltiples TDV.
- Capacidad de realizar apuestas mediante dispositivos de conexión remota a través de internet en caso de utilizar esta opción.



- Capacidad para parametrizar las reglas de negocio básicas para la operación general del sistema, tales como: perfiles, usuarios, sorteos y apuestas.
- Capacidad de registrar todas las transacciones financieras que se generan durante la operación de las ventas y pago de premios.
- Generación de la información de las apuestas realizadas, con corte en el cierre de operación para el reporte automático por TDV, ubicación geográfica (código DANE del municipio y georeferenciación) e identificación si es a través de terminal móvil o fija.
- Generación de la información de las apuestas realizadas a través de dispositivos de conexión remota por internet en caso de realizarse, con corte en el cierre de operación, ubicación geográfica (código DANE del municipio).
- Capacidad de registrar todos los pagos de premios en línea, identificando cuales por TDV o por la Entidad Fiduciaria, con su ubicación geográfica (código DANE del municipio y georeferenciación)
- Posibilidad de verificar en línea y tiempo real el detalle de la información de control y de las apuestas o pago de premios realizados en los TDV.
- Mantener un *log* de las transacciones realizadas y eventos ocurridos en las bases de datos.
- Protección contra software malicioso y virus informáticos en servidores y TDV.
- Gestión interna de soporte y recuperación del sistema de datos.
- Implementar procedimientos que permitan realizar un control de versiones de los programas, archivos, tablas, repositorios, configuraciones, etc. El procedimiento y metodología a utilizar debe ser presentado a Coljuegos para su aprobación.

Falla en el funcionamiento: La aceptación de apuestas quedará suspendida en los TDV que presenten fallos en el funcionamiento, o cuando ocurran fallos de conexión en internet para los dispositivos de conexión remota.

Detección de corrupción: El *software* debe poder detectar casos de corrupción y generar un mensaje de error como consecuencia de la falla.

1.2. REQUISITOS GENERALES DE LA TERMINAL DE VENTA – TDV

La operación de los Terminales de Venta - TDV se realizará bajo los lineamientos definidos por el Operador que garanticen la seguridad de las transacciones. Estos terminales pueden ser propios o alquilados, siempre y cuando posean la funcionalidad necesaria para generar la siguiente información a transmitir al SCJ:

- Identificación única
- Toda la información requerida por el reglamento de juego para la apuesta y pago de premios.
- La información de control o eventos significativos.
- La ubicación geográfica donde se realiza la transacción (código DANE del municipio) y ubicación georeferenciada (latitud y longitud). Los TDV móviles que tecnológicamente no puedan georeferenciar la ubicación donde realizan las transacciones, deben como mínimo asociar el código DANE de municipio del punto de venta al que están asociados.
- Identificación si es terminal fija o móvil.

Los proveedores del servicio de conectividad ya sea del Operador o un tercero, deben permitir la realización de pruebas de conexión entre los TDV y el SCJ, para lo cual deben disponer de todas las herramientas de hardware y software, los entornos y el personal necesario para la correcta realización de dichas pruebas.

El software de administración y configuración de la red de comunicaciones no debe permitir acceso a usuarios no registrados por el SCJ.

El Sistema Central del Juego debe tener la capacidad para suspender la realización de ventas y pagos de premios remotamente a cualquier TDV en caso de detectarse el uso no autorizado de la misma, sin afectar otras terminales.

Los TDV pueden ser fijos o móviles; y ambos deben cumplir mínimo con las siguientes condiciones:

- La información debe ser transmitida (enviar / recibir) cifrada y aplicársele algoritmos de validación.
- Las operaciones que realice la TDV deben tener una confirmación asincrónica del SCJ.
- Contar con seguridades de registro y transacciones con el SCJ. El proponente debe presentar las características del modelo de seguridad para la evaluación respectiva en Coljuegos.
- El acceso a la operación del terminal debe estar restringido por contraseñas de seguridad o cualquier otro mecanismo de protección de acceso no deseado.
- Para la TDV fija, los cables que suministran la energía y los cables de datos que entran y salen de la terminal no deben ser accesibles al público en general, ni fácilmente removibles.

1.2.1. REQUISITOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA TERMINAL DE VENTA - TDV

La referencia de cada TDV incluye un ID de identificación lógica que permita identificarla dentro del SCJ, más un identificador que determine si es un TDV fijo o móvil

1.2.2. IMPRESORAS DE TIQUETES

Los TDV deben permitir imprimir el tickete objeto del sorteo de Baloto con la información indicada en el Reglamento del Juego, ya sea directamente o a través de una conexión a una impresora.

El SCJ debe poder detectar cualquier malfuncionamiento o inconveniente que impida la impresión correcta del tickete, e inhabilitar esa TDV hasta que se solucione el problema. En caso de presentarse el impedimento al momento de imprimir el tickete de una apuesta, esta debe anularse.

1.3. REQUISITOS GENERALES DE LAS BALOTAS Y BALOTERAS

1.3.1. REQUISITOS GENERAL DE LAS BALOTAS

Las balotas utilizadas en el juego deben estar certificadas garantizando su homogeneidad, tamaño, textura, color y peso, de acuerdo a la Norma Técnica de Empresa de diciembre 14 de 2011 por el Instituto Colombiano de Normas Técnicas y Certificación – Icontec, o por un organismo certificador acreditado por el Organismo Nacional de Acreditación de Colombia – ONAC.

Los juegos de balotas deben ser sustituidos de acuerdo con el número de partidas de vida útil que garantice el fabricante de las mismas, o antes, si el organismo encargado de su certificación determina que alguna de las balotas no está en perfectas condiciones. En el caso de haberse sustituido las balotas, las mismas deben quedar en una caja que será sellada por el delegado de Coljuegos, o quién haga sus veces, y debe permanecer a disposición de las autoridades competentes por un período de seis (6) meses en un lugar protegido por el Operador que garantice su sello. Una vez pasado el período indicado, el Operador debe destruir dichas balotas con el procedimiento que considere más adecuado.

El movimiento de balotas requiere de todas las garantías de seguridad y vigilancia en el transporte de la urna que contenga los elementos y sistemas de juego, para evitar pérdidas o que se altera el sistema.

1.3.2. REQUISITOS GENERAL DE LAS BALOTERAS

Las baloterías electro-neumáticas deben estar certificadas por un ente certificador avalado por Coljuegos de acuerdo al Referente Técnico 01. Éste se encuentra publicado en el sitio Web de Coljuegos – Sección Normatividad/Referentes Técnicos con el fin de garantizar la transparencia y aleatoriedad de los resultados.

Mientras no sean utilizadas, las baloterías deben estar almacenadas en un recinto que ofrezca condiciones de seguridad que garanticen su adecuado funcionamiento.

1.4. REQUISITOS GENERALES DE VENTA POR INTERNET

El SCJ será el encargado de ejecutar la correcta operación y garantizar seguridad del proceso de venta de tiquetes por internet a través de un dispositivo de conexión remota.

El Operador establecerá los procedimientos y mecanismos necesarios para garantizar que todas las conexiones se realicen desde territorio colombiano y se dirijan a un sitio *Web* con nombre de dominio bajo «.co».

1.4.1. RESTRICCIONES DE ACCESO A MENORES DE EDAD

Es responsabilidad del Operador implementar las medidas que garanticen que el jugador sea una persona mayor de edad residente en Colombia y que no que haya sido declarada interdicta judicialmente. El Operador presentará a Coljuegos para su aprobación las medidas implementadas para evitar el uso de la herramienta por parte de menores de edad.

Los únicos datos que se pueden solicitar al jugador y almacenar en las bases de datos son los correspondientes a su documento de identidad, nombre(s), apellido(s), fecha de nacimiento, ciudad de residencia, código postal de residencia y correo electrónico. El Operador solo podrá usar los datos almacenados del jugador para la promoción del juego Baloto.

El SCJ debe garantizar la seguridad de esta información en la base de datos y él envió diario de las actualizaciones en *Bath (lote)* a Coljuegos en la estructura indicada en el numeral 6
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA ENVÍO DE INFORMACIÓN A COLJUEGOS.

1.4.2. REQUISITOS VENTA DEL TIQUETE(S)

El Operador debe implementar una interfaz gráfica para los diferentes dispositivos de conexión remota que le permita el jugador realizar su compra de manera ágil y segura a través de internet. Esta interfaz gráfica estará controlada por el SCJ, que se encargará de permitir la apuesta a través de los dispositivos de conexión remota, permitiendo la selección de números por parte del

jugador o mediante su generación automática a través de un GNA, y la transacción financiera segura para el pago del ticket electrónico a través de los administradores de redes de pago de bajo valor autorizados por la Superintendencia Financiera o cualquier otro intermediario autorizado por esta entidad. Para efectos de garantía de confidencialidad, el intermediario utilizado debe cumplir la Norma de Seguridad de Datos (DSS) de la industria de Tarjetas de Pago (PCI) en su versión 1.2 o posterior.

En las apuestas realizadas por internet no procederá la anulación de tickets. El Operador no deberá tener acceso directo a los datos financieros del jugador ni almacenar ninguna información de este tipo en su SCJ.

El Operador deberá generar un ticket electrónico al momento de la venta a través del dispositivo de conexión remota y garantizar su custodia en el SCJ. El Operador enviará una confirmación de la compra al correo electrónico del jugador, donde se indique de forma clara la(s) jugada(s) apostada(s) y el(los) sorteo(s) al que corresponde. El Operador debe garantizar la seguridad en su comunicación con el jugador de internet, por lo tanto, debe cumplir con los protocolos de comunicación crítica indicados en este documento.

El Operador deberá presentar a Coljuegos para su aprobación el proceso de venta por internet que implementará.

La información de compra del ticket electrónico debe ser remitida en línea y tiempo real a Coljuegos, en ella debe incluirse la ubicación geográfica (código DANE del municipio) desde donde se realizó la transacción, de acuerdo a la estructura indicada en el numeral 6 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA ENVÍO DE INFORMACIÓN A COLJUEGOS.

1.4.3. REQUISITOS PARA EL PAGO DE PREMIOS

El Operador será el encargado de validar que el número ganador corresponde a una venta por internet, y la identificación del jugador para efectos de cobro del premio. Es responsabilidad del Operador garantizar la seguridad en el pago, proceso que deberá ser previamente presentado a

Coljuegos para aprobación y monitoreo. El pago de premios solo podrá ser realizado en los puntos de venta o en la Fiducia, no se permiten consignaciones electrónicas a monederos virtuales o cuentas en el sistema financiero. Los datos de pago de premios deben ser enviados en línea y tiempo real a Coljuegos de acuerdo a la estructura indicada en el numeral 6 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA ENVÍO DE INFORMACIÓN A COLJUEGOS.

1.5. REQUISITOS GENERALES DE FUNCIONALIDAD PARA EL GNA

El GNA corresponde al sistema de *hardware* y/o *software* que genera números aleatorios que utilizará el Operador para los siguientes casos:

- La apuesta automática. El GNA debe operar a través del SCJ para las ventas por internet y las ventas por TDV, aunque para los TDV también puede estar intrínseco en el equipo.
- El número que identifica el juego de balotas con el cual realizar el sorteo oficial.
- El número que determina la cantidad de pre sorteos a realizar previos al sorteo oficial.

El GNA debe estar certificado por un ente certificador autorizado por Coljuegos, que garantice que cumpla como mínimo los siguientes requisitos:

- Los datos aleatorios deben ser estadísticamente independientes.
- Los datos aleatorios deben estar uniformemente distribuidos dentro del rango establecido.
- Los datos aleatorios deben permanecer dentro del rango establecido.
- Los datos aleatorios generados deben ser impredecibles (su predicción debe ser irrealizable por computador sin conocer el algoritmo y la semilla o valor inicial).
- Las series de datos generados no deben ser reproducibles.
- Instancias diferentes de un GNA no deben sincronizarse entre sí de manera que los resultados de unos permitieran predecir los de otro.
- Las técnicas de para definir el valor inicial (semillado / resemillado) no deben permitir la realización de predicciones sobre los resultados.

- Los mecanismos de generación deben haber superado con éxito distintas pruebas estadísticas que demuestren su carácter aleatorio.

Será responsabilidad del Operador la consecución de los GNA certificados necesarios para la operación del juego, así como en el caso de que los TDV que lo utilicen de forma intrínseca, estas sean avaladas por el ente certificador. Será responsabilidad del Operador garantizar que dichos equipos se encuentran disponibles para la emisión del tiquete y la realización del sorteo oficial.

El Operador deberá implementar un sistema de monitorización del GNA que le permita detectar sus fallos, así como los mecanismos que deshabiliten el juego cuando se produzca un fallo en el GNA.

Cuando Coljuegos así lo solicite, el Operador debe presentar una renovación de la certificación de cumplimiento de los requisitos de aleatoriedad por un ente certificador autorizado por Coljuegos.

1.6. REQUISITOS GENERALES PARA LA COMUNICACIÓN

Este capítulo se refiere a las comunicaciones entre el SCJ y todos los equipos utilizados por la plataforma tecnológica de Baloto, para los cuales se puede utilizar cualquier sistema de comunicación existente o que surja en el país, siempre y cuando se garantice la integridad de las comunicaciones entre el SCJ y demás sistemas técnicos.

Coljuegos podrá revisar y establecer con el operador los detalles y las condiciones técnicas adicionales que se consideren necesarias para garantizar la seguridad e integridad de las comunicaciones entre los diferentes componentes del sistema.

1.6.1. RED DE COMUNICACIONES

La red de comunicación debe ser segura para la transmisión de datos en línea y de cualquier otra actividad viable. La red debe estar conectada al SCJ, a todos los TDV, a cualquier centro de respaldo que se contemple y a redes de internet si se utilizará este canal de ventas. Debe suministrarse a Coljuegos para su aprobación el diagrama de la red, explicarse la topología, capacidades y estructura. El equipo de comunicaciones debe tener la capacidad para expandirse según las necesidades, y cualquier cambio significativo sobre la red requiere informarse a Coljuegos.

La red debe ser diseñada para establecer comunicaciones de datos a velocidad suficiente para acceder de forma funcional a las plataformas y permitir la operación con diferentes tipos de tecnología de comunicación de acuerdo con las necesidades. Además, debe ser diseñada y construida de tal manera que tenga rutas alternas en casos de problemas o interrupciones en la comunicación, tanto para los TDV, como para el centro de cómputo con los servidores de replicación y respaldo.

La red debe tener la capacidad de transmitir y recibir transacciones al SCJ simultáneamente desde múltiples terminales de venta y dispositivos de conexión remota (este último en caso de venta por internet) en línea y tiempo real, y generar la réplica de la información a Coljuegos, sin que esto afecte o degrade los tiempos de respuesta de las transacciones.

El equipo de comunicaciones debe tener sistemas de auto-diagnóstico y sistemas de alarmas para determinar y aislar problemas de comunicaciones rápida y efectivamente. El SCJ debe incluir la red que supervise la capacidad, permitiendo el rápido diagnóstico y respuesta del personal técnico en servicio debido a cualquier irregularidad en la operación de la red. El equipo de diagnóstico debe tener la capacidad de evaluar los problemas de comunicaciones a nivel del equipo central de la red, las oficinas de transmisión, los TDV y el internet para los dispositivos de conexión remota.

1.6.2. REQUISITOS PARA LOS PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN

Cada componente de la plataforma tecnológica del juego Baloto debe funcionar como indica el protocolo de comunicación implementado por el Operador. El protocolo seleccionado debe

utilizar técnicas de comunicación que cuenten con detección de errores y mecanismos de recuperación, impedir intentos no autorizados de acceso o modificación e imposibilitar la interceptación o alternación de los datos intercambiados.

La interfaz de comunicaciones debe soportar protocolos de comunicación que garanticen conectividad y seguridad (utilizar de guía los estándares IEEE 802 e ISO/IEC 27001:2013). Además, el Operador debe asegurar como mínimo lo siguiente:

- Todas las comunicaciones críticas de datos deben fundamentarse en un protocolo, e incorporar un plan de detección de error y corrección para asegurar una precisión del 100 % sobre los mensajes recibidos.
- Todas las comunicaciones críticas de datos deben emplear un sistema de cifrado para preservar la seguridad de las comunicaciones.

1.6.3. PERDIDA DE COMUNICACIÓN

Los equipos sobre los que se realizan las transacciones (TDV o dispositivo de conexión remota) deben ser considerados como no disponibles si las comunicaciones con el SCJ se han interrumpido o si se presenta alguna falla en el equipo. Por lo tanto, no se debe aceptar ninguna apuesta que no permita ser validada en línea con el SCJ al momento de realizarla. Además, todo registro realizado a posteriori debe ser inválido.

1.7. PROTECCIÓN DE DATOS

En cumplimiento de las siguientes disposiciones: (i) El artículo 15 de la constitución política de Colombia que prevé que toda persona tiene derecho a “(...) *conocer, actualizar y rectificar las informaciones que se hayan recogido sobre ellas en bancos de datos y en archivos de entidades públicas y privadas, En la recolección, tratamiento y circulación de datos se respetaran la libertad y demás garantías consagradas en la constitución. (...)*” (ii) de la Ley 1581 de 2012 “*por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales*”, reglamentada parcialmente por (iii) el Decreto 1377 de 2013, y demás normas que las modifiquen, sustituyan,

adicionen o complementen; y para efectos de la comercialización de juegos de suerte y azar novedosos a través de las plataformas de juegos operados por internet autorizadas por COLJUEGOS, el operador de juegos novedosos, será responsable del tratamiento de datos personales conforme a la Ley aplicable.

En ese sentido se obliga a informar de manera previa al titular de los datos, al usuario o jugador el uso que se dará a los datos que suministre; así mismo, solicitará su autorización de manera previa expresa y por escrito, para que otorgue el consentimiento previo, expreso e informado para llevar a cabo el correspondiente tratamiento de datos personales, en atención a las normas citadas sobre protección de datos personales.

Con el fin de garantizar el correcto tratamiento de los datos que los titulares, usuarios o jugadores proporcionan voluntariamente a través de la navegación en la web, el operador cumplirá sus deberes como el responsable del tratamiento de datos personales y respetará los principios rectores, derechos, demás garantías y procedimientos establecidos en la constitución y la Ley.

Todo lo anterior conforme la política de datos personales adoptada por el operador, la cual deberá dar a conocer a sus usuarios en la plataforma de juego o en un enlace al texto de la misma, solicitando formalmente autorización para su manejo al momento de registro de cuenta de usuario y de la cual el operador se hace responsable de informar de una manera eficiente al usuario, titular o jugador de cualquier cambio modificación o adición, antes de implementar políticas nuevas, requiriendo la aceptación del usuario.

Los operadores deberán contar con recursos necesarios para garantizar y salvaguardar la seguridad de los registros, bases de datos, entre otros, evitando su adulteración, pérdida, consulta, uso o acceso no autorizado o indebido, según la normativa vigente en materia de protección de datos.

El Operador debe establecer los procedimientos técnicos adecuados frente a la información suministrada por el jugador, así mismo, deberá cumplir con lo previsto en las Leyes 1266 de 2008 (Habeas Data), 1480 de 2011 (Estatuto del Consumidor), 1581 de 2012 (Protección de datos Personales) y la guía de responsabilidad demostrada de la SIC: <https://www.sic.gov.co/sites/default/files/files/Publicaciones/Guia-Accountability.pdf> y cualquiera que las sustituya, modifique o adicione.

El Operador deberá asimismo implantar las medidas de seguridad establecidas en las bases de datos y archivos según la normativa vigente en materia de protección de datos.

Será responsabilidad del Operador la realización permanente de evaluaciones de impacto relativo a la protección de datos personales, así como la implementación de los principios de privacidad por diseño y por defecto. Dicha evaluación debe ser permanente y documentada, incluyendo los factores tenidos en cuenta, el análisis y las evaluaciones realizadas, así como las conclusiones obtenidas y las medidas implementadas para reducir y/o mitigar los riesgos identificados.

2. REQUISITOS TECNOLÓGICOS DEL SCJ

2.1. RELOJ DEL SISTEMA

El reloj del sistema debe reflejar la hora actual en formato local de fecha y hora, el SCJ debe ser compatible con el reloj del sistema operativo y se debe sincronizar los relojes de los servidores y los TDV. Como referencia de la hora oficial, se tendrá en cuenta la suministrada por el Instituto Nacional de Metrología - INM.

2.2. BASE DE DATOS DEL SCJ

Los servidores del SCJ deben contener una base de datos de producción del *core* del negocio, en donde debe quedar almacenada, en línea y en tiempo real, la información detallada de control, los resultados de los sorteos y las transacciones generadas por los TDV o dispositivos de conexión remota. El sistema de gestión de bases de datos debe cumplir con las funcionalidades necesarias para que sus transacciones tengan las características ACID (Atomicidad, Consistencia, Aislamiento, Durabilidad) o *ACID Complaint*. Para el repositorio de los datos, se debe contar con un sistema manejador de base de datos, capaz de realizar automáticamente planes de mantenimiento y *backups*, *logs* de las transacciones, así como el control de acceso a las tablas y niveles de privilegios. La base de datos debe tener los respaldos necesarios para

garantizar su correcto funcionamiento. La información y sus datos históricos deben estar disponibles a solicitud de Coljuegos y el interventor designado.

El Operador podrá utilizar en el SCJ un sistema de archivos no estructurados donde almacene en línea y tiempo real toda la información residente en la base de datos de producción para efecto de procesamientos internos. En el proceso de certificación, el ente certificador avalado por Coljuegos debe certificar que toda transacción registrada en los archivos no estructurados se encuentre almacenada en la base de datos de producción. El Operador debe disponer de una herramienta de *software* que permita extraer información del servidor de archivos no estructurados de origen y validarla contra los archivos en la base de datos de producción y contra la información enviada al Subsistema de Coljuegos.

2.2.1. ACCESO A LA BASE DE DATOS

El SCJ debe contar con mecanismos de verificación y control, que permitan la auditoría continua del sistema, evitando la modificación directa o indirecta de la base de datos. Todo el personal autorizado (usuarios) a operar el SCJ, mantendrá un control permanente de acceso seguro al sistema.

Coljuegos debe tener posibilidad de acceso local con el propósito de acceder a la información almacenada en el SCJ, como mínimo debe poder extraer datos de muestra del servidor de bases de datos para la realización de procesos de auditoría sobre la data enviada y registrada en Coljuegos. El acceso a los datos almacenados en el SCJ debe ser seguro, sin poner en riesgo el sistema y por consiguiente las ventas o pagos de premios del juego.

2.2.2. INFORMACIÓN ALMACENADA EN LA BASE DE DATOS

El SCJ debe administrar una base de datos que como mínimo debe contener:

Información Administrativa: Se refiere a la información correspondiente al Operador y a los TDV. Esta información debe estar almacenada en una o más bases de datos del Operador de donde se extraerá cuando sea solicitada por Coljuegos. Debe incluir como mínimo:

a) Información del Operador:

- Nit del Operador.
- Numero de contrato otorgado por Coljuegos.
- Fecha de inicio del contrato.
- Fecha final del contrato.

b) Información del terminal de venta:

- Identificación única (lógica) del TDV en el SCJ.
- Identificación que determine si es TDV fija o móvil.
- Identificación que determine si es un a TDV propia del Operador o de terceros.
- Identificación de la actividad comercial CIU de donde se encuentra ubicada la TDV.
- Ubicación geográfica (código DANE del municipio) y georeferenciada (latitud y longitud).

Información de Control: Se refiere a los eventos significativos que se generan desde un TDV y que se envían al SCJ. Cada evento debe ser almacenado en una o más bases de datos del Operador de donde se extraerá cuando sea solicitada por Coljuegos. Debe incluir como mínimo la siguiente información:

- La fecha y hora en que ocurrió la incidencia.
- La identificación del TDV donde se generó la incidencia.
- Un número/código exclusivo que defina la incidencia.
- Un texto breve que describa la incidencia
- Cualquier otra información que se acuerde con Coljuegos.

Información de Transacciones: Se refiere a la información enviada al SCJ que corresponde a las apuestas realizadas desde un TDV o a través de dispositivos de conexión remota y a premios pagados en una TDV o en la Entidad Fiduciaria. Cada evento debe ser almacenado en una o más bases de datos del Operador de donde se extraerá cuando sea solicitado por Coljuegos. La siguiente es la información de las transacciones que debe ser transmitida en línea y tiempo real por el TDV o dispositivo de conexión remota al SCJ en pesos colombianos:



- Información de cada apuesta realizada: Combinación de números seleccionados y tipo de sorteo (baloto, revancha o multiplicador), número del tiquete, fecha, hora, valor e IVA discriminado,
- Acumulación del valor total de todas las apuestas realizadas por ubicación geográfica (código DANE del municipio). El SCJ mantendrá la información proporcionada por los TDV o dispositivo de conexión remota sobre las apuestas realizadas, de las tablas de pago y el porcentaje de retorno de cada sorteo.
- Apuestas ganadoras, acumulación del valor total de todos los montos pagados por apuestas ganadoras para cada sorteo en TDV o Entidad Fiduciaria, por ubicación geográfica (código DANE del municipio).
- Sorteos realizados: Datos que controlen y acumulen el número y valores de los sorteos realizados.

Información de auditoría: Se refiere a los registros de los eventos de auditoría propios del SCJ, que al momento de haber ocurrido el juego, debe tener almacenados en una o más bases de datos con información referente a las apuestas, resultados de los sorteos y pagos de premios. Debe incluir como mínimo los siguientes datos:

- Registros de cualquier intento de modificación o alteración de la información en la base de datos.
- Registros de las operaciones realizadas en las bases de datos, para lo cual se requerirá de un motor de bases de datos que permita realizar dicha operación automáticamente.
- Registros en una tabla de la base de datos de la fecha, hora y tramas transmitidas diariamente hacia Coljuegos.

2.3. ESTACIONES DE TRABAJO DEL SCJ

El SCJ contará con una estación de trabajo que facilite a las personas autorizadas (usuarios) el acceso al sistema en el cual se deben encontrar definidos diferentes niveles de acceso para cada usuario.

El SCJ contará a su vez con una estación de trabajo que permita el acceso al aplicativo desde el cual se realizan las labores de auditoría y seguridad en la información registrada en la base de datos. El software de administración y configuración del SCJ no debe permitir acceso a usuarios no registrados (utilizar como guía los estándares ISO/IEC 27002:2013 y 27001:2013).

3. REQUISITOS DE SEGURIDAD

El Operador debe garantizar las condiciones de seguridad física y lógica de toda la plataforma tecnológica que soporta el SCJ, de forma que se asegure la integridad del juego y de la información almacenada. El centro de cómputo donde esté ubicado el SCJ debe ser como mínimo nivel TIER III (disponibilidad garantizada de 99.982 %), y estar situado en territorio Colombiano.

La plataforma tecnológica que soporta el sistema debe cumplir mínimo con los siguientes requisitos de seguridad (utilizar como guía la Norma ISO/IEC 27001:2013):

- La transmisión de la información se debe realizar utilizando un sistema que garantice la privacidad de los datos que son transportados dentro de la red.
- Debe contener un módulo de auditoría.
- Se debe garantizar la efectividad, eficiencia, confidencialidad, integridad, disponibilidad, cumplimiento y confiabilidad de la información que fluye entre el SCJ, los TDV y los dispositivos de conexión remota (en caso de ofrecerse venta por internet).
- La información de los eventos: de control, de resultados y de apuestas almacenada en el SCJ debe conservarse en las bases de datos o sus respaldos históricos durante la vigencia del contrato.
- El SCJ debe ser diseñado para proteger la integridad de los datos críticos de la operación en la eventualidad de una falla.
- Cumplir con condiciones de seguridad tanto física como lógica que impidan accesos no autorizados al software y a las bases de datos.



- Proteger las claves de acceso a los sistemas de información, bases de datos y sistemas operativos. En desarrollo de esta obligación, el Operador debe evitar el uso de claves compartidas, genéricas o para grupos. La identificación y autenticación en los dispositivos y sistemas de cómputo de los establecimientos autorizados debe ser única y personalizada.
- Manejo y seguridad de los medios de almacenamiento.
- Requisitos para el sistema de respaldo y recuperación. En el evento de una falla catastrófica, cuando el SCJ no pueda ser reiniciado de ninguna otra forma, debe ser posible volver a cargar la base de datos desde el último punto de copia de seguridad viable, y recuperar totalmente los contenidos de esa copia de seguridad; se recomienda que en esta copia se incluya al menos la siguiente información:
 - Eventos significantes.
 - Información de auditoría.
 - Información del sitio específico como la configuración del juego, cuentas de seguridad, etc.
- Contar con un sistema de certificación de origen de datos que garantice que el emisor de la información solicitada por Coljuegos es válido y autorizado para enviar información.

3.1. ACCESO AL SISTEMA CENTRAL DEL JUEGO

El software de administración y configuración del SCJ no debe permitir acceso a usuarios no registrados (se utiliza como guía los estándares ISO/IEC 27002:2013 y 27001:2013).

Protección Contra Intrusiones: Todos los servidores tendrán la suficiente protección física/lógica contra accesos no autorizados.

Requisitos del Acceso a la Configuración: El menú de configuración/instalación del SCJ no debe estar disponible para personal no autorizado y debe utilizar un método de acceso seguro.

Programación del Servidor: No debe haber medios disponibles para que un Operador lleve a cabo una programación directa sobre el servidor o servidores que permita modificar la base de datos de resultados de los eventos y las transacciones generadas.

3.2. CONTROL Y SEGUIMIENTO DEL ACCESO

El SCJ debe contar o con una estructura jerárquica de personificación por la cual el nombre del usuario y la contraseña definen el acceso a los programas y a las opciones. Además, debe existir la funcionalidad para notificar al administrador y generar el registro de auditoría correspondiente, cuando ocurra un número determinado de intentos de entradas de acceso fracasadas y bloqueo de usuario.

Asimismo, debe cumplir mínimo con las siguientes condiciones:

- El Operador debe establecer un protocolo de acceso físico y lógico a sus sistemas en el que se recojan los procedimientos para su control, la relación de los perfiles que dispongan de autorización para el acceso, así como las operaciones que pueden realizar en los sistemas.
- El SCJ y su réplica deben ser accesibles únicamente por las personas expresamente designadas por el Operador a estos efectos, y en el marco de una inspección, por el personal de Coljuegos. Asimismo, deben permitir la detección de cualquier intento de acceso por personal no autorizado.
- El Operador debe realizar, mínimo una vez al año, pruebas de vulnerabilidad a los diferentes sistemas y plataformas de información utilizada para la operación del juego.
- Inclusión del concepto de seguridad en la definición de roles y perfiles del personal.
- Gestión, control y seguimiento del acceso a usuarios al sistema. El registro de acceso al SCJ debe ser conservado durante la vigencia del contrato.

3.3. SEGURIDAD EN EL SISTEMA DE COMUNICACIÓN

El acceso al SCJ debe pasar a través de una UTM (Unified Threat Management o Gestión Unificada de Amenazas) o el (los) equipo(s) que cumplan con funciones similares, las cuales incluyen como mínimo:

- Cortafuego (firewall)
- Filtrado de contenidos
- Antispam
- Antiphishing
- Antivirus
- Antispyware
- Detección/Prevención de Intrusos (IDS/IPS)
- Inspección de Contenido SSL

3.4. SEGURIDAD EN EL ACCESO REMOTO

El acceso remoto es definido como cualquier acceso al SCJ desde afuera del sistema de red confiable. El acceso al SCJ en forma remota debe cumplir con las mínimas condiciones de seguridad exigidas (utilizar como guía el estándar ISO/IEC 27001:2013) y preferiblemente firma digital que autentique y garantice el acceso autorizado. Para el caso de acceso remoto por internet, éste debe ser seguro, fiable y apropiado a sus aplicaciones, utilizando para ello la encriptación SSL estándar y la tecnología de navegación Web para solucionar los problemas de acceso sin cumplir requisitos de entorno del usuario. De los accesos al SCJ se debe registrar la información que permita posteriormente realizar un seguimiento de un evento ocurrido. El acceso remoto debe cumplir con siguientes requisitos:

- Generar el registro de la actividad de los usuarios por acceso remoto, que describa el nombre del usuario, la fecha y hora, duración y la actividad desarrollada durante el acceso.
- No se deben permitir funcionalidades administrativas por usuarios remotos sin cumplir los protocolos de seguridad definidos.

- No se debe permitir el acceso a la base de datos o al sistema operativo sin cumplir los protocolos de seguridad definidos.

Auditoría de Acceso Remoto: El SCJ debe mantener un registro de esta actividad ya sea automáticamente, o permitiendo el ingreso manual de dicho registro, donde se describa como mínimo:

- Nombre de acceso.
- Fecha y hora del acceso realizado.
- Duración de la conexión.
- Actividad mientras está registrado, incluyendo el acceso a áreas específicas y cambios que fueron realizados.

NOTA: Se reconoce que el fabricante del SCJ podrá acceder de forma remota al sistema y a sus componentes asociados con el propósito de soportar la solución. Sin embargo, este acceso debe ser autorizado y cumpliendo lo aquí estipulado.

3.5. ALTERACIÓN DE DATOS

El SCJ no permitirá la alteración de ninguna información de control, transaccional o datos del sorteo. Si por alguna razón se modifica esta información, se debe generar un registro automático de auditoría con la siguiente información:

- Dato alterado.
- Valor del dato previo a la alteración.
- Valor del dato después de la alteración.
- Hora y fecha de la alteración.
- Usuario que realizó la alteración (usuario activo en el SCJ).

3.6. CONTINUIDAD DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

El Operador debe diseñar e implementar un plan de contingencia tecnológica que incluya un Plan de Recuperación de Desastres - DRP (Disaster Recovery Plan) cuyos protocolos deben ser seguidos en caso de falla de la plataforma tecnológica, con el objetivo de recuperar la operación del juego en un plazo no mayor de 24 horas. El Operador debe presentar a Coljuegos para su aprobación tanto el DRP como los resultados de las pruebas regulares realizadas sobre el mismo.

El plan de contingencia tecnológica debe cumplir con lo siguiente:

- Contemplar las medidas técnicas, humanas y organizativas necesarias para garantizar la continuidad del servicio. El Operador debe informar adecuadamente sobre sus políticas en relación con las interrupciones del servicio y la forma en que los clientes pueden verse afectados. El Operador debe adoptar las medidas necesarias para garantizar que sus clientes reciban un trato justo en caso de interrupción del juego o la realización de apuestas.
- Garantizar que, en ningún caso, se pierdan datos o transacciones que afecten o puedan llegar a afectar al desarrollo de los juegos, a los derechos de los participantes, o al interés público.
- Coljuegos evaluará el plan de contingencia tecnológica y, en su caso, requerirá al Operador la adopción de las medidas adicionales que considere precisas para asegurar la continuidad de las actividades de juego.
- El Operador debe realizar por lo menos un simulacro al año de este plan de contingencia tecnológica para lo cual debe invitar a Coljuegos y/o al interventor.

4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

Asegurar la puesta en funcionamiento de la totalidad del Sistema de Juego Baloto, para lo cual es necesario que se tengan implementados por lo menos los siguientes procesos, los cuales

corresponden a las mejores prácticas de administración de sistemas (se utiliza como guía el estándar ISO 9001:2008):

- Administración de niveles y continuidad del servicio
- Administración de los servicios de terceros
- Administración del desempeño y capacidad
- Administración de la seguridad de los sistemas
- Educación y entrenamiento a los usuarios
- Administración de la configuración
- Administración de los problemas
- Administración de los datos
- Administración del ambiente físico
- Administración de las operaciones
- Procedimientos a seguir cuando se evidencia alteración o manipulación de las máquinas o información.

5. CERTIFICACIÓN

El Operador seleccionado debe someter su SCJ ante un ente certificador avalado por Coljuegos para que éste realice las pruebas necesarias, y le otorgue una certificación en idioma español del cumplimiento de los Requerimientos Técnicos indicados en el presente documento. Dicha certificación debe ser enviada por parte del ente certificador a Coljuegos.

El ente certificador debe realizar ensayos de seguridad, cumplimiento y funcionalidad, basados en los requisitos indicados en el presente documento y cualesquiera otros requisitos técnicos desarrollados de acuerdo con las funcionalidades y especificaciones del producto del Operador autorizado, con la finalidad de garantizar la integridad y transparencia de la operación de los equipos y software que son parte de la solución tecnológica.

Si el Operador dispone de certificación ISO27001 para su plataforma en el proceso de certificación no se requerirán pruebas adicionales por parte del ente certificador sobre los puntos

de seguridad pertinentes; el Operador aportará al ente certificador el correspondiente certificado ISO27001 para la validación de la vigencia de los mismos. El certificado ISO27001 debe mantenerse actualizado a la versión más reciente.

Los ensayos al SCJ de Baloto pueden ser efectuados en las instalaciones del ente certificador o en las instalaciones del proveedor del sistema. El ente certificador debe realizar las pruebas al sistema en conjunto con los TDV y dispositivos de conexión remota (en caso de ofrecerse venta a través de internet), y también en campo donde la instalación y comunicación será probada antes de su implementación.

El Operador también será objeto de inspecciones anuales de campo y cualquier otro tipo de procedimientos de auditoría y fiscalización que Coljuegos requiera realizar para garantizar la transparencia e integridad en la operación del juego.

Cualquier adición de juegos, modificación o actualización de los ya existentes que implique algún cambio en el sistema original o en la base de datos, deberá ser sometida a un proceso de control de calidad y validación por parte del ente certificador previo a su puesta en producción. En todo caso, los costos asociados a la certificación estarán a cargo del Operador.

6. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA ENVÍO DE INFORMACIÓN A COLJUEGOS

A continuación, se describen la información que debe enviar el Operador al Subsistema de Coljuegos, en cumplimiento de las obligaciones establecidas en el contrato de Concesión para operar este juego novedoso. Coljuegos se reserva el derecho a solicitar modificar, adicionar o eliminar campos específicos de las tablas reportadas por el Operador, los cuales serán informados oportunamente al Operador para que éste realice los cambios correspondientes.

El envío de esta información a Coljuegos, es independiente de otras solicitudes de informes por parte de la Entidad al Operador para efectos de control del juego.

6.1. CONDICIONES GENERALES

- El Operador debe enviar en línea y tiempo real la información de cada una de las transacciones generadas durante la operación del juego, y cada que finalice un sorteo la información correspondiente al escrutinio del juego.
- El Operador debe entregar en medio físico y magnético a Coljuegos, los siguientes documentos al inicio del proyecto, y cada vez que sean modificados:
 - Diccionario de datos de todas las tablas que componen la estructura de la base de datos.
 - Diagrama entidad-relación.
 - Toda la documentación relacionada con los objetos de la base de datos.

6.2. ESPECIFICACIONES DE ARCHIVOS DE INFORMACIÓN A ENVIAR AL SUBSISTEMA COLJUEGOS

A continuación se describe la información que el Operador debe replicar inicialmente a Coljuegos. Le corresponde al Operador especificar la estructura de las tablas para la réplica de información a Coljuegos.

6.2.1. IDENTIFICACIÓN DEL TERMINAL DE VENTA

Periodicidad: Al activarse

IDENTIFICACIÓN TERMINAL DE VENTA	
Dato	Lista de Valores
Tipo Terminal de Venta	Lista de tipos de terminal de venta: <ul style="list-style-type: none"> • Fijo • Móvil
Identificación Única Terminal de Venta	Identificación del terminal de venta en el sistema
Latitud Terminal de Venta (N)	Georeferenciación latitud. Para TDV móviles que no provean esta información este espacio debe ir en blanco.
Longitud Terminal de Venta (W)	Georeferenciación longitud. Para TDV móviles que no provean esta información este espacio debe ir en blanco.
Cod DANE Terminal de Venta	A nivel de municipio
Operario Terminal de Venta - Código vendedor	Identificación de persona que maniobra el terminal de venta.
Código Punto de Venta	Código del punto de venta donde se encuentra el terminal de venta. Si es móvil se registra el punto de venta al cual está asociado.
Nombre Punto de Venta	Nombre comercial del punto de venta al cual está asociado el terminal de venta.
Nit Proveedor o Concesionario	Incluye dígito de verificación de quien incluye la venta.
Dirección Punto de Venta	
Barrio o Localidad Punto de Venta	
Código postal	

6.2.2. INFORMACIÓN DEL TIQUETE DE APUESTA (VENTA)

Periodicidad: Al realizarse la venta.

INFORMACIÓN TIQUETE DE APUESTA	
Dato	Lista de Valores
Número Tiquete	Número consecutivo por tiquete expedido
Identificación Única Terminal de Venta	Identificación del terminal de venta en el Sistema Central de Juegos
Identificación IP (solo para venta por internet)	Identificación del dispositivo de conexión remota
Cod DANE	A nivel de municipio
Número Sorteo	Número consecutivo por sorteo realizado
Tipo Sorteo	<ul style="list-style-type: none"> Baloto Revancha
Fecha y Hora Cierre Apuestas	Fecha y hora cuando el Sistema Central del Juego deja de registrar apuestas. Debe ser 15 minutos antes de la hora definida por el Operador para la realización del sorteo.
Fecha Venta Tiquete	
Hora Venta Tiquete	
Valor Apuesta (con IVA) por tipo de sorteo	
Valor Total Apuesta	
Valor IVA Total Apuesta	
Apuesta por tipo de sorteo	Conjunto de cinco (5) números en una matriz con los números del uno (1) al cuarenta y tres (43) y un (1) número en una matriz con los números del uno (1) al dieciséis (16)
Factor Multiplicador	
Estado Tiquete (solo para venta por TDV)	Lista de Estado de Tiquete: <ul style="list-style-type: none"> Válido Anulado

6.2.3. INFORMACIÓN DEL TIQUETE GANADOR DE APUESTA (PAGOS)

Periodicidad: Al realizarse el pago

INFORMACIÓN TIQUETE GANADOR DE APUESTA (PAGOS)	
Dato	Lista de Valores
Número Tiquete	Número consecutivo por tiquete expedido
Identificación Única Terminal de Venta	Identificación del terminal de venta en el Sistema Central de Juegos donde se pagó el tiquete
Cod DANE Terminal de Venta	A nivel de municipio
Número Sorteo	Número consecutivo por sorteo realizado
Tipo Sorteo	<ul style="list-style-type: none"> • Baloto • Revancha
Fecha Pago del Tiquete	
Hora Pago del Tiquete	
Valor Total Pago (con retención)	
Valor retención Total Pago	

6.2.4. INFORMACIÓN DE LOS SORTEOS

Periodicidad: Al realizarse el sorteo

INFORMACIÓN SORTEO	
Dato	Lista de Valores
Número Sorteo	Número consecutivo por sorteo realizado
Tipo Sorteo	<ul style="list-style-type: none"> Baloto Revancha
Fecha y Hora Cierre Apuestas	Fecha y hora cuando el Sistema Central del Juego deja de registrar apuestas. Debe ser 15 minutos antes de la hora definida por el Operador para la realización del sorteo.
Fecha y Hora del Sorteo	
Combinación Ganadora	Conjunto de cinco (5) números en una matriz con los números del uno (1) al cuarenta y tres (43) y un (1) número en una matriz con los números del uno (1) al dieciséis (16)



6.2.5. RESULTADOS DEL JUEGO POR SORTEO

Periodicidad: Al realizarse el sorteo

RESULTADOS TOTALES POR SORTEO	
Dato	Lista de Valores
Número Sorteo	Número consecutivo por sorteo realizado
Tipo Sorteo	<ul style="list-style-type: none"> • Baloto • Revancha
Número Tiquetes Válidos	
Número Tiquetes Anulados	
Cantidad Ganadores Primer Premio	
Cantidad Ganadores Segundo Premio	
Cantidad Ganadores Tercer Premio	
Cantidad Ganadores Cuarto Premio	
Cantidad Ganadores Quinto Premio	
Cantidad Ganadores Sexto Premio	
Cantidad Ganadores Séptimo Premio	
Cantidad Ganadores Octavo Premio	
Total Premio Ganadores Primer Premio	Valor bruto del premio, sin retenciones
Total Premio Ganadores Segundo Premio	Valor bruto del premio, sin retenciones
Total Premio Ganadores Tercer premio	Valor bruto del premio, sin retenciones
Total Premio Ganadores Cuarto Premio	Valor bruto del premio, sin retenciones
Total Premio Ganadores Quinto Premio	Valor bruto del premio, sin retenciones
Total Premio Ganadores Sexto premio	Valor bruto del premio, sin retenciones
Total Premio Ganadores Séptimo Premio	Valor bruto del premio, sin retenciones
Total Premio Ganadores Octavo Premio	Valor bruto del premio, sin retenciones

6.2.6. REPORTE DE INGRESOS BRUTOS POR TERMINAL DE VENTA (POR SORTEO)

Periodicidad: Mensual

INGRESOS POR TERMINAL DE VENTA	
Dato	Lista de Valores
Identificación Única Terminal de Venta	Identificación del terminal en el Sistema Central del Juego
Cod DANE Terminal de Venta	A nivel de municipio
Ventas Totales sin IVA Sorteo Baloto	Valor bruto de apuestas recaudadas sorteo baloto
Valor Total Premios Pagados Baloto	Valor bruto de premios pagados sin retenciones sorteo baloto
Cantidad Premios Pagados Baloto	Total número de premios pagados en sorteo baloto
Ventas Totales sin IVA Revancha	Valor bruto de apuestas recaudadas en sorteo revancha
Valor Total Premios Pagados Revancha	Valor bruto de premios pagados sin retenciones sorteo revancha
Cantidad Premios Pagados Revancha	Total número de premios pagados sorteo revancha

6.2.7. REPORTE DE INGRESOS BRUTOS VENTAS POR INTERNET (POR SORTEO)

Periodicidad: Mensual

INGRESOS POR INTERNET	
Dato	Lista de Valores
Cod DANE	A nivel de municipio
Ventas Totales sin IVA Sorteo Baloto	Valor bruto de apuestas recaudadas sorteo baloto
Ventas Totales sin IVA Revancha	Valor bruto de apuestas recaudadas en sorteo revancha

6.2.8. REPORTE DE PREMIOS POR TIQUETE (POR SORTEO)

Periodicidad: Mensual

REPORTE PREMIOS POR TIQUETE	
Dato	Lista de Valores
Número Sorteo	Número consecutivo por sorteo realizado
Tipo Sorteo	<ul style="list-style-type: none"> Baloto Revancha
Número Tiquete	Número consecutivo por tiquete expedido
Fecha Venta de Tiquete	
Medio Venta de Tiquete	<ul style="list-style-type: none"> Terminal de Venta Dispositivo de conexión remota
Categoría Ganadora	Lista de valores categoría ganadora: <ul style="list-style-type: none"> Primer premio Segundo premio Tercer premio Cuarto premio Quinto premio Sexto premio Séptimo premio Octavo premio Revancha
Valor Premio Bruto	Valor del premio
Estado Premio	Lista de valores estado de premio: <ul style="list-style-type: none"> Pagado Por pagar
Fecha Pago Premio	

6.2.9. DATOS DEL JUGADOR DE INTERNET

Periodicidad: Mensual

DATOS DEL JUGADOR DE INTERNET	
Dato	Lista de Valores
Tipo de documento de identidad	<ul style="list-style-type: none"> • Cédula de ciudadanía • Cédula de extranjería • Pasaporte
Nombres y apellidos	
Fecha de nacimiento	
Correo electrónico	

7. MODIFICACIONES

La determinación de los requisitos y condiciones, por su característica fundamentalmente tecnológica, pueden estar sujetas a cambios como consecuencia del desarrollo de la tecnología. Para la elaboración de este documento, se tuvo en cuenta la información en materia de normas, estándares y reglamentaciones técnicas internacionales, por tanto, en caso que alguna de estas normas quedará en desuso, el Operador deberá utilizar cualquier otra que la reemplace.

Los nuevos desarrollos en la tecnología implementada y los requerimientos adicionales que el Operador solicite a los fabricantes deben ser compatibles con los requisitos mínimos contemplados en este documento.

El Operador podrá proponer, para aprobación de Coljuegos e información a la Junta Directiva de la Entidad, mejoras a los requerimientos técnicos para la operación del juego, con observancia de los siguientes aspectos:

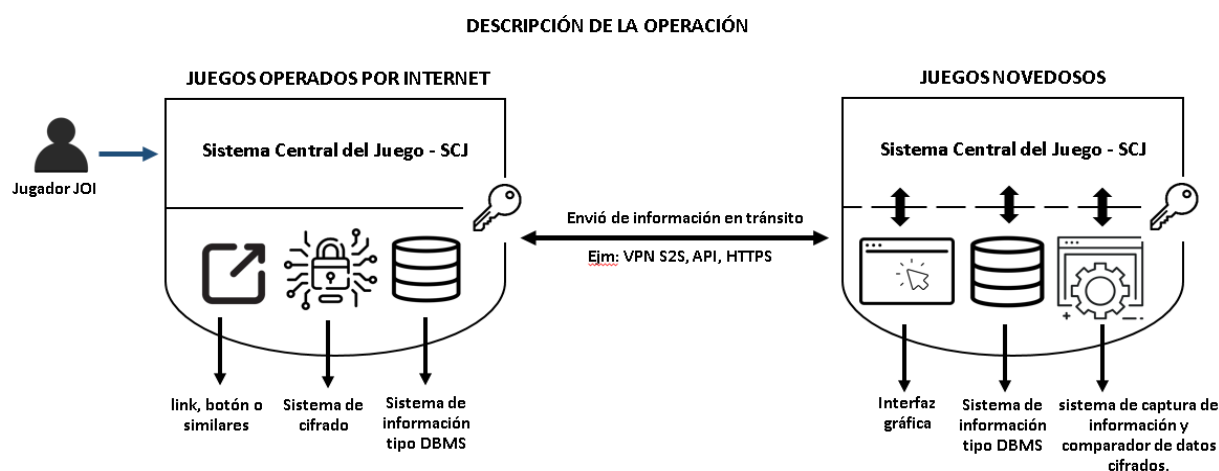
1. Se conserven las características del juego descritas en el Reglamento del Juego.

2. Se garantice que se mantienen las condiciones mínimas establecidas en el presente documento, sin poner en riesgo la seguridad técnica y operativa del juego.

8. OPERACIÓN DE JUEGOS NOVEDOSOS AUTORIZADOS A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA DE JUEGOS OPERADOS POR INTERNET.

8.1 DESCRIPCIÓN DE LA OPERACIÓN.

A continuación se describe el modelo de operación en el cual el Operador de Juegos Novedosos impulsa su venta a través de los concesionarios de juegos operados por internet.



Para la implementación del modelo, el operador de juegos novedosos realizará a través de una interfaz gráfica el despliegue de las modalidades del juego novedoso que será ejecutada por el jugador desde el portal de juegos operados por internet.

Desde la perspectiva del jugador en ningún momento abandonará la sesión en el portal del operador de juegos operados por internet.

Esta interfaz gráfica, debe presentar las opciones del juego, las apuestas y en general toda la información asociada. En todo caso el funcionamiento y operación del juego se realizará en la plataforma central del juego novedoso.

Como resultado de la selección del juego el operador deberá hacer la petición de la siguiente información al operador de juegos Operador por internet:

- Correo electrónico del jugador (Para efectos de envío del tiquete por parte del operador de juegos novedosos).
- Código DANE asociado a la dirección de residencia registrada por el jugador.
- Disponibilidad de fondos de retiro para la participación del juego novedoso, es decir, la información relacionada con la disponibilidad de créditos a la participación de la cuenta de juego del usuario, por el monto exacto del valor del tiquete total del juego novedoso seleccionado por el jugador.
- Información de control de la transacción, tal como sin limitar a: ID de la transacción, marcadores, banderas o similares.
- Número de documento de identidad y cuenta de correo electrónico del jugador cifrada. (Para efectos de la verificación de la identificación del jugador ganador por parte del operador de juegos novedosos).

En caso que el jugador no cuente con el saldo requerido, se debe generar un mensaje al usuario que refleje dicha condición.

Una vez recibida esta información de la transacción, el operador deberá almacenarla en un sistema de información tipo DBMS (Database management system). En ningún caso esta información deberá ser asociada o catalogada como información de usuario, deberá ser manejada como información asociada a la apuesta realizada.

El operador de Juegos Novedosos deberá enviar el tiquete de apuesta al correo del jugador con la misma tipificación de datos de un tiquete físico.

Los términos y condiciones para reclamar un premio no serán objeto de variación y se aplicarán los procedimientos ya establecidos.

Para realizar la identificación del jugador ganador, el operador debe implementar un sistema que permita la captura de la información (Número de documento de identidad y cuenta de correo electrónico) en la terminal de venta TDV y en cualquier lugar donde se vaya a realizar esta validación.

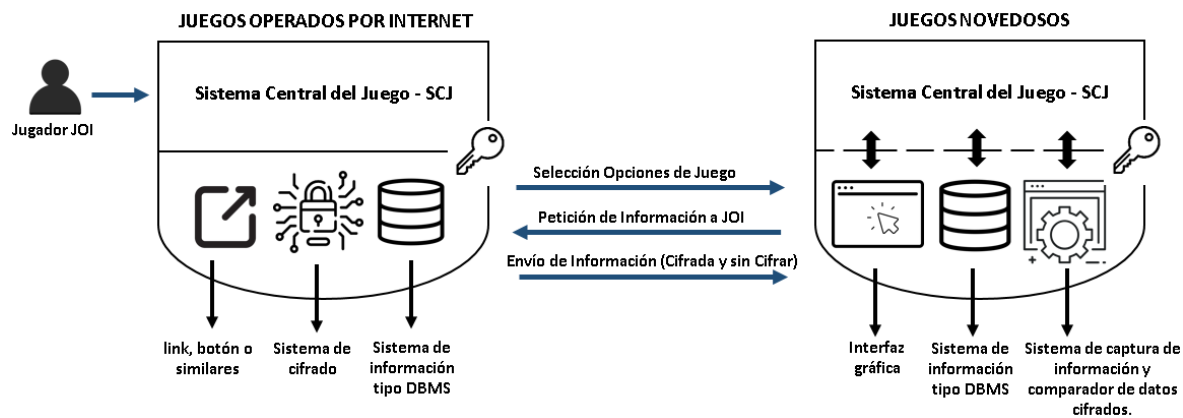
El sistema descrito anteriormente, debe realizar el envío de estos datos hacia el sistema de cifrado del operador de Juegos Operados por Internet, quien retornará la información cifrada para que sea comparada con la información almacenada en el sistema de información tipo DBMS del Operador de Juegos Novedosos, y así determinar la igualdad de los dos datos cifrados, validando de esta manera la identidad del jugador ganador.

Será responsabilidad del Operador de juegos Novedosos garantizar el envío de la información en tránsito (desde y hacia el sistema de juegos operados por internet) a través de un sistema que garantice la confidencialidad de los datos, usando estándares y algoritmos reconocidos internacionalmente como ejemplo y sin limitar a VPN's S2S, uso de protocolos de seguridad como HTTPS, entre otros.

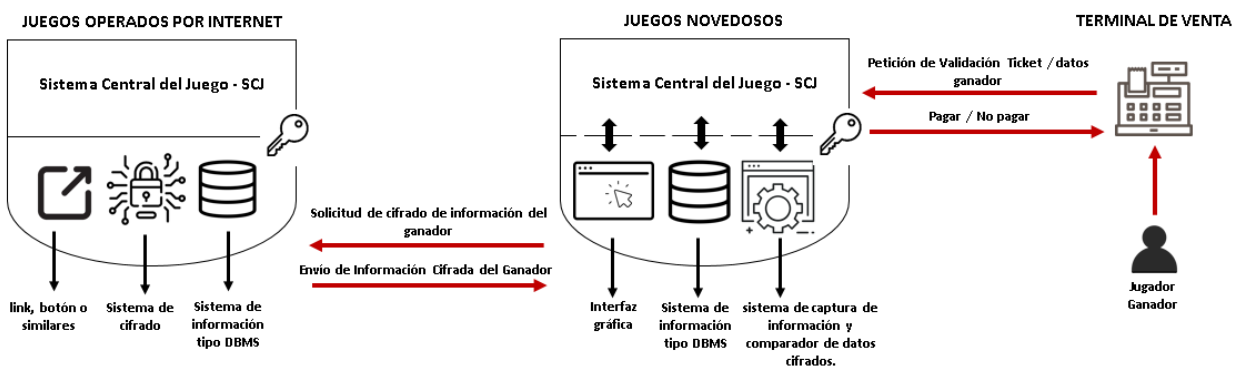
Considerando que la implementación de los ajustes de la interfaz gráfica del juego novedoso, sistema de información tipo DBMS, sistema de captura de información y comparador de datos cifrados, hacen parte del Sistema Central del Juego, es requerido llevar a cabo un proceso de recertificación de integración de la plataforma de juegos novedosos.



INTERACCIÓN DE LA APUESTA



INTERACCIÓN JUGADOR GANADOR



De acuerdo a lo anterior, el Operador del juego novedoso deberá:

1. Realizar las modificaciones necesarias en los diferentes sistemas de reportes, replicación, y en general en todo el sistema a cargo del operador que refleje la nueva condición de operación y que permita la extracción de información allí almacenada.

Es importante resaltar que, en todos los casos, la operación del juego novedoso se realizará en el sistema central del juego, en ningún caso la operación del juego se realizará en la plataforma de juegos operados por internet, en consecuencia, ninguna



información de juego, tales como apuestas, modelos de juego, estadísticas u otros, sin limitarla, debe ser enviada al operador de juegos operados por internet.

2. Será responsabilidad del operador de juegos novedosos en conjunto con el operador de juegos operados por internet, la instalación, configuración, puesta en marcha y ejecución de los componentes necesarios para la operación.
3. El operador de juegos novedosos, deberá generar un documento técnico, donde se incluya la arquitectura de la solución, un cronograma de implementación (plan de proyecto) y un plan de pruebas específico para cada operador de Juegos Operados por Internet.
4. El operador de juegos novedosos deberá crear los mecanismos de software, adicional a la descripción de los protocolos de operación y servicio en caso de fallas en la transmisión de los datos incluyendo los mecanismos de recuperación y reenvío de información, debidamente descritos en el documento de proyecto técnico.

A continuación, se relaciona la información aportada por el Juego Novedoso y Juegos Operados por Internet respectivamente; esta información, desde una perspectiva funcional, no debe limitarse a otra información de control que debe ser cursada entre las plataformas.

**El código DANE asociado al domicilio del jugador, lo suministrará el operador de Juegos Operados por Internet para distribución de recursos, pero no para el contenido tiquete.

BALOTO		
ARTÍCULO 11 ACUERDO 05 DE 2016 CONTENIDO DEL TIQUETE	INFORMACIÓN PROVENIENTE DE	
1. Nombre y/o logotipo del juego	BALOTO	
2. Nombre y/o logotipo del operador	BALOTO	



BALOTO		
ARTÍCULO 11 ACUERDO 05 DE 2016 CONTENIDO DEL TIQUETE	INFORMACIÓN PROVENIENTE DE	
3. Número telefónico y dirección del operador del juego	BALOTO	
4. Número y fecha del contrato de concesión que autoriza la operación del juego	BALOTO	
5. En caso de ser expedido en un terminal de venta, identificación del punto de venta y terminal de venta donde se realiza la apuesta	N/A	
6. En caso de ser expedido por internet, el municipio y departamento registrado por el jugador y nombre e identificación del jugador.	N/A	
7. Número del ticket	BALOTO	
8. Números seleccionados para la apuesta	BALOTO	
9. Identificación de los tipos de sorteo a participar	BALOTO	
10. Valor de la apuesta detallado por tipo sorteo	BALOTO	
11. Número de sorteo oficial	BALOTO	
12. Fecha y hora en que se realiza la apuesta	BALOTO	
13. Fecha y hora del sorteo oficial al que corresponde cada apuesta	BALOTO	
14. Plan de premios del juego	BALOTO	
15. Condiciones para pago de premios	BALOTO	
16. Sello de autorización de conformidad con la "guía de aplicación del sello autoriza Coljuegos " o el que haga sus veces.	BALOTO	
17. Frase alusiva al juego responsable	BALOTO	



BALOTO		
ARTÍCULO 11 ACUERDO 05 DE 2016 CONTENIDO DEL TIQUETE	INFORMACIÓN PROVENIENTE DE	
18. Mensaje definido por Coljuegos alusivo a la prescripción extintiva del derecho de que trata el artículo 12 de la ley 1393 de 2010	BALOTO	
19. Mensaje definido por Coljuegos alusivo a que el jugador acepta que la apuesta representa con certeza su selección y que se encuentra prohibida la venta a menores de edad	BALOTO	
20. En caso de ser expedido en un terminal de venta, mensaje definido por Coljuegos alusivo a que el documento es al portador y que el jugador es responsable del tiquete	N/A	
21. En caso de ser expedido por internet, mensaje definido por Coljuegos alusivo a que el documento es nominativo	BALOTO	
22. y demás elementos de seguridad que garanticen la transparencia y confiabilidad del juego así como aquellos provenientes de disposiciones normativas expedidas con posterioridad al presente acuerdo	BALOTO	

ARTÍCULO 30 - ACUERDO 04 DE 2016 - CUENTA DE USUARIO		
1. Datos de identificación y personales conforme se establece en los requerimientos técnicos. - tipo de documento de identificación y número - nombres y apellidos		OPERADOR DE JUEGOS OPERADOS POR INTERNET



BALOTO	
ARTÍCULO 11 ACUERDO 05 DE 2016 CONTENIDO DEL TIQUETE	INFORMACIÓN PROVENIENTE DE
2. Edad (para evitar el ofrecimiento o venta de juegos operados por internet a menores de edad).	N/A
3. Domicilio (dirección, municipio y departamento de residencia)**	N/A
4. Dirección de correo electrónico	OPERADOR DE JUEGOS OPERADOS POR INTERNET