

RESOLUCIÓN



Al contestar por favor cite:
Radicado No.: 20201000009514
Fecha: 2020-06-09 17:14

Por la cual se modifica el documento de Requerimientos Técnicos de Juegos Operados por Internet.

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 numeral 30 del artículo 3°, artículo 17 y 43 del Acuerdo 04 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 en el parágrafo 1 que : *“Podrán operar los juegos de suerte y azar por internet las personas jurídicas que suscriban el correspondiente contrato de concesión previa verificación del cumplimiento de los requisitos exigidos en el reglamento del juego y los demás definido por COLJUEGOS; la operación de los demás juegos novedosos deberá ser autorizado en cumplimiento de los procesos de selección establecidos en el estatuto general de contratación de la administración pública”*.

Que en este sentido, quienes pretendan celebrar contratos de concesión para la operación de juegos de suerte y azar por internet, deberán cumplir con las condiciones señaladas en el reglamento del juego y las demás definidas por Coljuegos.

Que de conformidad con el numeral 2° del artículo 10 del Decreto Ley 4142 de 2011, es competencia de la Junta Directiva de Coljuegos, aprobar los reglamentos de los juegos de suerte y azar del orden nacional.

Que mediante el Acuerdo 04 de 2016, modificado y adicionado por los Acuerdos 02, 04 de 2019 y 02 de 2020, la Junta Directiva de Coljuegos aprobó el reglamento del juego de suerte y azar de la modalidad de novedosos de tipo juegos operados por internet.

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 numeral 30 del artículo 3° del Acuerdo 04 de 2016 define el requerimiento técnico como *“documento expedido por Coljuegos que hace parte del presente reglamento, en el cual se establecen: i) los requisitos técnicos mínimos que deben ser cumplidos por el operador para garantizar la operación del juego en los diferentes componentes del sistema técnico de juego, así como para la generación, procesamiento, transmisión de la información de control transaccional requerido por Coljuegos, y ii) Modelo de datos: las especificaciones técnicas y requerimientos para el envío de información, de*

RESOLUCIÓN



Al contestar por favor cite:
Radicado No.: 20201000009514
Fecha: 2020-06-09 17:14

Por la cual se modifica el documento de Requerimientos Técnicos de Juegos Operados por Internet.

carácter administrativa y financiera a la bodega de datos del sistema de inspección, control y participación del juego.”

Que el artículo 17 del Acuerdo 04 de 2016 prevé:

“ARTÍCULO 17. REGLAS DEL JUEGO. La reglamentación básica que aplica a los juegos operados por Internet se encuentra determinada por los requerimientos técnicos expedidos por Coljuegos y el presente Reglamento el cual debe estar publicado en el sitio web del operador para consulta de los jugadores.

Adicionalmente, el operador debe publicar las reglas particulares que haya establecido sobre los juegos que ofrezca al público y las mismas deben estar acorde con lo descrito en el presente reglamento.

Dichas reglas particulares deben ser almacenadas por el Operador y llevar un registro de control con las fechas de vigencia de operación y debe estar dispuesto en el sistema de inspección para efectos de información y control por parte de la Entidad, así como estar disponibles al finalizar el período de concesión. Sin perjuicio de lo anterior, COLJUEGOS puede solicitar las reglas particulares en cualquier momento.

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

Que el artículo 43 del Acuerdo 04 de 2016 establece los requisitos de los sistemas técnicos del juego, señalando que el sistema técnico de juego utilizado por el operador para llevar a cabo la operación de los juegos operados por Internet, debe cumplir las condiciones establecidas por el Requerimiento Técnico expedido por Coljuegos.

Que Coljuegos, mediante la Resolución No. 20161200013324 del 9 de junio de 2016, expidió los requerimientos técnicos para la operación del juego de suerte y azar de la modalidad de novedosos de tipo juegos operados por internet.

Que Coljuegos mediante la Resolución No. 20201000007984 del 26 de marzo de 2020 modificó los requerimientos técnicos del juego operados por internet.

Que la Junta Directiva mediante el Acuerdo 02 del 20 de abril de 2020, adicionó el artículo 51-2. *Comercialización de otros juegos de suerte y azar autorizados por Coljuegos*, al Acuerdo 4 de 2016, *“por el cual se aprobó el reglamento del juego de suerte y azar de la modalidad de novedoso de tipo juegos operados por internet”*, lo cual implica una modificación a los requerimientos técnicos para incluir un capítulo referente a la venta de juegos novedosos autorizados a través de las plataformas de juego 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,

RESOLUCIÓN



Al contestar por favor cite:
Radicado No.: 20201000009514
Fecha: 2020-06-09 17:14

Por la cual se modifica el documento de Requerimientos Técnicos de Juegos Operados por Internet.

sobre el particular se recibieron comentarios de laboratorios, gremios, operadores y de la Superintendencia de Industria y Comercio.

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.

Que, en mérito de lo expuesto,

RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: REQUERIMIENTOS TÉCNICOS. Modifíquese el documento que establece los Requerimientos Técnicos para la operación de juegos novedosos operados por internet de que trata el artículo 43 del Acuerdo 04 de 2016, los cuales estarán conformados por los siguientes documentos:

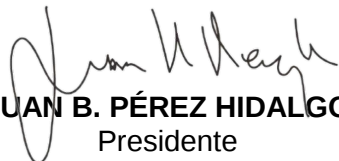
1. Requerimientos Técnicos Juegos Operados Internet -20 mayo 2020.pdf
2. Modelo de Datos Juegos Operados Internet - 20 mayo 2020.pdf
3. Referencia Diseño Modelo Datos Juegos Operados por Internet – 20 mayo 2020.pdf
4. CO_DataModel_v1.5.xsd

Los documentos mencionados permanecerán publicados en la página web de Coljuegos.

Los concesionarios 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

Folios: Noventa y seis (96)

Anexos: 1. Requerimientos Técnicos Juegos Operados Internet -20 mayo 2020.pdf
2. Modelo de Datos Juegos Operados Internet - 20 mayo 2020.pdf
3. Referencia Diseño Modelo Datos Juegos Operados – 20 mayo 2020.pdf
4. CO_DataModel_v1.5.xsd

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 DE JUEGOS OPERADOS POR
INTERNET EN COLOMBIA**



BOGOTÁ D.C., mayo 20 de 2020



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	5
DEFINICIONES	6
CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES	10
1.1 SISTEMA TÉCNICO DE JUEGO.....	10
1.2 CERTIFICACIÓN	14
1.3 PROYECTO TÉCNICO	20
CAPÍTULO II. ASPECTOS GENERALES DEL JUGADOR	21
2.1 REGISTRO E IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR.....	21
2.2 CUENTA DE USUARIO Y CUENTA DE JUEGO.....	22
2.3 PROCEDIMIENTOS PARA LA PROHIBICIÓN DE PARTICIPANTES DEL JUEGO	23
2.4 TÉRMINOS Y CONDICIONES	23
2.5 IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR, AUTENTICACIÓN Y POLÍTICAS DE CONTRASEÑA	24
2.6 PROCESO AUTOEXCLUSIÓN	25
2.7 ESTADOS DE CUENTA DE USUARIO	26
2.8 REACTIVACIÓN DE CUENTAS.....	26
2.9 HISTORIAL CUENTA DE USUARIO	26
2.10 MEDIOS DE PAGO	27
2.11 TRANSFERENCIA DE FONDOS	28
2.12 PROCEDIMIENTO DE CONTROL DE LAS OPERACIONES DE PAGO Y COBRO	28
2.12 LÍMITES PARA ADQUISICIÓN DE CRÉDITOS PARA LA PARTICIPACIÓN	29
2.13 PROTECCIÓN DE DATOS	29
2.14 POLÍTICAS DE PRIVACIDAD	30
2.15 REGISTROS Y TRAZABILIDAD.....	31
2.16 PROGRAMA DE JUEGO RESPONSABLE	31
2.17 INFORMACIÓN DIRIGIDA AL JUGADOR.....	32
2.18 REQUERIMIENTOS PARA LA PROTECCIÓN DE JUGADORES.....	33
CAPÍTULO III. ASPECTOS GENERALES DEL JUEGO OPERADOS POR INTERNET	33
3.1 REGLAS BÁSICAS	34
3.2 GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS – GNA	34
3.3 APLICACIÓN DEL NÚMERO ALEATORIO EN JUEGOS.....	35



3.4 DISEÑO DEL JUEGO	36
3.5 LÓGICA DEL JUEGO.....	36
3.6 CONTROLES A LA LÓGICA DEL JUEGO	36
3.7 INTERFAZ DEL JUEGO.....	37
3.8 RETORNO AL JUGADOR.....	37
3.9 PLAN DE PREMIOS.....	38
3.10BOTES O JACKPOTS Y PREMIOS ADICIONALES	38
CAPÍTULO IV. SISTEMA DE JUEGO	40
4.1 VERIFICACIÓN Y AUTENTICACIÓN.....	40
4.2 REDIRECCIONAMIENTO DE CANALES INTERACTIVOS.....	40
4.3 PLAN DE CONTINUIDAD DEL SERVICIO.....	40
4.4 IDENTIFICACIÓN DISPOSITIVOS.....	42
4.5 FUNCIONALIDAD DEL DISPOSITIVO.....	42
4.6 CONEXIÓN Y RECURSOS MÍNIMOS	43
4.7 JUEGO INCOMPLETO	43
4.8 FUNCIONALIDAD REDUCIDA POR OTROS TERMINALES	44
4.9 EQUIDAD EN EL JUEGO.....	44
4.10SESIÓN DEL JUGADOR	45
4.11DESHABILITACIÓN DE UN JUEGO O SESIÓN DE JUEGO	45
4.12JUEGOS AUTOMÁTICOS.....	46
4.13JUEGOS METAMÓRFICOS.....	46
4.14JUGADORES VIRTUALES	47
4.15PARTICIPACIÓN AUSENTE.....	47
4.16REPETICIÓN DE LA JUGADA.....	47
4.17GESTIÓN DE CAMBIOS.....	48
4.18GESTIÓN DE DISPONIBILIDAD DEL SERVICIO	48
4.19PLAN DE PREVENCIÓN POR PÉRDIDA DE LA INFORMACIÓN	49
CAPÍTULO V. SEGURIDAD DEL SISTEMA	49
5.1 REQUISITOS DE SEGURIDAD	49
5.2 ELEMENTOS CRÍTICOS DE SEGURIDAD	51
5.3 ORGANIZACIÓN DE LA SEGURIDAD.....	51
5.4 GESTIÓN DE INCIDENTES DE SEGURIDAD.....	51
5.5 GESTIÓN DE RIESGOS	52
5.6 SEGURIDAD EN LA COMUNICACIÓN DE LOS JUGADORES.....	52
5.7 SEGURIDAD RECURSOS HUMANOS Y PROVEEDORES	52
5.8 SEGURIDAD FÍSICA.....	53



5.9 GESTIÓN DE OPERACIÓN	53
5.10 CONTROL DE ACCESO	55
5.11 PRUEBAS TÉCNICAS	57
CAPÍTULO VI. SISTEMA DE INSPECCIÓN	59
6.1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA	59
6.2 PROCESO DE EXTRACCIÓN, TRANSFORMACIÓN Y CARGA	61
6.3 SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML	62
6.4 BODEGA DE DATOS	65
6.5 UBICACIÓN DEL SISTEMA DE INSPECCIÓN	66
6.6 CONSERVACIÓN, RESPALDO Y RECUPERACIÓN DE LA INFORMACIÓN DEL SISTEMA DE INSPECCIÓN	66
6.7 CALIDAD DE LA INFORMACIÓN	67
6.8 ACCESO DE COLJUEGOS	68
6.9 DISPONIBILIDAD DEL SISTEMA DE INSPECCIÓN	69
6.10 FIRMA, COMPRESIÓN Y CIFRADO DE LOS DATOS	69
6.11 REGISTRO Y TRAZABILIDAD	70
6.12 FUENTE DE TIEMPO	70
6.13 CANAL PARA LA COMUNICACIÓN	70
6.14 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	71
CAPÍTULO VII. VENTA JUEGOS NOVEDOSOS AUTORIZADOS A TRAVÉS DE LAS PLATAFORMAS DE JUEGOS OPERADOS POR INTERNET.	72
7.1 DESCRIPCIÓN DE LA OPERACIÓN	72

INTRODUCCIÓN

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

Este documento establece los requisitos técnicos de los juegos operados por internet en Colombia, que deben ser cumplidos por los operadores. Se determinan las especificaciones para el almacenamiento, disposición, uso y trazabilidad de transacciones bajo ciertos parámetros de control; detallando requerimientos de seguridad, operación y gestión de los componentes tecnológicos utilizados en los juegos operados por internet.

Coljuegos se reserva todas las facultades para definir el detalle de los procedimientos, requisitos y condiciones técnicas que, por su misma naturaleza, puedan estar sujetos a cambios derivados de la innovación tecnológica.

DEFINICIONES

- a) **Activación de la Cuenta de Usuario:** Proceso a través del cual el Operador habilita al jugador para poder participar en el juego. La verificación de los datos deberá ser realizada por el Operador mediante sus procedimientos implementados.
- b) **Auto-play:** Característica de operación propia de un juego en la cual el mismo realiza jugadas automáticas por delegación del jugador.
- c) **Bodega de datos:** Repositorio histórico de datos que registra la actividad transaccional del Operador.
- d) **Bonos:** Aquellos entregados al jugador por parte del operador previo cumplimiento de las condiciones derivadas de la participación en una o varias partidas o eventos. El bono se considera premio una vez se transfieran los créditos de bono como créditos para la participación a la cuenta de juego.
- e) **Cuenta de juego:** Espacio virtual asociado a la cuenta de usuario en la que se encuentran los créditos para la participación y los créditos de bono de cada jugador.
- f) **Cuenta de usuario:** Registro único ante un determinado operador a través de un proceso mediante el cual el jugador ingresa determinados datos y aporta la información o documentación necesaria para obtener la apertura de una cuenta de usuario que le permite acceder a las actividades de juego ofrecidas. La cuenta de usuario puede tener estado activa, suspendida y cancelada.
- g) **Cuenta de Usuario Activa:** Toda cuenta que no se encuentre en estado de suspendida o cancelada.
- h) **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.



- i) **Dispositivos de Conexión Remota:** Diferentes artefactos que permiten la conexión a distancia con el sistema técnico del juego del operador para efectos de participar en los juegos operados por Internet.
- j) **DRP:** Por sus siglas en inglés *Disaster Recovery Plan* es el *Plan de Continuidad del Negocio*.
- k) **Ingresos netos:** Son los ingresos brutos del juego menos los premios pagados; los Ingresos brutos se entenderán como el total de los créditos de participación utilizados por parte de los jugadores para apostar en una sesión de juego o partida y como premios pagados, el total de créditos de participación a los que se haga acreedor el ganador o ganadores. Para las apuestas que el operador actúe como intermediario se entenderá que la comisión corresponde al ingreso neto.
- l) **Interfaz gráfica:** Programa informático que actúa como interfaz para el jugador, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz.
- m) **ISO/IEC 27001:2013:** Creado por la International Organization for Standardization y la 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.
- n) **Jackpot o bote:** Clase de premio, acumulado por el operador que se constituye a partir de una cantidad o porcentaje previamente establecido por el operador y que es descontado del valor de las participaciones de los jugadores en un juego determinado, o a partir de una cantidad directamente aportada por el operador, o una combinación de ambas, y que se otorga al jugador que logra una apuesta o jugada ganadora en unas condiciones previamente establecidas por el operador.
- o) **Jugador Proxy:** Jugador físico, presente en la mesa de juego provisto por el operador de casino en vivo desde un estudio de grabación o casino localizado.

- p) **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
- q) **Medios de Pago:** Medios habilitados por el operador que permiten a los jugadores adquirir los créditos para la participación y por medio de los cuales se realizan los retiros de fondos correspondientes a premios ganados y, en su caso, de los créditos no apostados.
- r) **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 tarjetas de pago.
- s) **Peer to peer:** Modalidad y/o forma de juego en la cual dos (2) jugadores realizan jugadas entre sí, sin la intervención de un dealer-crupier o sistema de juego.
- t) **Plataforma de Juego:** Infraestructura tecnológica (software y hardware) que constituye la interfaz principal entre el jugador y el Operador. Forman parte de la Plataforma de Juego las bases de datos de juego, la pasarela de pagos, plataformas de software o integración y páginas adicionales que hacen parte integral de la experiencia al jugador.
- u) **Proveedor de Juegos:** Quien brinda los servicios de desarrollo de software especializado para la creación de juegos de suerte y azar.
- v) **Proyecto Técnico:** Documento que describe y detalla la arquitectura de la plataforma tecnológica (hardware y software) que utilizará el Operador, los procedimientos administrativos, operativos y de seguridad, así como lo relativo a la plataforma de cuenta juego y juegos por cada tipología.
- w) **Sesión del jugador:** Período de tiempo transcurrido desde que un jugador efectúa el ingreso (login) a la cuenta de usuario, hasta que efectúa el cierre o salida de dicha cuenta (logout).
- x) **Sesión de Juego:** Período de tiempo transcurrido desde que un jugador comienza a participar en un juego, hasta que termina de jugar de acuerdo al tipo de juego:
 - a. En las máquinas tragamonedas o de azar, corresponde al conjunto de partidas realizadas por el jugador, ya sea en uno o varios juegos de máquinas

tragamonedas o de azar, durante el período de tiempo delimitado por cada una de sus conexiones al juego del Operador.

b. El resto de juegos, se podrá computar entre otros, por alguna de las siguientes maneras:

- Sesión efectiva de juego, tiempo realmente consumido en la participación del juego.
- Sesión del jugador.

Partida, mano, etc.

y) Sistema de juego: Todas aquellas reglas que buscan un resultado y se ejecutan sobre una Plataforma de Juegos.

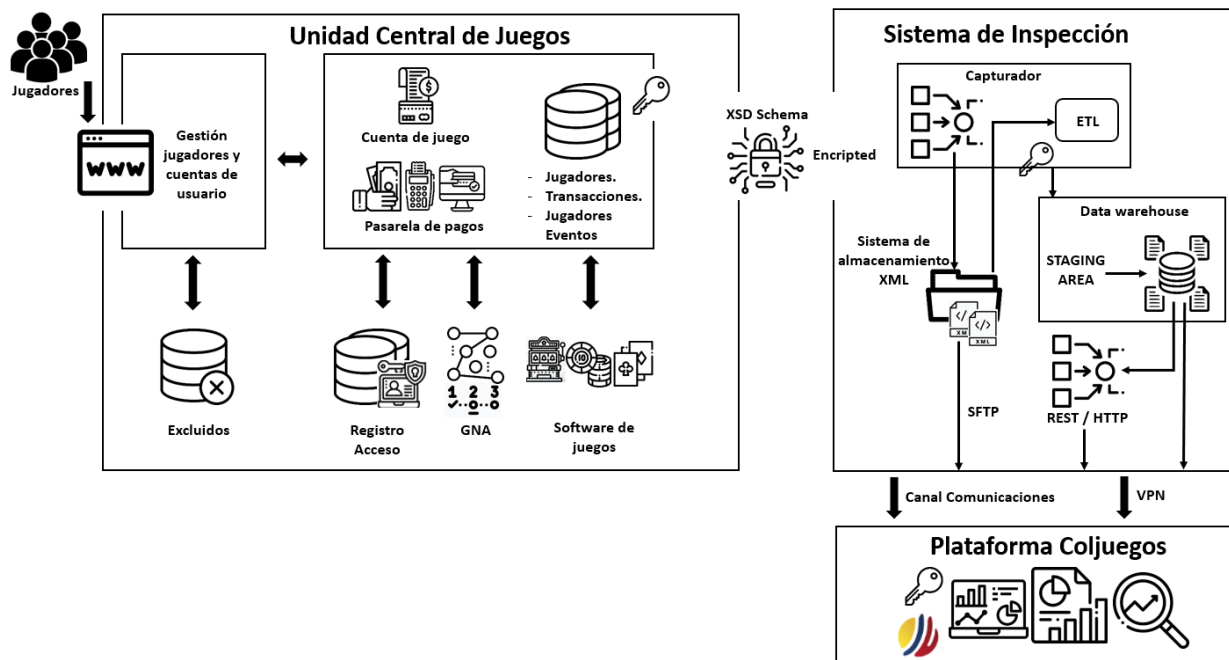
z) Tier III: Por su sigla en inglés Telecommunications Infrastructure Standard for Data Centers corresponde al nivel de fiabilidad que debe tener un centro de cómputo de acuerdo con las características del negocio. Existen cuatro niveles de Tier donde a mayor número, mayor disponibilidad tendrá el centro 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.

aa) Usuario técnico: Aquel individuo que trabaja sobre el Sistema Técnico de Juego, puede ser del Operador, de Coljuegos o de cualquier entidad autorizada por alguno de los anteriores.

CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES

1.1 SISTEMA TÉCNICO DE JUEGO

SISTEMA TÉCNICO DE JUEGO



El Sistema Técnico de Juego es el conjunto de sistemas, *hardware*, *software*, bases de datos, e infraestructura informática utilizada por el Operador para el desarrollo, la organización y explotación de los juegos operados por internet. El Sistema Técnico de Juego soporta las operaciones necesarias para tal fin registrando transacciones de juego y económicas entre los jugadores y el Operador, para esto debe ubicarse en un centro de datos con un nivel mínimo TIER III.

El Sistema Técnico del Juego debe garantizar todas las operaciones y transacciones de juego realizadas durante el desarrollo del juego, incluyendo registros, eventos, procesos virtuales, o cualquier otra información que se considere relevante.

Asimismo, El Sistema Técnico del Juego debe garantizar la integridad y confiabilidad de la información almacenada en los diferentes componentes del mismo, (bases de datos y sistemas de información), y asegurar el cumplimiento de controles que garanticen la

trazabilidad de los cambios de un dato generado en el tiempo. Coljuegos deberá contar con accesos a estas funcionalidades, utilizando los canales existentes a través de VPN's y/o credenciales de acceso entregadas por el operador. Es responsabilidad de Operador, implementar las herramientas, procesos y/o procedimientos que garanticen lo establecido en el presente párrafo.

El Sistema Técnico de Juego debe proveer los mecanismos de autenticación necesarios para garantizar la confidencialidad e integridad en las comunicaciones, la identidad de los jugadores, la transparencia de las apuestas, control en relación con la duración del tiempo de juego, cantidad máxima jugada, utilización de las opciones de autoexclusión, entre otras. En general, asegurar el correcto funcionamiento del sistema, el acceso seguro de Coljuegos para efectos de supervisión, y el cumplimiento de todos los demás requisitos referentes a la reglamentación de los juegos operados por internet.

Los elementos básicos del Sistema Técnico de Juego son la Unidad Central de Juegos y el Sistema de Inspección.

A. Unidad Central de Juegos: Conjunto de elementos técnicos necesarios para procesar y gestionar las operaciones realizadas por los jugadores en los juegos. Registra todas las operaciones y resultados sobre eventos, reparto de premios, operaciones sobre el registro del jugador, las cuentas de juego, datos agregados y de control, así como eventos de funcionamiento de la Plataforma de Juego.

Forman parte de la Unidad Central de Juegos, la Plataforma de Juegos y el *software* de juegos y todos los componentes relacionados con la información de los jugadores.

- a) Registro de acceso: Sistema que almacena y conserva las operaciones realizadas sobre la Unidad Central de Juegos por usuarios técnicos y demás personas vinculadas al Operador, a Coljuegos u otros autorizados por la Entidad como supervisores e interventores.
- b) Plataforma de Juego: Infraestructura tecnológica (*software* y *hardware*) que constituye la interfaz principal entre el jugador y el Operador. Forman parte de la Plataforma de Juego las bases de datos de juego, la pasarela de pagos, plataformas

de software o integración y páginas adicionales que hacen parte integral de la experiencia al jugador.

La Plataforma de Juego ofrece al jugador las herramientas necesarias para abrir o cerrar su cuenta de usuario, grabar y editar la información de su perfil, depositar o retirar fondos de su cuenta de juego, y visualizar el detalle o un resumen de los movimientos de su cuenta.

La Plataforma de Juego incluye cualquier elemento técnico que muestre información relevante al jugador sobre los juegos ofrecidos por el Operador, así como cualquier *software* cliente que el jugador tenga que descargarse e instalar en su equipo para poder interactuar con la Unidad Central de Juego.

- Bases de datos de juego: Conjunto de bases de datos que registran y conservan los datos de carácter personal de los jugadores en los juegos, lo relativo a la totalidad de las transacciones realizadas por estos, lo referente a la información de resultados de eventos, coeficientes y demás datos relevantes a los efectos del desarrollo y gestión de actividades de juego.
 - Pasarela de pagos: Conjunto de sistemas e instrumentos técnicos que permiten realizar las transacciones económicas entre el jugador y el Operador de juego, con el fin de alimentar o disminuir el saldo en la cuenta de juego del jugador.
- c) Software de juegos: Contiene los módulos que permiten gestionar cada uno de los juegos, autorizar e implementar las reglas de cada uno de ellos.
- d) Generador de Número Aleatorio – GNA: Sistema de *hardware* o *software* que genera el número aleatorio que definirá el resultado de algunos de los juegos de suerte y azar en línea, debe ser estadísticamente independiente, impredecible y pasar varias pruebas estadísticas que garanticen la aleatoriedad de sus resultados; debe estar certificado por un laboratorio avalado por Coljuegos.

e) Cuenta de usuario: Registro único que permite al jugador acceder a las actividades de juego del Operador y en la que se recogen, entre otros, los datos que permiten la identificación del jugador y los que posibilitan la realización de transacciones económicas entre ambos.

b) Bases de datos de autoexcluidos: Bases de datos que conservan la información que recopile durante el periodo de la concesión el operador de conformidad con los catalogados como autoexcluidos.

B. Sistema de Inspección: Conjunto de componentes destinados a registrar las operaciones y transacciones realizadas en el desarrollo de los juegos, con el objeto de garantizar a Coljuegos la posibilidad de mantener supervisión permanente sobre las actividades de juego del Operador. Debe estar ubicado físicamente en un datacenter mínimo TIER III en territorio colombiano y debe tener todas las condiciones de seguridad y conectividad para la captura de datos desde la Unidad Central de Juego y la consulta de información desde Coljuegos. Todas las actividades de gestión, operación, monitoreo y mantenimiento son responsabilidad del Operador.

Los elementos que componen el sistema de inspección son el capturador y la bodega de datos con todos los mecanismos de seguridad y conectividad:

a) Capturador: Componente del sistema de inspección del Operador destinado a la captura y registro de los datos definidos por Coljuegos para monitoreo, supervisión, vigilancia y control, su traducción en estructuras de archivos XML definidas en el documento modelo de datos, disposición en el sistema almacenamiento de archivos y registro de los datos en la base de datos de la bodega de datos de acuerdo a las estructuras definidas por Coljuegos.

b) Sistema de Almacenamiento archivos XML: Componente en el cual se almacenan, gestionan y conservan los archivos XML que se generan desde la Unidad Central de Juego conforme a las estructuras y periodicidad establecida en el documento modelo de datos y las definiciones existentes del archivo XSD dispuesto por Coljuegos en su última versión.

- c) **Bodega de Datos:** Componente de base de datos con un modelo dimensional en donde se registran y gestionan los datos de las transacciones del operador referente a los jugadores, juegos y apuestas que le permiten a Coljuegos ejercer seguimiento permanente sobre las actividades de juego.

Toda la información que se almacene en el sistema de inspección tendrá que mantener todos los registros históricos por el término de la concesión para operar juegos por internet, de los cuales como mínimo dos (2) años en línea y los años restantes en dispositivos de backup preferiblemente en discos externos, los cuales debe realizarse una entrega formal a Coljuegos a través de los canales autorizados.

En caso de presentarse cancelación de contrato por parte del Operador este debe hacer entrega a Coljuegos de un backup de los componentes del Sistema de Inspección, como lo son la bodega de datos y del Sistema de Almacenamiento de Archivos XML de la vigencia del contrato desde la fecha de inicio hasta el último día de operación.

1.2 CERTIFICACIÓN

1.2.1 Solicitud de concesión ante Coljuegos:

Los operadores deberán presentar la certificación del cumplimiento de los requerimientos indicados en el presente documento al igual que lo contenido en los documentos “Modelo de Datos Juegos Operados por Internet” y “Referencia_Diseño_Bodega_Datos_Juegos_Operados_por_Internet”, respectivamente.

Dicha certificación debe ser integral incluyendo todos los sistemas, plataformas, páginas soluciones de software, pasarelas de pago que hacen parte integral de la experiencia del jugador, debe ser generada por los laboratorios autorizados por Coljuegos para tal fin.

La certificación debe ser generada en idioma castellano y dirigida a Coljuegos.

El operador debe entregar al ente certificador toda la información relacionada con los sistemas a certificar, incluyendo, sin limitar a: documentación, manuales, diagramas, información accesos lógicos y físicos, esquemas de bases de datos, código fuente,

arquitectura de hardware, software, servicios, y demás necesario para la realización de las pruebas requeridas.

La certificación debe garantizar mediante pruebas técnicas, funcionales y documentales los siguientes componentes:

- **Cuenta de usuario y su cuenta de juego:** Requisitos funcionales, seguridad, integraciones con todos los medios de pago usados y con todos los juegos que estén en capacidad de entrar en operación.
- **Juegos en los que interviene un GNA:** GNA, interfaz gráfica (*artwork*) y matemática del juego.
- **Juegos en los que no interviene un GNA:** Cálculo de las apuestas y de los premios ganadores.
- **Sistema de inspección:** Seguridad y disponibilidad de las conexiones y transferencia de datos entre el capturador y la Unidad Central de Juego validando integridad, conformidad, calidad y confiabilidad de los archivos XML al momento de la transmisión de información al modelo de datos de Coljuegos conforme a la estructura del Modelo de Datos y al archivo XSD autorizado. Existencia y cumplimiento de la estructura de la bodega de datos, así como también el registro de los datos con completitud, conformidad y calidad de acuerdo al documento *Referencia Diseño Modelo Dimensional Bodega Datos Sistema de Inspección para Juegos Operados por Internet* en su última versión disponible. Revisión y validación de los planes y mecanismos de respaldo, contingencia y continuidad, capacidad y desempeño del sistema de inspección en conjunto y de cada componente y procedimiento de control de la calidad definido por cada operador de los datos que serán almacenados en cada componente.
- **Gestión de la seguridad de la información:** Revisión de los registros y evidencias documentales de la existencia de las prácticas y controles establecidos sobre los procesos de gestión y operación del Sistema Técnico de Juego.
- **Pruebas técnicas de:**

- o Seguridad de acuerdo al alcance descrito en este documento.
 - o Comportamiento del Sistema Técnico del Juego ante carga, caídas del sistema o uno de sus componentes y los correspondientes procedimientos de gestión de sesiones, apuestas y juegos en curso y la recuperación de la operación normal del sistema.
 - o Cumplimiento del proceso de registro, verificación de la identidad del jugador, autoexclusión, bloqueos de juego a cuentas de usuarios específicas.
 - o Integridad en el registro de las transacciones desde que los jugadores realizan las apuestas, afectación de las cuentas de juego, el desarrollo de los juegos, entrega de premios, captura de los registros por el sistema de inspección en los archivos XML hasta el respectivo registro en la bodega de datos.
- Existencia de medidas contra el fraude y lavado de activos.
- Procedimiento de puesta en marcha del plan de juego responsable del operador, atendiendo los lineamientos establecidos en el reglamento de juego. Para cada variable de juego la certificación detallará la adecuación de las normas implementadas por el *software* incluyendo todas las opciones posibles, políticas de bonos, detalle de los premios y las probabilidades del juego, así como el porcentaje de retorno al jugador.
- En caso que el interesado u operador pretenda ofrecer la operación de juegos por internet en los locales que desarrollen las actividades comerciales descritas en el reglamento de juego, solo podrá ofrecer los tipos de juego autorizados por el reglamento vigente para tal fin

El Operador deberá facilitar el acceso del código fuente para efectos de que pueda realizarse la evaluación correspondiente, en caso de que el ente certificador así lo requiera. En ningún caso se debe realizar entrega de código fuente a Coljuegos.

Esta certificación deberá ser dirigida a Coljuegos haciendo referencia a la normatividad y reglamentación vigente expedida por Coljuegos.

1.2.2 Certificación anual del Sistema Técnico del juego:

Una vez iniciada la operación del contrato de concesión, el Operador debe realizar un proceso de recertificación integral anual, con el fin de verificar el cumplimiento de todos los requisitos técnicos y operativos para la adecuada operación del Sistema Técnico de Juego.

El operador será responsable de entregar al ente certificador toda la información requerida para tal fin, en la misma forma, tiempo y lugar que la certificación inicial, asimismo, el costo asociado al proceso de re-certificación será asumido por el operador.

La certificación tendrá una vigencia de 12 meses, al término del cual deberá ser renovada por períodos consecutivos de 12 meses hasta la finalización del contrato de concesión, enunciando el periodo certificado. Dicha re-certificación deberá ser presentada a Coljuegos en los siguientes 20 días hábiles a la finalización de cada año de operación.

Esta certificación deberá ser dirigida a Coljuegos haciendo referencia a la normatividad y reglamentación vigente expedida por Coljuegos.

1.2.3 Cambios del Sistema Técnico del juego:

El operador debe realizar un proceso de re-certificación integral ante cambios realizados al Sistema Técnico de Juego, es decir al conjunto de sistemas, hardware, software, bases de datos, e infraestructura informática (incluyendo sin limitar a GNA, Plataformas de Juegos, Pasarelas de Pagos, Software de capa media, aceleradores de descarga entre otros.), utilizada por el Operador para el desarrollo, la organización y explotación de los juegos operados por internet y otros.

Esta certificación deberá ser dirigida a Coljuegos haciendo referencia a la normatividad y reglamentación vigente expedida por Coljuegos.

1.2.4 Inclusión de tipos de juegos y/o juegos:

Con certificación de un laboratorio autorizado por Coljuegos que incluya y cumpla los requisitos indicados en estos Requerimientos Técnicos.

a) Tipo de Juego Nuevo: Una vez otorgado el contrato de concesión, el operador debe certificar el nuevo tipo de juego ante un ente certificador autorizado por Coljuegos de acuerdo a la reglamentación vigente.

Esta certificación deberá ser dirigida a Coljuegos haciendo referencia a la normatividad y reglamentación vigente expedida por Coljuegos.

b) Juego Nuevo: Si es una adición de un juego nuevo que se ejecuta sobre una plataforma ya certificada, el operador deberá aportar la certificación del Juego.

En conclusión, existen dos posibles escenarios:

- El operador cuenta con un sistema central del juego, debidamente certificado para la legislación de Colombia y su certificación es emitida para Coljuegos. Dicho sistema cuenta con una plataforma de juego integrada, la cual tiene una versión y fabricante específicos, para el ejemplo: plataforma Neptuno versión 1.2.3.

Posteriormente, el operador requiere incluir un juego nuevo con una certificación del juego, la cual no debe ser emitida a Coljuegos necesariamente e incluye su aval para funcionar en la plataforma Neptuno versión 1.2.3

En este caso, dado que la plataforma del juego que fue certificada al operador y la plataforma del juego de la certificación para el juego son iguales, el operador deberá entregar los documentos a Coljuegos, sin necesidad de realizar un proceso de recertificación de integración.

- El operador cuenta con un sistema central del juego, debidamente certificado para la legislación de Colombia y su certificación es emitida para Coljuegos. Dicho sistema cuenta con una plataforma de juego integrada, la cual tiene una versión y fabricante específicos, para el ejemplo: plataforma Neptuno versión 1.2.3.

Posteriormente, el operador requiere incluir un juego nuevo con una certificación del juego, la cual no debe ser emitida a Coljuegos necesariamente e incluye una plataforma de un fabricante o versión de plataforma diferente a los reflejados en la certificación vigente del sistema central del juego.

En este caso, dado que la plataforma del juego certificada al operador y la plataforma del juego de la certificación aportada para el juego son diferentes, el operador deberá realizar un proceso de recertificación de integración con un laboratorio avalado por Coljuegos para tal fin.

c) Juego Nuevo con plataforma de juego nueva: Si es una adición de un juego nuevo que se ejecuta sobre una plataforma nueva, el operador deberá aportar la certificación del juego y la certificación de integración con el Sistema Técnico del Juego.

Si el Operador dispone de certificación ISO27001 para los procesos y sistemas que soportan la operación del Sistema Técnico de Juego, en el proceso de certificación solo se requerirá que el ente certificador realice las pruebas técnicas descritas en el capítulo de seguridad; 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.

El Operador deberá someter previo a su puesta en producción un control de calidad y validación por parte del ente certificador de cualquier adición de juegos, modificación o actualización o inclusión de plataformas de integración y/o cualquier elemento tecnológico que esté incluido en la dinámica del juego que afecte *elementos críticos*, entendidos como aquellos que se ocupan de gestionar partes del sistema que tienen impacto sobre, sin limitar a:

- **Normatividad**, como: funcionalidades, manejo del saldo de cuenta, disposición de la información en la bodega de datos, proceso de registro, verificación de identidad.
- **Seguridad** en: comunicaciones con el jugador y entre los diferentes componentes del sistema.

- **Juego**, como: integridad, seguridad de acceso del jugador, trazabilidad de las operaciones realizadas, cambios de juegos.

1.3 PROYECTO TÉCNICO

El Proyecto Técnico es un documento que debe ser presentado por el operador a Coljuegos al momento de la solicitud de la Concesión y su propósito es describir la arquitectura del Sistema Técnico de Juego y cada uno de sus componentes en aspectos como la plataforma tecnológica, las entidades de datos, los procesos y procedimientos operativos y de seguridad de la información que utiliza para la operación y funcionamiento del sistema.

El Proyecto Técnico deben tratar como mínimo los siguientes aspectos para cada uno de los componentes de la Unidad Central de Juego y el Sistema de Inspección:

- Arquitectura de aplicaciones
- Arquitectura de datos
- Arquitectura tecnológica y la ubicación geográfica de su infraestructura
- Definición de la integración con los medios de pago.
- Definición de la integración con los juegos.
- Identificación de los componentes de terceros que utiliza su Plataforma de Juego y los medios de pagos.
- Descripción de operación del sistema de inspección con su ubicación geográfica y respectiva certificación por parte del Proveedor de Servicios de Data Center donde se encuentra ubicado el Sistema de Inspección
- Descripción del sistema de almacenamiento de archivos XML en el sistema de inspección.
- Descripción y definiciones de la bodega de datos y el modelo de datos implementado.
- Descripción de los medios y mecanismos de comunicación disponibles para la conexión de Coljuegos al sistema de inspección.
- Descripción del canal de comunicación implementando para la transmisión de datos

Además, debe contener un aparte o capítulo que describa los siguientes aspectos administrativos:

- Procedimientos y mecanismos de verificación de la identidad del jugador.
- Proceso de control al lavado de activos.
- Sistema de control e intervención a la ludopatía.
- Informe de Análisis de Impacto de Negocio (BIA) donde se identifiquen los impactos operacionales y económicos en caso de un evento de desastre, así como los tiempos de recuperación establecidos para el Operador.

CAPÍTULO II. ASPECTOS GENERALES DEL JUGADOR

2.1 REGISTRO E IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR

El proceso de registro e identificación del jugador se encuentra a cargo del Operador, para garantizar las condiciones exigidas para acceder a los juegos a través de una cuenta de usuario. El Sistema Técnico de Juego debe disponer de un formulario de registro que deberá diligenciar el jugador para poder obtener su registro y acceder a la oferta de juegos del operador.

Este formulario debe contener los siguientes datos:

Datos de identificación:

- Tipo de documento, que para este caso serán:
 - Cédula de ciudadanía para ciudadanos colombianos
 - Cédula de extranjería vigente en su condición de visa, expedida por el Estado Colombiano para ciudadanos extranjeros.
- Número de identificación, dependiendo del tipo de documento
- Fecha de expedición del documento de identificación
- Lugar de expedición del documento de identificación
- Primer nombre
- Segundo nombre
- Primer apellido
- Segundo apellido

- Género
- Fecha de nacimiento

Datos personales:

- Departamento de residencia (Codificación según listas del DANE)
- Municipio de residencia (Codificación según listas del DANE)
- Dirección de residencia (domicilio)
- Dirección de correo electrónico - Email
- Teléfono de contacto.

El Operador establecerá un procedimiento de validación y actualización de los datos personales del jugador, el cual se aplicará como mínimo cada año.

Para los datos de municipio y departamento de residencia el operador deberá utilizar los códigos de la División Política Administrativa de Colombia -DIVIPOLA del -Departamento Administrativo Nacional de Estadística- DANE en los reportes entregados a Coljuegos.

2.2 CUENTA DE USUARIO Y CUENTA DE JUEGO

La cuenta de usuario corresponde al registro único del jugador que le permite acceder a las actividades de juego autorizadas en el sistema técnico de juego y en la que se recogen, entre otros, los datos que permiten la identificación del jugador y los que posibilitan la realización de transacciones económicas entre ambos.

La cuenta de juego permitirá el depósito/retiro de los créditos para la participación en los juegos y reflejarán todas las transacciones que supongan cambios del saldo del jugador, tales como adquisición de créditos, cargos por participación en los juegos y servicios adicionales que pudiera prestar el Operador, los bonos liberados ofrecidos por el Operador y los premios obtenidos por el jugador. Adicionalmente, reflejará los créditos de bonos ofrecidos por el operador y que por sus condiciones no hayan sido liberados.

La cuenta de juego registrará los movimientos de adquisición y retiro de créditos para la participación de acuerdo a la unidad monetaria y equivalencia establecida en el reglamento.

2.3 PROCEDIMIENTOS PARA LA PROHIBICIÓN DE PARTICIPANTES DEL JUEGO

El operador deberá definir los procedimientos correspondientes para efectos de dar cumplimiento al reglamento de juego respecto de la prohibición de participar en los juegos operados por internet por parte de los siguientes:

- a) Menores de edad: El operador debe establecer mecanismos para verificar la edad del jugador y establecer las restricciones necesarias para evitar la creación de cuenta de usuarios que no acrediten mayoría de edad.
- b) Personas que padezcan enfermedades mentales que hayan sido declaradas interdictas judicialmente: El operador deberá implementar preguntas de seguridad ante el jugador en el momento de la creación de la cuenta que permitan identificar si tiene la calidad de interdicto.
- c) Personal vinculado al operador: crear un procedimiento el cual impida que aquellos trabajadores que intervengan o puedan influir en el desarrollo de la actividad de juego definidos por el operador puedan crear cuentas de usuario para uso personal.
- d) Jugadores autoexcluidos de conformidad con las solicitudes presentadas ante cada operador autorizado: El Operador pondrá a disposición de los jugadores un proceso de autoexclusión que garantizará a la persona que se autoexcluye que no le será permitido el acceso a la Plataforma de Juego. Una vez se cumpla el período definido por el jugador, la persona autoexcluida podrá renovar o cancelar esta restricción de juego.

Cada operador debe tener un registro de autoexclusión acorde se vayan presentando las solicitudes por parte de sus jugadores para efectos de control.

2.4 TÉRMINOS Y CONDICIONES

El Operador deberá contar con los mecanismos que el determine para validar de manera confiable las comunicaciones (notificaciones y aceptaciones contractuales del juego) entre el Operador y el jugador, así como la aceptación de los Términos y Condiciones del Juego al momento de la creación de la cuenta de usuario, registrando dicha información contemplando la fecha/hora de la operación. Los términos y condiciones, así como las modificaciones a estos, deben estar disponibles permanentemente para consulta por parte del jugador en la página web del operador.

2.5 IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR, AUTENTICACIÓN Y POLÍTICAS DE CONTRASEÑA

Una vez validado el proceso de registro de cuenta de usuario, se asigna al jugador un identificador único. Los accesos al registro del jugador y a la cuenta de usuario deben ser exclusivos del jugador titular del registro.

El acceso a la plataforma deberá contar con mecanismos de seguridad para autenticar al jugador de manera confiable y segura, que, en caso de utilizar el mecanismo de contraseña, su política de manejo debe contemplar mínimo los siguientes requisitos:

- Se debe establecer por defecto o por el jugador, una contraseña inicial.
- El jugador debe ser informado sobre buenas prácticas en la elección de contraseñas seguras durante el proceso de registro (ejemplo: longitud mínima de 8 caracteres mezclando caracteres alfanuméricos, y el no uso de datos como nombre, seudónimo, apellidos o fecha de nacimiento). El Operador deberá asegurar mecanismos informáticos para validar la conformidad de estas buenas prácticas e informar al jugador si estas no se están cumpliendo.
- El Operador debe emitir un recordatorio de cambio de contraseña como mínimo una vez cada doce (12) meses, no obstante, el jugador no está obligado a realizar el cambio de contraseña.
- Sí el mecanismo de identificación, autenticación del jugador y contraseña tiene cinco (5) intentos sucesivos fallidos la cuenta de usuario debe bloquearse.

El Operador podrá proporcionar otros métodos de autenticación del jugador siempre que ofrezcan un nivel de seguridad mayor que el de la contraseña. El sistema debe tener y conservar un registro de todos los intentos de acceso, ya sean con o sin éxito.

Una vez autenticado / validada la identidad del jugador, el sistema le deberá mostrar la fecha y hora del último acceso anterior al actual.

El Operador dispondrá de un procedimiento documentado el cual será entregado a Coljuegos de seguridad de acceso a la cuenta del jugador en el que se describa:

- La manera en que se protege la cuenta de usuario de accesos no autorizados.
- El mecanismo o medio indirecto o asistido por personal del Operador, de acceder a la cuenta de usuario, previa superación de preguntas reto antes de conceder el acceso o renovarlo.
- El tratamiento de identificadores del jugador para contraseñas pérdidas o bloqueadas.

El Operador dispondrá de mecanismos internos para detectar suplantación de identidad mediante el análisis de cambios bruscos en el comportamiento de un jugador, y en particular del valor de los depósitos o retiros, para prevenir que la cuenta de usuario pueda ser accedida por un tercero.

2.6 PROCESO AUTOEXCLUSIÓN

Los jugadores deben tener un mecanismo sencillo en la plataforma del sistema que les permita autoexcluirse de la plataforma o de uno o varios tipos de juego por un período específico de tiempo, según las condiciones definidas en el Reglamento de juegos operados por Internet. En el proceso de autoexclusión, el Operador debe asegurar:

- Que después de recibir la orden de autoexclusión, no se puedan realizar nuevas apuestas o adquirir créditos para la participación hasta que la fecha de la exclusión expire.

- Que, durante el periodo de autoexclusión, el jugador no está impedido en ningún momento para hacer retiros totales o parciales de su cuenta, o para ingresar a su cuenta y hacer consultas sobre la misma.
- El Operador deberá proveer un servicio especial de revocación de orden de autoexclusión, donde se deberá solicitar como mínimo la actualización de la información requerida para el registro del jugador.

El operador debe tener y gestionar de forma segura la base de datos de jugadores autoexcluidos donde se registren los eventos de autoexclusión y si son de plataforma o de uno o varios tipos de juego. Además, debe implementar los mecanismos para asegurar en la medida de lo posible que en los casos de autoexclusión al jugador no le sea permitido la creación de otra cuenta de usuario.

2.7 ESTADOS DE CUENTA DE USUARIO

El operador dispondrá de un procedimiento para detectar los diferentes estados de cuentas de usuarios: Cuentas Activas, Cuentas Suspendidas y Cuentas Canceladas, así como el registro histórico de los cambios de estado de cuenta.

2.8 REACTIVACIÓN DE CUENTAS

El Operador dispondrá de un procedimiento para reactivar cuentas de usuario suspendidas, que requerirá un nivel de autenticación superior al normal o verificaciones adicionales a través del centro de soporte, antes de permitir reanudar la actividad de juego. En el caso de cuentas canceladas, el jugador debe iniciar un nuevo proceso de registro con el operador, y se debe identificar por parte del operador al jugador que incurra en estos casos y debe crear un historial de consulta sobre estos casos.

2.9 HISTORIAL CUENTA DE USUARIO

El Operador debe proveer al jugador los mecanismos y opciones para la consulta y descarga de su historial de cuenta de usuario y las participaciones o jugadas efectuadas en

los últimos treinta 30 días, con posibilidad de disponer de información más antigua mediante una solicitud al operador.

- El operador debe ofrecer al jugador un reporte de transacción permitiéndole consultar las ganancias y pérdidas con sello de tiempo para cada evento del juego, así como los saldos de la cuenta.
- Las correcciones, anulaciones o ajustes se reflejarán de forma independiente, de manera que se le permita al jugador diferenciarlas. El reporte deberá contener suficiente información para que el jugador pueda cotejar los datos con sus propios registros transaccionales.
- Las operaciones o configuraciones que se hagan sobre las cuentas por parte del Operador, o las transacciones que realice el jugador, deben ser registradas en una manera comprensiva, precisa e inteligible para la resolución de cualquier posible disputa.
- La presentación al jugador debe incluir suficiente información para permitirle conciliar su estado de cuenta de transacciones con sus propios registros financieros, tales como sus movimientos de depósitos, retiros e información tributaria.

2.10 MEDIOS DE PAGO

La Plataforma de Juego o de terceros integrada al Sistema Técnico de Juego, debe solicitar al jugador información del o de los medios de pagos autorizados para adquirir o retirar créditos para la participación. Además, deberá contar con los mecanismos que le permitan controlar los depósitos y las apuestas realizadas con éstos para asegurar el cumplimiento del reglamento en lo relacionado con la forma de pago de premios y retirada de fondos.

El operador debe garantizar que los retiros de fondos de las cuentas de usuario sólo puedan realizarse mediante la plena identificación del jugador registrado.

El Operador podrá guardar la información financiera del jugador para efectos de agilizar procesos posteriores, garantizando la confidencialidad de la misma mediante el seguimiento de la *Norma de Seguridad de Datos (DSS) de la industria de Tarjetas de Pago (PCI)* en su versión 1.2 o posterior.

2.11 TRANSFERENCIA DE FONDOS

El operador debe garantizar que ninguna cuenta de juego presente saldo negativo y debe impedir cualquier transacción o participación en el juego sin saldo disponible.

Sin perjuicio de lo establecido en el párrafo anterior, el Operador dispondrá de un procedimiento documentado para corregir posibles errores que puedan producir temporalmente saldos acreedores como consecuencia de errores del Operador o correcciones en los resultados de los eventos reales objeto de premiación. Este procedimiento incluirá un registro de las mismas identificando la causa y su rectificación.

El Operador establecerá los procedimientos técnicos necesarios para impedir las transferencias de créditos para la participación entre cuentas de juego asociadas a diferentes registros de jugador.

2.12 PROCEDIMIENTO DE CONTROL DE LAS OPERACIONES DE PAGO Y COBRO

El Operador implantará un procedimiento con periodicidad mínima mensual para realizar el contraste de las operaciones de pago y cobro respecto a los aportes en la cuenta de juego o en el *software* de juego, que incluirá al menos:

- Las cuentas de juegos asociadas a registros de jugador en estado diferente a activo (no realizan movimientos diferentes a los establecidos en el reglamento de juego)
- La verificación de los depósitos y retiros de fondos que corresponden con los valores de operaciones realizadas a través de los medios de pago.
- La verificación de que los jugadores no han adquirido créditos para la participación por encima de los límites que tuviera fijados cada uno de ellos.
- La verificación de que las órdenes de transferencia a la cuenta bancaria del jugador para su retiro se realizan en un plazo no mayor de 72 horas.
- La verificación del cumplimiento de la forma de pago y retirada de fondos de acuerdo a lo estipulado en el reglamento.

2.12 LÍMITES PARA ADQUISICIÓN DE CRÉDITOS PARA LA PARTICIPACIÓN

El operador deberá garantizar un procedimiento con el cual se cumplan los límites de depósito establecidos por el jugador y mantendrá un registro detallado por cuenta de usuario con las modificaciones en los límites de adquisición de créditos para la participación en los juegos. El registro incluirá la fecha y el motivo de la modificación, y debe quedar registro de la modificación solicitada por el jugador.

2.13 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 relativa 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.

2.14 POLÍTICAS DE PRIVACIDAD

El Operador publicará en la Plataforma de Juego su política de privacidad y su aceptación hará parte del proceso de registro de cuenta de usuario. La plataforma registrará la aceptación del jugador y el contenido de la política de privacidad o un enlace al texto de la misma. Cualquier modificación posterior de la política de privacidad requerirá su

comunicación al jugador y su aceptación. El Operador dispondrá de un plan técnico y operativo para asegurar la privacidad de los datos de los jugadores en virtud de la ley 1581 de 2012 o la que haga sus veces.

2.15 REGISTROS Y TRAZABILIDAD

El Operador conservará registros y *logs* de todas las operaciones del jugador que tengan repercusión en el desarrollo del juego, en la cuenta de usuario, en las cuentas de juego o en los medios de pago, durante un mínimo de seis (6) meses. La información de meses más antiguos debe disponerse en almacenamientos externos para efectos de posibles consultas durante la vigencia del contrato.

Todas las transacciones que afecten el saldo de la cuenta como depósitos y retiro de fondos deben ser registradas en *log* para auditoría. El Operador debe mantener un registro de todos los códigos de autorización que los medios de pago emitan autorizando las transacciones monetarias durante la vigencia de la concesión.

En relación con los datos de desarrollo del juego, los datos almacenados deberán permitir reconstruir todos los lances del juego que pudieran tener repercusión sobre su desarrollo.

Último ingreso (*login*): La fecha y hora (expresado en horas: minutos; segundos) del último ingreso del jugador (*login*) anterior al ingreso actual, el cual debe mostrarse y estar disponible para el jugador tan pronto ingrese a la Plataforma de Juego del Operador.

Tiempo de juego: El tiempo transcurrido desde el último ingreso del jugador (*login*), expresado en horas, minutos y segundos, debe estar disponible una vez el jugador haya entrado en la Plataforma de Juego.

2.16 PROGRAMA DE JUEGO RESPONSABLE

En atención a lo establecido en el programa de juego responsable del operador, se deben validar los procedimientos y demás que conlleve la implementación de dicho programa en

la operación del juego. Sobre el particular, el programa de juego responsable debe incluir como mínimo lo requerido en el reglamento de juego.

Entre las medidas que deben ser adoptadas por el operador estarán en todo caso las siguientes:

- a) La interfaz del juego deberá presentar de forma permanentemente un cuadro claramente visible en el que figure el tiempo transcurrido desde el inicio de la sesión de juego.
- b) La interfaz del juego deberá presentar en un lugar claramente visible un mensaje permanente con un aviso de juego responsable que será definido por Coljuegos.
- c) Establecer un procedimiento de autoexclusión.
- d) Mecanismos y funciones que puedan ser empleadas por el jugador para limitar sus apuestas o la duración de sus sesiones.
- e) Aquellas medidas que establezca Coljuegos.

2.17 INFORMACIÓN DIRIGIDA AL JUGADOR

El Operador debe tener disponible en todos los canales interactivos que operen como interfaces del juego, como mínimo la siguiente información:

- Logotipo de Coljuegos y un enlace al sitio *Web* institucional de Coljuegos.
- Información sobre los juegos ofertados por el operador.
- Acceso al reglamento de juegos operados por internet y las reglas particulares definidas por el operador.
- Información sobre la política de confidencialidad de datos del operador
- Enlace y posibilidad de descarga en formato electrónico, a los términos y condiciones que el jugador haya aceptado con su respectiva fecha y hora de consentimiento.
- Enlace a una página de soporte para mostrar las preguntas frecuentes.

El Operador debe revisar permanentemente el correcto funcionamiento de todos los enlaces y funcionalidades relacionadas con la información que debe tener el jugador, las herramientas de consulta y soporte entre otras.

2.18 REQUERIMIENTOS PARA LA PROTECCIÓN DE JUGADORES

Las plataformas de registro deben tener una advertencia claramente visible al jugador sobre la prohibición de juego a menores de edad y los riesgos de la adicción al juego. El mensaje debe atender los temas de protección de menores y juego responsable.

El Operador debe mantener una página dedicada a la protección del jugador y su enlace debe estar disponible en todos los canales interactivos que operen como interfaces del juego. Esta página debe contener como mínimo:

- Información sobre los riesgos potenciales asociados al juego.
- Indicación del juego prohibido a menores de edad.
- Indicación sobre el juego responsable.
- Información pertinente y precisa sobre los juegos ofertados y sus reglas asociadas. Incluir enlace a todos los reglamentos de juego.
- Política de confidencialidad de datos.
- Lista de los mecanismos y funciones que puedan ser empleadas por el jugador para limitar sus apuestas o la duración de sus sesiones.
- Enlace y posibilidad de descarga en formato electrónico, a los términos y condiciones que el jugador haya aceptado con su respectiva fecha y hora de consentimiento.
- Sello Autoriza Coljuegos y un enlace al sitio *Web* institucional de Coljuegos.
- Enlace a una página *Web* para la autoexclusión del juego con posibilidad de consulta de su estado e inscripción en el registro de autoexcluidos.
- Enlace a una página de soporte para mostrar las preguntas frecuentes.

El Operador debe revisar permanentemente el correcto funcionamiento de todos los enlaces y funcionalidades relacionadas con el juego responsable y sus herramientas de consulta y soporte.

CAPÍTULO III. ASPECTOS GENERALES DEL JUEGO OPERADOS POR INTERNET

3.1 REGLAS BÁSICAS

El Operador conservará un registro de los juegos activos en cada momento, en el que se indicará el juego, la modalidad o variante y en su caso, el nombre comercial.

El Operador mostrará en la pantalla del juego, o en un lugar fácilmente visible a través de un enlace directo que contenga información sobre las instrucciones y restricciones en el juego, incluyendo la indicación de todos los premios, balances de la cuenta y características especiales.

Los Operadores deberán tener documentados e implementados en su Plataforma de Juego los procedimientos necesarios para cumplir los requisitos establecidos en el Reglamento de juegos operados por Internet.

3.2 GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS – GNA

El Generador de Números Aleatorios - GNA deberá cumplir, como mínimo, los siguientes requisitos:

- Los datos aleatorios generados deben ser estadísticamente independientes.
- Los datos aleatorios generados serán imprevisibles e indeterminables a efectos de predecir resultados de juego futuro. (su predicción debe ser irrealizable por computación sin conocer el algoritmo y la semilla).
- Las series de datos generados no serán reproducibles.
- Los métodos de escalamiento serán lineales y no introducirán ningún sesgo, patrón o predictibilidad.
- El método de traslación de los símbolos o resultados del juego no estará sometido a la influencia o control de un factor distinto de los valores numéricos derivados del generador de números aleatorios
- Los datos aleatorios deben estar uniformemente distribuidos dentro del rango establecido.
- Los datos aleatorios deben permanecer dentro del rango establecido

- Las instancias diferentes de un GNA no deben sincronizarse entre sí de manera que los resultados de unos permitan predecir los de otro.
- Las técnicas de 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 demuestran su carácter aleatorio.

El Sistema Técnico de Juego puede requerir varios GNA, en cuyo caso todos deberán cumplir los requisitos anteriores; también puede ocurrir que se comparta un GNA o una instancia del mismo para uno o varios juegos, esto es válido si no afecta el comportamiento aleatorio del sistema.

El Operador deberá implementar un sistema de monitorización del GNA que le permita detectar sus fallos, así como definir los métodos y criterios de evaluación del fallo que le permitan a los mecanismos establecidos tomar la decisión si se debe o no deshabilitar el juego cuando se produzca un fallo en el GNA que impacte sobre el desarrollo del juego.

3.3 APLICACIÓN DEL NÚMERO ALEATORIO EN JUEGOS

- El rango de valores del GNA debe ser preciso y no distorsionar el porcentaje de retorno al jugador.
- El juego no debe manipular los eventos de azar, ni manual, ni automáticamente, ni para mantener un porcentaje de retorno mínimo al jugador.
- El método de traslación de los símbolos o resultados del juego no debe estar sometido a la influencia o controlado por otro factor que no sean los valores numéricos derivados del GNA.
- Los eventos de azar deben estar regidos exclusivamente por el GNA y no debe existir ninguna correlación entre unas jugadas y otras.
- El juego no debe descartar ningún evento de azar, excepto en aquellos casos en que esta circunstancia esté contemplada en las reglas del juego.
- Cuando las reglas del juego requieran el sorteo de una secuencia de eventos de azar (por ejemplo, las cartas de un mazo), los eventos de azar no serán re-secuenciados

durante el transcurso del juego, excepto en aquellos casos en que esta circunstancia esté contemplada en las reglas del juego.

3.4 DISEÑO DEL JUEGO

- El diseño del juego debe garantizar la equidad y transparencia del juego.
- El nombre del juego debe ser claramente visible en todas las pantallas asociadas y evidentes para el jugador.
- La interfaz gráfica debe incluir toda la información necesaria para el desarrollo del juego.
- La función de todos los botones de acción representados en la pantalla debe ser clara.
- El resultado de cada jugada deberá mostrarse, si técnicamente es posible, de forma instantánea al jugador y mantenerse durante un lapso de tiempo razonable.

3.5 LÓGICA DEL JUEGO

Toda la lógica del juego debe ser independiente del terminal del jugador. Esto quiere decir que todas las funciones y la lógica que resulten críticas para la implementación de las reglas del juego y la determinación del resultado deben ser generadas por el servidor de juego, independiente del dispositivo utilizado por el jugador.

3.6 CONTROLES A LA LÓGICA DEL JUEGO

El juego debe estar diseñado para minimizar el riesgo de manipulación. Se adoptarán las medidas técnicas, administrativas y de procedimiento que impidan comportamientos que supongan desviaciones de las reglas del juego. El Operador dispondrá de un procedimiento documentado que describa las medidas que aplica en su sistema para garantizar que:

- El juego se desarrolla de acuerdo con las reglas del juego.
- Los datos de juego se graban correctamente en el sistema.

- Los resguardos o documentos identificativos de una apuesta o participación se protegen frente a su posible manipulación.
- El sistema controla el tiempo de comercialización de apuestas o la participación. El momento en que se cierre la comercialización debe ser aquel que esté establecido en las normas que regulan el juego y en todo caso será anterior al final del evento que desencadena el resultado del juego.
- El sistema controla el fondo de premios constituido.
- El procedimiento de determinación de ganadores no permitirá introducir ganadores que no cumplan las condiciones para ser premiados o dar por no ganadores a aquellos que sí las cumplen.
- El sistema concederá los premios a los jugadores que figuren en la lista de ganadores de forma efectiva.

Cualquier modificación, alteración o borrado de los datos debe dejar traza de auditoría, especialmente cuando exista intervención manual.

3.7 INTERFAZ DEL JUEGO

- Las pantallas deben mostrar el saldo actual del jugador en créditos para la participación y las apuestas realizadas.
- La interfaz deberá mostrar los premios expresados en créditos.
- No deberán alternarse diferentes representaciones que puedan confundir al jugador.
- Cualquier evento de cambio de tamaño o superposición de la Interfaz de jugador debe ser mapeado para reflejar exactamente la pantalla modificada y sus puntos de toque/clic.¹

3.8 RETORNO AL JUGADOR

El Operador implantará un procedimiento que permita garantizar el cumplimiento el retorno teórico de los juegos ofertados, de forma que el porcentaje de retorno obtenido por los jugadores para cada uno de los juegos, modalidades o variantes, corresponda con el valor o rangos esperados en el reglamento.

El Operador conservará el registro de los cambios en el porcentaje de retorno al jugador para aquellos juegos donde dicho porcentaje pueda depender de parámetros configurables en el Sistema Técnico de Juego.

El porcentaje de retorno al jugador no podrá ser modificado durante el transcurso del juego, excepto en aquellos casos en que este hecho esté previsto en las reglas particulares y el jugador sea adecuadamente informado.

3.9 PLAN DE PREMIOS

- El plan de premios, en aquellos juegos en que existan, serán públicos y accesibles para los jugadores e incluirán todas las combinaciones ganadoras posibles, así como una descripción del premio correspondiente a cada combinación.
- La información del plan de premios deberá indicar claramente el valor en créditos de las posibles apuestas.
- El jugador debe conocer el valor monetario máximo que puede obtener a partir de la apuesta o jugada que va a realizar.
- Cuando existan jackpots o botes o multiplicadores de los premios que se muestren en las pantallas, deberá quedar especificado si el bote o el multiplicador afecta al programa de premios o no.
- El plan de premios no podrá ser modificado durante el juego, excepto en aquellos casos en que este hecho esté previsto en las reglas particulares.
- El plan de premios deberá reflejar cualquier cambio en el valor del premio, para lo cual, será suficiente que el Operador disponga y muestre un recuadro en un lugar destacado en la interfaz gráfica del juego en el que aparezcan los referidos cambios en el valor de los premios.
- El Operador conservará registro del plan de premios correspondiente a cada juego, de manera que estos cambios podrán ser auditados.

3.10 BOTES O JACKPOTS Y PREMIOS ADICIONALES

- La plataforma informará al jugador de forma clara cuando esté aportando fondos a botes y la manera en que un jugador puede optar a los mismos.
- Todos los jugadores que contribuyen a los jackpots o botes tienen la opción de ganarlo a lo largo del desarrollo del juego. La descripción de las condiciones del jackpot o bote y los requisitos para ganarlo deben ser comunicados al jugador.
- Un jackpot o bote se considera activo desde el momento en que los jugadores optan o pueden contribuir al mismo, hasta que se cierra, normalmente por el reparto de todos los premios asociados o, en su caso, por el re-direccionamiento a otro jackpot o bote.
- Las condiciones del bote deben contemplar cualquier conclusión o interrupción, prevista o imprevista, del juego, así como interrupciones técnicas del sistema.

El Operador deberá disponer de un procedimiento que permita el control de los botes, garantizando que:

- El jackpot o bote se crea, se gestiona, y se concede de manera acorde con las reglas particulares del juego.
- Una vez constituido y abierto el bote, las condiciones no cambian hasta que este haya sido ganado por uno o varios jugadores y su valor hecho efectivo.
- El procedimiento no debe permitir introducir ganadores que no cumplan las condiciones para ser premiados, ni tampoco no dar por ganadores a aquellos que sí las cumplan.
- El sistema concede los premios a los jugadores que figuran en la lista de ganadores.
- Si existen, se prestará especial atención a los sistemas de redirección del bote en los que parte del bote acumulado es redirigido a otro fondo, donde puede ser ganado posteriormente. El sistema de redirección del bote no puede utilizarse con la finalidad de posponer la entrega de un premio indefinidamente.
- Los procedimientos involucrados en la determinación de ganadores deben dejar trazas que permitan la posterior revisión de todo el proceso de decisiones tomadas.
- La cantidad del bote deberá aparecer actualizada en todos los dispositivos de los jugadores que participan en él.
- La inoperatividad del bote deberá ser comunicada a los jugadores mediante la visualización en su dispositivo de mensajes como «bote cerrado» o similares.
- No será posible ganar un bote acumulado que se encuentre previamente cerrado.

El Operador llevará un control de la cuenta de botes, donde recoja información correspondiente a cantidades jugadas por los jugadores incorporadas a botes de máquinas de azar, premios adicionales del bingo, fondos de juego no repartidos por ausencia de ganadores de una categoría en las apuestas mutuas, y en general todos los fondos de juego que se hubieran dotado o constituido en una partida o juego y que vayan a ser repartidos o aplicados en una partida o juego distinto.

CAPÍTULO IV. SISTEMA DE JUEGO

4.1 VERIFICACIÓN Y AUTENTICACIÓN

Todos los juegos deben extender las funcionalidades de verificación y autenticación segura del jugador. Las contraseñas y los mecanismos de recuperación deben garantizar la integridad de las transacciones sobre las cuentas del jugador.

4.2 REDIRECCIONAMIENTO DE CANALES INTERACTIVOS

El Operador establecerá los procedimientos y mecanismos necesarios para garantizar que todas las conexiones realizadas a través de los canales interactivos de los jugadores desde Colombia sean redirigidas al Sistema Técnico de Juego especificado en este documento.

El Operador debe re direccionar hacia el sitio *Web* específico con nombre de dominio bajo «.co» todas las conexiones que se realicen desde territorio colombiano a sitios *Web* bajo dominio distinto al «.co».

El Operador deberá implementar mecanismos para identificar direcciones IP, en la medida que sea técnicamente viable, de tal manera que el tráfico generado desde Colombia pueda ser claramente identificado, registrado y auditado.

4.3 PLAN DE CONTINUIDAD DEL SERVICIO

El operador debe disponer de un Plan de Continuidad del Servicio ante eventuales fallas que conlleven un mal funcionamiento del Sistema Técnico de Juego o cualquiera de los componentes críticos. Este plan de contemplar las medidas técnicas, humanas y administrativas a implementar frente a diferentes escenarios planteados indicando para cada uno de ellos los servicios recuperados y el tiempo máximo en el que estarían operativos.

En el eventual caso que se presente una falla que impacte de forma grave la operación de los juegos, todas las partidas, apuestas y pagos serán suspendidos y en aquellos casos en los que las condiciones de juego y reglas particulares del mismo permitan, serán canceladas la totalidad de las apuestas realizadas. De lo anterior y en general de cualquier falla que active el plan deberán quedar los registros documentales del evento y las evidencias de las actividades realizadas para restablecer los servicios afectados. Estos registros deberán quedar disponibles para revisiones posteriores que se realicen por parte de Coljuegos o un ente certificador.

El Plan de Continuidad del Servicio debe contar con un Sistema Técnico de Juego alternativo que tenga las mismas condiciones de certificación que el principal que permita activarse en caso de contingencia para el normal desarrollo de las actividades de los juegos. Cualquier modificación que se realice en el sistema principal debe replicarse de forma inmediata en el alternativo para conservar las mismas condiciones en el alternativo en caso que deba usarse.

El Operador deberá considerar dentro del plan como mínimo los siguientes escenarios en caso de fallas y a cada uno deberá tener su análisis de impacto económico y sus correspondientes tiempos de recuperación que minimicen al máximo las pérdidas en las ventas:

- Acceso de los jugadores a sus registros del jugador y cuentas de juego, con posibilidad de consultar el saldo y los movimientos de sus cuentas de juego asociadas.
- Posibilidad de los jugadores de retirar sus fondos.
- Continuación de los juegos incompletos o las apuestas pendientes y pago de los premios válidamente conseguidos.
- Sistema de Inspección.

- Restablecimiento completo de todos los servicios.
- El Operador debe adoptar las medidas necesarias para garantizar que sus clientes reciban un trato justo en caso de fallo del servicio.

El Operador adaptará su infraestructura y procesos, e implantará las medidas necesarias para hacer cumplir con los objetivos fijados en su plan de continuidad del servicio.

En caso de desastre, el Operador deberá informar a Coljuegos con carácter inmediato y debe realizar la ejecución total de su plan de continuidad para minimizar el impacto de acuerdo a su informe de Análisis de Impacto de Negocio (BIA) y cumplir con los tiempos de recuperación fijados.

Teniendo en cuenta que el análisis de impacto económico de las ventas de los juegos puede reflejar pérdidas que afectan los pagos a Coljuegos por derechos de explotación, Coljuegos puede solicitar al Operador disminuir los tiempos de recuperación fijados en su BIA y ajustar su plan de continuidad para cumplir con esos tiempos.

4.4 IDENTIFICACIÓN DISPOSITIVOS

La plataforma debe tener los mecanismos que permitan, en la medida que técnicamente sea posible, identificar y registrar los diferentes tipos de dispositivos utilizados por los jugadores a través de canales interactivos adicionando los datos de la versión, sistema operativo y dirección IP. Estos registros deberán conservarse y gestionarse con el objetivo de enviar esta estadística cada doce (12) meses a Coljuegos.

4.5 FUNCIONALIDAD DEL DISPOSITIVO

- El dispositivo únicamente se encargará de la interacción con el jugador y la presentación.
- La lógica del juego o cualquier elemento de aleatoriedad deben ser realizados por el Sistema Técnico de Juego de forma independiente al dispositivo.

- Todas las transacciones realizadas a través del dispositivo serán registradas en el Sistema Técnico de Juego y asociadas a la persona que fue objeto de autenticación previa.
- Los registros permitirán identificar las transacciones realizadas desde cada dispositivo.

4.6 CONEXIÓN Y RECURSOS MÍNIMOS

- El Operador está obligado a introducir en sus sistemas técnicos todos los medios posibles para tratar de reducir el riesgo de que ciertos jugadores estén en desventaja frente a otros por factores técnicos que pueden afectar a la velocidad de la conexión.
- El jugador debe ser informado en aquellos casos en que el tiempo de respuesta pueda tener un impacto significativo sobre la probabilidad de ganar.
- El sistema informará al jugador acerca de la no disponibilidad de comunicación con el Juego tan pronto como lo detecte.
- El *software* de juego no debe verse afectado por el mal funcionamiento de los dispositivos de los jugadores finales, a excepción de la puesta en funcionamiento de los procedimientos previstos para finalizar las partidas o juegos incompletos.

4.7 JUEGO INCOMPLETO

- Un juego incompleto es aquel cuyo resultado todavía no se ha producido o, si se ha producido, el jugador no ha podido ser informado de este hecho. Ante un juego incompleto, las reglas particulares del juego determinarán la actuación de la plataforma, que podrá esperar la participación de un jugador, anular el juego o seguir en el mismo hasta que sea completado. Tras la recuperación de un juego incompleto, el Sistema Técnico de Juego debe guardar un registro del evento, con su inicio, duración, y servicios afectados para una posterior revisión.
- Si el juego incompleto se debe a una pérdida de conexión del dispositivo del jugador, cuando el jugador vuelva a conectarse, la plataforma mostrará como mínimo el resultado y estado de la apuesta realizada siempre que se haya generado el resultado de la misma.
- La plataforma conservará un registro de las causas de desconexión o inactividad de las sesiones del jugador, con detalle de los tiempos de inicio y fin de la sesión, así

como del mecanismo de autenticación utilizado por el jugador para reactivar su sesión.

- El Operador deberá disponer de un procedimiento documentado de gestión de las incidencias de indisponibilidad de uno, varios o todos los componentes, que incluya las medidas técnicas asociadas para su recuperación. Los componentes deben realizar un autodiagnóstico, un chequeo de los archivos críticos y un chequeo de las comunicaciones entre los distintos componentes.

4.8 FUNCIONALIDAD REDUCIDA POR OTROS TERMINALES

- Los dispositivos que disponen de una interfaz gráfica limitada por tamaño, como por ejemplo los dispositivos móviles, frente a los computadores personales, deben ofrecer contenidos para complementar visualmente los juegos como se ven en los otros dispositivos.
- La plataforma podrá ofrecer, por razones estrictamente técnicas, derivadas de las características del dispositivo, distinta funcionalidad en los diferentes tipos de dispositivos siempre y cuando se identifiquen y documenten estas diferencias.
- El jugador debe ser informado de las limitaciones de información o funcionalidad del dispositivo y aplicación cliente que está utilizando, y aceptarlo de modo expreso.
- El Operador mitigará los riesgos derivados de la falta de información o de funcionalidad en un determinado dispositivo ofreciendo la misma información por otros medios.
- Salvo impedimentos técnicos debidamente justificados, todas las informaciones que deben aparecer en la interfaz del juego deben también mostrarse en todos los dispositivos. Cuando no sea posible incluir todas las informaciones o enlaces en la interfaz del juego, se ofrecerán desde un enlace, desde un menú o desde otra aplicación del mismo dispositivo.
- La plataforma no procesará los juegos del dispositivo si no dispone de todos los recursos técnicos y de conectividad mínimos para permitir jugar sin problemas técnicos y sin desventajas.

4.9 EQUIDAD EN EL JUEGO

Los juegos no deben ser diseñados para dar al jugador una falsa expectativa de mejores probabilidades representando de forma ficticia cualquier evento de juego. No están permitidos juegos del tipo “casi gano” diseñados para dar al jugador la percepción que estuvo a punto de ganar el premio, con el fin de inducir al jugador a continuar apostando.

4.10 SESIÓN DEL JUGADOR

- Cuando sea técnicamente posible, la plataforma conservará registro de las sesiones de juego, con detalle de los tiempos de inicio y fin de sesión, del mecanismo de autenticación utilizado por el jugador, y la causa de desconexión o inactividad.
- Cuando sea técnicamente posible el operador debe garantizar que el tiempo de desconexión por inactividad del jugador sea como máximo de *veinte (20) minutos*; transcurrido este tiempo, la plataforma debe desconectar al jugador.
- Cuando el Operador realice comunicaciones de carácter básicamente unidireccional donde el comportamiento esperado del jugador sea pasivo, como por ejemplo en la retransmisión de un evento deportivo en directo, podrá entenderse que el jugador sigue activo, aunque no realice ninguna acción. Si técnicamente es posible, se informará al jugador de que la sesión ha terminado.

4.11 DESHABILITACIÓN DE UN JUEGO O SESIÓN DE JUEGO

- La plataforma debe considerar que cuando existan circunstancias excepcionales se inhabilite un juego o sesiones de juego, quede el registro de las actuaciones y el motivo que las originó para una posterior revisión.
- El Sistema Técnico de Juego guardará registro de las interrupciones y los servicios afectados con su inicio y duración.
- El Operador deberá disponer de un procedimiento documentado de gestión de las incidencias de indisponibilidad de uno, varios o todos los componentes, que incluya las medidas técnicas asociadas.
- Los componentes deben realizar un autodiagnóstico, un chequeo de los archivos críticos y un chequeo de las comunicaciones entre los distintos componentes.

- El sistema técnico de juego debe tener la opción para que el operador esté en capacidad de bloquear temporalmente la oferta de un tipo de juego determinado para cuentas de usuario requeridas o específicas.

4.12 JUEGOS AUTOMÁTICOS

- Si el sistema ofrece consejos sobre estrategia de juego o funcionalidades de juego automático, tales recomendaciones o funcionalidades deben ser veraces y asegurar que se alcance el porcentaje de retorno.
- Se garantizará que el jugador mantiene el control del juego cuando se proporciona la funcionalidad de juego automático.
- El jugador podrá controlar el valor máximo del juego automático o de la apuesta máxima y el número de apuestas automáticas.
- El jugador podrá desactivar en cualquier momento la funcionalidad de juego automático.
- Cuando se use la funcionalidad de juego automático, las informaciones mostradas en el dispositivo (duración, elementos gráficos u otras) serán las mismas y presentarán las mismas características que cuando el juego no es automático. La interfaz mostrará adicionalmente el número de jugadas automáticas transcurridas o restantes.
- La funcionalidad de reproducción automática no podrá poner en desventaja a un jugador, y ni la secuencia de las partidas automáticas, ni cualquier estrategia que sea aconsejada al jugador deberá resultar engañosa.
- En el caso de los juegos en que intervenga simultáneamente más de un jugador, todos los jugadores deben ser informados y aceptar un jugador que ha establecido la funcionalidad de juego automático.

4.13 JUEGOS METAMÓRFICOS

Los juegos metamórficos o de evolución, deben:

- Informar las reglas aplicables en cada momento o fase de juego.
- Mostrar al jugador la suficiente información para indicar la cercanía de la siguiente metamorfosis. Por ejemplo, si el jugador va recogiendo elementos, la interfaz debe

mostrar el número de elementos que el jugador ha recogido, los que son necesarios para la metamorfosis o los que le faltan para conseguirlo.

- La probabilidad de una metamorfosis no debe ser variada en función de los premios obtenidos por el jugador en previas partidas. Cualquier excepción debe ser previamente autorizada por Coljuegos.
- Las informaciones y el juego no deben ser engañosos o ambiguos.

4.14 JUGADORES VIRTUALES

- El Operador puede utilizar inteligencia artificial para ofrecer la participación de jugadores virtuales, también denominados robots, en aquellos juegos en que intervenga simultáneamente más de un jugador.
- El jugador virtual no debe tener ninguna ventaja técnica sobre los jugadores, y no tendrá acceso a información que no esté al alcance de éstos.
- Todos los jugadores deben ser informados al momento de entrar en el juego la presencia de un jugador virtual, con el propósito de definir su participación.
- Los jugadores virtuales deberán estar identificados claramente en la interfaz.

4.15 PARTICIPACIÓN AUSENTE

Durante un juego en que intervenga simultáneamente más de un jugador, con exclusión del póker con modalidad de torneo y black Jack multijugador, la plataforma puede permitir al jugador establecer un estado de «ausente» o «pausa» que puede ser utilizado si el jugador necesita dejar de jugar durante un periodo breve que nunca podrá ser superior a veinte (20) minutos.

En estado «ausente» el jugador no realiza nuevas jugadas. Si se realiza alguna jugada su estado dejará de ser «ausente» automáticamente. Si las acciones no afectan al juego (p. ej. consulta de la ayuda) se mantendrá el estado de «ausente».

4.16 REPETICIÓN DE LA JUGADA

La plataforma podrá proporcionar al jugador la opción de repetición de la jugada, mostrándolo como una reconstrucción gráfica o una descripción inteligible que deberá reproducir todos los lances del juego que puedan tener repercusión sobre su desarrollo.

La opción de repetición deberá suministrar toda la información necesaria para reconstruir las últimas diez partidas de la sesión en curso.

4.17 GESTIÓN DE CAMBIOS

- El Operador deberá disponer de un procedimiento de gestión de cambios y versiones documentado, que documente, controle y gestione cualquier cambio en cualquier equipo y componente del Sistema Técnico de Juego en el entorno de producción.
- Todos los registros relacionados con la solicitud, la evaluación, las actas de comité de cambios, las pruebas y aprobaciones para liberación deben ser preservados y gestionados para los procesos de revisión de certificación del sistema que realice un ente certificador autorizado por Coljuegos.
- Ante situaciones de emergencia extraordinaria debidamente acreditadas que afecten a la seguridad, el Operador debe tener dentro de su procedimiento una ruta crítica para introducir cambios sustanciales en los elementos críticos de forma inmediata dejando todos los registros necesarios sobre la solicitud, evaluación y gestión en un plazo máximo de 24 horas posteriores.
- Toda modificación por mejoras o correcciones que afecte de manera sustancial un elemento crítico del sistema técnico de juego, antes de su puesta en operación deberá contar con la correspondiente certificación realizada por un ente certificador autorizado por Coljuegos.

4.18 GESTIÓN DE DISPONIBILIDAD DEL SERVICIO

El Operador deberá disponer de un plan de gestión de la disponibilidad del servicio. El Operador deberá considerar dentro del plan cada uno de los siguientes servicios:

- Registro del jugador, cuentas de juego, incluyendo la posibilidad de realizar depósitos y retirar fondos.
- Servicios de juego.

- El plan indicará el tiempo máximo de indisponibilidad acumulada mensual, así como el tiempo máximo de recuperación para cada servicio.
- El Operador adaptará su infraestructura y procesos, e implantará las medidas necesarias para cumplir los objetivos fijados en su plan de gestión de la disponibilidad.

4.19 PLAN DE PREVENCIÓN POR PÉRDIDA DE LA INFORMACIÓN

El Operador debe disponer de un plan que garantice que no se pierdan datos o transacciones que afecten o puedan llegar a afectar al desarrollo de los juegos, a los derechos de los jugadores o al interés público e indique el riesgo asumido por el Operador.

El Operador adaptará su infraestructura y procesos, e implantará las medidas necesarias para cumplir los objetivos fijados en su plan, estableciéndose los siguientes mínimos:

- Se conservarán copias de la información en un lugar separado físicamente de los datos que pretende salvaguardar.
- La copia de la información se protegerá de accesos no autorizados mediante medidas de seguridad equivalentes a las características de la información a salvaguardar.

El Operador deberá disponer de un procedimiento documentado de actuación en caso de pérdida de información que incluirá los mecanismos para atender las reclamaciones de los jugadores, la continuación de los juegos o apuestas interrumpidas, y cualesquiera otras situaciones que pudieran derivarse.

En caso de producirse una pérdida de datos, el Operador deberá informar a Coljuegos, con carácter inmediato, indicando las acciones tomadas, un reporte detallado del incidente y del alcance de la pérdida.

CAPÍTULO V. SEGURIDAD DEL SISTEMA

5.1 REQUISITOS DE SEGURIDAD

El Operador debe garantizar las condiciones de seguridad física y lógica de todo el Sistema Técnico de Juego, de forma que se asegure la integridad y disponibilidad del juego y de la información generada y gestionada producto de la operación.

Para lo anterior, debe tener implementado un sistema de gestión de la seguridad que utilice como guía los estándares ISO/IEC 27005:2011, 27001:2013 y 27002:2013, que contemple las políticas, procesos, procedimientos y controles que protejan los elementos críticos referidos en el siguiente numeral y se enfoquen hacia los siguientes aspectos de la operación del Sistema Técnico de Juego:

- Garantizar la integridad, confidencialidad y privacidad de los datos e información transmitidos entre los dispositivos de conexión remota y el Sistema Técnico de Juego que son transportados dentro de la red pública de Internet y entre los distintos componentes del sistema en la red privada del operador.
- Garantizar la integridad, confidencialidad y privacidad de los datos e información procesada y almacenada en el Sistema Técnico de Juego.
- Conservar en las bases de datos en línea o sus respaldos históricos la información de los eventos de control, de resultados y de apuestas generados en el Sistema Técnico de Juego durante la vigencia del contrato de concesión.
- Contar con un sistema de certificación de origen de datos que garantice que el capturador y emisor de los informes solicitados por Coljuegos es válido y autorizado para enviar información.
- Gestionar los riesgos operacionales y tecnológicos del Sistema Técnico de Juego derivados de las posibles amenazas y vulnerabilidades sobre cada uno de los componentes del sistema y los que el Operador considere necesarios para garantizar el adecuado desarrollo del juego y su operación.

Si el Operador cuenta con certificaciones de sistemas de gestión de seguridad en uno de los estándares guía para los procesos y sistemas que soportan la operación del Sistema Técnico

de Juego, podrán validarse con el ente certificador para efectos de dar por cumplido lo requerido en el presente capítulo.

5.2 ELEMENTOS CRÍTICOS DE SEGURIDAD

Los componentes críticos son los elementos cuya seguridad debe ser gestionada ya que su impacto en el desarrollo del juego es importante.

Son elementos críticos:

- La cuenta de usuario, cuenta de juego y procesamiento de los medios de pago: los componentes del Sistema Técnico de Juego que almacenan, manipulan o transmiten información sensible de los jugadores como datos personales, de autenticación, o económicos y los que almacenan el estado puntual de los juegos, apuestas y su resultado.
- En el generador de números aleatorios: Los componentes del Sistema Técnico de Juego que transmiten o procesan números aleatorios que serán objeto del resultado de los juegos y la integración de los resultados del GNA en la lógica del juego.
- Las conexiones con Coljuegos y las redes de comunicación que transmiten información sensible de los jugadores.
- El sistema de inspección: El capturador, el sistema de almacenamiento de archivos XML y la bodega de datos.
- Los puntos de acceso y las comunicaciones desde y hacia los componentes críticos anteriores.

5.3 ORGANIZACIÓN DE LA SEGURIDAD

Los Operadores deberán establecer un marco de gestión para la seguridad de la información indicando las políticas, funciones y responsabilidades del personal directo o indirecto involucrado con la operación del Sistema Técnico de Juego.

5.4 GESTIÓN DE INCIDENTES DE SEGURIDAD

El Operador deberá disponer de un procedimiento documentado de gestión de incidentes de seguridad. Todos los incidentes de seguridad, incluyendo y sin limitar a los asociados que afecten la seguridad de los datos personales del jugador, deberán ser registrados, diagnosticados, resueltos y documentados con los hechos, impactos y medidas adoptadas para su solución.

Ante incidencias de seguridad, el Operador deberá documentar, adoptar e implementar un plan de mejora dejando los registros y evidencias de ejecución que serán validados dentro de los procesos de auditoría integral.

5.5 GESTIÓN DE RIESGOS

La gestión de riesgos deberá utilizar el estándar guía ISO/IEC 27005:2011 para implementar los procesos que permitan realizar la evaluación, análisis, tratamiento y aceptación de los riesgos a los que está sometido el Sistema Técnico de Juego. El operador deberá mantener los registros y evidencias que permitan evidenciar el cumplimiento de la adecuada gestión de riesgos en los procesos de auditoría que se realicen.

5.6 SEGURIDAD EN LA COMUNICACIÓN DE LOS JUGADORES

Deben adoptarse mecanismos de autenticación que permitan al Sistema Técnico de Juego identificar al jugador, y que, a su vez, permitan al jugador identificar al Sistema Técnico de Juego.

Las comunicaciones en los casos de transmisión de datos personales (cuenta de usuario) o transaccionales (cuenta de juego), deberán ser cifradas con una clave no inferior a 2048 bits. El certificado de cifrado debe ser emitido por una autoridad certificadora (*certification authority*) reconocida por los navegadores más comunes.

5.7 SEGURIDAD RECURSOS HUMANOS Y PROVEEDORES

El plan de seguridad del personal del Operador incluirá acciones formativas, y será considerado en la gestión de la contratación del personal, prestando especial atención a los permisos de acceso a la información y a los elementos críticos.

Cuando el Operador necesite de los servicios de proveedores que requieran acceso, procesamiento, comunicación o tratamiento de la información, o bien el acceso a instalaciones, productos o servicios relacionados con el juego, éstos terceros deberán cumplir la totalidad de los requisitos de seguridad exigibles al resto de usuarios técnicos.

5.8 SEGURIDAD FÍSICA

Los planes de seguridad de los Operadores deberán incluir, en relación con la seguridad física de los elementos del Sistema Técnico de Juego y de su réplica, lo siguiente:

- Seguridad perimetral para las áreas que contienen elementos críticos e información sensible: tarjetas de acceso, etc.
- Control de acceso físico a las instalaciones en las cuales se encuentren los equipos, tanto para usuarios técnicos como para personal externo, que incluya elementos físicos, procedimientos de autorización, registros de acceso y servicios de vigilancia.
- Protección de los equipos críticos frente a riesgos ambientales: agua, fuego, etc.
- Protección de los equipos críticos frente a cortes del suministro eléctrico y otras interrupciones causadas por fallos en instalaciones de soporte. El cableado de suministro eléctrico debe estar protegido.
- Control de acceso al cableado de comunicaciones si transporta información crítica sin cifrar.
- Dispositivos que contienen información deben ser borrados de manera segura o destruidos antes de ser reutilizados o retirados.
- Equipos que contienen información no pueden ser trasladados fuera de las instalaciones seguras sin la correspondiente autorización.

5.9 GESTIÓN DE OPERACIÓN

El acceso al Sistema Técnico de Juego debe pasar a través de una *UTM (Unified Threat Management* o Gestión Unificada de Amenazas) o equipos que cumplan con funciones similares, las cuales incluyen como mínimo:

- Cortafuego (*firewall*)
- Detección/Prevención de Intrusos (IDS/IPS)

Se debe garantizar la segura y correcta operación del Sistema Técnico de Juego, así como los siguientes aspectos:

- La comunicación entre los componentes de los Sistemas Técnicos de Juego garantizará la integridad y la confidencialidad.
- Las tareas se distribuirán entre las diferentes áreas de responsabilidad, para minimizar la posibilidad de acceso no autorizado y potenciales daños.
- Se separarán las tareas y ambientes de desarrollo, pruebas y producción.
- Los servicios proporcionados por terceros deben incluir controles y métricas de seguridad en los contratos, y deben ser periódicamente auditados y monitoreados.
- Se adoptarán medidas de protección contra código malicioso.
- Deben hacerse regularmente copias de seguridad con la frecuencia adecuada y conservarse custodiadas según quede recogido en el plan de copias de seguridad.
- Se adoptarán medidas de seguridad en la red de comunicaciones.
- Se adoptarán medidas de seguridad en la manipulación de soportes portátiles, así como de borrado seguro o de destrucción de los mismos, que se plasmarán en un procedimiento documentado.

- Los relojes de los componentes de la solución, especialmente en los elementos críticos, deberán estar sincronizados, en la medida que lo permita cada una de las plataformas tecnológicas de cada operador, con una fuente de tiempo fiable en Colombia. Como referencia de la hora fiable colombiana, se tendrá en cuenta la suministrada por el Instituto Nacional de Metrología – INM.
- La fuente de tiempo fiable puede no ser la misma para cada componente. El Operador establecerá medidas y controles para evitar la manipulación de las marcas de tiempo o su alteración posterior, especialmente en los registros de auditoría.”
- Deberán generarse y guardarse registro de auditoría de actividades de todos los usuarios técnicos, excepciones y eventos de seguridad de la información.
- Los registros de auditoría estarán protegidos frente a la alteración y el acceso indebido. Las actividades del administrador del sistema y del Operador del sistema deberán quedar registradas.
- Se realizará un análisis periódico de los registros de auditoría.
- Se tomarán acciones en función de las incidencias detectadas.

5.10 CONTROL DE ACCESO

Los accesos del personal del Operador y otros usuarios técnicos definidos por Coljuegos deben cumplir los siguientes requisitos:

Debe existir una política de acceso a información documentada e implementada en todos los sistemas del operador que debe ser verificada por el ente certificador.

- Se debe asegurar el acceso autorizado e impedir el no autorizado a personal mediante controles en el registro de usuarios técnicos, gestión de privilegios de acceso, revisión periódica de los privilegios de acceso y política de gestión de las contraseñas.

- El personal debe seguir buenas prácticas en el uso de contraseñas de usuario técnico y proteger adecuadamente la documentación y soportes en su puesto de trabajo.
- El personal únicamente tendrá acceso a los servicios que han sido autorizados a usar. Se debe incluir el concepto de seguridad en la definición de roles y perfiles del personal.
- No existirán usuarios técnicos genéricos y todos los miembros del personal accederán con su usuario técnico propio único.
- El sistema debe autenticar todos los accesos, ya sea personal propio, de mantenimiento u otros, ya sea de otros sistemas y componentes (por ejemplo, la pasarela de pagos). También debe ser autenticado el personal de inspección de Coljuegos u otro personal debidamente autorizado que actúe en su nombre.
- Las redes se segmentarán en función del área y responsabilidad de la tarea o función.
- El acceso a los sistemas operativos requerirá un mecanismo de autenticación seguro.
- Se restringirá y se controlará el uso de programas que permitan evitar los controles de acceso y de seguridad.
- Las sesiones tendrán un tiempo máximo de duración de la conexión y un tiempo de desconexión por inactividad.
- El personal de soporte informático tendrá restringido el acceso a los datos reales de las aplicaciones. Los datos reales sensibles estarán ubicados en entornos aislados.
- Se gestionarán los riesgos asociados a accesos desde dispositivos móviles.
- 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 técnico.

- No se deben permitir funcionalidades administrativas por usuarios técnicos remotos, o acceso a la base de datos o al sistema operativo sin cumplir los protocolos de seguridad definidos.

5.11 PRUEBAS TÉCNICAS

El ente Certificador debe realizar pruebas de técnicas de seguridad para garantizar que no existen vulnerabilidades que pongan en riesgo la seguridad y operación del Sistema Técnico de Juego. Estas pruebas llamadas de penetración, deben tener un método de evaluación de la seguridad mediante la simulación de un ataque realizado por un tercero y el análisis de vulnerabilidades consistirá en la identificación y cuantificación pasiva de los riesgos potenciales del sistema que incluyen:

a. Caja blanca: ataque en la red interna del Operador, ejemplo:

- Auditoría de red
- Auditoría de accesos a servidores.

b. Caja negra: ataque desde internet, ejemplo:

- Vulnerabilidades de tipo '*cross-site scripting*';
- Vulnerabilidades de tipo '*spoofing*';
- Vulnerabilidades de tipo inyección de SQL;
- Vulnerabilidades de tipo inyección de código;
- Vulnerabilidades derivadas de la validación de entrada / salida;
- Vulnerabilidades derivadas del análisis de tiempos;

- Vulnerabilidades de sincronización;
- Vulnerabilidades de tipo desbordamiento de memoria
- Vulnerabilidades basadas en secuestro de sesiones;
- Vulnerabilidades en los equipos de la red local;
- Vulnerabilidades basadas en 'sniffing' de la red;
- Vulnerabilidades basadas en escaladas de privilegio
- Vulnerabilidades en la gestión de contraseñas.
- Inyección de código;
- Autenticación incompleta y gestión de sesiones
- Denegación de servicio (DoS o DDoS)
- Otras vulnerabilidades que surjan luego de la aprobación del reglamento y se consideren relevantes para proteger la seguridad y operación de los juegos.

Los resultados de las pruebas y de los análisis deberán conservarse junto con las medidas correctivas aplicadas o planeadas durante la vigencia de la Concesión, para su posterior revisión o inspección dentro del proceso de auditoría.

En caso de que el resultado del análisis detecte algún fallo de seguridad, que pudiera poner en riesgo la identidad o situación patrimonial de los jugadores o permitir su suplantación, el ente certificador no emitirá la certificación correspondiente hasta tanto no se subsanen o corrijan las vulnerabilidades por parte del Operador y se verifique su cumplimiento.

CAPÍTULO VI. SISTEMA DE INSPECCIÓN

6.1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

Coljuegos realizará el seguimiento y vigilancia sobre las actividades de los juegos operados por Internet a través del Sistema de Inspección – SIP, por lo cual El Sistema Técnico de Juego debe garantizar el correcto registro en el SIP de las operaciones de juego, las transacciones económicas que se realicen y en general toda la información que sea requerida y concertada con Coljuegos, permitiendo la reconstrucción fiel de las operaciones de juego y de las transacciones registradas.

El componente denominado capturador será el encargado del proceso de extracción, transformación y carga (ETC) desde las bases de datos del Sistema Técnico de Juego hacia el sistema de almacenamiento de archivos XML (*Staging Area*) donde se conservarán y gestionarán los datos crudos de las operaciones y transacciones en los archivos XML. También será el encargado de realizar los procesos de ETC para cargue de los datos en la base de datos del componente bodega de datos del SIP, donde se realizarán los respectivos procesos de análisis, revisión y control.

Todos los componentes del sistema de inspección –SIP son considerados como componentes críticos del Sistema Técnico de Juego y deberán estar protegidos física y lógicamente para impedir cualquier acceso no autorizado. Los procedimientos y protocolos de seguridad se ajustarán a los parámetros definidos anteriormente.

Sin perjuicio de las instrucciones que en relación con la captura y registro de datos adicionales pudiera dictar Coljuegos, los Operadores deberán capturar y registrar en el “*staging area*” de la bodega de datos, al menos, lo siguiente:

- Cuentas de juego de cada jugador: saldo inicial, depósitos, retiros, jugadas por juego, pago o abono de premios obtenido por juego, bonos convertidos en créditos para la participación, saldo final.
- Datos contables de juego, entre los que se incluyen, como mínimo, por cada juego las participaciones o jugadas confirmadas, las jugadas anuladas o canceladas por el

Operador, las jugadas denegadas, y las operaciones de pago o abono por premios realizadas por el Operador.

- Transacciones sobre eventos de juego, entre las que se incluyen por torneo, partida o sesión, las jugadas realizadas, las jugadas anuladas y los premios obtenidos.
- Transacciones sobre los registros de jugador y de juego, entre las que se incluyen, como mínimo, el registro y la apertura de cuenta, y los datos aportados por el jugador, la aceptación de los términos y condiciones, la modificación de los parámetros de las cuentas, los movimientos económicos, adquisiciones y reintegros de la cuenta de juego y el cierre de cuentas.

Coljuegos establecerá el nivel detalle de la captura y registro de las transacciones (granularidad) y los campos mínimos que deben ser incorporados en el sistema de inspección a través del documento “Modelo de Datos” y sus respectivos anexos por cada tipo de juego.

El SIP deberá adecuarse a los diferentes canales de comercialización de los juegos y la interacción con los jugadores, de tal modo que se asegure la captura y registro de la totalidad de las operaciones de juego realizadas. Cuando en un único juego se empleen simultáneamente diferentes canales de interacción con los jugadores, el Operador deberá establecer las pasarelas, interfaces o canales de comunicación entre la totalidad de los medios de participación, con el fin de permitir a Coljuegos el acceso a la totalidad de las operaciones y transacciones que se hubieran realizado.

Siendo el objetivo principal reportar y monitorear la operación para propósitos de auditoría y control, los Operadores también deben incluir en la bodega de datos información agregada y de control sobre estos u otros datos definidos para efectos de reporte y análisis de Coljuegos.

Coljuegos podrá requerir en cualquier momento durante la vigencia de la concesión, otro dato de forma general o individual en un procedimiento de control.

Coljuegos podrá modificar el alcance de los datos que deban ser registrados, el período de actualización de los mismos, y los requerimientos técnicos de disponibilidad y acceso.

El SIP debe disponer de las herramientas o mecanismos necesarios para la consulta y análisis de la información desde Coljuegos.

Asimismo, el SIP será responsable de la transferencia de información al repositorio definidos por Coljuegos para tal fin.

6.2 PROCESO DE EXTRACCIÓN, TRANSFORMACIÓN Y CARGA

El proceso de Extracción, Transformación y Carga (ETC) que realiza el capturador deberá permitir la captura y registro en la periodicidad determinada por Coljuegos de los datos relativos a las operaciones de juego y las transacciones económicas vinculadas a aquellas. Coljuegos, atendiendo a criterios de proporcionalidad, establecerá la periodicidad de ejecución del proceso ETC, asegurando un desfase en datos registrados en la bodega de datos máximo de 15 minutos.

El Operador debe garantizar que estos procedimientos se ejecuten según una asociación temporal a fuentes de tiempo fiables.

Los datos se extraerán, transportarán, entregarán y almacenarán en el sistema de almacenamiento de archivos XML en formato estructurado XML, según la definición del esquema de datos de control (XSD-XML *Schema Definition*) en la última versión dispuesta por Coljuegos y con base en el documento Modelo de Datos y sus respectivos anexos por tipo de juego. El Operador garantizará la integridad de los datos mediante mecanismos de firma digital y cifrado.

Los archivos deben quedar almacenados dentro del sistema de almacenamiento de archivos XML de forma que permita tener una traza de integridad de lo reportado y lo almacenado.

6.3 SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML

El sistema de almacenamiento de archivos XML es un sistema de archivos que permite almacenar y conservar los archivos XML que son extraídos y cargados por el capturador en una estructura de directorio tipo carpetas utilizando las capacidades del sistema operativo sobre el cual está soportado el sistema de inspección.

Es responsabilidad del operador realizar la transmisión segura de información de los archivos XML a los sistemas de información que Coljuegos establezca para tal fin.

La estructura de directorio en donde se organizarán, almacenarán y conservarán los archivos XML, será de la siguiente manera:

- a. La carpeta raíz será nombrada con el número del contrato en formato CXXXX.
- b. Dentro de la carpeta raíz se deberán crear subcarpetas por cada tipo de reporte XML de acuerdo a lo definido en el modelo de datos (RUD, RUT, CJD, OPT, ORT, JUD, JUT, LIQ, LEX, SIPLAFT, PEND).
- c. Para los tipos de reporte cuya periodicidad de cargue al SIP es diario y mensual (RUD, RUT y CJD), dentro de sus respectivas subcarpetas se deberán tener dos subcarpetas, una denominada DIARIO y otra denominada MENSUAL. Los archivos XML deberán tener el nombre con la siguiente nomenclatura:

- Diario - **CXXXX_D_TIPOREPORTES_DDMMAA.xml** (Ej: C0001_D_RUD_310717.xml)
- Mensual - **CXXXX_M_TIPOREPORTES_MMAA.xml** (Ej: C0001_M_RUD_0717.xml)

- d. Para los tipos de reporte cuya periodicidad de cargue al SIP es mensual (LIQ, OPT, ORT, LEX, SIPLAFT y PEND) se debe cargar los correspondientes archivos XML conservando la siguiente nomenclatura en el nombre:

LIQ, OPT y ORT

CXXXX_M_TIPOREPORTES_TPOJUEGO_MMAA.xml

(Ej: C1020_M_LEX_ADC_0717.xml)

LEX, SIPLAFT y PEND

CXXXX_M_TIPOREPORTE_MMAA.xml

(Ej: C1020_M_LEX_0717.xml)

- e. Para los tipos de reporte cuya periodicidad de cargue al SIP es cada 8 horas (JUT y JUD), dentro de sus respectivas subcarpetas se deberán tener subcarpetas por cada día cuyo nombre tenga la nomenclatura DDMMAA. Los archivos XML que se generen a diario deberán almacenarse en la carpeta correspondiente al día (3 por día) y tener el nombre con la siguiente nomenclatura:

CXXXX_TIPOREPORTE_TIPOJUEGO_DDMMAA_HHMM.xml

(Ej.: C1020_JUD_ADC_310717_1830.xml)

- f. Para preservar los archivos XML que por razones operativas fueran transmitidos con estructura o datos erróneos, deberá existir una carpeta denominada RECTIFICACIONES que contendrá en su interior una réplica de la estructura de carpetas de este sistema de almacenamiento y deberá tener la siguiente estructura:

CARPETA PRINCIPAL:

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019.zip.gpg)

En caso de varios reportes en un mismo periodo

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00000. zip.gpg)

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00001. zip.gpg)

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00002. zip.gpg)

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00003. zip.gpg)

CARPETA RECTIFICACIÓN:**PARA ARCHIVOS ÚNICOS**

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_R.zip.gpg)

Primera rectificación RUD.

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_R00000.xml)

Segunda rectificación RUD.



(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_R00001.xml)

PARA ARCHIVOS FRACCIONADOS

Primera rectificación LIQ con archivos fraccionados

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00000_R00000.xml)

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00001_R00000.xml)

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00002_R00000.xml)

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00003_R00000.xml)

Segunda rectificación LIQ con archivos fraccionados

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00000_R00001.xml)

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00001_R00001.xml)

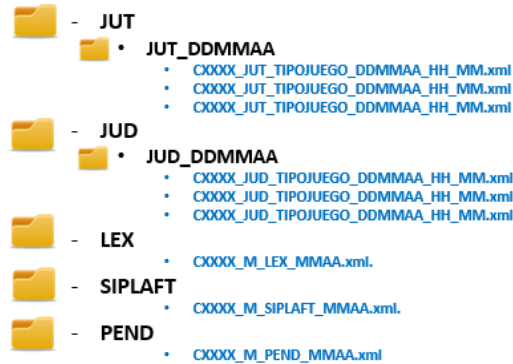
(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00002_R00001.xml)

(Ej.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00003_R00001.xml)

En el siguiente gráfico se ilustra la forma en la cual Coljuegos espera ver organizada y almacenada la información en el sistema de almacenamiento de archivos XML:

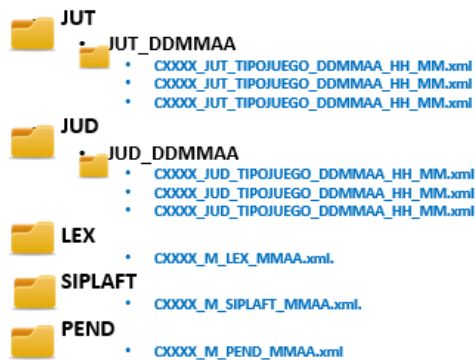


ESTRUCTURA DE CARPETAS MODELO DE DATOS



CONVENCIONES

CXXX = Número de Contrato
D = Reporte Diario
M = Reporte Mensual
DDMMAA = Fecha Reporte Diario
MMAA = Fecha Reporte Mensual
TIPOJUEGO = ADC, TRA, POC, BLJ...Otros
HH_MM = Hora del corte (Hora-Minuto)



PARA ARCHIVOS ÚNICOS

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_R.zip.gpg0)

Primera rectificación RUD.

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_R00000.xml)

Segunda rectificación RUD.

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_R00001.xml)

PARA ARCHIVOS FRACCIONADOS

Primera rectificación LIQ con archivos fraccionados

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00000_R00000.xml)

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00001_R00000.xml)

Segunda rectificación LIQ con archivos fraccionados

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00000_R00001.xml)

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00001_R00001.xml)

6.4 BODEGA DE DATOS

La bodega de datos es el componente del sistema de inspección que tiene el repositorio histórico de datos que registra la actividad transaccional del Operador. Su objetivo principal es ofrecer una plataforma de alta disponibilidad para auditoría y control en línea por parte de Coljuegos. En la bodega de datos existe una base de datos diseñada con un modelo de datos dimensional, que permite asociar las transacciones con las dimensiones (perspectivas) del proceso, permitiendo validar la transparencia, equidad y correcto funcionamiento del juego y las operaciones financieras asociadas. La definición de las dimensiones, cubos y análisis que se requieran deberán ser realizadas bajo los lineamientos descritos en el documento Referencia *Diseño Modelo Dimensional Bodega Datos Sistema de Inspección Juegos Operados por Internet* en la última versión dispuesta por Coljuegos.

6.5 UBICACIÓN DEL SISTEMA DE INSPECCIÓN

El sistema de inspección y todos sus componentes deben estar ubicados en territorio colombiano en una infraestructura separada del Sistema Técnico de Juego y en un centro de datos con características TIER III. El Operador debe asegurar que Coljuegos tendrá acceso remoto seguro al sistema de almacenamiento de archivos XML y a la bodega de datos, utilizando redes seguras en canales dedicados para comunicarse con éstos. La ubicación física del sistema de inspección debe ser documentada e informada a Coljuegos en el documento Proyecto Técnico; Coljuegos se reserva el derecho de inspeccionar el sitio físico previa notificación de 24 horas al Operador.

El operador debe aportar anualmente a Coljuegos una certificación a través del proveedor de servicios de data center que avale la ubicación geográfica del sistema de inspección.

6.6 CONSERVACIÓN, RESPALDO Y RECUPERACIÓN DE LA INFORMACIÓN DEL SISTEMA DE INSPECCIÓN

Todos los datos que se almacenen y registren en los componentes del sistema de inspección deberán conservarse durante la vigencia de la concesión, debiéndose establecer los sistemas de protección y respaldo que aseguren su integridad y seguridad durante ese plazo.

El Operador deberá asegurar el necesario respaldo (*backup*) de la totalidad de los datos del sistema de inspección dentro de un *DRP (Disaster Recovery Plan)*.

La política de respaldo y recuperación de los archivos y datos del sistema de inspección debe estar alineada con la política general de *backup* del Sistema Técnico de Juego y su plan de continuidad; así como debidamente documentada en sus procesos y responsables.

Periódicamente, con frecuencia anual, el Operador debe ejecutar un conjunto de pruebas de simulación de desastre y recuperación al SIP para verificar el correcto desempeño del sistema de recuperación. Los resultados de estas pruebas deben documentarse y conservarse.

6.7 CALIDAD DE LA INFORMACIÓN

El Operador deberá disponer de un procedimiento documentado de control de la calidad de los datos almacenados en el sistema de inspección para asegurar su completitud, conformidad con la estructura XSD y calidad de los mismos. Este procedimiento que deberá ser certificado por el laboratorio autorizado debe incluir al menos:

Completitud

- Que se asegure la existencia y completitud de todos los tipos de archivos XML que deben ser almacenados en el sistema de almacenamiento de archivos XML de acuerdo a la periodicidad establecida por Coljuegos.
- Que los archivos XML relacionados con los jugadores incluyan todos los registrados por el Operador.
- Que los archivos XML relacionados con los datos económicos y transaccionales incluyan todas las transacciones de juego del período, incluyendo depósitos y retiros, así como las cifras obtenidas corresponden con las cifras oficiales del Operador.
- Que los saldos de las cuentas de los jugadores están adecuadamente reflejados en la información del SIP.

- Que se realicen todas las validaciones a los archivos XML de acuerdo a los lineamientos existentes para cada uno en el documento *Modelo de Datos* en la última versión dispuesta por Coljuegos.
- Que todos los campos y datos relacionados con los jugadores existan y estén completos.

Conformidad

- Que los archivos XML sean conformes en estructura, valores y formato de acuerdo al archivo XSD autorizado por Coljuegos y publicados en su última versión.
- Que el sistema de almacenamiento de archivos XML tenga la estructura de directorio conforme a los lineamientos de Coljuegos.
- Que las estructuras de datos, los campos de cada una y sus formatos en la bodega de datos correspondan a los requerimientos de Coljuegos del *documento Referencia Diseño Bodega Datos Juegos Operados por Internet* en la última versión liberada.
- Que los datos de los jugadores sean conformes de acuerdo a los campos requeridos en especial a los relacionados con tipo de documento, número de documento, fechas de nacimiento y expedición de documento.

El Operador conservará la documentación del resultado periódico de las comprobaciones anteriores, incluyendo en esta documentación las fechas su realización y la firma de la persona responsable de estas validaciones por parte del Operador.

6.8 ACCESO DE COLJUEGOS

El sistema de inspección deberá proveer los siguientes tipos de accesos de forma permanente para el personal autorizado por Coljuegos:

- Un acceso mediante el protocolo SFTP (*Secure File Transfer Protocol*) para el acceso a las carpetas y archivos XML del componente sistema de almacenamiento de archivos XML para su descarga.
- Un acceso mediante SSH con atributos de solo-lectura y permisos suficientes para listar y visualizar el contenido de todo lo almacenado en el componente sistema de almacenamiento de archivos XML.

- Un acceso bajo protocolo TCP/IP para realizar conexiones a la bodega de datos utilizando JDBC. Este acceso podrá realizarse directo por el enlace de datos o por VPN.
- Un acceso vía web por VPN o SSL por los mecanismos dispuestos para la consulta y análisis de los datos, con los mecanismos de autenticación para su acceso.

El Operador proporcionará los siguientes métodos de autenticación a Coljuegos:

- Para el acceso manual: usuario técnico y contraseña para el SFTP y para la base de datos de la bodega de datos. Para la bodega de datos deberá proveer además la dirección IP, los puertos y driver JDBC del motor de base de datos que está utilizando.
- Para la descarga automatizada, el Operador configurará el intercambio de pares de claves (SSH *keyswap*) para el mismo usuario técnico descrito en el acceso manual. En todo caso será responsabilidad del operador la transmisión segura de la información de las bodegas de datos y archivos XML (u otro formato) al reposito de información que determine Coljuegos.

6.9 DISPONIBILIDAD DEL SISTEMA DE INSPECCIÓN

Durante la operación del juego, el Sistema de Inspección no puede presentar eventos de indisponibilidad por un periodo de tiempo que supere veinticuatro (24) horas seguidas, tiempo dentro del cual debe realizar todas las acciones para restablecer el servicio.

El Operador debe implementar dentro del Sistema de Inspección los mecanismos tecnológicos necesarios para que ante la ocurrencia de un evento de indisponibilidad por fallas en los canales de comunicación o el capturador o el sistema de almacenamiento de archivos XML o la bodega de datos, se logre registrar las transacciones realizadas durante el tiempo que se presentó el evento y dejar al día la información en el sistema de inspección una vez sea restablecido el servicio.

6.10 FIRMA, COMPRESIÓN Y CIFRADO DE LOS DATOS

Los archivos que vayan a ser registrados en el sistema de almacenamiento de archivos XML deben ser firmados, comprimidos y cifrados por el Operador en este orden estricto y seguir los lineamientos establecidos en la última versión dispuesta por Coljuegos del documento Estandarización del procedimiento de firma, cifrado y compresión de archivos XML. El Operador deberá proporcionar a Coljuegos la parte pública del certificado electrónico que utilizará para realizar la firma de los lotes. El Operador deberá informar a Coljuegos si se produce una revocación del certificado utilizado. El Operador podrá utilizar un certificado de su propiedad o encargar a un tercero que en su nombre firme los lotes.

6.11 REGISTRO Y TRAZABILIDAD

Todas las transacciones de escritura, así como las operaciones de consulta sobre los componentes del sistema de inspección deben ser registradas y validadas desde su fuente, y a través de los procesos ETC para garantizar la integridad.

6.12 FUENTE DE TIEMPO

Todos los componentes del sistema de inspección deberán estar sincronizados con una fuente de tiempo fiable en Colombia. Como referencia de la hora fiable colombiana, se tendrá en cuenta la suministrada por el Instituto Nacional de Metrología – INM.”

6.13 CANAL PARA LA COMUNICACIÓN

El Operador deberá disponer de un canal mínimo asegurado de diez (10) Mbit/s para la transmisión a Coljuegos de los archivos XML y los datos de la bodega de la información máxima a generar en un día, dicha transmisión de datos desde el operador hacia Coljuegos se debe realizar máximo en cuatro horas del día hábil siguiente al cierre de la operación diaria, mediante los métodos o protocolos requeridos por Coljuegos.

Considerando que cada proveedor de comunicaciones presenta condiciones de operación diferentes, existe la posibilidad que tareas adicionales de orden físico y lógico deban ser ejecutadas de acuerdo a cada caso. El detalle técnico asociado a establecer la conexión

entre las redes respectivas, será revisado directamente con los ejecutivos de cuenta asignados para cada proveedor de servicios de data center y el proveedor de servicios de data center de Coljuegos.

6.14 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

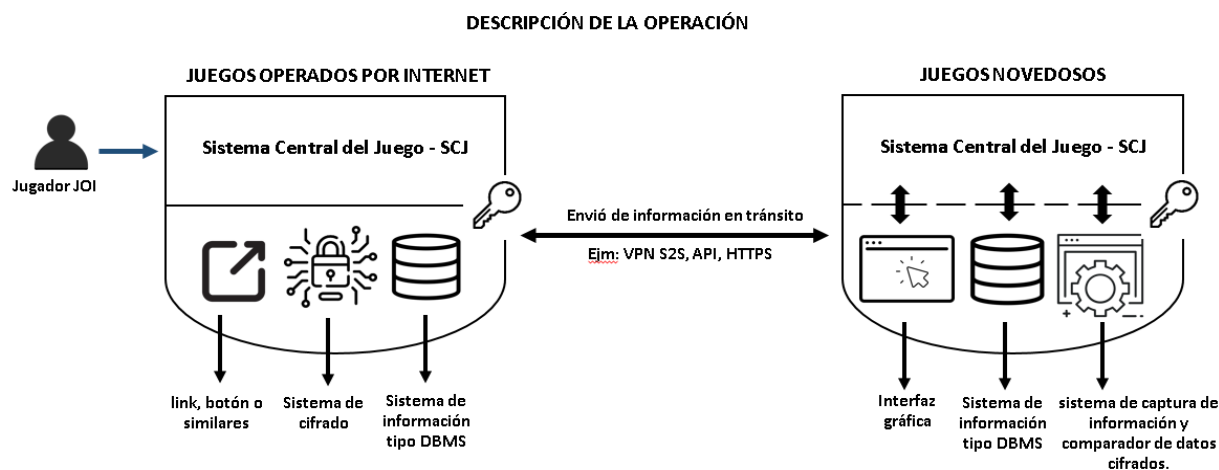
Asegurar la puesta en funcionamiento de la totalidad del Sistema Técnico del Juego mediante la utilización de buenas prácticas de administración de sistemas en los siguientes procesos (se recomienda utilizar como guía el estándar ISO 20000 e ISO 27001):

- Administración de niveles y continuidad del servicio.
- Administración de los servicios de terceros.
- Administración de la demanda y la capacidad.
- Administración de la seguridad de los sistemas.
- Educación y entrenamiento a los usuarios técnicos.
- 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.

CAPÍTULO VII. VENTA JUEGOS NOVEDOSOS AUTORIZADOS A TRAVÉS DE LAS PLATAFORMAS DE JUEGOS OPERADOS POR INTERNET.

7.1 DESCRIPCIÓN DE LA OPERACIÓN

Es el modelo de operación en el cual un juego de tipo novedoso debidamente autorizado por Coljuegos impulsa su venta a través de los concesionarios de juegos operados por internet.



El Operador de Juegos Operados por Internet deberá realizar los ajustes necesarios que permitan la inclusión de un acceso a la interfaz gráfica del juego novedoso (sin salir del portal de Juegos Operados por Internet) a través de un mecanismo tal como link, botón u otro que habilite la funcionalidad del juego novedoso.

El operador deberá incluir como primera acción los cambios en los términos y condiciones a ser aceptados por parte del jugador con relación al envío de información personal hacia el portal de juegos novedosos, cumpliendo con lo establecido 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.

Como resultado de la selección del juego el operador de Juegos Operados por Internet deberá hacer el envío al operador de juegos novedosos de la siguiente información:

- 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 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).

Para el envío de la información cifrada (Número de documento de identidad y cuenta de correo electrónico), el operador de JOPI deberá implementar un sistema que garantice la confidencialidad de los datos, usando estándares y algoritmos reconocidos internacionalmente que brinden al menos la seguridad ofrecida por AES, RSA, 3DES entre otros.

Así mismo, el sistema o algoritmo de cifrado implementado por el operador deberá contar con la capacidad de resolver peticiones de servicio de cifrado, (Número de documento de identidad y cuenta de correo electrónico) cuyo origen sea del juego novedoso, con el fin de corroborar la identidad de un jugador ganador sin la necesidad de exponer información confidencial del mismo.

Para efectos de auditoría y control, el operador deberá almacenar la información de esta transacción en un sistema de información tipo DBMS (Database Management System) en una instancia diferente a la Base de datos del Sistema Central del Juego.

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 por ejemplo y sin limitar a VPN's S2S, uso de protocolos de seguridad como HTTPS, entre otros.

Considerando que la implementación de los ajustes del acceso a la interfaz gráfica del juego novedoso, inclusión de los nuevos términos y condiciones, sistema de cifrado, sistema de información tipo DBMS, no hacen parte del Sistema Central del Juego, no es requerido llevar a cabo un proceso de recertificación de la plataforma de juegos operados por internet.

El retiro de la cuenta del jugador debe estar tipificado en el sistema de información del operador de juegos operados por internet así:

- CB: compra Baloto
- CS: compra Súper astro

Para el registro de la compra de Baloto o Súper Astro, el operador deberá registrar estas transacciones como lo indica el Modelo de Datos de Juegos Operados por Internet, Capítulo II. Numeral 2.4.3 reporte de la Cuenta de Juego Detallada (CJD) en las Retiradas del jugador y suma de retiradas de los jugadores, y el XSD, los cuales establecen:

“(+/-) Retiradas del jugador

Desglosado por medio de pago, según “CONVENCIONES”.

Se reflejarán con signo negativo los importes retirados por los jugadores de su cuenta de juego deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados.”

(-) Suma de retiradas de los jugadores

Desglosado por fecha (dd/mm/aaaa) y medio de pago, según “CONVENCIONES”.

Se reflejarán con signo negativo los importes retirados por los jugadores de su cuenta de juego y con signo positivo las posibles anulaciones o ajustes realizados.

Teniendo en cuenta, la Convención 4.4 Medios de pago, allí el operador deberá elegir la categoría correspondiente a la transacción realizada por el jugador, CB para compra de Baloto o CS compra Súper astro. Este será el único reporte XML en que se deberá registrar las transacciones de venta de juegos novedosos en las plataformas de juegos operados por internet.

Así mismo, se deberá tener en cuenta la Referencia Diseño Dimensional Bodega de Datos Sistema de Inspección Juegos Operados por Internet para el registro de las transacciones en el numeral 1.1.4 para el atributo “codmediopago” en la descripción deberá tener en cuenta las categorías, para retiros de créditos para la participación:

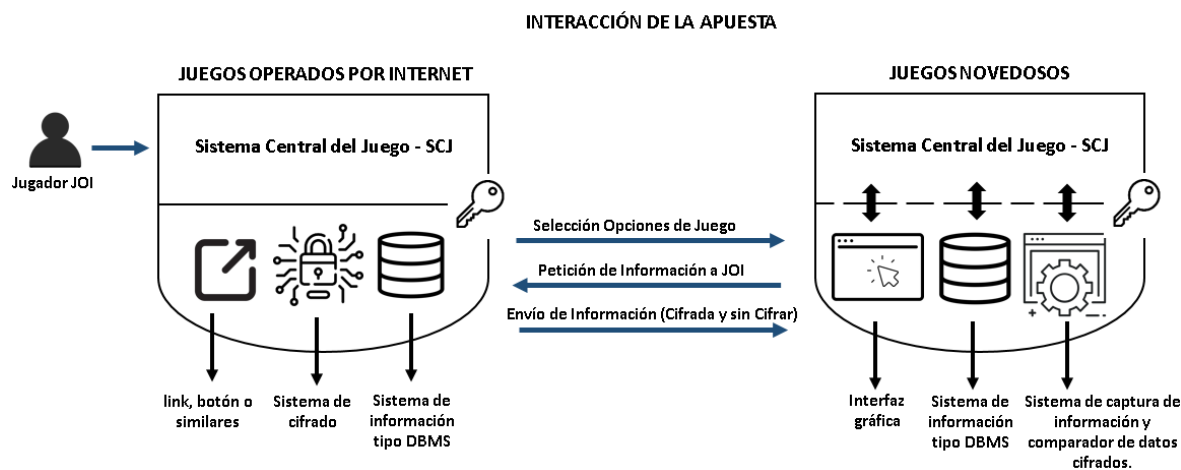
- “51” Para compra Baloto
- “52” Para compra Súper astro

Considerando que los ajustes en la tipificación de retiro del saldo del jugador responden a una necesidad de forma de visualización de dicho retiro y que el mismo no implica un ajuste o modificación a la unidad central del Juego, no es requerido llevar a cabo un proceso de recertificación de la plataforma de juegos operados por internet.

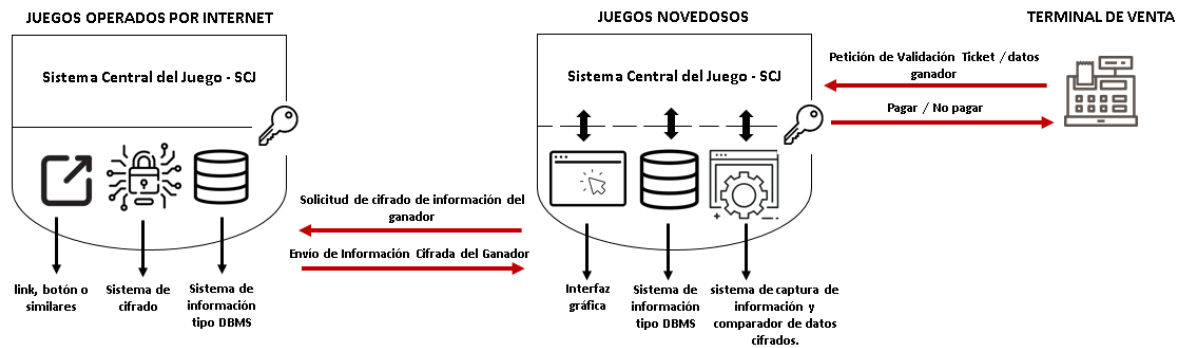
Las condiciones de operación de los juegos novedosos desde la plataforma de juegos operados por internet, será detallada en los documentos de requerimientos técnicos propios de cada plataforma de juego novedoso y no hacen parte del alcance de estas especificaciones técnicas.

Es responsabilidad del Operador de juegos operados por internet generar los mecanismos y/o procedimientos de las diferentes situaciones que puedan presentarse en el manejo de saldos.

A manera de ilustración, se detalla el modelo de operación con el Operador del juego Novedoso.



INTERACCIÓN JUGADOR GANADOR



Será responsabilidad del Operador de juegos operados por internet en conjunto con el operador de juegos novedosos, la instalación, configuración, puesta en marcha y ejecución de los componentes necesarios para asegurar la operación de una forma segura.

MODELO DE DATOS

JUEGOS OPERADOS POR INTERNET



BOGOTÁ D.C., mayo 20 de 2020

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	4
1. DEFINICIONES	5
2. MODELO DE DATOS FUNCIONAL	7
2.1 TIPOS DE INFORMACIÓN	7
2.2 OBLIGACIÓN DE REPORTE	9
2.3 PERIODICIDAD	10
2.4 REGISTROS	10
2.4.1 CUENTA DE USUARIO DETALLADA (RUD)	10
2.4.2 CUENTA DE USUARIO TOTALIZADA (RUT)	14
2.4.3 CUENTA DE JUEGO DETALLADA (CJD)	16
2.4.4 CUENTA DETALLADA LIQUIDACIÓN (LIQ)	27
2.4.5 CUENTA DE OPERADOR COMPLETA (OPT)	33
2.4.6 CUENTA DEL OPERADOR COORGANIZADOR (ORT)	38
2.4.7 REGISTROS DE JUEGOS (JUT, JUD)	39
2.4.8 LISTA DE AUTOEXCLUIDOS (LEX)	47
2.4.9 REPORTE SIPLAFT	49
2.4.10 REGISTRO APUESTAS PENDIENTES (PEND)	52
2.5 RECTIFICACIONES	56
3. DESCRIPCIÓN DE LOS REGISTROS	57
4. CONVENCIONES	58
4.1 TIPOS DE JUEGOS	58
4.1.1 SUBVARIANTES POR TIPO DE JUEGOS	58
4.3 ESTADO DEL JUGADOR	64
4.4 MEDIOS DE PAGO	65
4.5 TIPOS DE BONOS	65
4.6 DATOS REGISTRO JUGADORES	65
5. ESTANDARIZACION DEL PROCESO DE FIRMA, CIFRADO Y COMPRESION DE ARCHIVOS XML	66
5.1 FIRMAR XML.	66

5.2 VALIDAR XML CON XSD	69
5.3 COMPRESOR ARCHIVOS XML	92
5.4 CIFRAR ARCHIVOS	92
5.5 NOMBRE ESTÁNDAR DE LOS ARCHIVOS	93
5.6 TAMAÑO MÁXIMO POR ARCHIVO	97
5.7 ¿QUÉ DEBEN ENTREGAR LOS OPERADORES?	98
6. ANEXOS	98
6.1 MANUAL DE PROCEDIMIENTO PARA CIFRAR Y DESCIFRAR ARCHIVOS XML DE COLJUEGOS	98
6.1.1 INSTALACIÓN KLEOPATRA	99
6.1.2 GENERACIÓN DE LLAVES	102
6.1.3 CIFRADO DE ARCHIVOS.	104
6.1.4 DESCIFRADO DE ARCHIVOS DE OPERADOR	109

INTRODUCCIÓN

El modelo de datos del sistema de inspección corresponde a los registros de operaciones del juego que deben ser almacenados regularmente en el SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML y la Bodega de Datos, estos deben incluir la información relativa al modelo de datos funcional y la descripción de la información correspondiente a los registros de operaciones de juego.

En el modelo de datos funcional se encontrarán los registros que usará la entidad para llevar un adecuado reporte de las cuentas de usuario, juego y operador. Así mismo se incluirá información para la prevención del Lavado de Activos y las rectificaciones a las que haya lugar por envío de información errónea o cancelación de eventos.

Finalmente se incluye una tabla con las convenciones utilizadas para la correcta presentación de los registros que se ubicarán en el SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML y la Bodega de Datos de acuerdo a la periodicidad establecida en el presente documento.

1. DEFINICIONES

Activación de la Cuenta de Usuario: Proceso a través del cual el operador habilita al jugador para poder participar en el juego, toda vez, que se han realizado las validaciones establecidas en el reglamento.

Bonos: Aquellos entregados al jugador por parte del operador con el objetivo de promocionar el juego siempre y cuando estén sometidos al previo cumplimiento de las condiciones derivadas del acierto en el resultado de una partida o evento. El bono se considera premio una vez se transfieran los créditos de bono como créditos para la participación a la cuenta de juego.

Comisión del operador: Término utilizado para apuestas cruzadas y en las que el operador actúe como intermediario que corresponde a los Ingresos netos del juego y esta no debe ser mayor al 17% de los ingresos brutos.

Cuenta de juego: Espacio virtual asociado a la cuenta de usuario en la que se encuentran los créditos para la participación y los créditos de bono de cada jugador.

Cuenta de usuario: Registro único ante un determinado operador que permite al jugador acceder a las actividades de juego ofrecidas.

Gestión completa del juego: Es el operador que gestiona la relación con los jugadores y gestiona el juego.

Ingresos netos: Son los ingresos brutos del juego menos los premios pagados en el juego; los Ingresos brutos se entenderán como el total de los créditos de participación utilizados por parte de los jugadores para apostar una sesión de juego o partida y como premios pagados el total de créditos de participación a los que sea acreedor los ganadores. Para las apuestas que el operador actúe como intermediario se entenderá que la comisión corresponde a los ingresos netos.

Jackpots o bote: Premio adicional al plan de premios, acumulado por el operador que se constituye a partir de, bien una cantidad o porcentaje

previamente establecido por el operador y que es descontado del valor de las participaciones de los jugadores en un juego determinado, bien a partir de una cantidad directamente aportada por el operador, o bien a partir de una combinación de ambas, y que se otorga al jugador que logra una apuesta o jugada ganadora en unas condiciones previamente establecidas por el operador.

Medios de Pago: Medios habilitados por el operador que permiten a los jugadores adquirir los créditos para la participación y por medio de los cuales se realizan los retiros de fondos correspondientes a premios ganados, compra de Baloto y Súper Astro y, en su caso, de los créditos no apostados.

Sesión del jugador: período de tiempo transcurrido desde que un jugador efectúa el ingreso (login) a la cuenta de usuario, hasta que efectúa el cierre o salida de dicha cuenta (logout).

Sesión de juego: período de tiempo transcurrido desde que un jugador comienza a participar en un juego, hasta que termina de jugar. Variaciones en función del tipo de juego:

i) En las máquinas de azar, conjunto de partidas realizadas por el jugador, ya sea en una o varias máquinas de azar, durante el período de tiempo delimitado por cada una de sus conexiones al juego de máquinas de azar del Operador de juego.

ii) El resto de juegos, se podrá computar de alguna de las siguientes maneras:

- Sesión efectiva de juego, tiempo realmente consumido en la participación del juego.
- Sesión del jugador
- Partida, mano, etc.

2. MODELO DE DATOS FUNCIONAL

2.1 TIPOS DE INFORMACIÓN

Tipo de registro/Tipo de información	Cuenta de usuario	Cuenta de juego	Cuenta de Operador	Registros de juego	Lista de Autoexcluidos	Reporte Siplaft	Registro de Apuestas pendientes
	RUD, RUT	CJD	LIQ, OPT, ORT	JUT, JUD	LEX	SIPLAFT	PEND

La información a ser almacenada en el SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML se clasificará en las siguientes categorías.

- a) **Cuenta de usuario:** Recoge los datos de identificación de los jugadores, los relativos a los límites de depósitos y los datos de configuración.

Se definen dos tipos de reporte:

- La Cuenta de Usuario Detallado (**RUD**) que deberán reportar todos los operadores.
 - La Cuenta de Usuario Totalizado (**RUT**), que deberán reportar todos los operadores, presenta totales diarios y mensuales que permiten validaciones como registro de control de la integridad de los datos.
- b) **Cuenta de juego:** Incluye para cada período y jugador, el saldo inicial, las transacciones realizadas por depósitos o retiros, los bonos que se le hayan reconocido una vez convertidos, las apuestas y jugadas realizadas, los premios obtenidos y cualquier otro movimiento realizado en la cuenta, así como el saldo final. La cuenta de juego es un reflejo de la información que el propio jugador puede obtener cuando accede a su cuenta de juego en la plataforma de juego:
- La cuenta de juego detallada (**CJD**), que deberán reportar todos los operadores, con los detalles indicados en la definición anterior para cada jugador.

- c) **Cuenta de Operador:** Es un reflejo de la cuenta de ingresos por juego del operador. Deberá permitir el cálculo de los ingresos netos del operador. En la operación coorganizada incluye los ingresos por Operador de acuerdo a la participación de sus jugadores para cada uno de los juegos ofertados.

Se definen tres tipos de reporte para la cuenta de Operador:

- La cuenta detallada de liquidación (**LIQ**) para todos los operadores, es el reporte que incluye de forma detallada por jugador, los ingresos brutos, premios, bonos liberados y demás datos necesarios para realizar la liquidación mensual de Derechos de Explotación y conocer el lugar donde se generaron los recursos.
- La cuenta de Operador completa (**OPT**) para todos los operadores, es el reporte que incluye los datos de ingresos brutos y netos de los operadores y los derechos de explotación que se pagarán a COLJUEGOS.
- La cuenta de operación coorganizada (**ORT**) para aquellos operadores que se adhieren a una plataforma de juego coorganizada. En esta se incluyen los datos completos de la operación coorganizada, es presentada por cada operador participante e incluye los datos totales de la operación coorganizada.

- d) **Registros de juego:** Recogen los datos de detalle de los juegos, con información específica de cada uno de los tipos de juego, a nivel de juego, torneo, partida, apuesta o sesión.

Los registros de juegos deberán ser reportados por todos los operadores que gestionen los juegos y que participen en operación coorganizada, en cuyo caso todos los operadores reportarán la información correspondiente a su participación en el juego realizado en la plataforma.

Se definen dos tipos de reporte para la cuenta de registros de juego:

- El registro de juego totalizado (**JUT**) contiene los datos de juego, así como los totales de importes de participación y premios.
- El registro de juego detallado (**JUD**) desglosado por jugadores. Contiene el desglose correspondiente a cada jugador.

- e) **Lista de Autoexcluidos:** La lista de Autoexcluidos (**LEX**) incluye los datos de los jugadores excluidos del juego.
- f) **Reporte Siplaft:** El reporte Siplaft (**SIPLAFT**) incluye los datos que se deben presentar a la UIAF en su control por la prevención del lavado de activos y la financiación del terrorismo.
- g) **Registro de Apuestas pendientes:** El registro de apuestas pendientes (**PEND**) incluye los datos de apuestas recibidas hasta la terminación del contrato, pero cuyo resultado se determinará en un periodo posterior a la terminación del mismo siempre que el resultado no se dé con posterioridad a la fecha fijada para la liquidación de mutuo acuerdo del contrato. Este reporte sólo se enviará seis meses antes de la terminación del contrato con periodicidad mensual.

2.2 OBLIGACIÓN DE REPORTE

La obligación de los Operadores de reportar los tipos de información descritos en el punto anterior se resume en el siguiente cuadro:

Tipo de registro/Tipo de Operador	Cuenta de usuarios	Cuenta de juego	Cuenta de Operador	Registro de Juego	Otros
Con gestión completa del juego	RUD, RUT	CJD	OPT, LIQ	JUD, JUT	LEX, SIPLAFT, PEND
Operación Coorganizada		CJD	ORT	JUD, JUT	

Cuando el juego es gestionado por el operador de forma completa tiene obligación de reportar la cuenta de usuario total y detallada, la cuenta de juego detallada, la cuenta del operador y detallada de liquidación, los registros de juego totales y detallados para dichos juegos y para jugadores excluidos, así como el reporte SIPLAFT y PEND. Es importante tener claro que la información siempre debe ser la más actualizada disponible en los registros.

El operador que participe en una operación coorganizada tiene obligación de reportar los datos correspondientes a su parte de la operación en la cuenta de juego detallada y los registros de juegos totales y detallados. Adicionalmente el operador que participe en

operación coorganizada deberá realizar un reporte adicional denominado cuenta de operación coorganizada en la cual registrará los datos totales de la operación coorganizada.

2.3 PERIODICIDAD

La periodicidad del reporte de la información para cada tipo de registro se indica en la siguiente tabla:

Tipo de registro/ Periodicidad	Cuenta de usuarios	Cuenta de juego	Cuenta de Operador	Registro de Juego	Otros
Cada 8 horas				✓	
Diaria	✓	✓			
Mensual	✓	✓	✓		✓

La grabación de los registros con periodicidad diaria en el SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML y la Bodega de Datos, debe realizarse antes de las 04:00 horas del día siguiente a aquél sobre el que se está informando.

La grabación de los registros con periodicidad mensual en el SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML y la Bodega de Datos, debe realizarse antes de las 23:00 horas del primer día del mes siguiente.

2.4 REGISTROS

Para cada una de las categorías de información anteriormente referidas se establece que los Operadores tienen obligación de informar sobre ella, el contenido de los reportes y su periodicidad de transmisión al sistema de inspección, así como los principales controles de calidad de los datos a contemplar.

2.4.1 CUENTA DE USUARIO DETALLADA (RUD)

Operadores obligados

Debe ser reportado por todos los operadores.

REGISTRO PERIÓDICO BASE

Contiene una extensión denominada “Registro Base” la cual debe contener la siguiente información:

Periodicidad de la información

Diaria: Datos de los jugadores nuevos o modificados durante el período.

Mensual: Datos de todos los jugadores existentes en la plataforma de juego, independientemente de si han experimentado o no modificaciones en sus datos durante el período, o de si su estado es activo o no.

Periodo

Día: Tipo date con formato (dd/mm/aaaa)

Mes: Tipo date con formato (mmaaaa)

El registro base contiene un elemento Cabecera tipo Registro Cabecera que se describe a continuación:

- **OperadorId:** Corresponde al identificador de cada Operador que se escribe en el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Registroid:** = Identificador del registro definido por el Operador para su control.
- **Subregistroid:** Identificador del subregistro definido por el Operador para su control.

- **SubregistroTotal:** Total de subregistros
- **Fecha:** Contiene la fecha en la que se escribe el registro por el operador con formato ddmmaaaahhmm
- **Rectificación:** En caso de presentarse registros con rectificación se deben relacionar los campos que contienen la rectificación con sus respectivas variables, así mismo se deberá crear una subcarpeta denominada "RECTIFICACIÓN" con la misma estructura de carpetas de la carpeta principal, la cual servirá para depositar los reportes que se transmitan con datos erróneos y en el registro cabecera debe contener la siguiente información:
 - RegistroId: Identificador del registro que se rectifica.
 - RegistroFecha: Contiene la fecha en la que se escribe el registro rectificado por el operador con formato ddmmaaaahhmm
 - Observación

Contenido del registro

- **Datos de identificación:**
 - Tipo de documento, que para este caso serán:
 - Cédula de ciudadanía para ciudadanos colombianos.
 - Cédula de extranjería vigente en su condición de visa, expedida por el Estado Colombiano para ciudadanos extranjeros.
 - Número de identificación, dependiendo del tipo de documento.
- **Datos personales:**
 - Primer nombre
 - Segundo nombre
 - Primer apellido
 - Segundo apellido
 - Sexo
 - Fecha de nacimiento (dd/mm/aaaa)

- Lugar de nacimiento, para ciudadanos colombianos será el municipio y para extranjeros el país.
 - Fecha de expedición del documento de identificación (dd/mm/aaaa)
 - Lugar de expedición del documento de identificación
 - Fecha de vencimiento de la cédula de extranjería (dd/mm/aaaa)
 - Dirección de correo electrónico - Email
 - Teléfono móvil
 - Teléfono fijo (opcional)
-
- **Datos de residencia para efectos del reparto de los derechos de explotación del juego:**
 - Departamento de residencia (según listas del DANE)
 - Municipio de residencia (según listas del DANE)
 - Dirección de residencia (domicilio)
 - Código postal domicilio, según www.4-72.com.co
-
- **Datos del sistema de juego:**
 - Fecha/hora de la primera activación de la cuenta de usuario (dd/mm/aaaa) y (hh:mm con formato 24 horas).
 - Identificación del jugador: Identificación del jugador + Identificación del operador que gestiona la cuenta de usuario.
 - Fecha/hora Último Login (dd/mm/aaaa) y (hh:mm con formato 24 horas).
 - Pseudónimo (opcional).
 - Límites en los depósitos, diario, semanal y mensual válidos a fin del período considerado.
 - Operación Coorganizada (si/no)
-
- **Estado de la cuenta de usuario en la plataforma:**
 - Estado actual según ítem “Convenciones”.
-
- **Datos de registro:**
 - Se indicará si el registro corresponde a un jugador nuevo, dado de alta en período, a un jugador que ya existía en la cuenta de usuarios y que no

presenta variaciones o bien a un jugador que ya existía en la cuenta de usuarios y cuyos datos han sido modificados en el período. De acuerdo a la lista de Convenciones

- **Datos de verificación de identidad:**

- Validación documental. Tomará el valor “Si” si se ha realizado la verificación documental o “No” en caso contrario.
- Fecha en que se ha verificado correctamente por primera vez la identidad del jugador a través de la verificación documental (dd/mm/aaaa).
- Fecha en la que se ha verificado la identidad del jugador a través de otros procedimientos. En caso de múltiples verificaciones colocar la más reciente (dd/mm/aaaa).

Controles Principales

- El número de la cédula de ciudadanía o de extranjería debe tener un formato válido.
- No se considerarán válidos aquellas cuentas de usuarios de jugadores que se declaren no residentes.

2.4.2 CUENTA DE USUARIO TOTALIZADA (RUT)

Operadores obligados

Debe ser reportado por todos los operadores.

REGISTRO PERIÓDICO BASE

Contiene una extensión denominada “Registro Base” la cual debe contener la siguiente información

- **Periodicidad de la información**

Diaria: Total de los jugadores nuevos o modificados durante el período.

Mensual: Total de todos los jugadores existentes en la plataforma de juego, independientemente de si han experimentado o no modificaciones en sus datos durante el período, o de si su estado es activo o no.

- **Periodo**

Día: Tipo date con formato (dd/mm/aaaa)

Mes: Tipo date con formato (mmaaaa)

El registro base contiene un elemento Cabecera tipo Registro Cabecera que se describe a continuación:

- **OperadorId:** Corresponde al identificador de cada Operador que se escribe en el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Registroid:** = Identificador del registro definido por el Operador para su control.
- **Subregistroid:** Identificador del subregistro definido por el Operador para su control.
- **SubregistroTotal:** Total de subregistros
- **Fecha:** Contiene la fecha en la que se escribe el registro por el operador con formato ddmmaaaahhmm
- **Rectificación:** En caso de presentarse registros con rectificación se deben relacionar los campos que contienen la rectificación con sus respectivas variables, así mismo se deberá crear una subcarpeta denominada "RECTIFICACIÓN" con la misma estructura de carpetas de la carpeta principal, la cual servirá para depositar los reportes que se transmitan con datos erróneos y en el registro cabecera debe contener la siguiente información:

- RegistroId: Identificador del registro que se rectifica
- RegistroFecha: Contiene la fecha en la que se escribe el registro rectificado por el operador con formato ddmmaaaahhmm
- Observación

Contenido del registro

La información a incluir en el registro es la siguiente:

- Número total de jugadores al finalizar el período, independientemente del estado de su cuenta.
- Número de cuentas de usuario registradas producidas durante el período.
- Número de cuentas de usuario cerradas producidas durante el período.
- Número de jugadores clasificados en cada estado al finalizar el período, entendiendo como estado cada combinación de la clasificación de estados proporcionada en el ítem “Convenciones” con los estados propios reportados por el Operador.

Controles Principales

- La suma de todos los jugadores agrupados por estados, debe ser igual al número total de jugadores al finalizar el período.
- La suma de los jugadores de la Cuenta de Usuario Detallado (RUD) debe coincidir con el número de jugadores reportados en la Cuenta de Usuario Totalizada (RUT) para el período.

2.4.3 CUENTA DE JUEGO DETALLADA (CJD)

Información en la cuenta de juego detallada

La cuenta de juego detallada es la información que el propio jugador puede obtener cuando accede a su cuenta de juego en la plataforma de juego. Incluye, para cada período y por jugador, los totales correspondientes al saldo inicial incluyendo los créditos a la participación y los créditos de bonos, las transacciones realizadas por depósitos o retiradas, los bonos que se le hayan redimido, las apuestas en los juegos, los premios obtenidos y cualquier otro movimiento realizado en la cuenta, así como el saldo final en cada período.

En la cuenta de juego se reflejarán todas las transacciones que supongan una alteración del saldo del jugador, tales como adquisición de créditos para la participación, créditos otorgados por bonos que aún no han sido liberados, cargos por participación en los juegos y servicios adicionales que pudiera prestar el operador, los bonos liberados ofrecidos por el operador y los premios obtenidos por el jugador.

Puesto que la cuenta de juego es un reflejo de la información que el propio jugador puede obtener cuando accede a ésta, los movimientos que supongan un incremento de créditos del jugador como depósitos realizados, bonos entregados o premios, se registrarán con signo positivo. Todos los movimientos que supongan una disminución del saldo del jugador como apuestas en los juegos o retiradas se registrarán con signo negativo.

Operadores obligados

Debe ser reportada por todos los operadores

En cuanto a los créditos para la participación o de bonos de cada jugador en la cuenta de juego, en los casos en los que el Operador gestiona completamente el juego, reportará todos los conceptos de la cuenta de juego.

El registro de los créditos para la participación debe realizarse de acuerdo a la unidad monetaria y equivalencia establecida en el reglamento.

Para la operación coorganizada, cada operador reportará los datos de la parte del juego que proporciona en la operación y lo diferenciará como operación coorganizada.

Los operadores presentarán, en su caso, el detalle de los depósitos y retiradas realizadas por los jugadores, así como las transferencias hacia o desde las cuentas de juego que son gestionadas por la plataforma.

REGISTRO PERIÓDICO BASE

Contiene una extensión denominada “Registro Base” la cual debe contener la siguiente información

- **Periodicidad de la información**

Diaria: Únicamente información de las cuentas de juego que hayan presentado algún tipo de movimiento durante el día.

Mensual: Información de todas las cuentas de juego registradas en la plataforma del operador independientemente de si han experimentado o no modificaciones en sus datos durante el período, o de si su estado es activo o no.

- **Periodo**

Día: Tipo date con formato (dd/mm/aaaa)

Mes: Tipo date con formato (mmaaaa)

El registro base contiene un elemento Cabecera tipo Registro Cabecera que se describe a continuación:

- **OperadorId:** Corresponde al identificador de cada Operador que se escribe en el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Registroid:** = Identificador del registro definido por el Operador para su control.

- **SubregistroId:** Identificador del subregistro definido por el Operador para su control.
- **SubregistroTotal:** Total de subregistros
- **Fecha:** Contiene la fecha en la que se escribe el registro por el operador con formato ddmmaaaahhmm
- **Rectificación:** En caso de presentarse registros con rectificación se deben relacionar los campos que contienen la rectificación con sus respectivas variables, así mismo se deberá crear una subcarpeta denominada "RECTIFICACIÓN" con la misma estructura de carpetas de la carpeta principal, la cual servirá para depositar los reportes que se transmitan con datos erróneos y en el registro cabecera debe contener la siguiente información:
 - RegistroId: Identificador del registro que se rectifica
 - RegistroFecha: Contiene la fecha en la que se escribe el registro rectificado por el operador con formato ddmmaaaahhmm
 - Observación

Contenido del registro

Para cada uno de los jugadores con cuenta de juego se incluirá la siguiente información:

En el caso del operador que gestiona completamente el juego, se indicará el código del operador que ha gestionado el juego que se identificará con el número de contrato definido así CXXXX.

En caso de operación coorganizada se indicará en el campo código del operador, que es una operación coorganizada que se identificará con los números del contrato así CXXXX_CXXXX y se repetirá cuantos operadores participen en dicha operación.

Con carácter general el desglose del operador atenderá a la siguiente diferenciación y debe incluirse la siguiente información:

- Identificación del jugador:
 - Código del Jugador

- Número Documento del jugador
 - Primer Nombre
 - Segundo Nombre
 - Primer Apellido
 - Segundo Apellido
 - Departamento (según listas del DANE)
 - Municipio (según listas del DANE)
 - Periodo: Diario o Mensual
- (+/-) Saldo inicial en la cuenta de juego

Se registrarán los saldos de los jugadores en su cuenta de juego al inicio del período. Se reflejarán con signo positivo los saldos deudores para el jugador. Este saldo inicial es el resultado de la suma de los créditos a la participación y los créditos de bonos.

- (+/-) Créditos a la participación del saldo inicial

Se registrarán los créditos a la participación que se encuentran reflejados en el saldo inicial de la cuenta de juego

- (+/-) Créditos de Bonos del saldo inicial

Se registrarán los créditos que ha otorgado el operador como bonos que aún no han cumplido las condiciones establecidas para convertirse en bonos liberados y pasar a ser créditos a la participación.

Se registrarán los créditos que ha otorgado el operador como bonos que aún no han cumplido las condiciones establecidas para convertirse en bonos entregados y pasar a ser créditos a la participación.

- (+/-) Depósitos del jugador descontado el IVA

Total de Créditos durante el periodo reportado. Se reflejarán con signo positivo los valores depositados por los jugadores, deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados

- (+) Suma de saldo depósitos de los jugadores descontado el IVA

Crédito desglosado por fecha (dd/mm/aaaa) y medio de pago, según “CONVENCIONES”. Se reflejarán con signo positivo los créditos depositados por los jugadores y con signo negativo las posibles anulaciones o ajustes realizados. Se reflejarán los montos después de haber sido descontado el IVA respectivo.

- (+/-) Bonos entregados

Se incluirán todos los bonos promocionales entregados, incluidos los bonos por registro, por depósito, los ligados a un tipo de juego o cualquier otro tipo de bonos promocionales. Se desglosará por monto, fecha (dd/mm/aaaa) y tipo de Bono, según “CONVENCIONES”. Se definirá si ha cumplido las condiciones estipuladas por el operador y por lo tanto ha sido liberado.

Se reflejarán con signo positivo los bonos entregados deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados.

- (+) Suma de bonos

Desglosada por jugador y tipo de bono.

Se reflejará la suma de los bonos promocionales liberados, incluidos los bonos por registro, por depósito, los ligados a un tipo de juego, o cualquier otro tipo de bonos promocionales liberados en el período deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados.

- (+/-) Retiradas del jugador

Desglosado por medio de pago, según “CONVENCIONES”.

Se reflejarán con signo negativo los importes retirados por los jugadores de su cuenta de juego deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados.

- (-) Suma de retiradas de los jugadores

Desglosado por fecha (dd/mm/aaaa) y medio de pago, según “CONVENCIONES”.

Se reflejarán con signo negativo los importes retirados por los jugadores de su cuenta de juego y con signo positivo las posibles anulaciones o ajustes realizados.

- (-) Apuestas en los juegos

Desglosada por tipo de juego, según “CONVENCIONES”, por identificación de operador y si la apuesta es realizada con créditos a la participación o con créditos de bonos.

Se incluirán las cantidades destinadas por el jugador a la participación en el juego y sí se trata de una operación coorganizada o no.

Las devoluciones, ajustes o anulaciones en jugadas se reflejarán en su apartado correspondiente de “Ajustes de apuestas”.

Las apuestas en los juegos y comisiones pagadas se reflejarán con signo negativo.

- (-) Suma de participaciones en juegos con créditos de participación

Desglosada por tipo de juego y Operador. Se reflejará la suma de las cantidades de la cuenta de participación destinadas por los jugadores a las apuestas en el juego.

- (+/-) Ajustes de apuestas.

Desglosada por tipo de juego y por la identificación del operador.

Se incluirán los créditos correspondientes a las devoluciones, ajustes o anulaciones en jugadas realizadas con posterioridad a su formación.

- Observaciones Ajustes

Se registrarán las observaciones y razón por la que fue necesario realizar la rectificación.

- (+) Suma de los ajustes de participaciones en juegos con créditos de participación

Desglosada por tipo de juego y Operador.

Se reflejará la suma de las cantidades correspondientes a las devoluciones, ajustes o anulaciones en apuestas realizadas con posterioridad a su formalización durante el período con créditos de participación.

- (+) Premios.

Desglosada por tipo de juego, por la identificación del operador y si el premio es otorgado en créditos a la participación o créditos de bonos.

Se incluirán créditos reconocidos al jugador por premios en el juego. Se diferenciará entre los créditos que sean a la participación y los que sean de bonos.

Los premios reconocidos en los juegos se reflejarán con signo positivo. Los ajustes o anulaciones en premios se reflejarán en su apartado correspondiente de "Ajustes o anulaciones de premios".

- (+) Suma de premios entregados en créditos de participación

Desglosada por tipo de juego y Operador.

Se reflejará la suma de los premios reconocidos en los juegos en el período que correspondan a premios entregados como créditos de participación.

- (+/-) Ajustes de premios.

Desglosada por tipo de juego y por la identificación del operador.

Se incluirán los créditos cargados o abonados por el Operador en la cuenta de juego del jugador por ajustes en premios reconocidos con anterioridad, derivados de modificaciones o anulaciones.

Se reflejarán con signo positivo cuando el ajuste suponga un mayor premio reconocido al jugador y con signo negativo en caso contrario.

- (-) Suma de ajustes o anulaciones de premios entregados en créditos de participación

Desglosada por tipo de juego y Operador.

Se reflejará la suma de los ajustes en premios reconocidos con anterioridad derivados de modificaciones o anulaciones correspondientes a los créditos de participación.

- (+/-) Comisiones del operador

Desglosada por tipo de juego y por la identificación del operador.

Se registrará el importe en créditos de cantidades por servicios relacionados con las actividades de juego pagadas por los jugadores, o bien con las cantidades detraídas de los premios obtenidos del operador.

Se reflejarán con signo negativo las cantidades deducidas.

- (-) Suma de las comisiones

Desglosada por tipo de juego y Operador, donde el desglose de Operador se corresponde al desglose de carácter general.

Se registrará la suma de las cantidades correspondientes a servicios relacionados con las actividades de juego cobradas por el Operador, deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados.

- (+) Transferencia desde otras cuentas de juego.

Desglosada por Operador origen de los fondos.

Se registrarán los créditos que se transfieran desde las cuentas de juego de un mismo jugador gestionadas por otro Operador para juegos en red, coorganización o similar. Los apuntes se desglosarán por Operador del que provengan los fondos.

- (+) Suma de transferencia desde otras cuentas de juego (*IN*).

Desglosada por Operador origen de los fondos.

- (-) Transferencia hacia otras cuentas de juego

Desglosada por Operador destinatario de los fondos.

Se registrarán los créditos que se transfieran hacia las cuentas de juego de un mismo jugador gestionadas por otro Operador para juegos en red, coorganización o similar. Los apuntes se desglosarán por Operador destinatario de los créditos transferidos.

- (-) Suma de transferencia hacia otras cuentas de juego (*OUT*).

Desglosada por Operador destinatario de los fondos.

- (+/-) Otros movimientos

Desglosada por tipo de juego, Operador y concepto, donde el desglose de Operador se corresponde con el desglose de carácter general.

Incluirá cualquier movimiento en la cuenta de juego por un concepto diferente a los anteriores.

En los apuntes se indicará el concepto con un nivel de detalle equivalente al usado por el Operador en su contabilidad de la cuenta de juego.

- (+/-) Suma de otros movimientos.

Desglosada por tipo de juego, Operador y concepto, donde el desglose de Operador y concepto, donde le desglose de Operador se corresponde al desglose de carácter general.

- (+/-) Saldo final en la cuenta de juego

Se registrarán los saldos de los jugadores en su cuenta de juego al final del período.

Se reflejarán con signo positivo los saldos deudores para el jugador.

- (+/-) Créditos a la participación del saldo final

Se registrarán los créditos a la participación que se encuentran reflejados en el saldo final de la cuenta de juego

- (+/-) Créditos de Bonos del saldo final

Se registrarán los créditos que ha otorgado el operador como bonos que aún no han cumplido las condiciones establecidas para convertirse en bonos liberados y pasar a ser créditos a la participación.

- Impuestos cobrados al jugador

Se registrarán los impuestos cobrados al jugador durante el periodo por parte del operador.

Controles Principales

En todo momento, el saldo en la cuenta de juego reportado para cada uno de los jugadores ha de ser igual al saldo que el propio jugador puede obtener cuando accede a su cuenta de usuario y cuenta de juego.

- El saldo inicial en cada período considerado para cada uno de los jugadores debe coincidir con el saldo final del período inmediatamente anterior. Dentro de cada período el saldo final debe coincidir con el saldo inicial más los movimientos ocurridos durante el período para cada una de las unidades reportadas.
- Para cada participante deberán incluirse todos los movimientos realizados en el período de forma que quede explicado el saldo final a partir del saldo inicial y los movimientos del período en cada una de las unidades. Cualquier movimiento que modifique el saldo de la cuenta de juego y no se corresponda con depósitos, retiradas, jugadas, devolución de la jugada, premios, ajustes o anulaciones en los premios, bonos o transferencias entre cuentas de juego, se incluirán en el apartado “Otros Movimientos”, donde se deberá utilizar el campo “Concepto” para desglosar la tipología de “Otros movimientos”, siempre con un nivel de detalle equivalente al de la contabilidad del Operador.
- Para cada uno de los conceptos, el importe incluido en el registro de Totales de Cuenta de Juego deberá ser igual a las sumas de los valores detallados por participante en la Cuenta de Juego detallada.

2.4.4 CUENTA DETALLADA LIQUIDACIÓN (LIQ)

Información en la cuenta detallada de liquidación

La cuenta detallada de Liquidación es un reflejo de la cuenta de Operador completa pero de forma detallada y desagregada por jugador. Deberá permitir el cálculo de los ingresos brutos, así como de los premios y el domicilio más reciente reportado por el jugador.

Con carácter general el desglose de operador atenderá la siguiente diferenciación:

- En el caso el que el operador participe en una operación coorganizada deberá indicar que los ingresos son provenientes de dicha operación y este reporte sólo detallará la información correspondiente a los jugadores gestionados directamente por el.
- En el caso del operador que gestiona completamente el juego se indicará el propio código de operador que gestiona el juego.

Operadores Obligados

La cuenta detallada de liquidación deberá ser reportada por todos los operadores; en caso de reportar la participación en una operación coorganizada, tendrán que incluir el detalle de los ingresos procedentes de dicha operación correspondiente a los jugadores que sean proporcionados por él.

Es decir que, para este reporte en las operaciones coorganizadas, cada operador deberá reportar la información de los datos de manera individual de su parte de la operación. El operador deberá reportar los ingresos brutos que correspondan a las apuestas de sus jugadores, y como premios pagados tendrá en cuenta su porcentaje de participación en los premios pagados en el evento, que se calculará dividiendo los ingresos brutos que correspondan a las apuestas de sus jugadores sobre el total de los ingresos brutos del evento.

El registro de los créditos para la participación debe realizarse de acuerdo a la unidad monetaria y equivalencia establecida en el reglamento.

La cuenta detallada de liquidación se organiza por tipo de juego.

REGISTRO MENSUAL BASE

Contiene una extensión denominada “Registro Base” la cual debe contener la siguiente información

- **Periodicidad de la información**

Mensual: Información registrada en la plataforma del operador durante el período. Sólo se incluye la información del periodo y las apuestas únicamente en los casos en los que

el resultado ya está definido y han generado ingresos brutos para el operador, los premios entregados serán los que sean entregados en la cuenta de participación de los jugadores. Se debe reportar únicamente información de las cuentas de juego que hayan presentado algún tipo de movimiento durante el mes.

- **Periodo**

Mes: Tipo date con formato (mmaaaa)

El registro base contiene un elemento Cabecera tipo Registro Cabecera que se describe a continuación:

- **OperadorId:** Corresponde al identificador de cada Operador que se escribe en el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Registroid:** = Identificador del registro definido por el Operador para su control.
- **Subregistroid:** Identificador del subregistro definido por el Operador para su control.
- **SubregistroTotal:** Total de subregistros
- **Fecha:** Contiene la fecha en la que se escribe el registro por el operador con formato ddmmaaaahhmm
- **Rectificación:** En caso de presentarse registros con rectificación se deben relacionar los campos que contienen la rectificación con sus respectivas variables, así mismo se deberá crear una subcarpeta denominada "RECTIFICACIÓN" con la misma estructura de carpetas de la carpeta principal, la cual servirá para depositar los reportes que se transmitan con datos erróneos y en el registro cabecera debe contener la siguiente información:

- RegistroId: Identificador del registro que se rectifica
- RegistroFecha: Contiene la fecha en la que se escribe el registro rectificado por el operador con formato ddmmaaaahhmm
- Observación

Contenido del registro

Para cada uno de los jugadores con cuenta de juego se incluirá la siguiente información:

En el caso del operador que gestiona completamente el juego, se indicará el código del operador que ha gestionado el juego que se identificará con el número de contrato definido así CXXXX.

En caso de operación coorganizada se indicará en el campo código del operador que es una operación coorganizada que se identificará con los números del contrato así CXXXX_CXXXX y se repetirá cuantos operadores participen en dicha operación.

Con carácter general el desglose del operador atenderá a la siguiente diferenciación y debe incluirse la siguiente información:

- Identificación del jugador:
 - Código del Jugador
 - Tipo Documento
 - Numero Documento
 - Primer Nombre
 - Segundo Nombre
 - Primer Apellido
 - Segundo Apellido
 - Departamento (según listas del DANE)
 - Municipio (según listas del DANE)
 - Fecha en la que se han realizado las operaciones (dd/mm/aaaa).
- Tipo de Juego.

Desglosada por operador, entendiéndose por código del operador.

Se indicará el tipo de juego, según “CONVENCIONES”.

El operador generará cada reporte LIQ por periodo y por tipo de juego.

- Total apuestas provenientes de créditos a la participación

Desglosada por tipo de juego, según “CONVENCIONES” y por identificación de operador.

Se incluirán las cantidades destinadas por el jugador a la participación en el juego desde su cuenta de participación y de las cuales ya se conoce el resultado del juego, las apuestas realizadas en las cuales no se conoce el resultado, no se deben agregar en este reporte al igual que no se deben registrar las apuestas realizadas desde la cuenta de bonos. En caso en que las apuestas se hayan realizado de forma combinada entre créditos a la participación y créditos de bonos, se incluirá en este reporte únicamente los montos que correspondan a créditos a la participación.

Las devoluciones, ajustes o anulaciones en jugadas se reflejarán en su apartado correspondiente de “Ajustes de apuestas”.

- Total bonos liberados por tipo de juego.

Desglosada por jugador y tipo de bono.

Se reflejará la suma de los bonos promocionales liberados en el período deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados y que cumplen las condiciones para ser deducidos del pago de DE.

- Total Premios entregados como créditos de participación.

Desglosada por tipo de juego y por la identificación del operador.

Se incluirán los créditos de participación reconocidos al jugador por premios en el juego. No se deben agregar los premios entregados en forma de créditos de bonos.

Los premios reconocidos en los juegos se reflejarán con signo positivo. Los ajustes o anulaciones en premios se reflejarán en su apartado correspondiente de “Ajustes o anulaciones de premios”.

- Total Comisiones

Desglosada por tipo de juego y por la identificación del operador.

Se registrará el importe en créditos de cantidades por servicios relacionados con las actividades de juego pagadas por los jugadores, o bien con las cantidades detraídas de los premios obtenidos del operador.

Se reflejarán con signo negativo las cantidades deducidas, las posibles anulaciones o ajustes realizados.

- Total Ajustes contables

Desglosada por operador y concepto.

- Observaciones Ajustes

Se registrarán las observaciones y razón por la que fue necesario realizar la rectificación.

- Total Jackpot operador

Desglosada por Operador y tipo de juego. Son los Jackpots que aporta el operador para entregar premios adicionales

Ya deben haber sido agregados en el total de premios entregados y en este aparte son registrados para efectos de control.

Controles Principales

- Sumatorias de las cuentas detalladas debe ser igual al reportado en la Cuenta de operador completa.
-

- Correspondencia entre los ingresos procedentes de la operación coorganizada reportados por el operador.

2.4.5 CUENTA DE OPERADOR COMPLETA (OPT)

Información en la cuenta de Operador completa

La cuenta del operador es un reflejo de la cuenta de ingresos por juego del Operador.

Deberá permitir el cálculo de los ingresos brutos, así como de los ingresos netos.

Con carácter general el desglose de operador atenderá la siguiente diferenciación:

- En el caso el que el operador participe en una operación coorganizada deberá indicar que los ingresos son provenientes de dicha operación y este reporte sólo detallará la información correspondiente a los jugadores gestionados directamente por el.
- En el caso del operador que gestiona completamente el juego se indicará el propio código de operador que gestiona el juego.
- La participación en los juegos y premios reportados serán exclusivamente los provenientes y entregados en créditos de participación y se excluirá de éste reporte las apuestas y premios de los créditos de bonos.
- Los bonos a los que se hace referencia son aquellos que han sido liberados.

Operadores Obligados

La cuenta de operador completa deberá ser reportada por todos los operadores; en caso de reportar la participación en una operación coorganizada, tendrán que incluir el detalle de los ingresos procedentes de dicha operación correspondiente a los jugadores que sean proporcionados por él.

Es decir que, para este reporte en las operaciones coorganizadas, cada operador deberá realizar la declaración de los derechos de explotación de manera individual de su parte de la operación. Para efectos del cálculo de los ingresos netos, el operador

deberá reportar los ingresos brutos que correspondan a las apuestas de sus jugadores, y como premios pagados tendrá en cuenta su porcentaje de participación en los premios pagados en el evento, que se calculará dividiendo los ingresos brutos que correspondan a las apuestas de sus jugadores sobre el total de los ingresos brutos del evento.

El registro de los créditos para la participación debe realizarse de acuerdo a la unidad monetaria y equivalencia establecida en el reglamento.

La cuenta de Operador se organiza por tipo de juego.

REGISTRO MENSUAL BASE

Contiene una extensión denominada “Registro Base” la cual debe contener la siguiente información

- **Periodicidad de la información**

Mensual: Información registrada en la plataforma del operador durante el período.

- **Periodo**

Mes: Tipo date con formato (mmaaaa)

El registro base contiene un elemento Cabecera tipo Registro Cabecera que se describe a continuación:

- **OperatorId:** Corresponde al identificador de cada Operador que se escribe en el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **SafeId:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Registroid:** = Identificador del registro definido por el Operador para su control.
- **Subregistroid:** Identificador del subregistro definido por el Operador para su control.

- **SubregistroTotal:** Total de subregistros
- **Fecha:** Contiene la fecha en la que se escribe el registro por el operador con formato ddmmaaaahhmm
- **Rectificación:** En caso de presentarse registros con rectificación se deben relacionar los campos que contienen la rectificación con sus respectivas variables, así mismo se deberá crear una subcarpeta denominada "RECTIFICACIÓN" con la misma estructura de carpetas de la carpeta principal, la cual servirá para depositar los reportes que se transmitan con datos erróneos y en el registro cabecera debe contener la siguiente información:
 - RegistroId: Identificador del registro que se rectifica
 - RegistroFecha: Contiene la fecha en la que se escribe el registro rectificado por el operador con formato ddmmaaaahhmm
 - Observación

Contenido del registro

La información a transmitir es la siguiente:

- Tipo de Juego.

Se indicará el tipo de juego.

El operador generará cada reporte OPT por periodo y por tipo de juego.

- (-) Apuestas en los juegos provenientes de créditos a la participación

Desglosada por operador, entendiéndose por código del operador, que se identificará con el número de contrato definido así CXXXX.

Se registrará la suma de las cantidades destinadas por los jugadores de las apuestas del juego durante el período, incluyendo cualquier cantidad por servicios relacionados con las actividades de juego cobradas por el operador.

Se reflejará con signo negativo el saldo total de las apuestas al final del período.

- (-) Comisiones

En los juegos en los que el operador no obtenga como ingresos propios los créditos jugados, se registrará el valor de las cantidades cobradas por el operador como consecuencia del desarrollo de la actividad del juego.

- (+) Premios entregados como créditos a la participación

Desglosada por Operador.

Se registrará la suma de créditos a la participación reconocidos a los jugadores por concepto de premios en el juego durante el período.

Cuando las cantidades destinadas a Jackpots o botes se reconozcan, engrosarán los créditos de premios durante el período.

- (+) Bonos liberados

Desglosada por operador.

Se registrará la suma de créditos a la participación reconocidos a los jugadores por concepto de bonos en el juego durante el período, una vez cumpla con las condiciones establecidas en el reglamento de juego.

- (+/-) Ajustes contables

Desglosada por operador y concepto.

En este punto, se incluirán los ajustes contables efectivamente realizados por el operador para la obtención de los ingresos netos del período, con el siguiente detalle:

- Los ajustes contables en la valorización de jugadores. Por ejemplo, se incluirán los ajustes netos realizados en los ingresos por apuestas contabilizadas como ingresos pendientes de resolver al final del período.

- Ajustes contables en la imputación temporal de premios. Por ejemplo, se incluirán los ajustes netos realizados en los ingresos derivados de la imputación temporal de los premios.
- Otros ajustes contables en el cálculo de los ingresos del período. En los apuntes se indicará la descripción según la naturaleza del ajuste realizado.

Los ajustes se reflejarán con signo negativo cuando supongan un aumento de los ingresos del período y con signo positivo en caso contrario.

- (+/-) Ingresos netos del operador

Se registrará el valor de ganancia neta del operador en el período. Las ganancias se reflejarán con signo negativo, en caso contrario con signo positivo.

Cuando se trata de un operador que participe en una operación coorganizada el ingreso neto proviene de su participación en el reparto de los ingresos de dicha operación.

- Derechos de Explotación

Desglosada por Operador.

Es el pago que realizarán los operadores por explotar la concesión.

- Jackpot operador

Desglosada por Operador

Son los Jackpots que aporta el operador para entregar premios adicionales.

Ya deben haber sido agregados en el total de premios entregados y en este aparte son registrados para efectos de control.

Controles Principales

- Cálculo de los ingresos brutos y netos, desglosado por tipo de juego y por operador

- Correspondencia entre los ingresos procedentes de la operación coorganizada reportados por el operador.

2.4.6 CUENTA DEL OPERADOR COORGANIZADOR (ORT)

Información en la cuenta de operador coorganizador

La cuenta del Operador coorganizador es un reflejo de la cuenta de los ingresos por juego generados en la operación coorganizada. Deberá permitir el cálculo de los Ingresos brutos del juego generados en la plataforma de operación coorganizada, incluyendo los datos totales de la operación.

Así mismo la cuenta reflejará el detalle de los ingresos correspondientes a cada operador de manera proporcional a su participación dentro la plataforma. Por tanto, los premios entregados se registran de manera proporcional a la participación de cada operador dentro de la plataforma sin perjuicio de que operador entregue los premios.

Operadores obligados

La cuenta de operador coorganizador deberá ser reportada por todos los operadores que participen en operación coorganizada.

REGISTRO BASE

Contiene una extensión denominada “Registro Base” la cual debe contener la siguiente información

- **Periodicidad de la información**

Mensual: Información registrada en la plataforma del operador durante el período.

- **Periodo**

Mes: Tipo date con formato (mmaaaa)

El registro base contiene un elemento Cabecera tipo Registro Cabecera que se describe a continuación:

- **OperadorId:** Corresponde al identificador de cada Operador que se escribe en el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Registroid:** = Identificador del registro definido por el Operador para su control.
- **Subregistroid:** Identificador del subregistro definido por el Operador para su control.
- **SubregistroTotal:** Total de subregistros
- **Fecha:** Contiene la fecha en la que se escribe el registro por el operador con formato ddmmaaaahhmm
- **Rectificación:** En caso de presentarse registros con rectificación se deben relacionar los campos que contienen la rectificación con sus respectivas variables, así mismo se deberá crear una subcarpeta denominada "RECTIFICACIÓN" con la misma estructura de carpetas de la carpeta principal, la cual servirá para depositar los reportes que se transmitan con datos erróneos y en el registro cabecera debe contener la siguiente información:
 - Registroid: Identificador del registro que se rectifica
 - RegistroFecha: Contiene la fecha en la que se escribe el registro rectificado por el operador con formato ddmmaaaahhmm
 - Observación

Contenido del registro

La estructura y contenido es igual que la del punto “*Cuenta de Operador Completa (OPT)*”, teniendo en cuenta que los datos vendrán desglosados por el operador que ha aportado los jugadores a la operación coorganizada.

2.4.7 REGISTROS DE JUEGOS (JUT, JUD)

Información en registros de juegos. Los registros de juegos contendrán información a nivel de juego, torneo, partida o sesión:

- Apuestas: cada Apuesta.
- Póker cash y baccarat: cada mano
- Póker torneo: cada torneo
- Bingo: cada partida de bingo
- Ruleta, blackjack, y *máquinas tragamonedas o de azar*: cada sesión
- Juegos Virtuales: cada Apuesta.

Operadores obligados

Los registros de juegos debe transmitirlos todos los operadores, ya sea de manera completa o a través de operación coorganizada.

El registro de los créditos para la participación debe realizarse de acuerdo a la unidad monetaria y equivalencia establecida en el reglamento.

Periodicidad

Los datos de las cuentas de juego se deben generar en tiempo real en el sistema del operador de forma que recoja la información del evento tal y como se produce en el sistema. Y deberán ser grabados en el SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML y la Bodega de Datos asegurando un desfase en los datos registrados inferior a 8 horas.

Los eventos serán:

- Apuestas: en el momento en que se conoce el resultado de los hechos sobre los que se apuesta.
- Póker *cash* y *baccarat*: cuando finalice la mano.
- Póker torneo: cuando finalice el torneo.

- Bingo: cuando finalice la partida.
- Ruleta, *blackjack*, y *máquinas tragamonedas o de azar*: cuando finalice la sesión.
- Juegos Virtuales: en el momento en que se conoce el resultado de los hechos sobre los que se apuesta.

Las correcciones, anulaciones o ajustes en los juegos realizados con posterioridad a su envío al SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML y la Bodega de Datos se reportarán como rectificaciones, sin que, en ningún caso, se pueda borrar la transacción original corregida, anulada o ajustada. Esto se hará para todos los juegos donde se produzcan estas circunstancias.

Cuando la variación en las cuentas de juego se deba a causas diferentes al funcionamiento normal de los juegos, como a errores en la generación del reporte u otros errores de carácter técnico, la transmisión de los datos correctos se realizará mediante la rectificación de datos.

En los casos de existir una rectificación se deberá crear otra subcarpeta denominada "RECTIFICACIÓN" con la misma estructura de carpetas de la carpeta principal, la cual servirá para depositar los reportes que se transmitan con datos erróneos y en el registro cabecera debe contener la siguiente información:

- ID del registro que se rectifica.
- Fecha/hora del registro que se rectifica.

La información de todos los tipos de datos está compuesta por la información genérica y por una información específica relativa a cada uno en particular.

REGISTRO BASE

Contiene una extensión denominada "Registro Base" la cual debe contener la siguiente información

El registro base contiene un elemento Cabecera tipo Registro Cabecera que se describe a continuación:

- **OperadorId:** Corresponde al identificador de cada Operador que se escribe en el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.

- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Registroid:** = Identificador del registro definido por el Operador para su control.
- **Subregistroid:** Identificador del subregistro definido por el Operador para su control.
- **SubregistroTotal:** Total de subregistros
- **Fecha:** Contiene la fecha en la que se escribe el registro por el operador con formato ddmmaaaahhmm
- **Rectificación:** En caso de presentarse registros con rectificación se deben relacionar los campos que contienen la rectificación con sus respectivas variables, así mismo se deberá crear una subcarpeta denominada "RECTIFICACIÓN" con la misma estructura de carpetas de la carpeta principal, la cual servirá para depositar los reportes que se transmitan con datos erróneos y en el registro cabecera debe contener la siguiente información:
 - Registroid: Identificador del registro que se rectifica
 - RegistroFecha: Contiene la fecha en la que se escribe el registro rectificado por el operador con formato ddmmaaaahhmm
 - Observación

Contenido específico Registro JUD

- ID de juego: Identificador único del juego en la base de datos del Operador.
- Tipo Juego: Corresponde a los tipos de juego que desarrolle el operador de acuerdo a lo establecido en "CONVENCIONES", Numeral 4 subnumeral 4.1 Tipos de Juegos.

Los campos siguientes se repiten por cada jugador presente en el registro que haya participado en el mismo juego identificado como (IDjuego).

- ID del Operador que escribe el registro, el dato es indicado por Coljuegos que se identificará con el número de contrato definido así CXXXX.

El elemento ID debe contener los siguientes campos:

- JugadorID: Identificador único del jugador en la Base de Datos del Operador
 - OperadorID: el dato es indicado por Coljuegos que se identificará con el número de contrato definido así CXXXX.
 - Operación coorganizada (Si/No)
-
- Juego Desc: Apuesta o Participación
 - OperadorID: El dato es indicado por Coljuegos que se identificará con el número de contrato definido así CXXXX.
 - Apuesta
 - Devolución a participación
 - Premios
 - Fecha/hora en que el jugador realiza la apuesta

DATOS DE JUEGO DESGLOSADOS (JUT)

- **Periodicidad de la información**

Los datos de las cuentas de juego se deben generar en tiempo real en el sistema del operador de forma que recoja la información del evento tal y como se produce en el sistema. Y deberán ser grabados en el SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML y la Bodega de Datos asegurando un desfase en los datos registrados inferior a 8 horas.

Registro Base

Incluye la información base:

- ID de juego (apuesta, partida, mano, torneo, sesión)
- Tipo de juego, entre la lista definida por Coljuegos en este documento
- Sub-tipo de juego (para casos donde aplique)
- Fecha y hora de inicio (apuesta, partida, mano, torneo, sesión)
- Fecha y hora de fin (apuesta, partida, mano, torneo, sesión)
- Juego en operación coorganizada (Si/No)

- Juego aplazado (Si/No)
- Juego suspendido (Si/No)
- Juego cancelado/anulado (Si/No)
- Totales
 - Apuestas o participación
 - Devolución a participación
 - Premios
 - Botes.

El registro base contiene un elemento Cabecera tipo Registro Cabecera que se describe a continuación:

- **OperadorId:** Corresponde al identificador de cada Operador que se escribe en el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Registroid:** = Identificador del registro definido por el Operador para su control.
- **Subregistroid:** Identificador del subregistro definido por el Operador para su control.
- **SubregistroTotal:** Total de subregistros
- **Fecha:** Contiene la fecha en la que se escribe el registro por el operador con formato ddmmaaaahhmm
- **Rectificación:** En caso de presentarse registros con rectificación se deben relacionar los campos que contienen la rectificación con sus respectivas variables, así mismo se deberá crear una subcarpeta denominada "RECTIFICACIÓN" con la misma estructura de carpetas de la carpeta principal, la cual servirá para depositar los reportes que se transmitan con datos erróneos y en el registro cabecera debe contener la siguiente información:
 - **Registroid:** Identificador del registro que se rectifica

- RegistroFecha: Contiene la fecha en la que se escribe el registro rectificado por el operador con formato ddmmaaaahhmm
- Observación

Datos específicos de Cada Juegos (JUT)

Si el jugador participa en los tipos de Juego: Poker Cash, Poker Torneo, Bingo ó Baccarat se debe agregar a la siguiente especificación:

Registro Póker Cash

- Subtipo de Juego: Es el que desarrolle el operador de acuerdo a lo establecido en “CONVENCIONES”.
- Nombre comercial: Nombre del juego con el que el Operador está comercializando este subtipo de juego.
- Identificación unívoca de la mesa.

Registro Póker Torneo

- Subtipo de Juego: Es el que desarrolla el operador de acuerdo a lo establecido en “CONVENCIONES”.
- Nombre comercial: Nombre del juego con el que el Operador está comercializando este subtipo de juego.
- Número de participantes al torneo

Registro Bingo

- Importe del cartón de la partida
- Número de participantes

Registro Baccarat

- No hay información adicional a la del Registro JUT

Registro Sesión

Se usa en caso de ruleta, Blackjack y máquinas tragamonedas.

- Subtipo de Juego: Es el que desarrolle el operador de acuerdo a lo establecido en “CONVENCIONES”, (solo aplica para Ruleta y Black Jack).
- Nombre comercial: Nombre del juego con el que el Operador está comercializando este subtipo de juego.
- Identificación unívoca de la mesa.

Registro Apuesta

Se utiliza para Apuestas Deportivas Contrapartida, Otras Apuestas de Contrapartida, Apuestas Deportivas Cruzadas y Otras Apuestas Cruzadas

- En directo (Si/No)
- Tipo de apuesta: (Simple, Múltiple, Combinada)
- Número de eventos presentes en la apuesta

Registro Apuesta Juegos Virtuales

Se utiliza para Juegos Virtuales

- Tipo de apuesta: (Simple, Múltiple)
- Número de eventos presentes en la apuesta

2.4.8 LISTA DE AUTOEXCLUIDOS (LEX)

Información de la Lista de Autoexcluidos

La lista de autoexcluidos es un reporte que incluye los datos de los jugadores que se han excluido de participar en determinado tipo de juego. Permitirá llevar un registro de los jugadores, los periodos y los tipos de juego en los que cada jugador ha decidido autoexcluirse.

Operadores Obligados

La lista de autoexcluidos deberá ser reportada por todos los operadores.

REGISTRO MENSUAL BASE

Contiene una extensión denominada “Registro Base” la cual debe contener la siguiente información

- **Periodicidad de la información**

Mensual: Información consolidada que incluya el total de jugadores autoexcluidos.

- **Periodo**

Mes: Tipo date con formato (mmaaaa)

El registro base contiene un elemento Cabecera tipo Registro Cabecera que se describe a continuación:

- **OperadorId:** Corresponde al identificador de cada Operador que se escribe en el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.

- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **RegistroId:** = Identificador del registro definido por el Operador para su control.
- **SubregistroId:** Identificador del subregistro definido por el Operador para su control.
- **SubregistroTotal:** Total de subregistros.
- **Fecha:** Contiene la fecha en la que se escribe el registro por el operador con formato ddmmaaaahhmm
- **Rectificación:** En caso de presentarse registros con rectificación se deben relacionar los campos que contienen la rectificación con sus respectivas variables, así mismo se deberá crear una subcarpeta denominada "RECTIFICACIÓN" con la misma estructura de carpetas de la carpeta principal, la cual servirá para depositar los reportes que se transmitan con datos erróneos y en el registro cabecera debe contener la siguiente información:
 - RegistroId: Identificador del registro que se rectifica
 - RegistroFecha: Contiene la fecha en la que se escribe el registro rectificado por el operador con formato ddmmaaaahhmm
 - Observación

Contenido del registro

- La información a incluir en el registro es la siguiente:
- Id del Jugador
- IdOperador
- Tipo Documento
- Numero Documento
- Primer Nombre
- Segundo Nombre
- Primer Apellido

- Segundo Apellido
- Reporte (Ausencia o Reporto)
- Fecha en la que se realizó la autoexclusión. (dd/mm/aaaa)
- Fecha en la que finaliza la autoexclusión. (dd/mm/aaaa)
- Prorroga: (Si / No)
- Tipo de autoexclusión: (Completa o por tipo de juego)
- Tipo de juego (Para casos donde aplique de acuerdo a ítem “CONVENCIONES”)

2.4.9 REPORTE SIPLAFT

Información en el Reporte SIPLAFT

El Reporte SIPLAFT contiene la información de las transacciones que superen los límites establecidos por la UIAF. Este reporte es aplicable a todos los operadores que dentro de las operaciones que realizan los apostadores:

- Depositán en su cuenta un monto igual o mayor a \$2.000.000 de pesos moneda corriente en un mismo día (individual) y quienes depositan en el lapso de un mes una suma que sea superior a \$5.000.000 de pesos moneda corriente (Múltiples).
- Efectúan apuestas mediante créditos por un monto igual o mayor a \$ 2.000.000 de pesos moneda corriente en un mismo día (Individual) y quienes apuestan en el lapso de un mes una suma que sea superior a \$5.000.000 de pesos moneda corriente (Múltiples).
- Los apostadores que retiren de su cuenta un valor igual o superior a \$5.000.000 de pesos moneda corriente, en un mismo día (Individual) y quienes soliciten tal retiro en el lapso de un mes cuya suma sea superior a \$ 8.000.000 de pesos moneda corriente (Múltiples).
- Los ganadores de juegos, cuyo premio sea superior a \$ 5.000.000 de pesos moneda corriente (Individual), y los ganadores de más de un premio mensual, cuya suma supere los \$ 8.000.000 de pesos moneda corriente (Múltiples).

Operadores obligados

Debe ser reportado por todos los operadores.

REGISTRO MENSUAL BASE

Contiene una extensión denominada “Registro Base” la cual debe contener la siguiente información

- **Periodicidad de la información**

Mensual: Se debe presentar información mensual de las transacciones que superen los límites individuales o múltiples tanto de los depósitos realizados como de las apuestas, premios y retiros realizados durante el periodo. En caso que no se supere alguno o ninguno de los límites, el reporte debe incluir la línea de información con el campo de Reporte registrado con la palabra “Ausencia”.

- **Periodo**

Mes: Tipo date con formato (mmaaaa)

El registro base contiene un elemento Cabecera tipo Registro Cabecera que se describe a continuación:

- **OperadorId:** Corresponde al identificador de cada Operador que se escribe en el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Registroid:** = Identificador del registro definido por el Operador para su control.
- **Subregistroid:** Identificador del subregistro definido por el Operador para su control.
- **SubregistroTotal:** Total de subregistros
- **Fecha:** Contiene la fecha en la que se escribe el registro por el operador con formato ddmmaaaahhmm

- **Rectificación:** En caso de presentarse registros con rectificación se deben relacionar los campos que contienen la rectificación con sus respectivas variables, así mismo se deberá crear una subcarpeta denominada "RECTIFICACIÓN" con la misma estructura de carpetas de la carpeta principal, la cual servirá para depositar los reportes que se transmitan con datos erróneos y en el registro cabecera debe contener la siguiente información:
 - RegistroId: Identificador del registro que se rectifica
 - RegistroFecha: Contiene la fecha en la que se escribe el registro rectificado por el operador con formato ddmmaaaahhmm
 - Observación

Contenido del registro

La información a incluir en el registro es la siguiente:

- Nombre del Operador.
- NIT del operador
- Reporte (Ausencia o Reporto)
- Fecha y hora en la que se realizó la transacción.
- Fecha y hora del reporte
- Id del Jugador
- IdOperador
- Juego en operación coorganizada (Si/No)
- Tipo Documento
- Número documento
- Primer Nombre
- Segundo Nombre
- Primer Apellido
- Segundo Apellido
- Dirección IP operador.
- Transacción (Depósito, Apuesta, Premio o Retiro).
- Valor operación
- Medio de pago
- Tipo de transacción (Individual/Múltiple)

Controles Principales

Concordancia entre la información presentada y la contenida en la Cuenta de Juego Detallada.

2.4.10 REGISTRO APUESTAS PENDIENTES (PEND)

Información en la cuenta de apuestas pendientes

La cuenta de apuestas pendientes incluye los datos de apuestas recibidas hasta la terminación del contrato, pero cuyo resultado se determinará en un periodo posterior a la terminación del mismo siempre que el resultado no se dé con posterioridad a la fecha fijada para la liquidación de mutuo acuerdo del contrato. Este reporte sólo se enviará seis meses antes de la terminación del contrato con periodicidad mensual.

Deberá permitir conocer los jugadores que han realizado apuestas cuyo resultado se determinará en una fecha posterior a la terminación del contrato. Entre los datos se incluirán la identificación de los jugadores, así como las apuestas realizadas y fechas de los eventos posteriores a los que haya lugar. Esto teniendo en cuenta que el operador puede recibir apuestas hasta la terminación del contrato siempre que el resultado no se dé con posterioridad a la fecha fijada para la liquidación de mutuo acuerdo del contrato. Por lo tanto, el operador debe declarar, liquidar y pagar los derechos de explotación que se hayan causado una vez se conozca el resultado dentro del periodo de liquidación del contrato.

Con respecto a la presentación de este reporte se debe tener en cuenta:

- El reporte se presentará seis meses antes de la fecha de terminación del contrato con periodicidad mensual y hasta la fecha de terminación del contrato.

Operadores Obligados

El registro de apuestas pendientes deberá ser reportado por todos los operadores.

El registro de los créditos para la participación debe realizarse de acuerdo a la unidad monetaria y equivalencia establecida en el reglamento.

REGISTRO MENSUAL BASE

Contiene una extensión denominada "Registro Base" la cual debe contener la siguiente información

- **Periodicidad de la información**

Mensual: Información registrada en la plataforma del operador durante el período. Sólo se incluye la información de las apuestas pendientes cuyo resultado se conocerá con posterioridad a la terminación del contrato. Las cuotas serán aquellas que los jugadores tomaron al momento de la apuesta.

Se reporta seis meses antes de la terminación del contrato y por esto se deben generar seis reportes de este estilo.

- **Periodo**

Mes: Tipo date con formato (mmaaaa)

El registro base contiene un elemento Cabecera tipo Registro Cabecera que se describe a continuación:

- **OperadorId:** Corresponde al identificador de cada Operador que se escribe en el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se sugiere indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Registroid:** = Identificador del registro definido por el Operador para su control.
- **Subregistroid:** Identificador del subregistro definido por el Operador para su control.
- **SubregistroTotal:** Total de subregistros
- **Fecha:** Contiene la fecha en la que se escribe el registro por el operador con formato ddmmaaaahhmm

- **Rectificación:** En caso de presentarse registros con rectificación se deben relacionar los campos que contienen la rectificación con sus respectivas variables, así mismo se deberá crear una subcarpeta denominada "RECTIFICACIÓN" con la misma estructura de carpetas de la carpeta principal, la cual servirá para depositar los reportes que se transmitan con datos erróneos y en el registro cabecera debe contener la siguiente información:
 - RegistroId: Identificador del registro que se rectifica
 - RegistroFecha: Contiene la fecha en la que se escribe el registro rectificado por el operador con formato ddmmaaaahhmm
 - Observación

Contenido del registro

Para los jugadores que cumplan la condición de tener apuestas con resultados posteriores a la terminación del contrato se incluirá la siguiente información:

Se incluirá la siguiente información:

- Id del Jugador
- IdOperador
- Juego en operación coorganizada (Si/No)
- Tipo Documento
- Numero Documento Jugador
- Primer Nombre
- Segundo Nombre
- Primer Apellido
- Segundo Apellido
- Departamento (según listas del DANE)
- Municipio (según listas del DANE)
- Fecha en la que se han realizado las operaciones (dd/mm/aaaa).
- Tipo de Juego.

Se indicará el tipo de juego, según "CONVENCIONES".

- Participaciones: Total apuestas pendientes provenientes de créditos a la participación

Desglosada por tipo de juego, según “CONVENCIONES” y por identificación de operador.

Se incluirán las cantidades destinadas por el jugador a la participación en el juego desde su cuenta de participación y de las cuales no se conoce el resultado del juego y éste se determinará con posterioridad a la terminación del contrato.

- Bonos: Total apuestas pendientes provenientes de créditos de bonos

Se incluirán las cantidades destinadas por el jugador a la participación en el juego desde su cuenta de bonos y de las cuales no se conoce el resultado del juego y éste se determinará con posterioridad a la terminación del contrato.

- Evento: Evento futuro donde se realiza la apuesta.

- Fecha evento futuro (dd/mm/aaaa)

Desglosada por jugador

Se reflejará la fecha en la que se conocerá el resultado de la apuesta realizada.

- Evento futuro

Desglosada por jugador

Se incluirá el evento futuro sobre el que se ha de realizarla apuesta.

- Cuota

Desglosada por jugador

Se registrará la cuota con la cual el jugador realizó la apuesta.

Se reflejarán con signo positivo y en formato decimal.

Controles Principales

- Cuentas que quedarán pendientes para la liquidación de los montos recibidos por los operadores.

2.5 RECTIFICACIONES

Cuando un operador transmita datos erróneos, deberá corregir los datos transmitidos erróneamente. En lo sucesivo, en el presente documento, se denominará “rectificación” a la corrección de errores.

La rectificación en ningún caso debe permitir o implicar el borrado de información que ya se encuentre registrada en el SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML.

Para la rectificación de la información se utilizará la declaración de la nueva información, junto con la indicación de la información anterior errónea que debe ser sustituida diligenciando el campo “Ajustes”.

La rectificación de los registros sin especificar correctamente el registro rectificado será considerada como un registro duplicado y por tanto rechazado.

Cada rectificación debe contener los datos de todos los campos que componen la información, y no únicamente aquellos que han sido modificados.

Los operadores deberán distinguir claramente a lo largo de su actividad entre la rectificación y las modificaciones que deban realizar como consecuencia del funcionamiento normal de sus sistemas técnicos y de la explotación comercial que realice. De esta forma, y a título de ejemplo, las modificaciones en el saldo de una cuenta originadas por reclamaciones de jugadores que han resultado estimadas, no constituirán rectificación a los efectos aquí establecidos.

En aquellos casos en los que el operador detecte que, por problemas técnicos, se han producido errores en una pluralidad de datos que requieren una corrección conjunta y

simultánea, el operador debe notificar esta contingencia a Coljuegos, tan pronto como tenga noticia de su existencia.

3. DESCRIPCIÓN DE LOS REGISTROS

CREACIÓN DE LOS ARCHIVOS

El operador debe grabar los registros y datos de forma sistemática en la periodicidad indicada en el **SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML**. Los datos de montos deben ser enviados con dos decimales y con separación de miles. Estos datos son extraídos de la plataforma del juego del operador y ensamblados en una estructura XML de acuerdo a categorías predefinidas, encriptados asincrónicamente y depositados en un sistema de archivos comprimidos (ZIP) en el **SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML**.

Los archivos XML deben incluir la información de datos del Sistema Técnico de Juego. Los archivos deben producirse cada 8 horas del día (asegurando un desfase máximo de 8 horas), o de forma diaria o mensual por cada categoría indicada. El lote ya firmado, se debe cifrar y comprimir mediante la generación de un fichero ZIP.

Coljuegos revisará anualmente el Modelo de Datos solicitado a los operadores en el presente documento, con el propósito de definir la necesidad de realizar los ajustes y especificar una nueva versión. En caso de que Coljuegos presente una nueva versión del documento que incluya modificaciones sobre los registros requeridos, el operador deberá ajustar su Modelo de Datos en el plazo de tiempo que Coljuegos definirá.

3.2 REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DEL SISTEMA DE INSPECCIÓN

Los operadores son responsables de configurar la plataforma tecnológica del sistema de inspección de acuerdo con los requerimientos especificados en el documento Requerimientos Técnicos.

3.3 ENCRIPCIÓN

Los datos deben ser archivados en el SISTEMA DE ALMACENAMIENTO ARCHIVOS XML de forma agrupada en categorías predefinidas. Cada categoría debe ser firmada y encriptada de acuerdo a lo establecido en el documento de Estandarización del procedimiento de Firma, Cifrado y Compresión de Archivos XML en el Sistema de Inspección y el Manual para cifrar y descifrar archivos XML en su última versión disponible.

4. CONVENCIONES

4.1 TIPOS DE JUEGOS

Los tipos de juego para el modelo de control son los siguientes:

ADC: Apuestas Deportivas Contrapartida

AOC: Otras Apuestas de Contrapartida

POT: Póker Torneo

POC: Póker Cash

BLJ: Blackjack

BAC: Baccarat

BNG: Bingo

RLT: Ruleta

ADX: Apuestas Deportivas Cruzadas

AOX: Otras Apuestas Cruzadas

TRA: Máquinas tragamonedas o de azar

JVT: Juegos Virtuales

4.1.1 SUBVARIANTES POR TIPO DE JUEGOS

Para efectos de reconocimiento de la información aportada por el operador se definen de manera descriptiva para los juegos establecidos en el reglamento los subtipos de juego que se relacionan a continuación, no obstante, esta lista no restringe lo establecido en el reglamento y podrá ser modificada por Coljuegos a solicitud previa de los operadores y validación de su pertinencia

4.1.1.1 RULETA

RLTF: Ruleta Francesa o Europea. La ruleta francesa o europea operada por internet se caracteriza por estar dividida en 37 casillas, cada una con la misma probabilidad teórica de ser aquella donde se detenga la bola al final de su giro. Las casillas serán de color rojo y negro, numeradas del 1 al 36, más el cero, que puede ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos serán vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par, a excepción del 19, son siempre negros, además del 10 y el 29.

RLTA: Ruleta Americana. La ruleta americana estará dividida en 38 casillas separadas entre sí, de color rojo y negro, numeradas del 1 al 36 más el cero y el doble cero, que pueden ser blancos o verdes, pero que no podrán ser ni rojos ni negros. Cada una de estas casillas tiene la misma probabilidad teórica de ser aquel donde se detenga la bola al final de su giro.

4.1.1.2 BLACK JACK

BLJC: Black Jack Clásico.

a) En el Black Jack Americano, al inicio de la partida, la banca se repartirá a sí misma un segundo naipe que permanecerá vuelto del revés.

b) En el Black Jack Americano, en la apuesta doble, el participante podrá doblar su apuesta con independencia del número de puntos que haya obtenido con los dos primeros naipes que le hayan sido repartidos.

c) En el Black Jack Americano, se establece un nuevo tipo de jugada, llamada «Dinero Igual». En esta jugada, cuando el participante tiene un Black Jack y la Banca tiene un as como su carta descubierta, el participante puede optar por la opción «Dinero Igual», por la que la Banca paga la jugada al mismo importe que cualquier jugada, en lugar del establecido para el Black Jack, renunciando a comprobar si ella misma también tiene un Black Jack y, por tanto, si se ha producido empate.

BLJA: Black Jack Americano.

a) En el Black Jack Americano, al inicio de la partida, la banca se repartirá a sí misma un segundo naipe que permanecerá vuelto del revés.

b) En el Black Jack Americano, en la apuesta doble, el participante podrá doblar su apuesta con independencia del número de puntos que haya obtenido con los dos primeros naipes que le hayan sido repartidos.

c) En el Black Jack Americano, se establece un nuevo tipo de jugada, llamada «Dinero Igual». En esta jugada, cuando el participante tiene un Black Jack y la Banca tiene un as como su carta descubierta, el participante puede optar por la opción «Dinero Igual», por la que la Banca paga la jugada al mismo importe que cualquier jugada, en lugar del establecido para el Black Jack, renunciando a comprobar si ella misma también tiene un Black Jack y, por tanto, si se ha producido empate.

BLJP. Black Jack Pontoon. Se juega con ocho barajas de 52 cartas. Las principales diferencias entre el Pontoon y el Black Jack Clásico son:

- Hay dos manos que superan a un 21 o Black Jack: Pontoon (un As y un diez o una J, Q o K) y el Five Card Trick (cuando el participante llega a tener cinco cartas sin pasarse de 21, sin importar el valor total de la mano). Ambas manos pagan 2 a 1.
- Las dos cartas del crupier permanecerán boca abajo hasta que el participante se plante o se pase de 21.
- No existe ninguna opción de seguro.
- Cuando haya un empate, la banca ganará.
- Al inicio de la mano, el crupier revisará sus cartas. Si el crupier tiene un Pontoon, sus cartas se descubrirán inmediatamente y el participante perderá su apuesta.
- El participante no podrá plantarse hasta que el valor de su mano sea de al menos 15.
- El participante podrá pedir todas las cartas que desee después de doblar.
- El participante solamente podrá separar cartas que sean iguales. Por ejemplo, podrá separar dos ochos o dos reinas, pero no una reina y un rey, aunque tengan el mismo valor en puntos.

BLJS: Black Jack Surrender. Es aquel Black Jack, Clásico o Americano, en el que los participantes pueden abandonar la mano que se está jugando, recuperando la mitad del importe de su apuesta y perdiendo la otra mitad a favor de la banca. La puntuación con que los participantes puedan ejercer la opción de abandonar podrá ser cualquiera o aquella que establezcan los operadores en sus reglas particulares.

BL21: Black Jack Súper 21. Se juega con el número de barajas que cada operador establezca en las reglas particulares del juego. Las diferencias entre el Black Jack Súper 21 y Black Jack Clásico son las siguientes:

- El Black Jack del jugador se pagará al mismo importe que la apuesta realizada, excepto cuando la jugada del Black Jack esté compuesta por dos cartas del palo o serie de diamantes, caso en que se pagará 2 a 1.
- El Black Jack del participante gana al Black Jack de la banca.
- Cuando un participante obtiene una jugada de 6 cartas que totalicen 20 o menos, gana automáticamente.
- Cuando un participante obtiene una jugada de 6 cartas que totalicen 21, gana automáticamente y la banca paga 2 a 1.
- En la apuesta doble, el participante podrá doblar su apuesta con independencia del número de puntos que haya obtenido con los dos primeros naipes que le hayan sido repartidos.
- El participante puede abandonar la mano que se está jugando, recuperando la mitad del importe de su apuesta y perdiendo la otra mitad a favor de la banca, independientemente de la puntuación que haya obtenido con sus cartas, e incluso después de haber doblado la apuesta.

4.1.1.4 POKER CASH Y TORNEO

POTX: Póker Texas Hold'em. El reparto de cartas se articula en dos cartas para uso individual de cada jugador, que permanecen ocultas al resto de los participantes, y cinco cartas de uso comunitario que se muestran a todos los participantes. Las apuestas en el juego comienzan con la realización de las apuestas obligatorias pequeña y grande.

POOM: Póker Omaha. El reparto de cartas se articula en cuatro cartas para uso individual de cada jugador, que permanecen ocultas al resto de los participantes, y cinco cartas de uso comunitario que se muestran a todos los participantes. Las apuestas en el juego comienzan con la realización de las apuestas obligatorias pequeña y grande.

POST: Póker Stud. El reparto de cartas se articula en la entrega sucesiva de cartas para uso individual de cada jugador, en la que se alternan cartas cubiertas y descubiertas, hasta llegar a 5 ó 7 cartas en función de la versión del juego elegida. Las apuestas iniciales comienzan con las apuestas denominadas «ante» que consisten en la realización de una apuesta por participante y en las que la ronda de apuestas es iniciada por el jugador que posea la carta descubierta con valor más elevado, o más bajo, según la versión del juego definida en las reglas particulares del juego publicadas por el operador.

PODR: Póker Draw. El reparto de cartas se articula en la entrega de cinco cartas para uso individual de cada participante que permanecen ocultas para el resto. Se permite el descarte y la sustitución de cartas. Las apuestas en el juego comienzan con la realización de las apuestas obligatorias pequeña y grande.

4.1.1.4 BINGO

BI90: Bingo 90. El Bingo 90 se desarrolla sobre noventa números, del uno al noventa inclusive, en cartones o tarjetas virtuales integrados por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y distribuidos en una matriz de tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales.

Se premiarán, al menos, las siguientes combinaciones: a) Línea: se entenderá formada línea cuando hayan sido extraídos o determinados todos los números que la integran. Podrá ser cualquiera de las tres líneas horizontales que forman el cartón o la tarjeta virtual de juego: la superior, la central o la inferior.

b) Bingo: se entenderá formado bingo cuando se hayan extraído o determinado todos los números que integran el cartón o la tarjeta virtual de juego.

BI80: Bingo 80. El Bingo 80 se desarrolla sobre ochenta números, del uno al ochenta ambos inclusive, en cartones o tarjetas virtuales integrados por combinaciones numéricas de dieciséis números distintos entre sí distribuidos en una matriz de cuatro filas por cuatro columnas.

Se premiarán, al menos, las siguientes combinaciones: a) Línea: se entenderá formada línea cuando hayan sido extraídos o determinados los cuatro números que integran una línea diagonal, vertical u horizontal

b) Bingo: se entenderá formado bingo cuando se hayan extraído o determinado todos los números que integran el cartón o la tarjeta virtual de juego.

BI75: Bingo 75. El Bingo 75 se desarrolla sobre setenta y cinco números, del uno al setenta y cinco ambos inclusive, en cartones o tarjetas virtuales integrados por combinaciones numéricas de veinticuatro números distintos entre sí, distribuidos en una matriz de cinco filas por cinco columnas, con un vacío en el centro del cartón.

Las columnas se definen por cada una de las letras de la palabra bingo y cada una de éstas tiene los números dentro de los siguientes rangos:

- a) En la columna «B» se encuentran los números comprendidos entre el 1 y el 15, ambos inclusive.
- b) La columna «I» se encuentran los números comprendidos entre el 16 y el 30, ambos inclusive.
- c) En la columna «N» se encuentran los números comprendidos entre el 31 y el 45, ambos inclusive, y hay un espacio vacío que coincide con el centro del cartón de bingo.
- d) En la columna «G» se encuentran los números comprendidos entre el 46 y el 60, ambos inclusive,
- e) En la columna «O» se encuentran los números comprendidos entre el 61 y el 75, ambos inclusive.

El juego consiste en completar el patrón o figura predeterminado, dentro del cartón o tarjeta de bingo. Los patrones podrán coincidir con cualquier figura y serán establecidos por el operador en sus reglas particulares y conocidos por los participantes antes del inicio de la partida.

Obtendrá el premio en el Bingo 75 el participante que a lo largo del sorteo complete el bingo patrón establecido para la correspondiente partida.

4.1.1.5 JUEGOS VIRTUALES

Corresponde a eventos virtuales o pregrabados, cuyo resultado o selección respectivamente debe estar determinada por un generador de números aleatorios (GNA) y en los que el ganador de la apuesta se define a partir de acertar el resultado del evento.

Los juegos virtuales comprenden los siguientes eventos:

JVTV Virtuales: Representación gráfica animada de un evento real.

JVTP Pregrabados: Compilación de escenas correspondientes a eventos reales previamente desarrollados.

Las apuestas en Juegos Virtuales serán de contrapartida, en las cuales el jugador apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho a premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta y siendo el premio el resultado de multiplicar el valor de la apuesta, por el coeficiente que el operador haya validado previamente para el pronóstico realizado.

Son apuestas sencillas las que recaen sobre un único resultado de un evento y múltiples las que recaen sobre dos o más resultados de un mismo evento. Son apuestas combinadas las que recaen sobre los resultados de dos o más eventos.

No se permitirán apuestas durante el desarrollo del evento. Las apuestas quedarán sujetas al coeficiente vigente al momento de su realización.

No se autorizan juegos virtuales cuya representación gráfica represente juegos lotéricos o numéricos, ni ningún evento que represente actos violentos o que atenten contra la dignidad de las personas, así como los contrarios a la moral y las buenas costumbres.

4.3 ESTADO DEL JUGADOR

Se definen los siguientes:

- AC: Cuenta de usuario activa.
- ST: Cuenta de usuario suspendida por tiempo.
- SP: Cuenta de usuario suspendida por precaución.
- CT: Cuenta de usuario cancelada por tiempo.
- CC: Cuenta de usuario Cancelada por anulación de contrato.

4.4 MEDIOS DE PAGO

Se aceptan los siguientes:

- BC: Cuentas bancarias en entidades autorizadas
- CR: Tarjeta de crédito.
- IN: Instrumento de pago ofrecido por entidad vigilada por la Superintendencia Financiera de Colombia
- GI: Transferencia de giro
- PR: Tarjeta prepago recargable
- EF: Pagos en efectivo a través de puntos físicos establecidos por el Operador
- OT: Otro medio de pago ofrecido por el Operador.
- CB: Compra Baloto
- CS: Compra Súper Astro

4.5 TIPOS DE BONOS

Se clasifican de la siguiente forma:

Registro: El entregado a un jugador nuevo, se identificará con la palabra R

Depósito: El entregado por realizar algún depósito se identificará con la palabra D

Ligados: Los ligados a algún tipo de juego se identificará con la palabra L

Otro: Cualquier otro bono se identificará con la palabra O.

4.6 DATOS REGISTRO JUGADORES

Se clasifican de la siguiente forma:

- Jugador Nuevo: Registro por primera vez de un jugador.
- Dado de alta en periodo: Jugador que es dado de alta durante el periodo.
- Sin variaciones: Jugador existente en la cuenta de usuario y que no presentó variaciones durante el periodo.
- Con variaciones: Jugador existente en la cuenta de usuario y que presentó variaciones durante el periodo.

5. ESTANDARIZACION DEL PROCESO DE FIRMA, CIFRADO Y COMPRESION DE ARCHIVOS XML

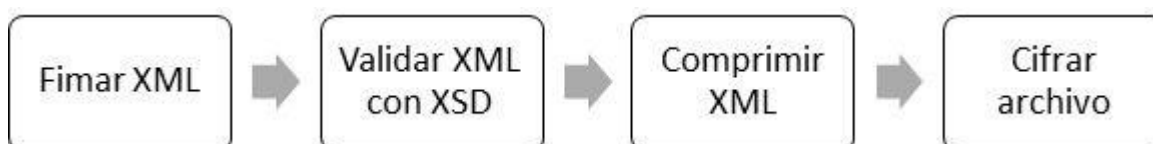
Este capítulo tiene como objetivo, dar los lineamientos para mejorar y estandarizar los procesos que deben realizar los operadores de Juegos Operados por Internet, para firmar, cifrar y comprimir los archivos XML que contienen la información requerida por Coljuegos.

Dado lo anterior, este capítulo contendrá los lineamientos para:

- Entregar los pasos para realizar los procesos de firma, compresión y cifrado de los archivos XML para Coljuegos.
- Facilitar los procesos de ingesta, procesamiento y análisis desde la plataforma de Coljuegos para el seguimiento y control de la Vicepresidencia de Operaciones.
- Entregar las guías para firmar y cifrar los archivos XML.
- Asegurar la validación de firmas generadas por los operadores.

El operador de Juegos Operados por Internet, debe firmar, cifrar y comprimir los archivos XML para garantizar la integridad de la información. En todo caso será responsabilidad del operador la transmisión segura de la información de los archivos XML (u otro formato) al repositorio de información que determine Coljuegos.

A continuación, se presenta el flujo para el crear y disponer los archivos XML para el procesamiento y seguimiento contractual por parte de Coljuegos. Este proceso debe realizarse en el orden presentado a continuación:



5.1 FIRMAR XML.

Ese paso describe las principales características técnicas para la firma digital de los archivos XML, que garantizan la seguridad, autenticidad y confiabilidad en la construcción de archivos válidos, con fines de control y criterios comunes para el reconocimiento mutuo de firmas digitales basadas en certificados digitales.

Para todos los archivos XML que se generen desde la unidad central del juego, la firma se debe hacer mediante la inclusión de una etiqueta **<Signature .../>** dentro del documento en formato XML, el cual debe estar localizado en la siguiente ruta:

- /Lote/ds:Signature

La firma debe utilizar el formato XMLDSig enveloped con formato XAdES-EPES según la especificación técnica ETSI TS 101 903, versión 1.2.2, versión 1.3.2 y versión 1.4.1 siendo obligatorio indicar la versión adoptada en las etiquetas XML, en las que se hace referencia al número de versión. El formato XADES de firma electrónica avanzada adoptado por Coljuegos para el uso de firma digital corresponde a la Directiva XAdES-EPES, con el certificado digital y toda la cadena de certificación (desde el certificado raíz) incluida en los elementos «ds:X509Data» y «ds:Object», y la política de firma, es decir este documento, como un hipere enlace en el elemento «xades:SignaturePolicyIdentifier». Se admiten como válidos los algoritmos de generación de hash, codificación en base64, firma, normalización y transformación definidos en el estándar XMLDSig.

- Algoritmos Empleados

Algoritmo de Firma:

- <http://www.w3.org/2001/04/xmldsig-more#rsa-sha256>

- Algoritmo de Canonización:

- <http://www.w3.org/TR/2001/REC-xml-c14n-20010315>

A continuación, describe el proceso de firma digital de un documento XML, y provee un código de ejemplo, el cual está dispuesto en el portal web de Coljuegos; dicho ejemplo, fue desarrollado sobre lenguaje Python y los pasos descritos se presentan para la plataforma Windows.

Dentro del archivo adjunto se encuentran las siguientes carpetas con las que es posible



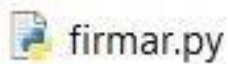
realizar un ejercicio de firmado de un documento XML:

En la carpeta “Firma” se encuentra un certificado de prueba usado para la firma de este ejemplo (el operador debe adquirir un certificado digital, con la entidad certificadora de su preferencia por su cuenta para realizar el proceso de firma). En la siguiente imagen se presenta el nombre del certificado de ejemplo:



Una vez esto, se debe realizar la descarga del lenguaje de programación Python en su versión 3, la cual está disponible en la siguiente dirección:
<https://www.python.org/downloads/>

En la carpeta “Script”, se encuentra un script desarrollado en Python que permite firmar el documento.



Para ejecutar el Script, es posible hacerlo desde la línea de comando, navegando a la carpeta donde se descomprimió el archivo adjunto con el ejemplo, usando la siguiente instrucción:

```
>python firmar.py <ruta>/xml_para_firmar.xml
```

Una vez ejecutado el Script, el nuevo documento firmado podrá verse en la carpeta raíz (como se aprecia en la siguiente imagen)



La firma en el archivo XML quedará similar a como se muestra en la siguiente imagen (las firmas digitales siempre generan textos diferentes).

```

- <ds:Signature xmlns:ds="http://www.w3.org/2000/09/xmldsig#">
  - <ds:SignedInfo>
    <ds:CanonicalizationMethod Algorithm="http://www.w3.org/TR/2001/REC-xml-c14n-20010315"/>
    <ds:SignatureMethod Algorithm="http://www.w3.org/2001/04/xmldsig-more#rsa-sha256"/>
    - <ds:Reference URI="">
      - <ds:Transforms>
        <ds:Transform Algorithm="http://www.w3.org/2000/09/xmldsig#enveloped-signature"/>
        <ds:Transform Algorithm="http://www.w3.org/TR/2001/REC-xml-c14n-20010315"/>
      </ds:Transforms>
      <ds:DigestMethod Algorithm="http://www.w3.org/2001/04/xmlenc#sha256"/>
      <ds:DigestValue>nIxUlX8cSlpgg/S9WGMt0vhjZkzE0YV/i9o/6jKDvdE=</ds:DigestValue>
    </ds:Reference>
  </ds:SignedInfo>
  <ds:SignatureValue>BVVXiHvMsqb/pPSV2FTtq5JCoT37dqfxp1a3FHBO/GWiK7OIC5rhWWdicAdhm3CCBtmI
- <ds:KeyInfo>
  - <ds:X509Data>
    <ds:X509Certificate>MIIC3DCCAcSgAwIBAgIQFHiQdmkoAbhOS3js1hkPmTANBgkqhkiG9w0BAQUF/
    MRUwEwYDVQQDEwxEVNBUIJPTExPSVQwHhcNMjkwMzA0MjMxNzZlMjAwMDAv
    AQUAA4IBDwAwggEKAoIBAQNj38pk6/kvR6rDMYTdbismj1IMsBK99UUsIscfsWB 5i76oUFep9
    XJNmhsnYb2KXTfYfTcczXqsXMh4xN02kiyTSZmYEtEia3brjI3ZZRgQDpqLmYy 99106KLSkynKl
    rnNkl3n95iPuEa8oBUS1mKB2mVjI9xYN8zzkoCX+skhhXju2XseoZ9nclLavcPc dCvW04oKk0OV
    DwQEAWIEMDATBgNVHSUEDDAKBggrBgEFBQcDATANBgkqhkiG9w0BAQUFAAOCAQEA nQwghi
    hBgHJHwWhGLXxYIZr0ks4YW9m+DHaucIQ7EcFYGEogPHDqFu4kCq9vwnKwOGxIZk 66J7rZaV
    iweH7SKI4d4Fvot3DEGN+YJ11pPVnL2N4xOjMFwNs3PY7Bhh6Lmj4/mZtUH9NVQj B88Ib66jLg
    xJ5d/kXQLiG6HIpmc4KPA== </ds:X509Certificate>
  </ds:X509Data>
</ds:KeyInfo>
</ds:Signature>
</Lote>

```

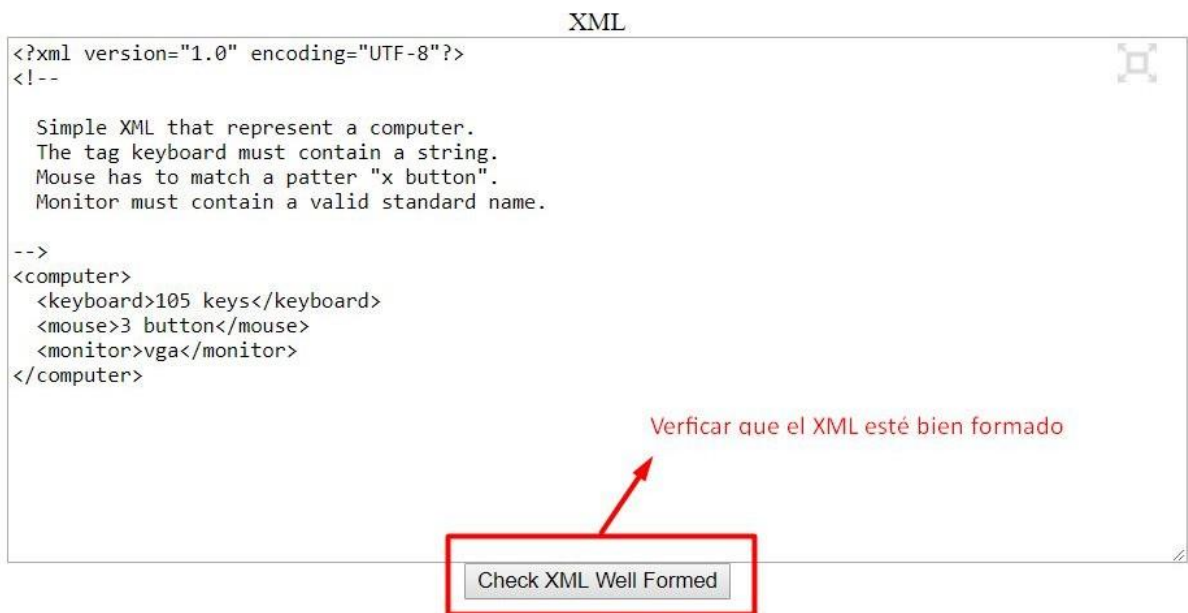
5.2 VALIDAR XML CON XSD

Una vez firmado los documentos, el Operador debe realizar la validación usando el esquema XSD dispuesto en el portal web de Coljuegos, el cual debe pasar la validación antes de ser entregado.

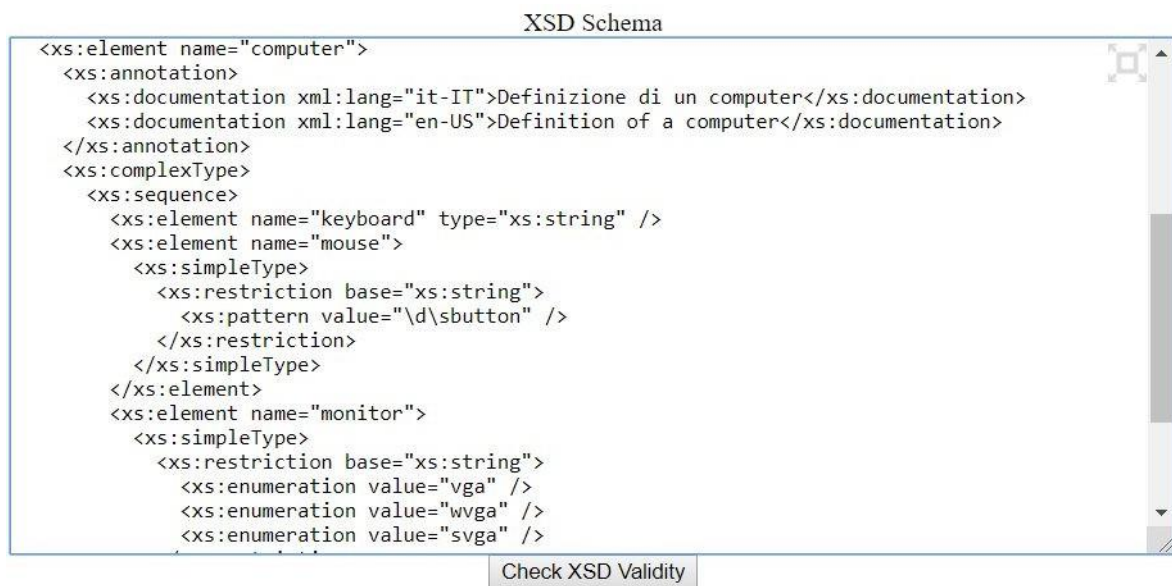
Existen varias técnicas para validar un archivo XML, las herramientas de validación que presentamos a continuación sirven para validar un archivo individual. Se recomienda que el operador implemente una herramienta automática para la validación de sus documentos.

a) Herramienta para validar XML en internet

Para la validación es posible encontrar varias herramientas, una de ella es: http://www.utilities-online.info/xsdvalidation/#.Xlq_HChKhPY. Esta herramienta permite copiar el XSD en el extremo derecho y el XML en el extremo izquierdo, para finalmente realizar la validación del XML en cuestión.



Esquema XSD



Finalmente se debe presionar el botón "Validate XML against XSD"

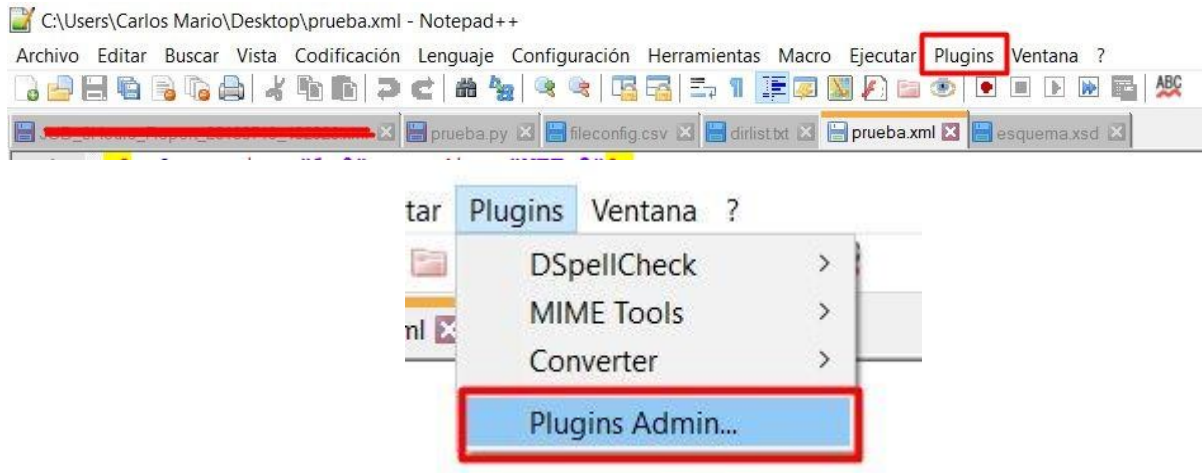


b) Herramienta para validar XML de manera local

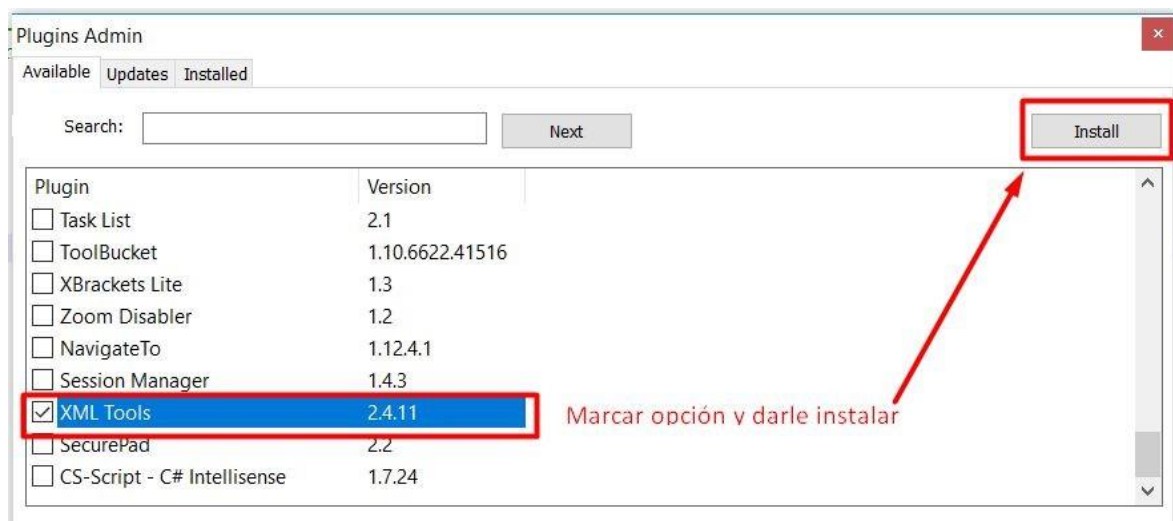
Con el uso del editor de código Notepad ++, se pueden seguir las siguientes

instrucciones para instalar un plugin o complemento, que permitirá realizar la validación de los archivos XML a partir a de un esquema XSD local.

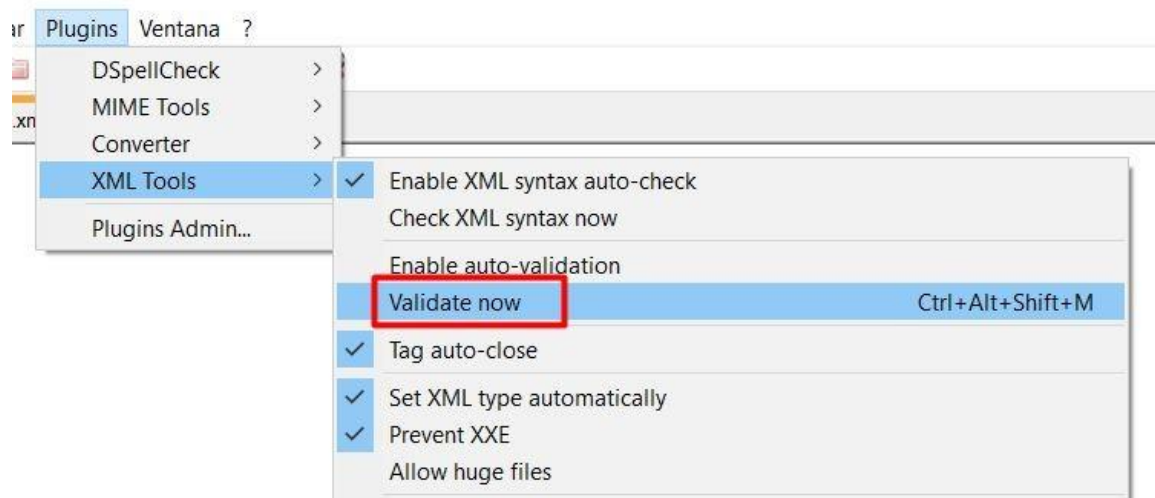
En la barra de herramientas ingresar al siguiente menú:



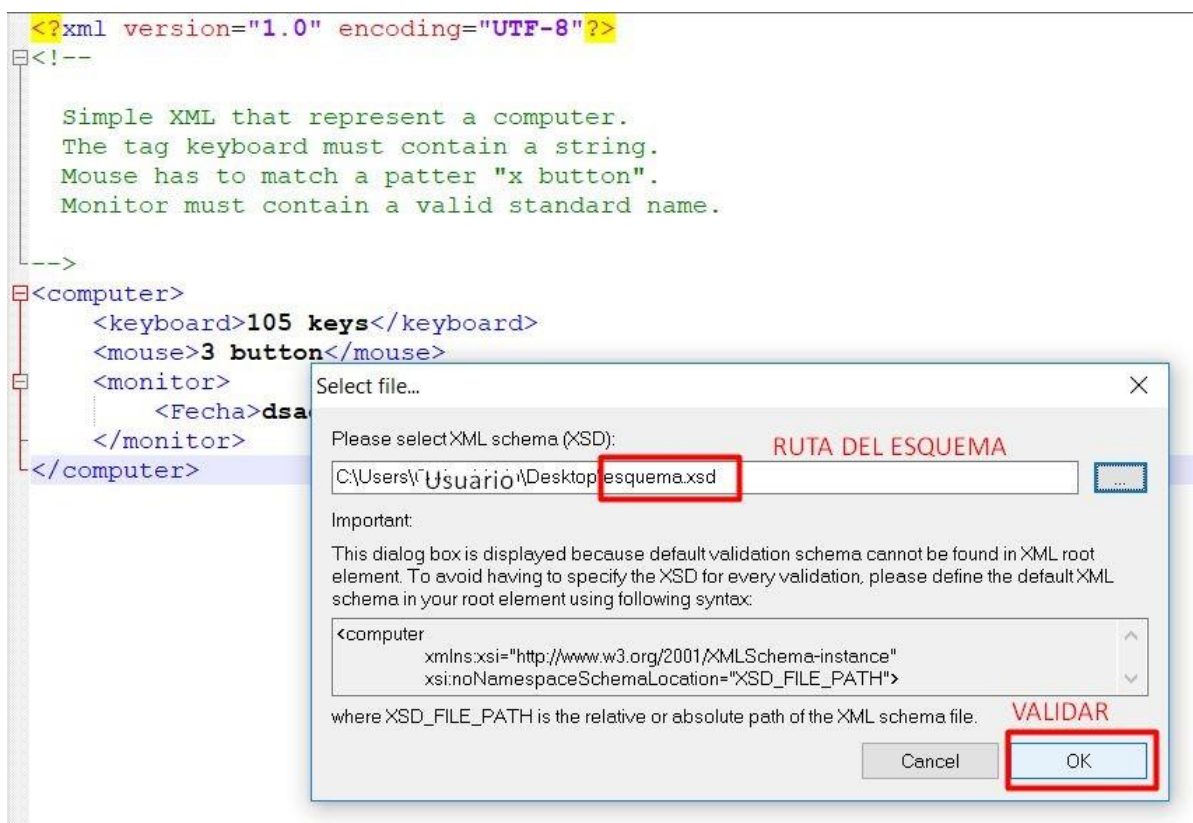
Buscar el plugin XML Tools, marcarlo y presionar el botón “Install”.



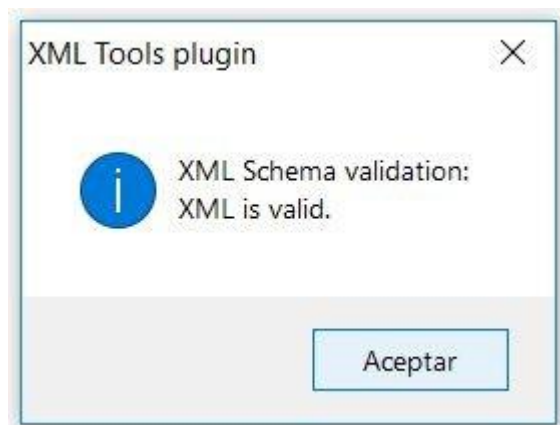
Una vez instalado, en el siguiente menú seleccionar la opción Validate now



Dando clic a “Validate now” o siguiendo la combinación de teclas aparece la siguiente ventana.



Al dar click en Ok se cierra esta ventana y surge una ventana emergente con los mensajes de error o con la confirmación con la información respecto a la validación.



5.3 COMPRIMIR ARCHIVOS XML

Para la compresión de los archivos se debe usar el formato ZIP usando contraseña, la cual debe ser informada a la Gerencia de Seguimiento Contractual.

Dentro de cada archivo comprimido debe generar un solo archivo nombrado según el estándar (ver numeral 4) con la extensión .XML, sin carpetas dentro del archivo cifrado.

5.4 CIFRAR ARCHIVOS

Para el cifrado de los archivos, se usa como estándar las librerías GnuPG o GPG, el cual es un sistema de encriptación e intercambio de claves, para encriptación de ficheros, mensajes y realización del proceso de firma digital. Dichas librerías son de distribución gratuita y se puede descargar desde el portal de GNUPG (<https://www.gnupg.org/download/index.html>), para Windows se deben usar los siguientes medios: Gpg4win (<https://www.gpg4win.org>).

La descarga incluye el software Kleopatra, el cual es un gestor de certificados y claves que permite generar las llaves pública y privada requeridas durante el proceso de cifrado; la llave pública se usa para cifrar y la llave privada para descifrar.

Los Operadores deberán importar la llave pública de Coljuegos, con esta, se deberá realizar el proceso de firma y cifrado de los archivos XML requeridos. Dicha llave se encuentra publicada en el portal del Operador.

Para realizar el proceso de autenticidad y descifrado seguro de los archivos, se requiere por parte del Operador el envío de su llave pública, esta llave, debe entregarse a Coljuegos a través del canal de comunicación establecido entre el operador y la entidad, en el sitio lógico designado para tal fin.

Una vez cifrado el archivo se generará un nuevo archivo con el siguiente patrón: **archivoxml.zip.gpg** (El nombre del archivo debe cumplir con el estándar solicitado por Coljuegos).

Para este proceso puede consultar la guía completa de “*MANUAL PARA CIFRAR Y DESCIFRAR ARCHIVOS XML DE COLJUEGOS*” que se encontrará anexo a este documento.

5.5 NOMBRE ESTÁNDAR DE LOS ARCHIVOS

El nombre del archivo firmado, comprimido y cifrado también debe cumplir con el siguiente estándar (al igual que el archivo interno XML)

Diario:

CXXXX_D_TIPOARCHIVO_DDMMAA.zip.gpg

Ejemplo: C1020_D_RUD_310717.zip.gpg

Mensual:

CXXXX_M_TIPOARCHIVO_MMAA.zip.gpg

Ejemplo: C1020_M_RUD_0717.zip.gpg

8 horas: CXXXX_TIPOARCHIVO_TIPOJUEGO_DDMMAA_HHMM.zip.gpg

Ejemplo: C1020_JUD_ADC_310717_1830.zip.gpg

Las carpetas deben tener el siguiente estándar:

1. La carpeta raíz deber ser nombrada con el número del contrato en formato CXXXX.
2. Dentro de la carpeta raíz se deberán crear subcarpetas por cada tipo de archivo XML de acuerdo a lo definido en el modelo de datos (RUD, RUT, CJD,

OPT, ORT, JUD, JUT, LIQ, LEX, SIPLAFT, PEND).

3. Para los tipos de archivo cuya periodicidad de cargue al SIP es diario y mensual (RUD, RUT y CJD), dentro de sus respectivas subcarpetas se deberán tener dos subcarpetas, una denominada DIARIO y otra denominada MENSUAL. Los archivos XML deberán tener el nombre con la siguiente nomenclatura:

Diario - **CXXXX_D_TIPOARCHIVO_DDMMAA.zip.gpg**

Ejemplo: C1020_D_RUD_310717.zip.gpg

Mensual - **CXXXX_M_TIPOARCHIVO_MMAA.zip.gpg**

Ejemplo: C1020_M_RUD_0717.zip.gpg

Para los tipos de archivo cuya periodicidad de cargue al Sistema de Inspección es cada 8 horas (JUT y JUD), dentro de sus respectivas subcarpetas se deberán tener subcarpetas por cada día cuyo nombre tenga la nomenclatura DDMMAA. Los archivos XML que se generen a diario deberán almacenarse en la carpeta correspondiente al día (3 por día) y tener el nombre con la siguiente nomenclatura:

CXXXX_TIPOARCHIVO_TIPOJUEGO_DDMMAA_HH:MM.zip.gpg

Ejemplo: C1020_JUD_ADC_310717_1830.zip.gpg

En el siguiente gráfico se ilustra la forma en la cual Coljuegos espera ver organizada y almacenada la información en el sistema de almacenamiento de archivos XML:

a) CARPETA PRINCIPAL:

(Ejemplo.: C1919_M_TIPOREPORTES_1019.zip.gpg)

En caso de varios reportes en un mismo periodo

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTES_1019_00000. zip.gpg)

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTES_1019_00001. zip.gpg)

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTES_1019_00002. zip.gpg)

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTES_1019_00003. zip.gpg)

Para preservar los archivos XML que por razones operativas fueran transmitidos con

estructura o datos erróneos, deberá existir una carpeta denominada RECTIFICACIONES que contendrá en su interior una réplica de la estructura de carpetas de este sistema de almacenamiento y deberá tener la siguiente estructura:

b) CARPETA RECTIFICACIÓN:

PARA ARCHIVOS ÚNICOS

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_R.zip.gpg)

Primera rectificación RUD.

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_R00000.xml)

Segunda rectificación RUD.

(Ejemplo.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_R00001.xml)

PARA ARCHIVOS FRACCIONADOS

Primera rectificación LIQ con archivos fraccionados

(Ejemplo.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00000_R00000.xml)

(Ejemplo.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00001_R00000.xml)

(Ejemplo.: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00002_R00000.xml)

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00003_R00000.xml)

Segunda rectificación LIQ con archivos fraccionados

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00000_R00001.xml)

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00001_R00001.xml)

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00002_R00001.xml)

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00003_R00001.xml)

En el siguiente gráfico se ilustra la forma en la cual Coljuegos espera ver organizada y almacenada la información en el sistema de almacenamiento de archivos XML

ESTRUCTURA DE CARPETAS MODELO DE DATOS

- RUD
 - DIARIO
 - CXXXX_D_RUD_DDMMAA.xml
 - MENSUAL
 - CXXXX_D_RUD_MMAA.xml
- RUT
 - DIARIO
 - CXXXX_D_RUT_DDMMAA.xml
 - MENSUAL
 - CXXXX_M_RUT_MMAA.xml
- CJD
 - DIARIO
 - CXXXX_D_CJD_DDMMAA.xml
 - MENSUAL
 - CXXXX_M_CJD_MMAA.xml
- LIQ
 - CXXXX_M_LIQ_TIPOJUEGO_MMAA.xml
- OPT
 - CXXXX_M_OPT_TIPOJUEGO_MMAA.xml
- ORT
 - CXXXX_M_ORT_TIPOJUEGO_MMAA.xml

- JUT
 - JUT_DDMMAA
 - CXXXX_JUT_TIPOJUEGO_DDMMAA_HH_MM.xml
 - CXXXX_JUT_TIPOJUEGO_DDMMAA_HH_MM.xml
 - CXXXX_JUT_TIPOJUEGO_DDMMAA_HH_MM.xml
- JUD
 - JUD_DDMMAA
 - CXXXX_JUD_TIPOJUEGO_DDMMAA_HH_MM.xml
 - CXXXX_JUD_TIPOJUEGO_DDMMAA_HH_MM.xml
 - CXXXX_JUD_TIPOJUEGO_DDMMAA_HH_MM.xml
- LEX
 - CXXXX_M_LEX_MMAA.xml
- SIPLAFT
 - CXXXX_M_SIPLAFT_MMAA.xml
- PEND
 - CXXXX_M_PEND_MMAA.xml

CONVENCIONES

CXXXX = Número de Contrato
 D = Reporte Diario
 M = Reporte Mensual
 DDMMAA = Fecha Reporte Diario
 MMAA = Fecha Reporte Mensual
 TIPOJUEGO = ADC, TRA, POC, BLJ...Otros
 HH_MM = Hora del corte (Hora-Minuto)

- RECTIFICACION
 - RUD
 - DIARIO
 - CXXXX_D_RUD_DDMMAA.xml
 - MENSUAL
 - CXXXX_D_RUD_MMAA.xml
 - RUT
 - DIARIO
 - CXXXX_D_RUT_DDMMAA.xml
 - MENSUAL
 - CXXXX_M_RUT_MMAA.xml
 - CJD
 - DIARIO
 - CXXXX_D_CJD_DDMMAA.xml
 - MENSUAL
 - CXXXX_M_CJD_MMAA.xml
 - LIQ
 - CXXXX_M_LIQ_TIPOJUEGO_MMAA.xml
 - OPT
 - CXXXX_M_OPT_TIPOJUEGO_MMAA.xml
 - ORT
 - CXXXX_M_ORT_TIPOJUEGO_MMAA.xml

- JUT
 - JUT_DDMMAA
 - CXXXX_JUT_TIPOJUEGO_DDMMAA_HH_MM.xml
 - CXXXX_JUT_TIPOJUEGO_DDMMAA_HH_MM.xml
 - CXXXX_JUT_TIPOJUEGO_DDMMAA_HH_MM.xml
- JUD
 - JUD_DDMMAA
 - CXXXX_JUD_TIPOJUEGO_DDMMAA_HH_MM.xml
 - CXXXX_JUD_TIPOJUEGO_DDMMAA_HH_MM.xml
 - CXXXX_JUD_TIPOJUEGO_DDMMAA_HH_MM.xml
- LEX
 - CXXXX_M_LEX_MMAA.xml
- SIPLAFT
 - CXXXX_M_SIPLAFT_MMAA.xml
- PEND
 - CXXXX_M_PEND_MMAA.xml

PARA ARCHIVOS ÚNICOS

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_R.zip.pg0)

Primera rectificación RUD.

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_R00000.xml)

Segunda rectificación RUD.

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_R00001.xml)

PARA ARCHIVOS FRACCIONADOS

Primera rectificación LIQ con archivos fraccionados

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00000_R00000.xml)

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00001_R00000.xml)

Segunda rectificación LIQ con archivos fraccionados

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00001_R00001.xml)

(Ej: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00001_R00001.xml)

Convenciones

Pseudocódigo	Descripción
CXXXX	Número de contrato.
D	Frecuencia de reporte diaria.
M	Frecuencia de reporte Mensual.

DDMMAA	DiaMesAño en formato DDMMYY
MMAA	MesAño en formato MMY
TIPOJUEGO	ADC, TRA, POC, BLJ, entre otros.
HH_MM	Hora y minuto del corte.
TIPOARCHIVO	RUD, RUT, CJD, OPT, entre otros.

Los archivos deben ser almacenados con la codificación UTF-8

La ruta debe indicarse de la siguiente manera:

<Operador>\<Contrato>\<Indicador>\<Frecuencia>\<archivo con nombre estándar>

<Operador>	Nombre del Operador
<Contrato>	Número del contrato. Ejemplo: C12345
<Indicador>	CJD, JUD, JUT, LEX, LIQ, OPT, ORT, RUT entre otros.
<Frecuencia>	DIARIO / MENSUAL
<archivo con nombre estándar>	CXXXX_M_TIPOARCHIVO_MMAA.zip.gpg

5.6 TAMAÑO MÁXIMO POR ARCHIVO

El tamaño del archivo antes de cifrar y luego de firmar no debe superar los 500MB, si los supera, debe separarse en varios archivos adjuntando un consecutivo al final del nombre del archivo de la siguiente manera _0000#,

Ejemplos:

- C1020_M_RUD_0717_00000.zip.gpg (si es el primer archivo)
- C1020_M_RUD_0717_00001.zip.gpg (si es el segundo archivo)
- C1020_M_RUD_0717_00010.zip.gpg (si es el archivo décimo primero)

5.7 ¿QUÉ DEBEN ENTREGAR LOS OPERADORES?

- Credenciales de conexión al servidor SFTP con los archivos XML usando los criterios y estándares anteriormente mencionados.
- Proporcionar la llave pública generada por Kleopatra, para realizar el proceso de autenticidad y descifrado seguro de los archivos. La llave se debe entregar en formato (.asc).
- Contraseña de descompresión de archivos .Zip

Los datos confidenciales deben entregarse a Coljuegos mediante los canales establecidos por la Gerencia de Seguimiento Contractual

6. ANEXOS

6.1 MANUAL DE PROCEDIMIENTO PARA CIFRAR Y DESCIFRAR ARCHIVOS XML DE COLJUEGOS

Para cumplir con el estándar de seguridad y control establecido por Coljuegos, el operador deberá cifrar la información que contractualmente está obligado a enviar usando un método que garantice la privacidad de los datos en tránsito y en reposo.

A continuación, se presenta el proceso para realizar el cifrado usando la herramienta Kleopatra, la cual permite la generación de certificados digitales y la creación de llaves necesarias para el cifrado de información:

6.1.1 INSTALACIÓN KLEOPATRA

Descargar desde el portal de GNUPG (<https://www.gnupg.org/download/index.html>), para Windows se deben usar los siguientes medios: Gpg4win

The screenshot shows the Gpg4win website interface. At the top, there is a navigation bar with links: Home, What's new Version 3, About Gpg4win, Community, Support, and a green Download button with a downward arrow. Below the navigation bar, there is a large green button labeled 'Download Gpg4win 3.1.5' with a downward arrow. Below this button, there are links: 'Details', 'Change History', and 'Check integrity'. To the right of the download button, there is a section titled 'What's new' with a list of releases: 'Gpg4win 3.1.5 released' (dated 2018-11-13) and 'Gpg4win 3.1.4 released' (dated 2018-10-17). Below the releases, there is a link to 'Older messages in news archive.' In the center of the page, there is a screenshot of the Gpg4win installation window. Below the installation window, there is a section titled 'Gpg4win - a secure solution...' followed by a paragraph: '... for file and email encryption. Gpg4win (GNU Privacy Guard for Windows) is Free Software and can be installed with just a few mouse clicks.' Below this paragraph, there are three columns of text: 'Discover Gpg4win', 'Getting started', and 'Join the community'. The 'Discover Gpg4win' column contains the text: 'Learn what Gpg4win is and read more about the features of our solution!' and a link 'About Gpg4win »'. The 'Getting started' column contains the text: 'We help you to use Gpg4win. Learn the basics about Gpg4win and get in the world of cryptography. The best point to start is with the illustrative Gpg4win Compendium.' The 'Join the community' column contains the text: 'Gpg4win is Free Software. Join the community! We recommend subscribing to the Gpg4win announcement mailing list to be automatically informed about new releases and other important Gpg4win news.'

(<https://www.gpg4win.org>).

Una vez descargado, se ejecuta su instalación como administrador:



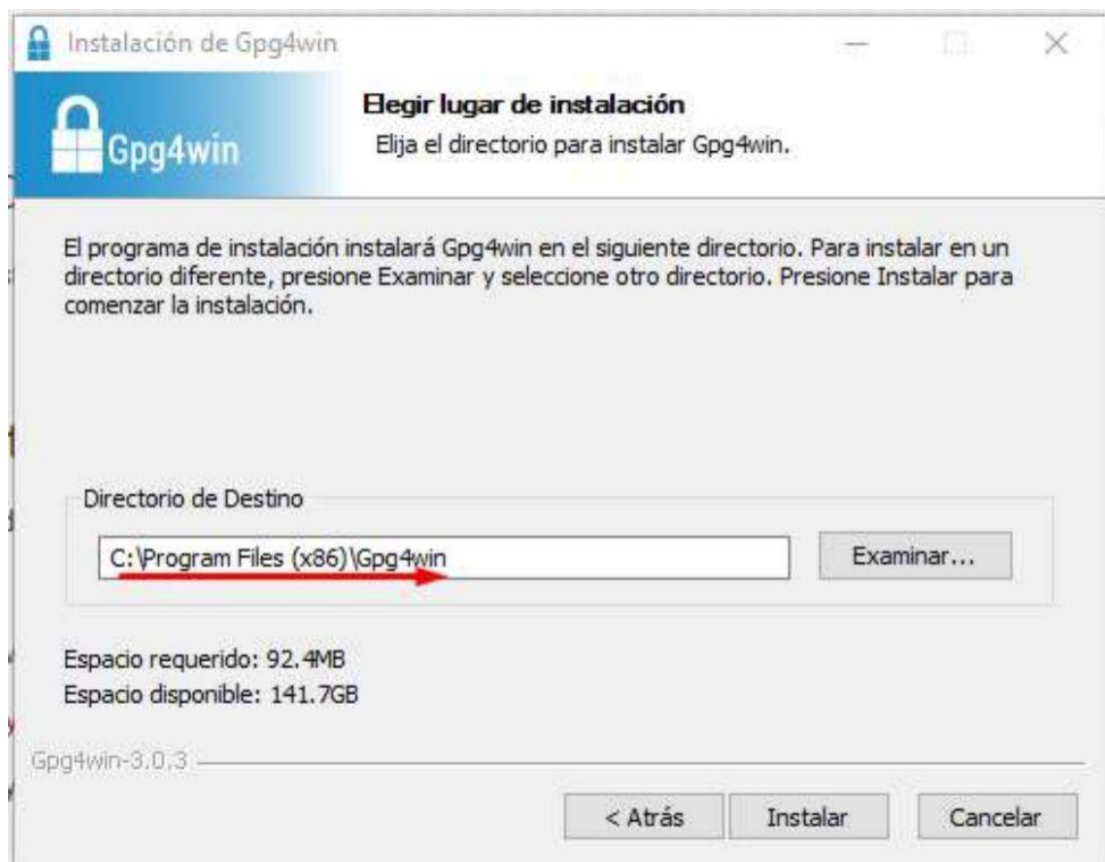
Se selecciona el lenguaje de preferencia, para el ejemplo seleccionamos español y luego clic en siguiente:



Se realiza la selección de componentes, y damos clic en siguiente:



Una vez ubicado en el directorio de instalación deseado, se oprime clic en Instalar:

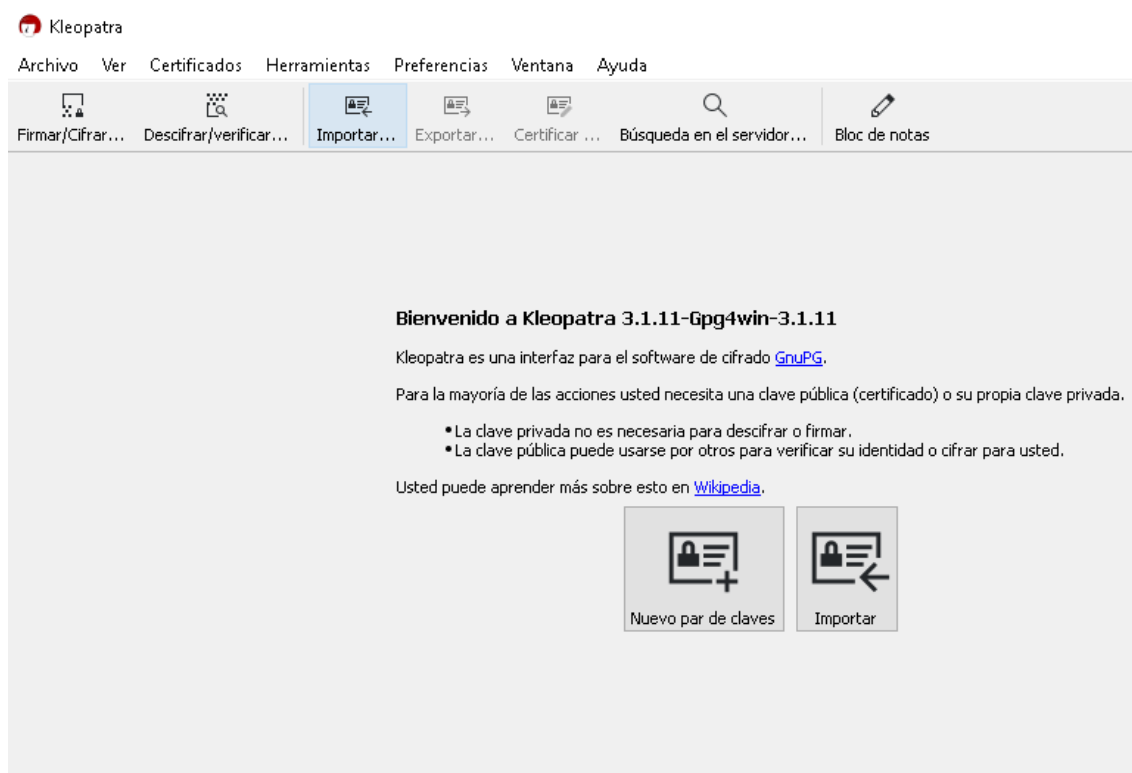


Se realiza la instalación completa y luego clic en siguiente para abrir el programa:



6.1.2 GENERACIÓN DE LLAVES

Una vez que haya terminado la instalación, haga clic en "Nuevo par de claves".



Aparecerá una pantalla emergente, ingrese el nombre o correo electrónico, o ambos, luego presione "Siguiendo".

?
×

←
 Asistente de creación del par de claves

Introduzca detalles

Por favor, introduzca sus detalles personales debajo. Si desea más control sobre los parámetros, pulse el botón «Configuración avanzada».

Nombre: (opcional)

Correo: (opcional)

Configuración avanzada...

Simplemente haga clic en "Crear".

?
×

←
 Asistente de creación del par de claves

Parámetros de revisión

Por favor, analice los parámetros de los certificados antes de proceder.

Nombre: LlavesOperador

☐ Mostrar todos los detalles

Aparecerá una ventana que solicita una contraseña. Debe ingresar la contraseña para cifrar su clave.

Pinentry

X Pinentry

X



Por favor introduzca frase contraseña para proteger su nueva clave

Frase contraseña:

OK Cancel



Por favor vuelva a introducir frase contraseña

Frase contraseña:

OK Cancel

Una vez que la ventana anterior desaparece, Puede generar su llave pública en la opción "Make a Backup Of Your Key Pair...". Posteriormente, "Finalizar".

?
X

← Asistente de creación del par de claves

Par de claves creado con éxito

Su nuevo par de claves fue creado exitosamente. Encuentre detalles sobre el resultado y algunos pasos a seguir sugeridos más abajo.

Resultado

Par de claves creado satisfactoriamente.
Huella digital: DB6532653C6650AE48F3C0543725503C1E5215B9

Siguientes pasos

Hacer copia de respaldo de su par de claves...

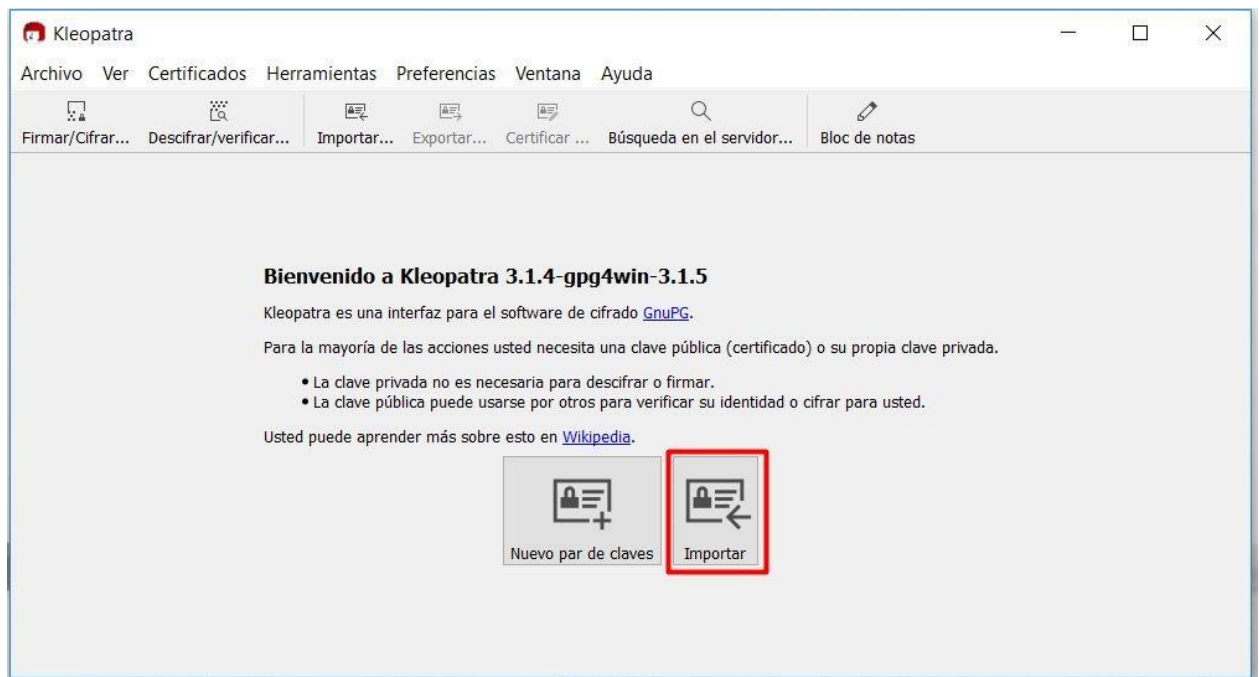
Enviar clave pública por correo...

Enviar clave pública a un servicio de directorio...

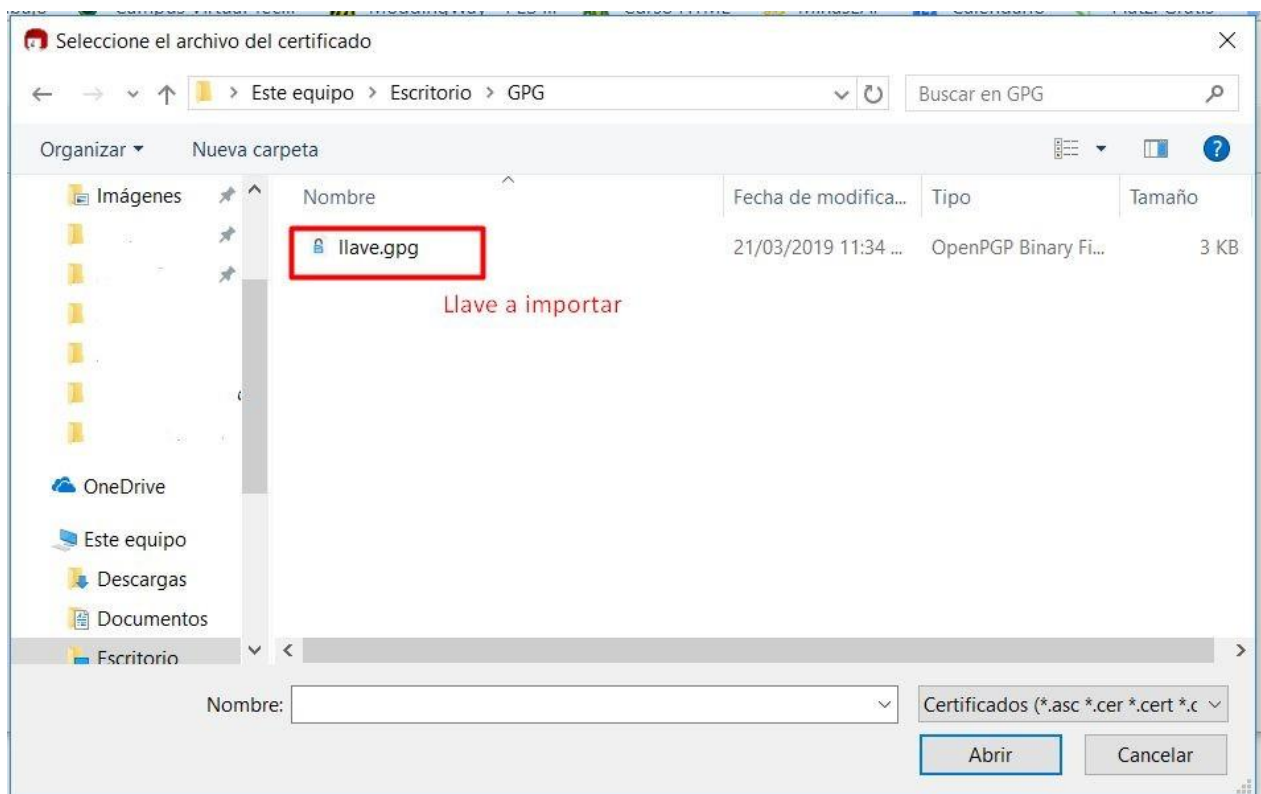
Finish Cancel

6.1.3 CIFRADO DE ARCHIVOS.

Para cifrar un archivo se debe importar la llave pública de Coljuegos, para esto, se debe dar clic en "Importar".



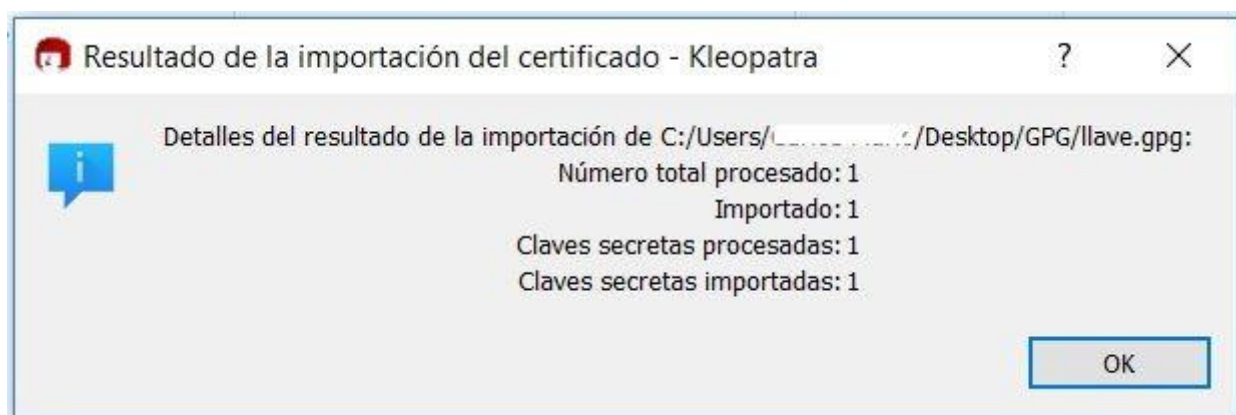
Al importar esta llave el sistema solicita la ubicación donde está el archivo (tipo llave) con extensión .gpg, generada por el Operador:



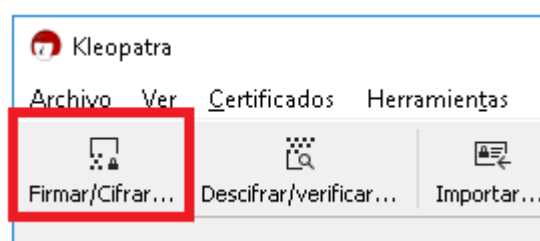
Se presenta un mensaje al hacer la importación correctamente, al cual se selecciona la opción “YES”, para continuar y luego ok:



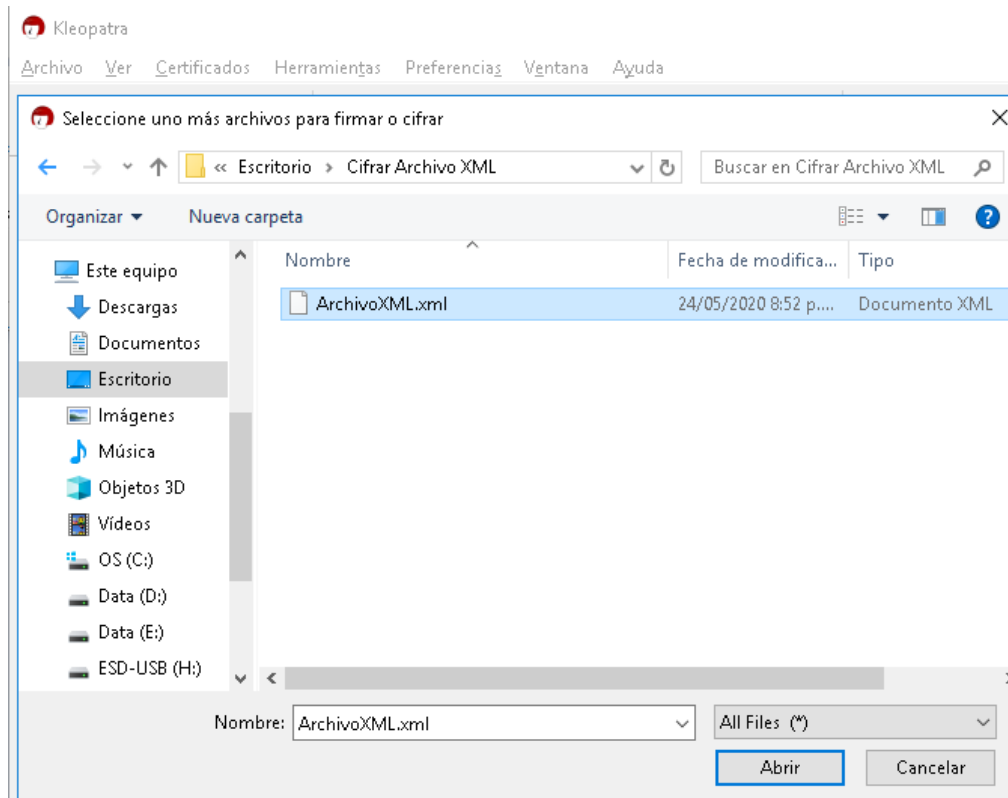
Una vez se tenga la llave importada, se puede proceder a cifrar el para envío a Coljuegos.



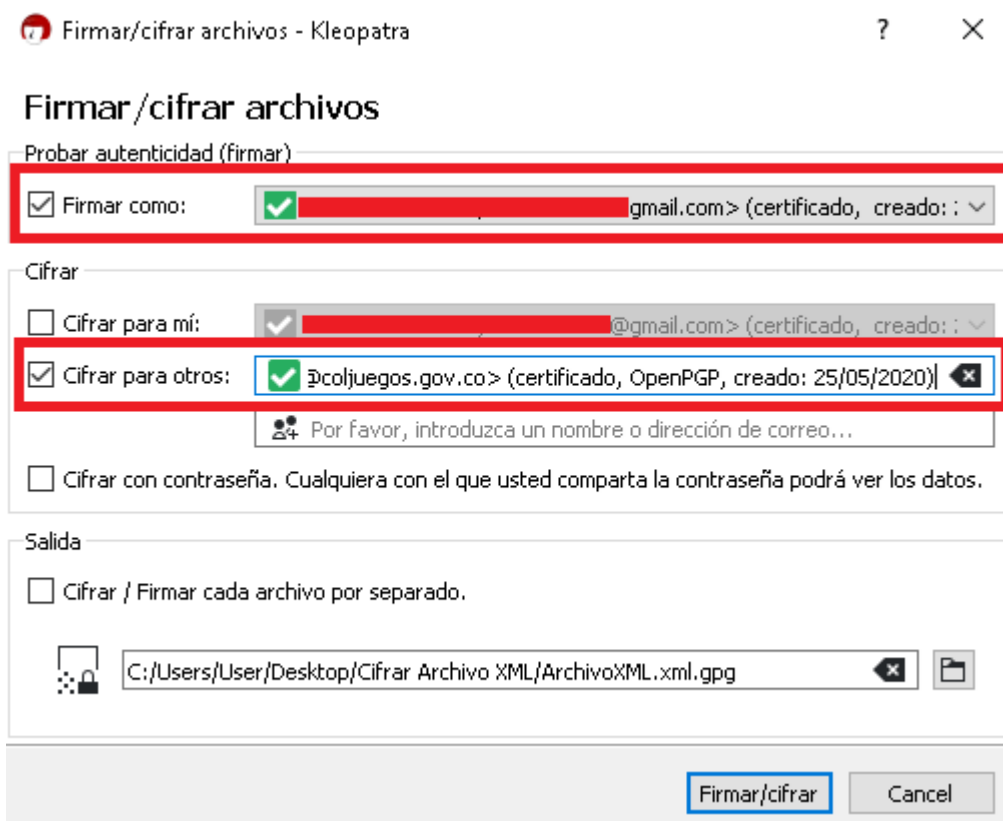
Para cifrar los archivos se debe dar clic en Firmar/Cifrar



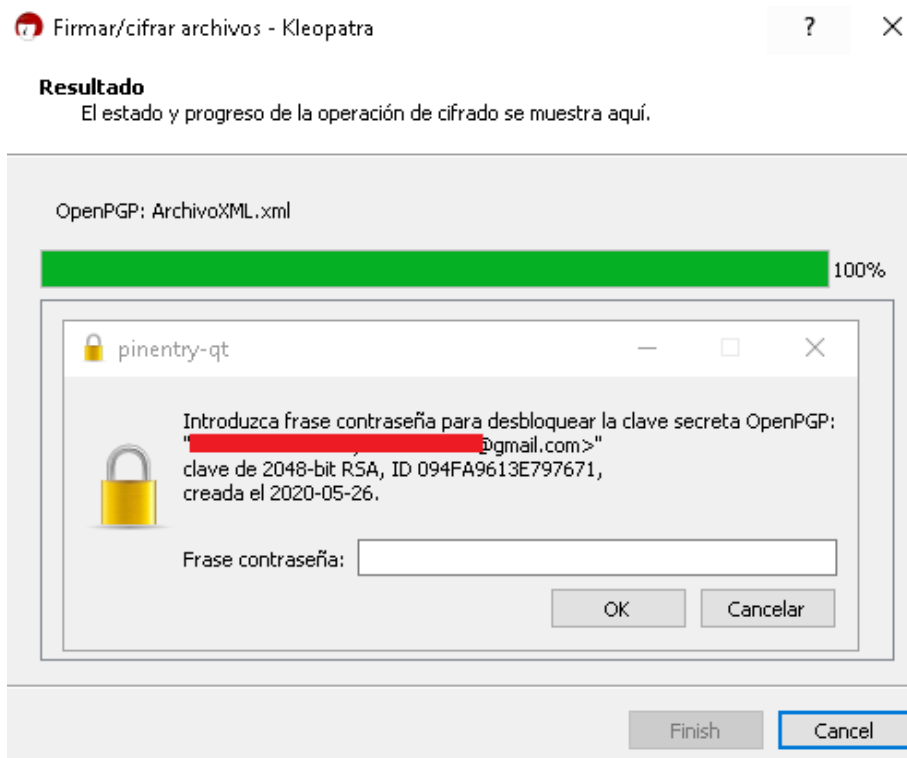
Se realiza la selección de los archivos a Firmar/Cifrar



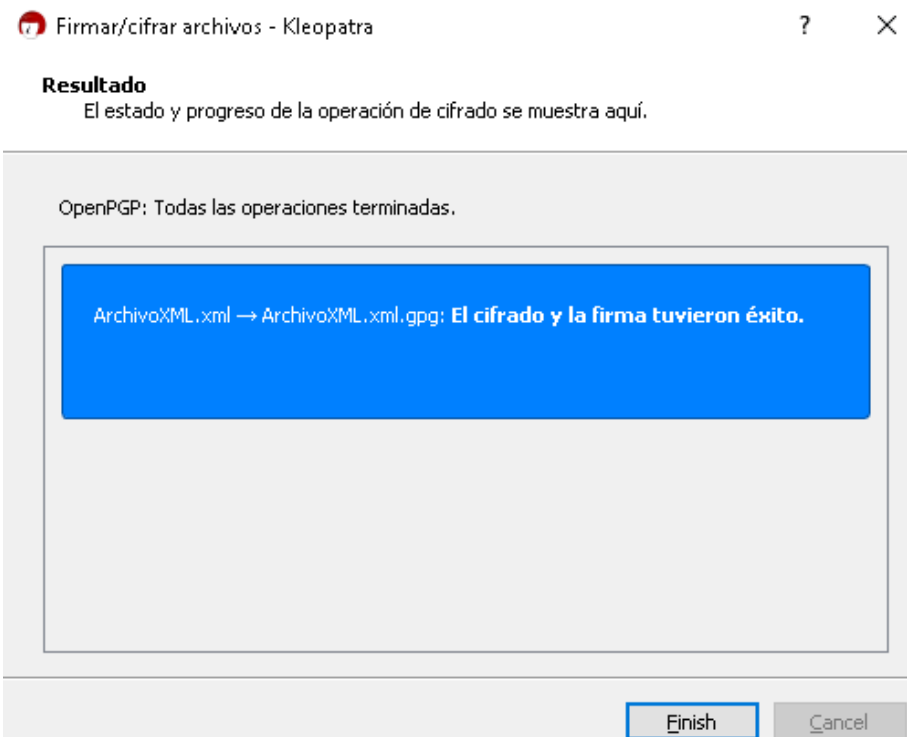
Los archivos deben venir firmados por el Operador, y cifrados para Coljuegos (previamente se debió importar la llave pública de Coljuegos)



Una vez esto, se debe introducir la clave para la firma y cifrado de archivos.

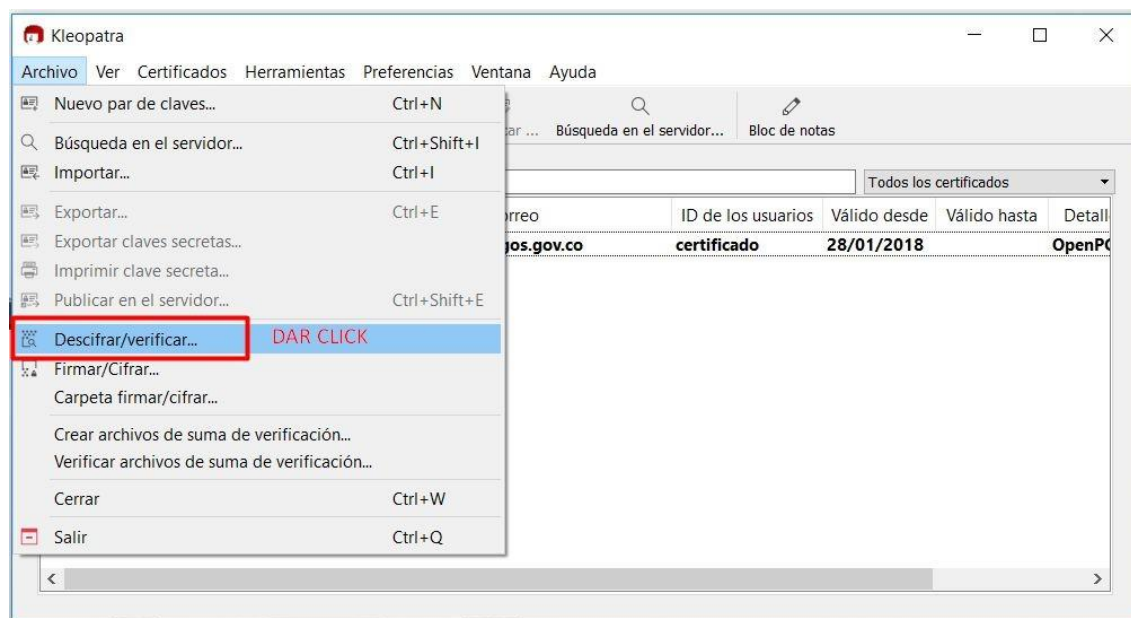


Tenga en cuenta que el Operador no podrá descifrar los archivos una vez cifrados, únicamente Coljuegos.

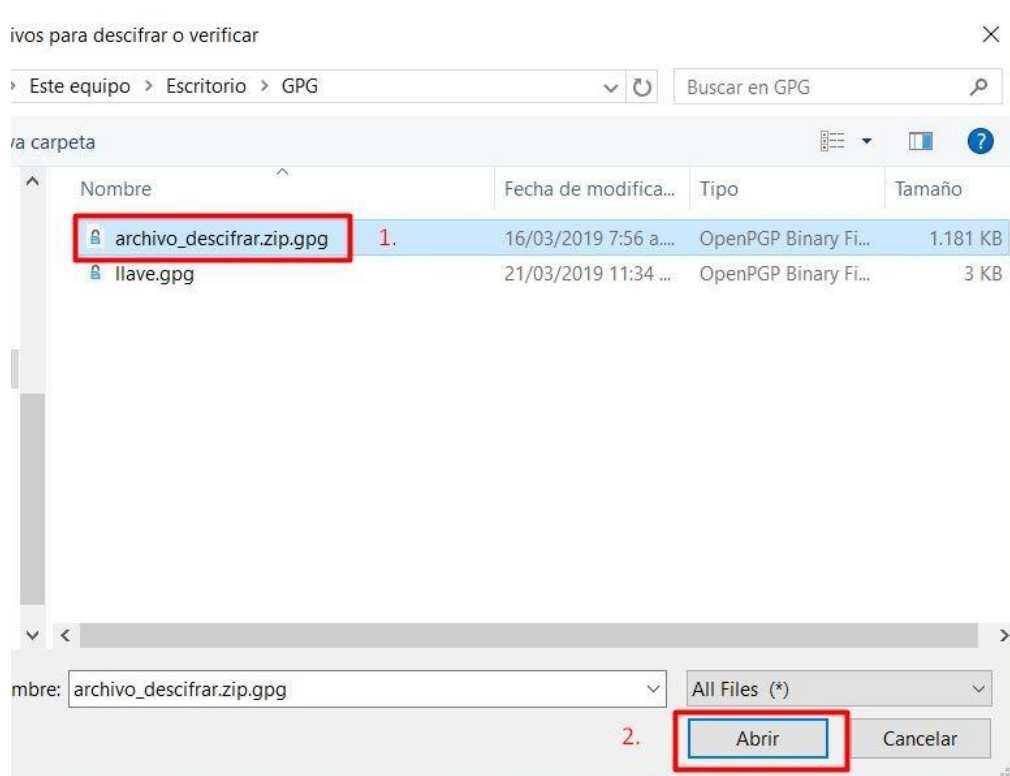


6.1.4 DESCIFRADO DE ARCHIVOS DE OPERADOR

Se ingresa al menú Archivo y se busca la opción de: “Descifrar/verificar”; el aplicativo lleva a un directorio para que se ubique manualmente el archivo cifrado o el que se quiere descifrar.



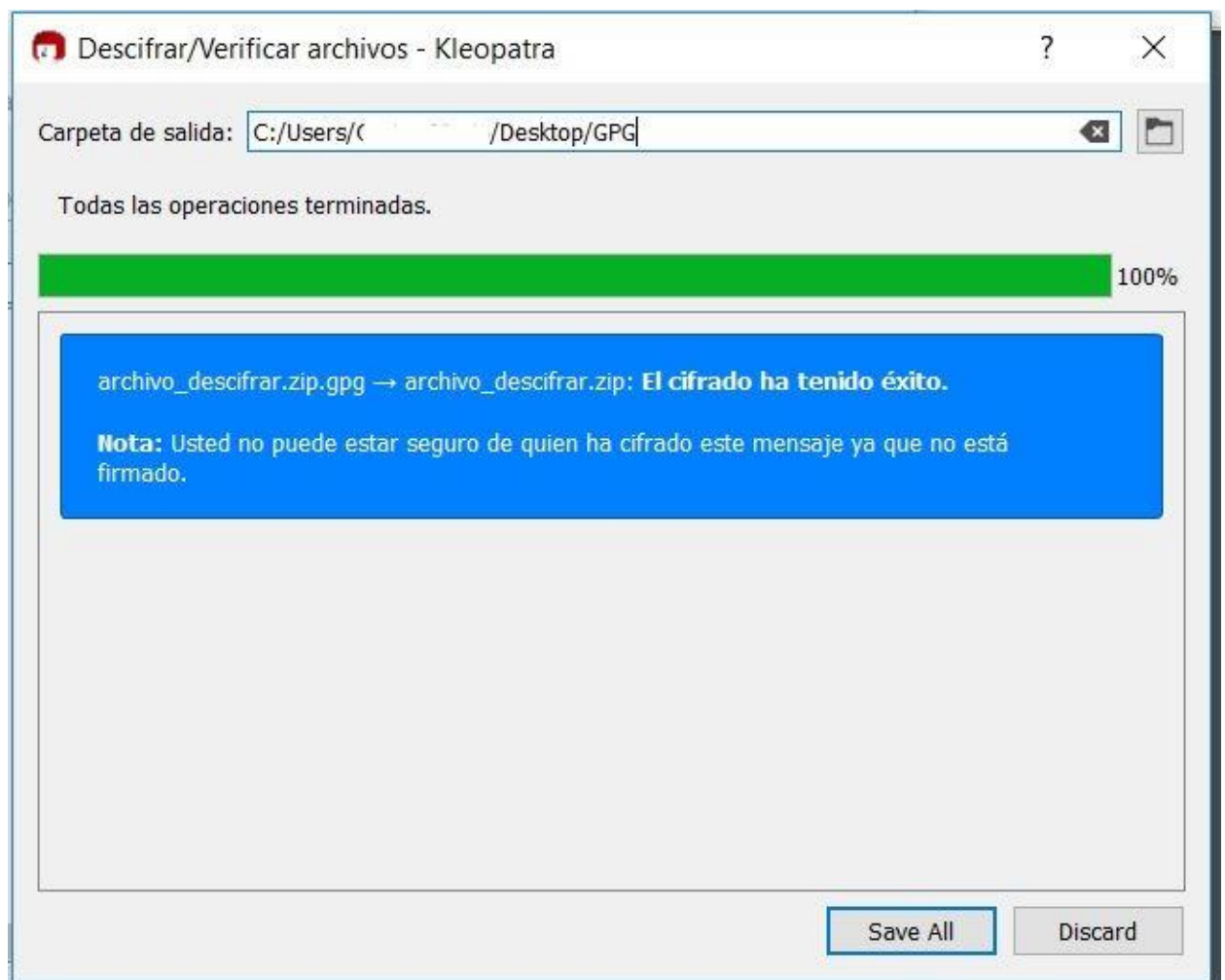
Se selecciona el archivo cifrado por el Operador.



Se digita esta clave en el recuadro solicitado, y el mensaje a continuación debe ser positivo si la clave es correcta y el cifrado se logró con éxito.



Importante: Una vez saca este mensaje, seleccionar la opción de **“SALVAR TODO”**, para que el nuevo archivo ya descifrado quede en la misma ubicación del archivo.ZIP encriptado. Este nuevo archivo ya irá solo con la extensión .Zip, el cual se descomprime de manera normal.



REFERENCIA DISEÑO MODELO DIMENSIONAL

**BODEGA DE DATOS
SISTEMA DE INSPECCIÓN**

JUEGOS OPERADOS POR INTERNET

Coljuegos

BOGOTÁ D.C., mayo 20 de 2020

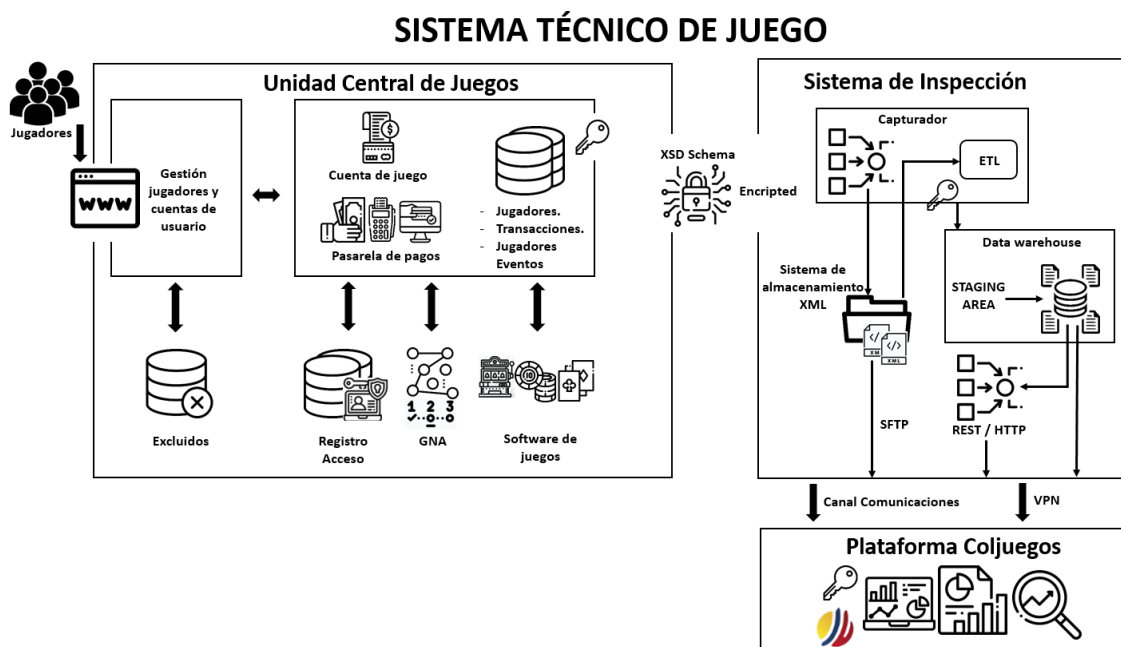
TABLA DE CONTENIDO

Contenido

1. DISEÑO REFERENCIA BODEGA DE DATOS	4
1.1. DIMENSIONES (DIMENSION)	4
1.1.1 FECHA	4
1.1.2 GEOGRAFÍA	5
1.1.3 JUEGO	6
1.1.4 MEDIO DE PAGO	7
1.1.5 JUGADOR	7
1.2 MEDIDAS (MESURES)	9
1.3 HECHOS (FACT)	10
1.3.1 INGRESOS DEL OPERADOR	10
1.3.2 TRANSACCIONES JUEGO	11
1.3.3 TRANSACCIONES POR JUGADOR (CUENTA DE USUARIO)	14
1.4 AUTOEXCLUIDOS Y SIPLAFT	16

INTRODUCCIÓN

Dentro de los requerimientos técnicos definidos para los Juegos Operados por Internet se tiene la definición de un componente denominado sistema de inspección. Este componente corresponde a las herramientas dispuestas por el operador para almacenar los registros de las operaciones del juego que deben ser transmitidos regularmente en con la información relativa al documento modelo de datos funcional y dispuestos para Coljuegos con propósitos fiscales y seguimiento al comportamiento del operador y del Mercado.



De acuerdo al gráfico anterior, en este documento se detallarán algunos aspectos solicitados por los interesados para que sirvan de referencia en el diseño dimensional e implementación de la bodega de datos que se encuentra definida dentro del sistema de inspección y que será cargada con los registros que se transmitan desde la Unidad Central de Juego al sistema de inspección en formato XML los cuales corresponden a los requerimientos de información establecidos en el documento Modelo de datos en la última versión disponible.

1. DISEÑO REFERENCIA BODEGA DE DATOS

En el marco de las definiciones realizadas en el documento Modelo de Datos y en las especificaciones técnicas de referencia implementadas en el XSD utilizado para la estructuración de los archivos XML que transportarán los datos de forma segura entre la Unidad central de juego y el sistema de inspección (SIP). En los siguientes puntos se relacionarán algunas definiciones de referencia para el diseño e implementación de la bodega de datos.

Teniendo como base del documento de modelo de datos, Coljuegos requiere tener dentro del diseño e implementación de la bodega de datos las siguientes dimensiones:

1.1. DIMENSIONES (DIMENSION)

1.1.1 FECHA

Esta dimensión permitirá realizar consultas por fechas específicas o por agregaciones como año, semestre, mes, etc. Los atributos mínimos que debe tener son:

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codfecha	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.	(string)
fecha	Fecha desde el día uno que se inicia operación y hasta el último día de operación con formato obligatorio dd/mm/yyyy conservando el "/".	(date)
diasemana	Número del día de la semana que corresponde al atributo fecha	(int)
diames	Número del día del mes al que corresponde al atributo fecha	(int)
semanaano	Número de la semana del año que le corresponde al atributo fecha	(int)
mes	Número del mes que le corresponde al atributo fecha	(int)
trimestre	Número de trimestre del año que le corresponde al atributo fecha	(int)
semestre	Número de semestre del año que le corresponde al atributo fecha Año	(int)
ano	Número de año que le corresponde al atributo fecha (yyyy)	(int)

Para el cargue de esta dimensión deben considerarse los siguientes aspectos:

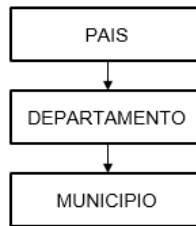
1. El COD_FECHA = 1 corresponde a la fecha 01/01/2017 y se incrementará en uno para cada día a partir de esta fecha, es decir que el COD_FECHA = 2 será para el 02/01/2017, el COD_FECHA = 3 será para el 03/01/2017, el COD_FECHA = 31 será para el 31/01/2017, el COD_FECHA=365 será para el 31/12/2017 y el COD_FECHA=821 será para el 01/04/2019, etc.
2. Para el primer registro que se inserte en esta dimensión el COD_FECHA debe corresponder al consecutivo que tiene la fecha de inicio del contrato y el último registro que se inserte debe corresponder al COD_FECHA cuyo consecutivo corresponda a la fecha de finalización del contrato de operación.
3. El COD_FECHA debe conservar el consecutivo correspondiente en incremento de 1 para cada fecha.

1.1.2 GEOGRAFÍA

Esta dimensión permitirá realizar consultas por departamento o municipios específicos o por agregaciones como Colombia, departamento y municipio. Los atributos mínimos que debe tener son:

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codegeografia	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. La jerarquía para esta dimensión se define así: 1. País, 2. Departamento, 3. Municipio. Ejemplo: 4705001 que hace referencia a Colombia (47), Antioquia (05), Medellín (001)	(string)
coddepartamento	Código del departamento según los códigos establecidos por el DANE (DIVIPOLA)	(string)
nomdepartamento	Nombre del departamento	(string)
codmunicipio	Código del municipio asociado a cada departamento según los códigos establecidos por el DANE (DIVIPOLA)	(string)
nommunicipio	Nombre del municipio	(string)

La jerarquía para esta dimensión se define así:

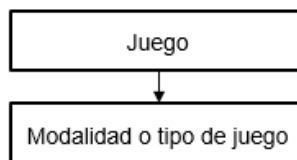


1.1.3 JUEGO

Esta dimensión permitirá realizar consultas por cada tipo de juego que se tienen autorizado en el reglamento con sus subtipos o modalidades específicas:

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codjuego	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.	(string)
codtipojuego	Código del tipo de juego de acuerdo con las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.1	(string)
nombretipojuego	Código del tipo de juego de acuerdo con las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.1	(string)
codsubtipojuego	Código del tipo de juego de acuerdo con las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.2	(string)
nombresubtipojuego	Código del tipo de juego de acuerdo con las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.2	(string)

La jerarquía para esta dimensión se define así:



1.1.4 MEDIO DE PAGO

Esta dimensión permitirá realizar consultas por cada medio de pago que se tiene autorizado en el reglamento para que los usuarios carguen su cuenta.

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codmediopago	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión, de la siguiente manera: • CodMedioPago = 1 para Cuentas bancarias en entidades autorizadas • CodMedioPago = 2 para Tarjeta de crédito. • CodMedioPago = 3 para Instrumento de pago ofrecido por entidad vigilada por la Superintendencia Financiera de Colombia • CodMedioPago = 4 para Transferencia de giro • CodMedioPago = 5 para Tarjeta prepago recargable • CodMedioPago = 6 para Pagos en Efectivo a través de puntos físicos establecidos por el Operador • CodMedioPago = 50 para Otro medio de pago ofrecido por el Operador • CodMedioPago = 51 para compra Baloto. • CodMedioPago = 52 para compra Súper Astro.	(string)
codmpago	Código del medio de pago de acuerdo con las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.4	(string)
nombrepago	NombreMPago Nombre del medio de pago de acuerdo con las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.4.	(string)

1.1.5 JUGADOR

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codjugador	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. Corresponde al código alfanumérico o numérico que identifica al jugador dentro de la plataforma.	(string)

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
tipodocumento	Tipo de documento del jugador, sólo debe contener los valores CC para ciudadanos colombianos o CE para extranjeros	(string)
numerodocumento	Número de identificación del jugador con el cual realizó el registro	(string)
fechaexpedicion	Formato dd/mm/yyyy incluyendo el carácter de separador (/) Los registros insertados en este campo deben ser inferiores a la fecha actual de la inscripción del jugador	(date)
fechaexpiracion	Este campo debe ser diligenciado únicamente para tipo documento CE con formato dd/mm/yyyy	(date)
primernombre	Primer nombre del jugador	(string)
segundonombre	Segundo nombre del jugador	(string)
primerapellido	Primer apellido del jugador	(string)
segundoapellido	Segundo apellido del jugador	(string)
fechanacimiento	Fecha de nacimiento del jugador	(date)
sexo	Género registrado en el documento de identidad	(string)
paisnacimiento	País de nacimiento	(string)
domicilio	Dirección de domicilio	(string)
coddepartamento	Código del departamento según los códigos establecidos por el DANE (DIVIPOLA)	(bigint)
codciudad	Código de la ciudad según los códigos establecidos por el DANE (DIVIPOLA)	(bigint)
fechaactivacion	Formato dd/mm/yyyy incluyendo el carácter de separador (/) Los registros insertados deben ser de fechas iguales o posteriores a la fecha actual de la inscripción del jugador	(date)
limitedepositodia	Límite de depósito en el día	(double)
limitedepositosemana	Límite de depósito en la semana	(double)
limitedepositomes	Límite de depósito en el mes	(double)
estado	Sección 4 numeral 4.3	(string)
cambiodatos	C/A/N/S	(string)
vsvdi	Verificación SI/NO	(string)
fvsdi	Con formato dd/mm/yyyy Fecha igual o posterior a la fecha actual de la inscripción del jugador	(date)
fvdocumental	Con formato dd/mm/yyyy Fecha igual o posterior a la fecha actual de la inscripción del jugador	(date)

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
numerocontratooperador	Código alfanumérico del contrato del operador el cual debe contener la siguiente estructura C####	(string)

Se debe manejar dentro del diseño y la implementación técnicas que permitan tener el último registro válido y el historial de cambios para atributos como:

- tipodocumento
- numerodocumento
- fechaexpedicion
- fechaexpiracion
- primernombre
- segundonombre
- primerapellido
- segundoapellido
- fechanacimiento
- sexo
- paisnacimiento
- domicilio
- coddepartamento
- codciudad
- estado
- cambiodatos

1.2 MEDIDAS (MESURES)

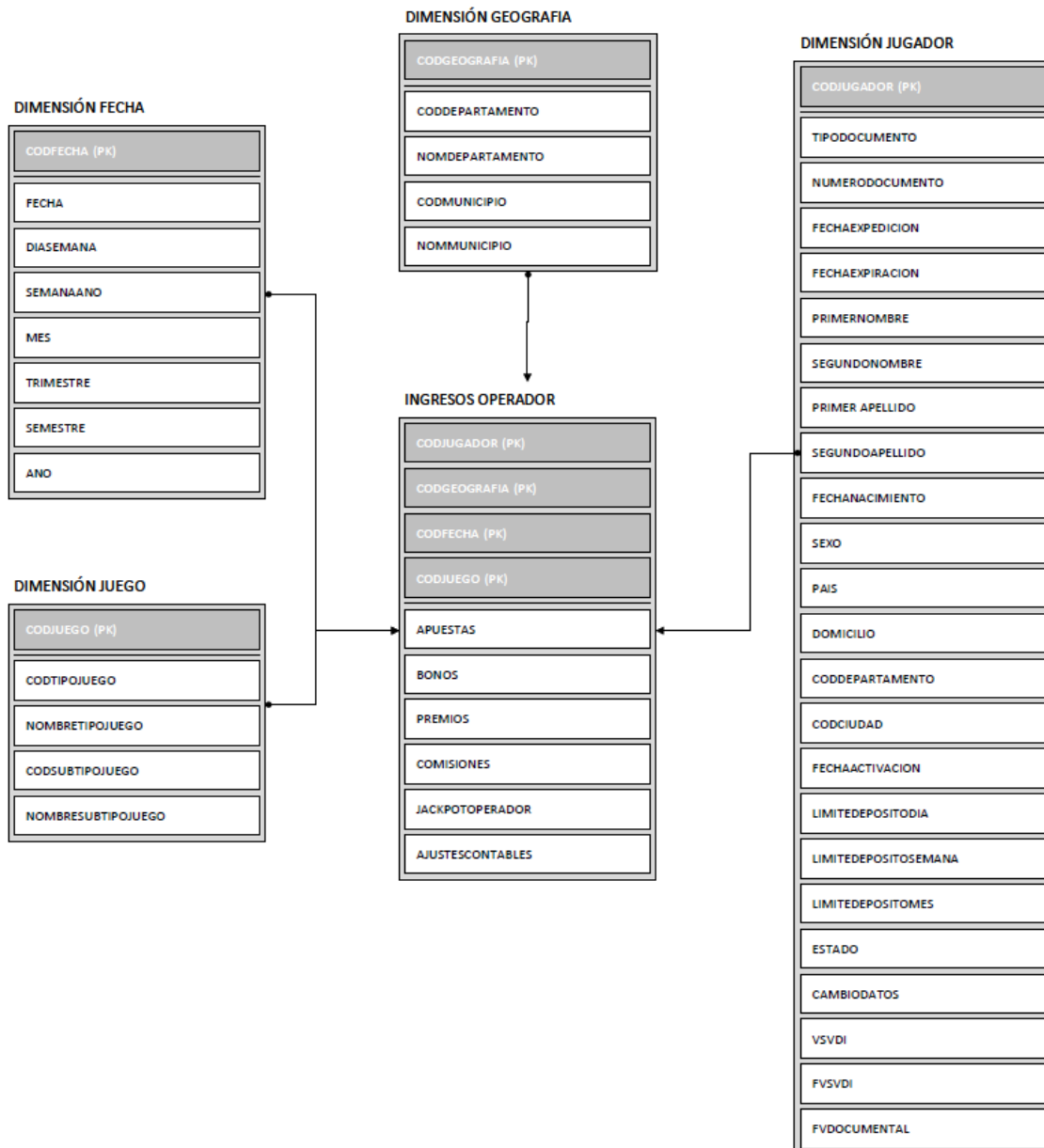
Medida	Descripción
Cantidad	Para poder obtener la cantidad de jugadores, apuestas, premios, bonos, transacciones, movimiento y cuentas de usuario
Valor	Apuesta, premios, bonos, ingresos y retiros de las cuentas de usuario
PayOut	Para lograr determinar si por Juego y tipo de juego se están cumpliendo los requisitos del reglamento y es un valor que debe calcularse con base en las otras medidas

1.3 HECHOS (FACT)

Los hechos que se requieren para las necesidades de seguimiento, control y análisis son:

1.3.1 INGRESOS DEL OPERADOR

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codeografia	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. La jerarquía para esta dimensión se define así: 1. País, 2. Departamento, 3. Municipio	(string)
codfecha	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.	(string)
codjuego	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.	(string)
apuestas	Valor en pesos de las apuestas	(double)
bonos	Valor en pesos de los bonos, Definición número 5 del artículo 3, capítulo 1 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016.	(double)
premios	Valor en pesos de los premios, Definición número 28 del artículo 3, capítulo 1 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016	(double)
comisiones	Valor en pesos de las comisiones	(double)
jackpotoperador	Valor del premio adicional al plan de premios	(double)
ajustescontables	Ajuste contable	(double)
numerocontratooperador	Código alfanumérico del contrato del operador el cual debe contener la siguiente estructura C#####	(string)



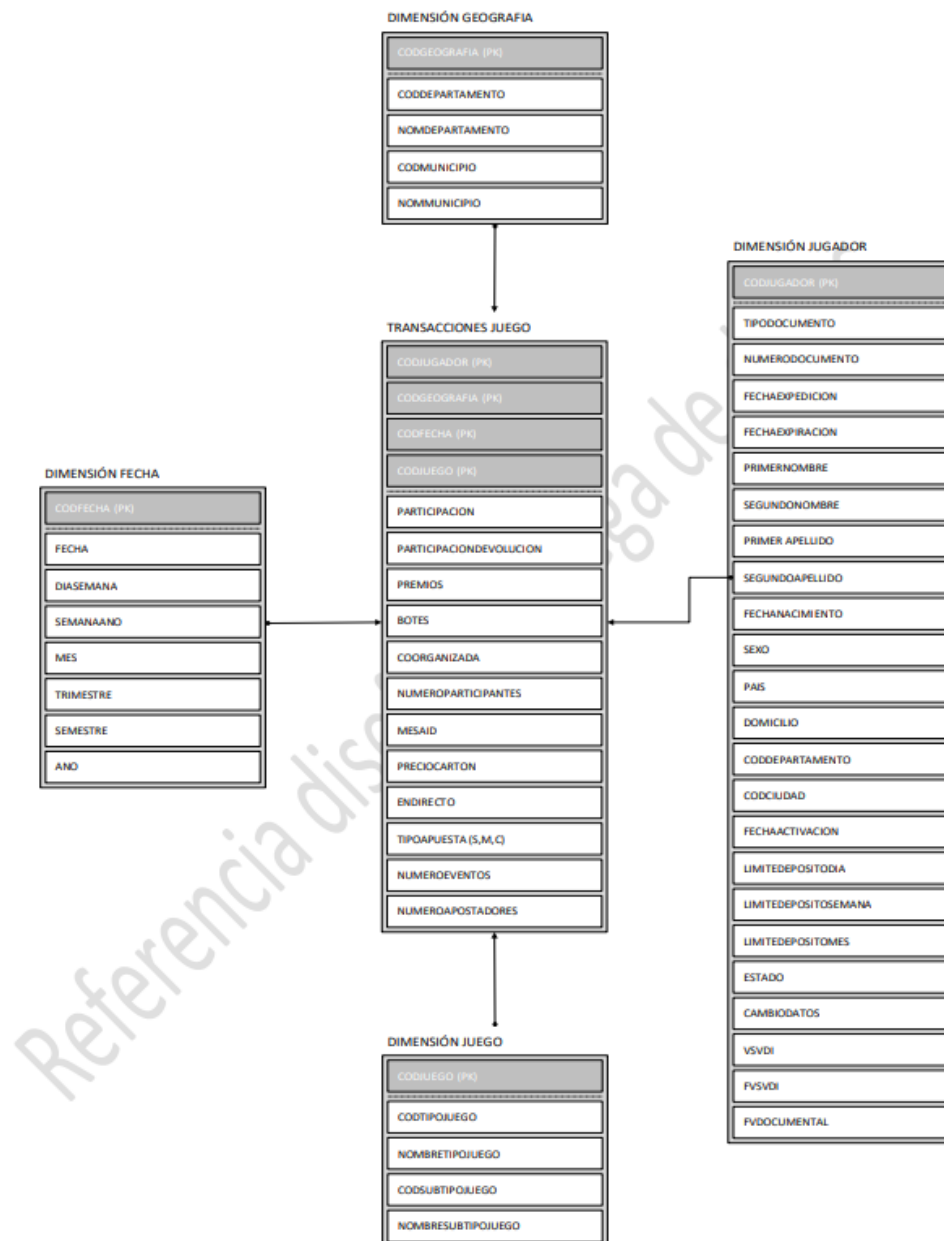
1.3.2 TRANSACCIONES JUEGO

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codjugador	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. Corresponde al código alfanumérico o numérico que identifica al jugador dentro de la plataforma.	(string)

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codegeografia	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. La jerarquía para esta dimensión se define así: 1. País, 2. Departamento, 3. Municipio	(string)
codFecha	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión	(string)
codjuego	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.	(string)
participacion	Valor de créditos para la participación utilizados por el jugador en la realización de apuestas.	(double)
participaciondevolucion	Valor de créditos para la participación retornados al jugador por la anulación o modificación de cada apuesta realizada.	(double)
premios	Valor en pesos de los premios, Definición número 28 del artículo 3, capítulo 1 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016	(double)
botes	Definición número 21 del artículo 3, capítulo 1 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016	(double)
coorganizada	Definido en el artículo 26 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016. El campo tomará valor de "Si-No"	(string)
numeroparticipantes	Número de jugadores que participan en los eventos de tipo de juego POT y BNG	(string)
mesaid	Código numérico o alfanumérico de identificación de la mesa si el tipo de juego es POC	(bigint)
preciocarton	Valor del cartón adquirido para participar en el tipo de juego BNG.	(double)
endirecto	Clasificación de la apuesta realizada la cual contiene un evento que ya ha iniciado. El campo tomará valor de "Si-No"	(string)
tipoapuesta	Definido en el artículo 25 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016. Tomará las categorías: "S" si la apuesta es sencilla "M" si la apuesta es múltiple "C" si la apuesta es combinada	(string)



Atributo	Descripción	Tipo de Dato
numeroeventos	Si el campo "TipoApuesta" = "S" (simple), "M" (múltiple), el campo "numeroeventos" tomará el valor de 1. Si el campo "TipoApuesta" = "C" (combinada) el campo tomará un valor mayor o igual a 2.	(bigint)
numeroapostadores	Número de jugadores que participaron en el tipo de juego según el periodo	(bigint)
numerocontratooperador	Código alfanumérico del contrato del operador el cual debe contener la siguiente estructura C####	(string)

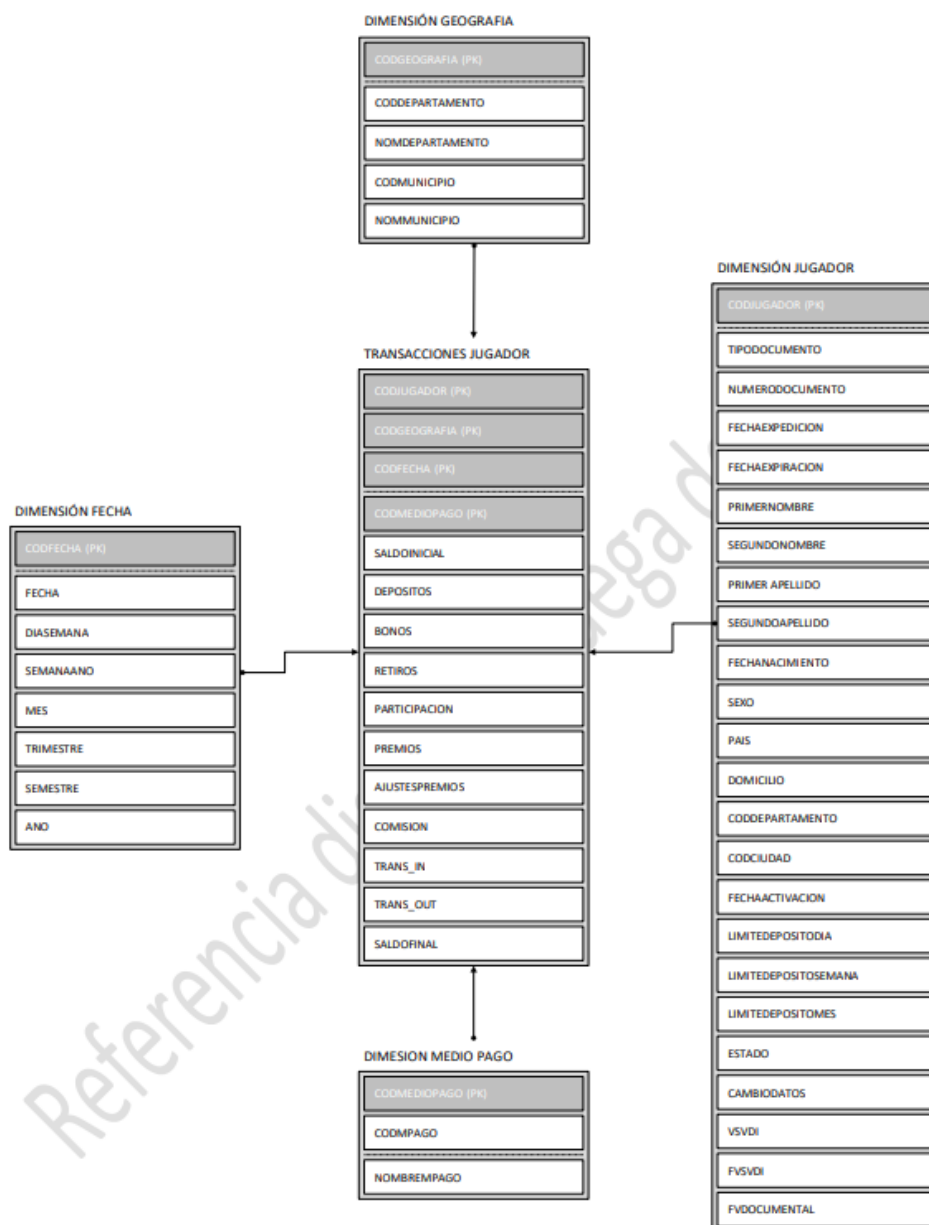


1.3.3 TRANSACCIONES POR JUGADOR (CUENTA DE USUARIO)

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codjugador	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. Corresponde al código alfanumérico o numérico que identifica al jugador dentro de la plataforma.	(string)
codgeografia	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. La jerarquía para esta dimensión se define así: 1. País, 2. Departamento, 3. Municipio	(string)
codFecha	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.	(string)
codmediopago	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión, de la siguiente manera: • CodMedioPago = 1 para Cuentas bancarias en entidades autorizadas. • CodMedioPago = 2 para Tarjeta de crédito. • CodMedioPago = 3 para Instrumento de pago ofrecido por entidad vigilada por la Superintendencia Financiera de Colombia. • CodMedioPago = 4 para Transferencia de giro. • CodMedioPago = 5 para Tarjeta prepago recargable. • CodMedioPago = 50 para Otro medio de pago ofrecido por el Operador. • CodMedioPago = 51 para compra Baloto. • CodMedioPago = 52 para compra Súper Astro.	(string)
saldoinicial	Es el resultado de la suma de los créditos para la participación y los créditos de bonos al inicio del periodo.	(double)
depositos	Valores recargados en la cuenta de jugador por algún medio de pago, con la finalidad de adquirir créditos para la participación.	(double)



Atributo	Descripción	Tipo de Dato
bonos	Valor en pesos de los bonos, Definición número 5 del artículo 3, capítulo 1 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016.	(double)
retiros	Valores extraídos de la cuenta de jugador por algún medio de pago, los cuales hacían parte de los créditos para la participación	(double)
participacion	Valor de créditos para la participación utilizados por el jugador en la realización de apuestas.	(double)
premios	Valor en pesos de los premios, Definición número 28 del artículo 3, capítulo 1 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016	(double)
ajustespremios	Créditos cargados o descontados por el Operador en la cuenta de juego del jugador por ajustes en premios reconocidos con anterioridad, derivados de modificaciones o anulaciones.	(double)
comision	Importe en créditos de cantidades por servicios relacionados con las actividades de juego pagadas por los jugadores, o bien con las cantidades detraídas de los premios obtenidos del operador.	(double)
trans_in	Créditos que se transfieran desde las cuentas de juego de un mismo jugador gestionadas por otro Operador para juegos en red, coorganización o similar. Los apuntes se desglosarán por Operador del que provengan los fondos.	(double)
trans_out	Créditos que se transfieran hacia las cuentas de juego de un mismo jugador gestionadas por otro Operador para juegos en red, coorganización o similar. Los apuntes se desglosarán por Operador destinatario de los créditos transferidos.	(double)
saldofinal	Es el resultado de la suma de los créditos para la participación y los créditos de bonos al final del periodo.	(double)
numerocontratooperador	Código alfanumérico del contrato del operador el cual debe contener la siguiente estructura C#####	(string)



1.4 AUTOEXCLUIDOS Y SIPLAFT

Para poder consultar otra información referente a la operación del contrato de concesión se deberán crear los objetos de datos que permitan cargar y consultar los registros de los archivos SIPLAFT correspondiente al reporte SIPLAFT del modelo de datos y al listado de autoexcluidos correspondiente al archivo LEX del modelo de datos.

La estructura de estos objetos deberá corresponder a la definida en el archivo XSD para la generación de los archivos XML y deberá contener los campos que permita realizar la trazabilidad histórica de cada reporte (por ejemplo, la fecha de reporte) y la fecha de cargue.

AUTOEXCLUIDOS

El Operador pondrá a disposición de los jugadores un proceso de autoexclusión que garantizará a la persona que se autoexcluye que no le será permitido el acceso a la plataforma de juego. Una vez se cumpla el período definido por el jugador, la persona autoexcluida podrá renovar o cancelar esta restricción de juego.

Cada operador debe tener un registro de autoexclusión acorde se vayan presentando las solicitudes por parte de sus jugadores para efectos de control.

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codigo_operador	Contrato del Operador (CXXXX)	(string)
fecha_autoexclusion_fin	Fecha en la que se realizó la autoexclusión (dd/mm/aaaa)	(Date)
fecha_autoexclusion_ini	Fecha en la que finaliza la autoexclusión (dd/mm/aaaa)	(Date)
primer_nombre	Primer Nombre del Jugador	(string)
segundo_nombre	Segundo Nombre del Jugador	(string)
primer_apellido	Primer Apellido del Jugador	(string)
segundo_apellido	Segundo Apellido del Jugador	(string)
numero_cedula	Número de documento del Jugador Autoexcluido	(string)
prorroga	Prórroga (Si o No). Indica si tuvo Prórroga	(string)
reporte	Reporte (Ausencia o Reporte)	(string)
tipo_autoexclusion	Tipo de Autoexclusión (Completa o por tipo de juego).	(string)
tipo_juego	Tipo de juego (Para casos donde aplique de acuerdo con ítem "CONVENCIONES"). Indicar el tipo de juegomotivo de la autoexclusión	(string)
coorganizada	Juego en operación coorganizada (Si/No)	(string)
codjugador	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. En lo posible debe	(string)

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
	corresponder al número o código único asignado al jugador en la plataforma de juego.	

SIPLAFT

El Reporte SIPLAFT contiene la información de las transacciones que superen los límites establecidos por la UIAF. Este reporte es aplicable a todos los operadores que dentro de las operaciones que realizan los apostadores

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
direccion_ip	Dirección IP Operador	(string)
fecha_reporte	Fecha y hora del reporte	(date)
fecha_transaccion	Fecha y hora en la que se realizó la transacción	(date)
medio_pago	Medio de Pago. Indicar de acuerdo con ítem "CONVENCIONES"	(string)
nit_operador	Identificación del Operador	(string)
primer_nombre	Primer Nombre del Jugador	(string)
segundo_nombre	Segundo Nombre del Jugador	(string)
primer_apellido	Primer Apellido del Jugador	(string)
segundo_apellido	Segundo Apellido del Jugador	(string)
nombre_operador	Nombre del Operador	(string)
numero_cedula	Número de documento del Jugador	(string)
reporte	Reporte (Ausencia o Reporto)	(string)
subtipo_juego	Únicamente se clasificarán los subtipos de juego contenidos en las convenciones del capítulo 4, numeral 4.2., del Modelo de Datos de Juegos operados por internet, cuando las transacciones son Apuestas y Premios. Cuando las transacciones se refieran a depósitos y retiros, el subtipo de juego se clasificará en ADC.	(string)
tipo_juego	Únicamente se clasificarán los tipos de juego contenidos en las convenciones del capítulo 4, numeral 4.1., del Modelo de Datos de Juegos operados por internet, cuando las transacciones son Apuestas y Premios. Cuando las transacciones se refieran a depósitos y retiros, el tipo de juego se clasificará en ADC.	(string)
tipo_transaccion	Tipo de transacción (Individual/Múltiple)	(string)

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
transaccion	Transacción (Depósito, Apuesta, Premio o Retiro)	(string)
valor_operacion	Valor Operación	(double)
codjugador	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. En lo posible debe corresponder al número o código único asignado al jugador en la plataforma de juego.	(string)
coorganizada	Juego en operación coorganizada (Si/No)	(string)