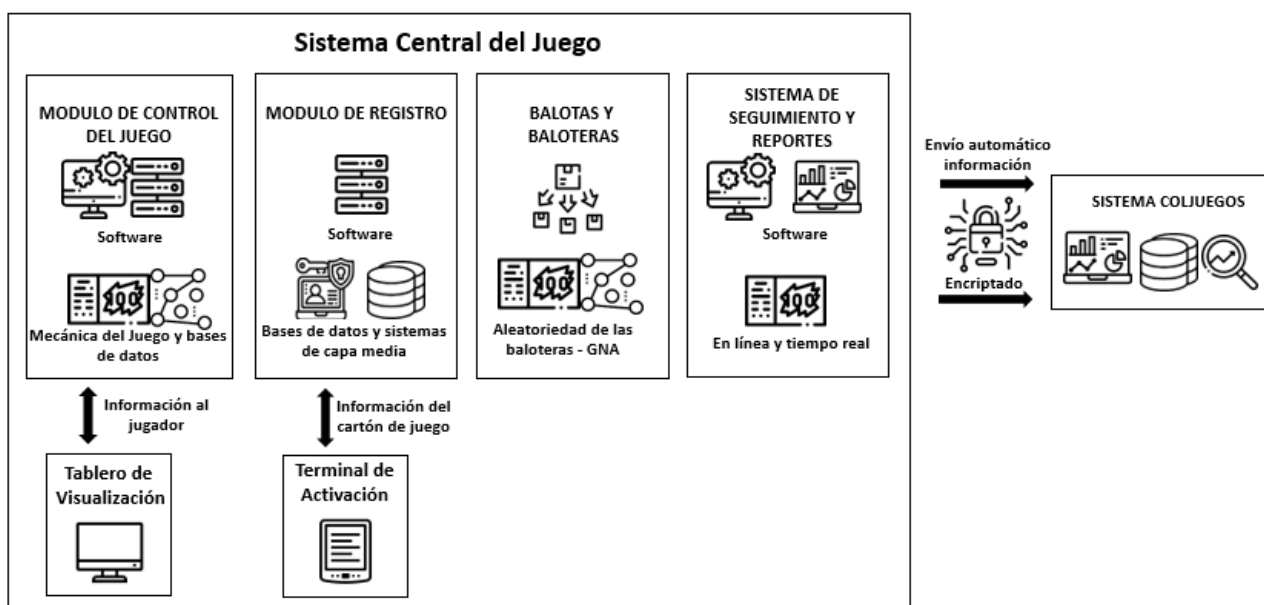




REQUERIMIENTOS TÉCNICOS PARA OPERACIÓN DE BINGOS LOCALIZADOS

CAPITULO I. SISTEMA TÉCNICO DEL JUEGO



El Sistema Técnico del Juego es la plataforma tecnológica que soporta la información del juego Bingo, el cual está compuesto por los elementos de hardware, software, bases de datos e infraestructura informática.

El Sistema Técnico del Juego del operador deberá garantizar el conjunto de sistemas e instrumentos técnicos, telemáticos o tecnológicos, que posibiliten la organización, control de la mecánica del juego, control de las balotas y baloteras, control y disponibilidad del sistema de inspección y ejecución de las actividades asociadas a la operación; así como los mecanismos suficientes para garantizar, entre otros, la confidencialidad, integridad y trazabilidad en las comunicaciones, el control de su correcto funcionamiento y el acceso a los componentes del sistema técnico del juego exclusivamente al personal autorizado.

Para ello 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.

Debe garantizar todas las operaciones y trazabilidad de las transacciones realizadas, incluyendo, entre otras y sin limitar a:

- Registro de los tableros, cartas, tarjetones o similares.
- Control del juego, figuras, formas, sorteos o variaciones del juego.
- Visualización del desarrollo del juego
- Registro y documentación del control de balotas y baloteras
- Cualquier otra información que se considere relevante.

Coljuegos realizará la vigilancia y control dentro de su rol de regulador y podrá solicitar acceso al sistema técnico del juego a modo de consulta exclusivamente, utilizando los canales dispuestos por el operador desde el inicio de la operación, para lo cual el operador deberá entregar las credenciales de usuario y clave para ingresar.

El sistema técnico del juego deberá estar debidamente documentado en los manuales o procedimientos, por cada uno de los operadores, que soportan la operación del Bingo.

El Operador debe asegurar que el Sistema Técnico del Juego cumpla con:

- a. Seguridad y disponibilidad de las conexiones y transferencia de datos entre los componentes.
- b. Definición de una estrategia de respaldo, contingencia, continuidad, capacidad y desempeño.
- c. Trazabilidad e integralidad del dato desde su generación hasta el envío a Coljuegos.

Sin perjuicio de lo anterior, el operador deberá documentar, desde una perspectiva tecnológica su modo de operación en un Proyecto Técnico, el cual será descrito en un capítulo posterior.

1. COMPONENTES DEL SISTEMA TÉCNICO DEL JUEGO.

1.1. Módulo de control del juego

Conjunto de sistemas, software, bases de datos, entre otros, utilizado por el operador para la operación del bingo. Este módulo debe incluir, sin limitar la generación o gestión de los cartones para los juegos, la habilitación de los mismos, el control del juego, la reversión de jugadas ante errores, la inclusión y habilitación de juegos o partidas según requiera el operador, cancelación de partidas o sorteos, integración con otros subsistemas del sistema técnico del juego y en general todas las características de operación que le permitan al jugador disfrutar de una experiencia de juego satisfactoria.

El módulo de control del juego incluir como mínimo:

- a. Contar con un software que permita la generación o gestión de los cartones con un GNA para los números asignados al cartón, de acuerdo con las características definidas para este propósito. Este software debe igualmente implementar la funcionalidad de activar un cartón previamente para un juego.
- b. Contar con un software que implemente la mecánica del juego.
- c. Contar con un sistema de base de datos que garantice el almacenamiento de toda la información asociada al juego
- d. Contar con un sistema o método de seguimiento de invariabilidad de los datos generados desde el inicio de cada partida o sorteo.
- e. Contar con registros (logs) de transacciones, errores, seguimientos, reprocesos, que permitan evidenciar los diferentes eventos desde una perspectiva tecnológica.
- f. Contar, como alternativa, con la capacidad de lectura automática de los caracteres de las balotas.
- g. Contar con un módulo de control y documentación de errores que permita la tipificación de eventos que afecten la normal dinámica del juego.
- h. Contar con un sistema de control de acceso que permitan un control de los roles y perfiles del personal asignado a la operación del juego.
- i. Contar con sistemas de seguridad que impidan la manipulación, cambios, ajustes, variaciones, modificaciones o similares de la información asociada al juego.

En el caso de uso de baloteras digitales implementadas a través de soluciones de software, las mismas deben contar con un generador de números aleatorio (GNA), que garanticen la aleatoriedad en su funcionamiento y deben hacer parte del módulo del control del juego.

El módulo de control del juego debe contar con la capacidad de evitar el juego de cartones, cartas, tableros, tarjetones o similares no autorizados o no generados por el sistema.

1.2 Módulo de registro

Conjunto de sistemas, software, bases de datos, entre otros, utilizada por el operador para el registro e integración al juego de los cartones, cartas, tableros, tarjetones o similares del juego de bingo

Este módulo debe contar con un software que permita la integración y habilitación en el módulo de juego de las diferentes variables de juego que tiene a su disposición el jugador.

Asimismo, debe contar con la capacidad de borrado de cartones ante errores involuntarios, o de sistema, o de lectura o ante cualquier tipo de falla del sistema, previa documentación de la misma en el módulo de control del juego.

El módulo de registro debe compartir el sistema de control de acceso implementado en el módulo de control del juego, con el objetivo de individualizar las acciones de registro por parte del operario, el resultado de dicha interacción de registro debe quedar debidamente registrado en un log de eventos específico.

Este modulo deberá permitir ingresar todos los datos necesarios para la correcta operación del sistema de forma previa al inicio del bingo y de la misma forma a su finalización para registrar los datos necesarios del ganador del juego.

1.3 Tableros de visualización

Corresponde a una solución de visualización que les permita a los jugadores contar con la información necesaria asociada al desarrollo del juego, que debe incluir con claridad la información asociada a los premios, avance del juego, entendimiento de las jugadas y demás información requerida por el jugador.

Considerando la distribución de la sala de bingo dicha solución de visualización debe cubrir el 100% de los jugadores.

Asimismo, dicha solución de visualización debe incluir información proveniente de las baloteras digitales basadas en software (si aplica) o imágenes claras provenientes de las baloteras mecánicas que usan flujo de aire para su funcionamiento.

Es entendido que dichos tableros de visualización desplegaran únicamente información asociada al juego Bingo, proveniente del Sistema Técnico del Juego en cualquiera de sus componentes.

1.4 Balotas y baloteras

Requisitos generales de las balotas

Las balotas deberán cumplir con una numeración acorde a las características y modalidades del reglamento del juego de Bingo. Los números que identifican cada balota deberán tener un tamaño acorde y visible al público participante en cada uno de los eventos del juego de Bingo

Los juegos de balotas podrán ser sustituidas de acuerdo con el número de partidas, de vida útil, el deterioro y/o lo que indique el fabricante de las mismas.

Requisitos generales de las baloterías

Las baloterías electro neumáticas que sean utilizadas en el juego de bingo autorizado por Coljuegos deberá cumplir con el referente técnico de certificación de baloterías electro neumáticas RT01-Coljuegos de mayo de 2013.

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

1.5 Sistemas de seguimiento y reportes

El componente de reportes debe contar con una solución tecnológica que permita la generación de reportes y/o indicadores asociados a la operación con el fin de realizar la inspección, vigilancia y control pertinentes.

Asimismo, el componente de seguimiento debe incluir:

- a) Sistema de réplica de la información en línea y tiempo real a la base de datos definida por Coljuegos antes y después de un juego de bingo.
- b) Módulo de consultas en línea desde Coljuegos hacia el sistema del operador, para realizar auditoría y muestreo de la información, para lo cual se requiere un acceso a través de un usuario y clave de acceso.

Lo anterior con el objetivo de facilitar el seguimiento, control, fiscalización, monitoreo, inspección correspondiente a ventas, premios y registros de auditoría para cada uno de los locales.

El sistema de seguimiento y reportes debe compartir el sistema de control de acceso implementado en el módulo de control del juego, con el objetivo de individualizar los niveles de autorización y permisos sobre los usuarios de inspección, en todo caso, los permisos otorgados serán de lectura exclusivamente.

El sistema deberá permitirle a Coljuegos acceder a los datos necesarios y especificados en las necesidades en términos de información plasmadas en este documento, como mínimo debe permitir extraer datos de muestra del sistema con el objetivo de realizar auditorías sobre los datos enviados y registrados en Coljuegos.

La información en el sistema técnico del juego y la reportada a Coljuegos, deberá estar alineada con la normatividad vigente (art. 14 de la Ley 1393 de 2010, modificado por el art. 59 de la Ley 1955 de 2019 y el artículo 56 del Decreto ley 2106 de 2019; reglamentado por el Decreto 2372 de 2019).

2. ENVÍO DE LA INFORMACIÓN A COLJUEGOS.

Para realizar el envío de la información desde el sistema central del Juego, Coljuegos destinará una base de datos en nube para que, antes y después de un bingo, se realice la réplica de la información en línea y tiempo real del evento, al momento de registrar la información en el módulo de registro la información necesaria para realizar el juego como la información de los ganadores.

La estructura de la base de datos se encuentra definida en el documento: Anexo Envío de Información Bingos operadores SCLM+.

Previo al inicio de actividades por parte del operador, es requerido presentar para aprobación ante Coljuegos el documento de Proyecto Técnico.

El Proyecto Técnico es el documento que debe describir el modelo de operación, detalle de la arquitectura del Sistema Técnico del 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 entre otros.

El Proyecto Técnico debe tratar como mínimo los siguientes aspectos para cada uno de los componentes del Sistema Técnico del Juego:

- a. Arquitectura de aplicación.
- b. Arquitectura de datos.
- c. Arquitectura tecnológica y la ubicación geográfica de su infraestructura.
- d. Diagrama de la integración de sus componentes.
- e. Identificación de los componentes de red del operador.
- f. Identificación de los componentes de terceros que son utilizados.
- g. Plan de prevención por pérdida de información.
- h. Descripción de la seguridad del sistema.
- i. Descripción de la funcionalidad para realizar la réplica en línea y tiempo real a Coljuegos.

CAPÍTULO III. PLAN DE PREVENCIÓN POR PÉRDIDA DE LA INFORMACIÓN

El operador deben disponer de un plan que garantice la integridad de los datos y las transacciones que afecten o puedan llegar a afectar el desarrollo del juego.

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

1. Se conservarán copias de la información en un lugar físico diferente de los datos que pretende salvaguardar, el cual podrá ser realizado en la Nube.
2. La copia de la información se protegerá de accesos no autorizados mediante medidas de seguridad equivalentes a las características de la información a salvaguardar.
3. Se deben implementar los procedimientos y protocolos que no permitan el cambio o modificación de datos en el Sistema Técnico del Juego.
4. Se deben implementar los procedimientos, controles y protocolos necesarios que permitan realizar el proceso de transmisión de forma segura tanto para la consolidación como para el envío a Coljuegos.
5. En caso de fallas en la transmisión de datos, se debe implementar el proceso de retransmisión de datos a través de los procedimientos, controles y protocolos necesarios que permitan la completitud e integridad de los datos.

CAPÍTULO IV. SEGURIDAD DEL SISTEMA

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 plan de gestión de riesgos de seguridad de la información, que contemple las políticas, procesos, procedimientos y controles que protejan los elementos críticos referidos a continuación y se enfoquen hacia los siguientes aspectos de la operación del Sistema Técnico de Juego:

1. Garantizar la integridad, confidencialidad y privacidad de los datos e información procesada y almacenada en el Sistema Técnico de Juego.
2. Conservar en las bases de datos y sus respaldos históricos, la información generada en el Sistema Técnico durante la vigencia del contrato y hasta su liquidación.

CAPÍTULO V. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

A continuación, se detallan requerimientos funcionales necesarios para la operación del juego bingo.

El sistema debe llevar un registro de cada sesión, en el cual se deje constancia de:

1. Fecha y hora de inicio y fin de la sesión.
2. Valor de cada cartón vendido por sesión de juego.
3. Plan de premios, tratándose de premios en especie se debe señalar el valor monetario de cada premio y discriminar el IVA cuando aplique.
4. Listado del número de cartones que entraron en juego, identificados con el código único de cada uno.
5. Número de serie de los cartones de bingo que resultaron ganadores de cada premio señalando el valor del premio e identificando el nombre completo del jugador ganador, acompañado de su número de identificación, teléfono de contacto, correo electrónico, teléfono y dirección incluyendo municipio y departamento.
6. En caso de que haya varios ganadores de un premio se deberá identificar claramente esta circunstancia y dividir el premio en partes iguales entre los ganadores de los cartones que acertaron al resultado de la partida.

Igualmente, de manera diaria y mensual por bingo y en general, se debe contar con la disponibilidad la información sobre:

- a. Ingresos brutos
- b. Premios pagados
- c. Ingresos Netos
- d. Derechos de explotación

CAPÍTULO VI. USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

Mediante la Ley 1341 de 2009, el Gobierno Nacional fijó los mecanismos y condiciones para garantizar la masificación del «Gobierno en línea» y en su artículo 6 estableció parámetros que permiten establecer que las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información.

De conformidad con lo dispuesto los Decretos 1151 de 2008, 2693 de 2012, 1078 de 2015 y 1008 de 2018, con la «Estrategia de Gobierno en Línea», el Estado pretendió lograr un salto en la inclusión social y en la competitividad del país a través de la apropiación y el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (T.I.C).

Posteriormente, con la adopción de la «Política de Gobierno Digital», se pretendió «Promover el uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y las comunicaciones para consolidar un Estado y ciudadanos competitivos, proactivos, e innovadores, que generen valor público en un entorno de confianza digital»

Para la implementación de la «Política de Gobierno Digital», el Gobierno ha definido dos componentes: a) TIC para el Estado y b) TIC para la Sociedad, que son habilitados por tres elementos transversales: Seguridad de la Información, Arquitectura y Servicios Ciudadanos Digitales, los cuales se debe desarrollar a través de lineamientos y estándares mínimos que se deben cumplir para alcanzar los logros de dicha política.

Teniendo que la «Política de Gobierno Digital» tiene como ámbito de aplicación, las entidades que conforman la Administración Pública, los particulares que cumplen diversas funciones estatales, los órganos de control, entre otros, se considera de gran importancia implementar un proceso para que

Coljuegos y/o operadores, adopten un esquema de coordinación y colaboración armónica para adaptar el uso de nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones.

Para la implementación y funcionamiento se podrá contar con servidores físicos o virtuales, físicos o en nube, con capacidad suficiente de almacenamiento, incluyendo una solución de seguridad tecnológica a través de firewall, buen desempeño en a operación y respaldo de la información, cumpliendo con los requerimientos técnicos descritos anteriormente.

El o los servidores deben contar con los recursos suficientes tales como ancho de banda, capacidad de procesamiento y solución de seguridad con una disponibilidad mínima del 99% para asegurar la transmisión de la información a Coljuegos, para lo cual deben integrar las soluciones tecnológicas que así lo permitan.

El o los servidores debe proveer, servicio de Hosting, conectividad, internet, almacenamiento y respaldo de la información, servicio de seguridad de la información de protección contra posibles ataques lógicos hacia las plataformas de información y comunicaciones, con el uso de diferentes herramientas, técnicas y tecnologías de seguridad lógica; y el establecimiento de políticas y rutinas de seguridad dirigidas a disminuir la vulnerabilidad de los sistemas de información y la información frente a acciones externas o internas no autorizadas, servicio de Almacenamiento, servicio de Respaldo y Recuperación.

CAPÍTULO VII. CERTIFICACION

Al inicio de actividades por parte del operador, es requerido presentar para aprobación ante la entidad los siguientes documentos para la respectiva validación y aprobación:

1. Certificación del software o desarrollo a la medida del Sistema Técnico del Juego, que incluya verificación de la funcionalidad descrita para los siguientes módulos:
 - a. Módulo de generación / gestión de cartones.
 - b. Módulo de control del juego
 - c. Módulo de registro
 - d. Tableros de visualización.
 - e. Sistema de seguimiento y reportes.

La certificación deberá estar vigente y ser emitida en idioma español por un laboratorio certificador, avalado por Coljuegos y de acuerdo a los estándares para acreditación de laboratorios definidos por Coljuegos para el sector.

Una vez iniciada la operación del contrato, el operador deberá presentar renovación de la certificación antes cuando se genere o suscite actualización en la versión del software por parte del operador o por una modificación de los requerimientos técnicos por parte del ente regulador.