

 MATRIZ DE OBSERVACIONES				Vigencia: 31/12/2023
				Version: 1
Nombre del proyecto	Anexo de requerimientos técnicos para la operación del juego de suerte y azar en la modalidad NOVEDOSO	Area Responsable: Vicepresidencia de Desarrollo Comercial	Periodo de publicación: Desde el viernes 23 de agosto de 2024 hasta las 05:00 pm del viernes 30 de agosto de 2024.	Codigo: DME-FR-08
Fecha	Observador	Articulo Observado	Observacion	Respuesta
30/8/2024	Asojuegos	2.2.1. ACCESO A LA BASE DE DATOS	El acceso a la BD principal para consultas puede afectar el rendimiento transaccional del sistema por lo que no se recomienda habilitarlo. A la replica, no habria ese problema de acceso, siempre y cuando el uso no sea tan intensivo que interfiera con la disponibilidad del mismo para procesar los datos replicado. Revisar esta solicitud con detenimiento.	El acceso a las BD sera concedido a ColJuegos tanto para el SCJ como para la replica. Sin embargo, será la replica la que será consultada de manera concurrente para la revisión de la información, no sin que el SCJ sea consultado a merced de la Entidad las veces que así se requiera.
30/8/2024	Asojuegos	2.2.2. INFORMACIÓN ALMACENADA EN LA BASE DE DATOS	Se solicita información de barrio, sin embargo, esta información no siempre está disponible, lo cual hace complejo este proceso	Se acepta la observación. Se ajusta el campo "barrio" como una variable opcional
30/8/2024	Asojuegos	2.2.2. INFORMACIÓN ALMACENADA EN LA BASE DE DATOS	El segundo nombre y segundo apellido debería ser opcional, no aplica para todas las personas	Se acepta la observación. Se ajustan los campos de "Segundo nombre" y "Segundo apellido" como campos opcionales
30/8/2024	Asojuegos	3. REQUISITOS DE SEGURIDAD	Disponer de 5 años de información histórica requiere aclarar que se puede entregar la información a puntos en el tiempo como backups anuales, que contendran el estado del sistema en el momento del backup. En dichos periodos puede que no se pueda obtener el estado del sistema a una fecha anterior a la de la toma del backup. Ejemplo: Año 1 Año 2 Año 3 Año 4 Año 5 Mes 1 Año 5 Mes 2 . . . Año 5 Mes 12	Se modifica la redacción de la siguiente manera: La implementación del esquema de copia de seguridad debe ocurrir al menos una vez todos los días. Debe asegurar el poder restaurar de forma segura la información de 5 años atrás.
30/8/2024	Asojuegos	3.3. SEGURIDAD EN EL SISTEMA DE COMUNICACIÓN	Cuanto tiempo histórico se debe conservar en dichos logs?	Se aclara que se debe realizar de manera diaria mientras existan ocurrencias para registro hasta la finalización del contrato y un año adicional.
30/8/2024	Asojuegos	3.4. SEGURIDAD EN EL ACCESO REMOTO	Cuanto tiempo histórico se debe conservar de estas grabaciones?	Se aclara que se debe realizar manera diaria mientras existan ocurrencias para registro hasta la finalización del contrato y un año adicional.
30/8/2024	Asojuegos	3.5. ALTERACIÓN DE DATOS	Cuanto tiempo histórico se debe conservar en dicho registro?	Se aclara que se debe realizar de manera diaria mientras existan ocurrencias para registro hasta la finalización del contrato y un año adicional.
30/8/2024	Asojuegos	3.6. CONTROL DEL SISTEMA CENTRAL DEL JUEGO.	Aclarar este punto de la ubicación del sistema alterno ya que en la página 12 del presente documento se establece la posibilidad del uso de IaaS en la nube, previa aprobación de Coljuegos y allí no se establece la restricción geográfica aquí establecida.	Se aclara que el sistema central de juego y su respaldo (contingencia) podrán estar en nubes públicas, sin embargo, la replica deberá estar ubicada en el territorio colombiano en un data center con características mínimas de TIER III o superior.
30/8/2024	Asojuegos	3.8. REQUISITOS PARA LA RECUPERACIÓN	Aclarar este punto ya que indica aquí que el plazo son 24 horas para la recuperación pero mas adelante indica que el DRP debe garantizar la recuperación en 12 horas.	Se precisa que la claridad de que la recuperación debe ser en 12 horas como tiempo máximo.
30/8/2024	Asojuegos	5.2.2. IDENTIFICACIÓN PUNTO DE VENTA DE VENTA PARA TDV	Se solicita información de barrio, sin embargo, esta información no siempre está disponible, lo cual hace complejo este proceso	Se acepta la observación. Se ajusta el campo "barrio" como una variable opcional
30/8/2024	Asojuegos	5.2.4. IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR (Aplica para Internet)	El segundo nombre y segundo apellido debería ser opcional, no aplica para todas las personas	Se acepta la observación. Se ajustan los campos de "Segundo nombre" y "Segundo apellido" como campos opcionales
30/8/2024	Asojuegos	5.2.9. REPORTE DE INGRESOS BRUTOS POR TERMINAL DE VENTA	Se registran hasta los N sorteos de un mismo día?	Se aclara que se deben registrar todos los sorteos realizados en el día
30/8/2024	Asojuegos	6.1. GENERADOR DE REPORTES	La descarga en Excel permite hasta 1048576 filas. En este escenario es mejor contemplar archivos planos .CSV para la descarga de información.	Se acepta la observación. Los reportes podrán exportarse en un archivo plano delimitado por comas y/o PDF

30/8/2024	Asojuegos	6.2. TABLERO DE CONTROL	Por la naturaleza de los tableros de control, la información puede no estar en tiempo real y tener un delta debido a la forma como se carga esta información.	No se acepta la observación. Se precisa que la operación debe ser en línea y tiempo real.
30/8/2024	Asojuegos	9.2 ESQUEMA DE OPERATIVIDAD Y PROCESO TÉCNICO EN LA EMISIÓN DE TIQUETES (Módulo de Gestión en Línea).	Definir que información debe tener el código QR mencionado	Se acepta la observación y se agrega en el documento el siguiente párrafo: "Toda verificación debe mostrar la información correspondiente al ticket generado tal cual como se describe en el punto 1.5.7 y a su vez debe mostrar la información registrada en blockchain tales como, código hash del ticket, número del bloque, enlace o url del dato en blockchain, fecha y hora de la transacción y la confirmación de la transacción."
30/8/2024	Asojuegos		El Anexo de requerimientos técnicos solo hace referencia a la venta mediante PDV e Internet, dejando por fuera el modelo de Colocador o Vendedor, contenido en las definiciones del Acuerdo 07 de 2024	No se acepta la observación y se aclara. En el Anexo de requerimientos técnicos al igual que en el reglamento de juego, se hace referencia a terminales de venta fijas o móviles asociadas a un punto de venta, las cuales son maniobradas por un colocador o vendedor. Asimismo estos documentos hacen referencia a dispositivos de conexión remota (DCR) mediante los cuales los jugadores podrán acceder al canal de venta por internet. De acuerdo con lo anterior, no es viable la afirmación realizada, por cuanto como se expresó, el colocador o vendedor por sí solo, no es un canal de comercialización sino la persona que realiza las apuestas asistidas, ya sea mediante terminales de venta fijas o móviles.
30/8/2024	Asojuegos	1.1 Hardware y Software	En el literal 1.1 Hardware y Software, se menciona que los costos de soporte y mantenimiento deberán ser asumidos por el operador, no obstante, sería importante definir que estos se asumen con cargo a los gastos de administración del juego, o por lo menos fijar una tasa con cargo a la cual se asumirán estos emolumentos	No se acepta la observación y se aclara que los costos de soporte y mantenimiento deberán ser asumidos por el operador de conformidad a lo establecido en el anexo de requerimientos técnicos.
30/8/2024	Asojuegos	1.4.2 Impresoras de Tiquetes,	En el capítulo 1.4.2 Impresoras de Tiquetes, solo se admite el envío de la apuesta al correo electrónico, no se establece la posibilidad de enviar el PDF al celular registrado del cliente	No se acepta la observación, el numeral 1.4.2. hace referencia a "IMPRESORAS DE TIQUETES" y allí no se relaciona el envío de tickets a correos electrónicos, por cuanto, las impresoras operan en la venta realizada mediante terminales de venta, es decir, venta asistida. Ahora bien, con relación al envío del ticket al correo electrónico registrado por el usuario en la plataforma, esta disposición se encuentra contenida en el numeral 1.5.7 "GENERACIÓN DEL TIQUETE ELECTRÓNICO" teniendo en cuenta los datos de registro que deberá aportar el usuario para crear su cuenta, entre ellos no se contempla el número de teléfono.
30/8/2024	Asojuegos		El modelo de registro y venta para los clientes, los limita al territorio Colombiano, cuando el Acuerdo 07 de 2024 no establece las fronteras, el juego debería permitir apuestas provenientes de territorio fuera de Colombia	No se acepta la observación. Permitir el ingreso de apuestas provenientes de territorio fuera de Colombia sería operar fuera del territorio colombiano, lo cual es contrario a lo disposiciones normativas vigentes que rigen el monopolio de juegos de suerte y azar, principalmente aquellas contenidas en la Ley 643 de 2001, relacionadas con la titularidad y distribución de las rentas generadas de acuerdo con el lugar donde realizó la apuesta. Se recuerda que la operación establece georeferenciación bajo la necesidad de poder identificar el lugar de realización de la venta para la distribución de las rentas.
30/8/2024	Asojuegos	1.5	En el numeral 1.5 cuando hace referencia a los medios de pago, no se contempla la posibilidad de una cuenta con saldo tipo Bolsillo o Billetera, que le permita a los clientes recargar y realizar apuestas para los diferentes sorteos, como está planteado se restringe el pago 1 a 1 de la apuesta y esto le quita velocidad a las transacciones de venta	No se acepta la observación, los posibles medios de pagos utilizados por los jugadores para realizar sus apuestas corresponderán a los definidos en concordancia de lo dispuesto en el anexo técnico y reglamento de juego.
30/8/2024	Asojuegos	1.5.7 Generación de Tiquete Electrónico	En el numeral 1.5.7 Generación de Tiquete Electrónico, se propone permitir que la apuesta sea enviada al celular que el cliente tiene registrado, en formato PDF, no debería limitarse a este formato, la esencia es que la información enviada contenga la apuesta realizada	No se acepta la observación, el anexo técnico indica que únicamente el envío se realizará al correo electrónico registrado por el usuario en la plataforma. Se reitera a la respuesta brindada a anterior observación realizadas sobre el numeral 1.4.2.
30/8/2024	Asojuegos		El documento de Anexo Técnico no hace referencia a las condiciones mínimas que debe tener el sistema central de juego y de venta para el proceso de pago de premios de menor monto, así como los de mayor cuantía, es importante que se determine un mecanismo mediante el cual los premios sean cargados a una cuenta de saldo para el cliente y que este los reclame en los PDV, en las oficinas del concesionario o lo pueda utilizar para re juego	Los premios serán pagados conforme a lo contemplado en el artículo 22 del Acuerdo 07 de 2024 "por el cual se establece el reglamento del juego de suerte y azar novedoso, denominado KENO"
30/8/2024	Asojuegos	ARTÍCULO 1. OBJETO	Este juego no debería definirse como un juego novedoso, ya que la característica en sí lo desliga de este tipo de operación, siendo más similar a un juego online (clasificarlo como juego novedoso afecta la estructura financiera y de oferta al consumidor del juego, porque impone derechos de explotación del 17% sobre el recaudo, IVA y limita la premiación)	Esta observación no corresponde a la información registrada en el anexo de requerimientos técnicos publicado para observaciones. Las observaciones relacionadas con artículos contenidos en el reglamento de Juego ya han sido publicadas y sometidas a consideraciones por parte de los interesados. Para mayor información se sugiere revisar el reglamento y las observaciones publicadas en la página de Coljuegos, cabe resaltar que el reglamento fue aprobado por la junta directiva el día 06/08/2024.

30/8/2024	Asojuegos	ARTÍCULO 3. OPERACIÓN	Este artículo determina la celebración de un contrato de concesión, ¿quiere decir esto que se haría un proceso licitatorio para seleccionar los operadores del juego? ¿Cuáles serían los territorios? el ámbito de territorialidad de este juego, de orden nacional o departamental? ¿Cuál es la cantidad de operadores por región? ¿Cuál sería la modalidad de contratación? ¿Cómo funciona en esencia este proceso de regiones y operación? Adherir este contrato a las operaciones de Apuestas permanentes en cada departamento	Esta observación no corresponde a la información registrada en el anexo de requerimientos técnicos publicado para observaciones. Las observaciones relacionadas con artículos contenidos en el reglamento de Juego ya han sido publicadas y sometidas a consideraciones por parte de los interesados. Para mayor información se sugiera revisar el reglamento y las observaciones publicadas en la página de Coljuegos, cabe resaltar que el reglamento fue aprobado por la junta directiva el día 06/08/2024.
30/8/2024	Asojuegos	ARTÍCULO 15. VALOR DE LA APUESTA	El valor máximo lo define el riesgo que establezca cada operador, con un máximo de 2 UVTS, se recomienda no definir un valor mínimo	Esta observación no corresponde a la información registrada en el anexo de requerimientos técnicos publicado para observaciones. Las observaciones relacionadas con artículos contenidos en el reglamento de Juego ya han sido publicadas y sometidas a consideraciones por parte de los interesados. Para mayor información se sugiera revisar el reglamento y las observaciones publicadas en la página de Coljuegos, cabe resaltar que el reglamento fue aprobado por la junta directiva el día 06/08/2024.
30/8/2024	Asojuegos	ARTÍCULO 16. ANULACIÓN DE TIQUETES	Aplicar la anulación, previo al cierre de la venta, acorde al tiempo de cierre de ventas definido por cada operador	Esta observación no corresponde a la información registrada en el anexo de requerimientos técnicos publicado para observaciones. Las observaciones relacionadas con artículos contenidos en el reglamento de Juego ya han sido publicadas y sometidas a consideraciones por parte de los interesados. Para mayor información se sugiera revisar el reglamento y las observaciones publicadas en la página de Coljuegos, cabe resaltar que el reglamento fue aprobado por la junta directiva el día 06/08/2024.
30/8/2024	Asojuegos	ARTÍCULO 19. PLAN DE PREMIOS	El plan de premios deberá garantizar el retorno mínimo del juego establecido sin obligación estricta por líneas con revisión al tercer mes, debe ser abierto desde un principio	Esta observación no corresponde a la información registrada en el anexo de requerimientos técnicos publicado para observaciones. Las observaciones relacionadas con artículos contenidos en el reglamento de Juego ya han sido publicadas y sometidas a consideraciones por parte de los interesados. Para mayor información se sugiera revisar el reglamento y las observaciones publicadas en la página de Coljuegos, cabe resaltar que el reglamento fue aprobado por la junta directiva el día 06/08/2024.
30/8/2024	Asojuegos	6) Canales públicos a través de internet: Atendiendo a las nuevas dinámicas que impone la tecnología y el internet, los canales públicos en Colombia cuentan con las aplicaciones móviles para su transmisión por medio de aplicaciones las cuales se pueden descargar a través de App Store y Play Store	Página 5. Se debe incluir "Se pueden descargar como mínimo a través de App Store, Play Store u otros" para no limitar la experiencia del apostador.	No se acepta la observación teniendo en cuenta que el mercado de aplicaciones móviles en Colombia se encuentra centralizado en las dos tiendas relacionadas en el anexo de requerimientos técnicos (App Store y Play Store).
30/8/2024	Asojuegos	34) Subsistema de Coljuegos: Plataforma tecnológica donde Coljuegos recibe y almacena información para efectos de control, seguimiento y auditoria de KENO	Página 8. Permitir el uso de infraestructura de otros juegos que actualmnete estan opetarndo , para instalar el subsistema de Coljuegos de este producto, con el proposito de optimizar los recursos tecnologicos existentes y no genera costos que impacten la viabilidad finciera de la operación.	No se acepta la observación teniendo en cuenta que se deben tener separados los diferentes ambientes de operación para las diferentes modalidades de juegos.
30/8/2024	Asojuegos	35) Terminal de venta: dispositivo fijo o móvil que permite al colocador o vendedor registrar las apuestas que requiera el jugador para los sorteos, emitir Validar el ticket Este dispositivo se encuentra conectado en línea y en tiempo real con el Sistema Central del Juego. Los terminales de venta móviles se deben asociar a un punto de venta fijo.	Página 8. Se solicita eliminar la validación del ticket en PDV, teniendo en cuenta que existen otros mecanismos para validar el ticket y solicitar la validació de estos en PDV generaría la ocurrencia de riesgos operacionales.	No es clara la observación, la validación de los tickets se realiza con la finalidad de garantizar la idoneidad e inmutabilidad de cada uno de los tickets vendidos, de este modo se realizan esfuerzos para mtigar la ilegalidad y el fraude en la emisión de tickets.
30/8/2024	Asojuegos	b) Base de Datos en motor SQL Server última versión estable y actualizable (y/o la que determine la entidad en el momento de ejecución del proyecto), con capacidad suficiente de almacenamiento para los datos históricos de la operación durante la vigencia del contrato. Esta debe incluir: • Diccionario de datos de todas las tablas que componen la estructura de la base de datos • Diagrama entidad-relación y Modelo relacional. • Toda la documentación relacionada con los objetos de la base de datos • Todo el licenciamiento a nivel de los diferentes componentes de software requeridos, independiente del usado para el Sistema Central del Juego	Página 13. Se sugiere eliminar la dependencia del motor SQL Server. El párrafo sugerido es el siguiente: Párrafo propuesto: Base de Datos en última versión estable y actualizable, con capacidad suficiente de almacenamiento para los datos históricos de la operación durante la vigencia del contrato. Esta debe incluir:	No se acepta la observación, por miras a homogenizar el proceso de uso de una sola base de datos en todas las instancias de los operadores y del ente de control se contempla el uso de unicamente SQL Server.
30/8/2024	Asojuegos	g) Se deben incluir todos los elementos requeridos para la implementación y operación de la solución de replicación, incluyendo y sin limitar a: cableados estructurado, eléctrico, fibra óptica, instalación de protecciones eléctricas, posible uso de PDUS en el rack del centro de cómputo, canalizaciones, obras civiles, mediciones y ajustes de la red eléctrica y en general todo dispositivo o servicio requeando para la normal operación de la solución, lo anterior de acuerdo a la modalidad de servicio elegida por el operador para el servicio de réplica y la debida aprobación de Coljuegos.	Página 15. De acuerdo como está readactado en el literal, se entendería que se establece la exigencia de contar con un centro de computo fisico, por lo que se solicita dar claridad a dicha exigencia e incluir la siguiente referencia "En el caso de implementar la solución en nube se deberán homologar las características dispuestas"	Se aclara que el sistema central de juego y sus respaldo (contingencia) podrán estar en nubes públicas, sin embargo, la replica deberá estar ubicada en el territorio colombiano en un data center con características mínimas de TIER III o superior.

30/8/2024	Asojuegos	i) Toda la solución suministrada, incluyendo todos los componentes de hardware y software deben ser IPV6 Compatible , permitiendo la configuración (de acuerdo a la indicación dada por Coljuegos) de configuración de ambientes nativos en IPV6 y Dual Stack IPV4 / IPV6, en caso de ser requerido, se debe anexar las certificaciones de los fabricantes que avalen dicha condición de operación.	Página 15. Solicitud de modificación: Podrán ser IPV6 compatible, permitiendo la configuración (de acuerdo a la indicación dada por Coljuegos).	Se aclara que toda la solución suministrada, incluyendo todos los componentes de hardware y software deben ser IPV6, permitiendo la configuración (de acuerdo a la indicación dada por Coljuegos) de ambientes nativos en IPV6 y Dual Stack IPV4 / IPV6, en caso de ser requerido, se debe anexar las certificaciones de los fabricantes que avalen dicha condición de operación.
30/8/2024	Asojuegos	1.2. TRANSMISIÓN DE SORTEOS MEDIANTE USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS-STREAMING Los sorteos se deberán realizar en un espacio adecuado que garantice la seguridad de los sistemas, elementos y la infraestructura de apoyo relacionada todas las amenazas asociadas a la realización de los sorteos.	Página 17. Incluir dentro de la definición la posibilidad de que el operador pueda tener sorteos virtuales. Sustentación: En atención a que en el presente numeral solamente se desarrollan especificaciones para la transmisión de sorteos físicos, se considera que se deben incluir especificaciones para los sorteos virtuales, los cuales para su realización difieren de las condiciones señaladas para los físicos, como por ejemplo el uso de cámaras.	Se ajusta el requerimiento en el nuevo anexo de requerimientos técnicos y se aclara que la transmisión de los sorteos se harán de manera virtual por medio de tecnología streaming.
30/8/2024	Asojuegos	b) El transporte de la señal de Streaming deberá ser por canal de Internet dedicado desde la sede de realización del sorteo , hasta el centro de distribución del Streaming.		
30/8/2024	Asojuegos	f) La portada de la transmisión debe contar como mínimo la colocación de una imagen de fondo, título y descripción del sorteo anunciando su transmisión como mínimo (1) una hora antes de su realización .	Página 19 Se sugiere eliminar el complemento: "anunciando su transmisión como mínimo (1) hora antes de su realización" de acuerdo a que genera confusión con el cronograma de sorteos.	Se acepta la observación y se modifica el texto de la siguiente manera: El operador deberá publicar en todos sus canales de venta la respectiva programación de todos los sorteos a realizar antes del inicio cada jornada definida para cada día de operación.
30/8/2024	Asojuegos	Los componentes de la solución SCJ deben contar con una disponibilidad no inferior al 99.982% y contar con planes de contingencia y redundancia que permita garantizar el 100% la transmisión de la información en tiempo real.	Página 20. Se sugiere eliminar el "garantizar el 100%" en atención a que esta exigencia es de imposible realización, lo pertinente es establecer una exigencia lo más cercana a dicho porcentaje. En el caso de una falla tanto en el sistema de auditoría como en el canal de comunicación, se puede encolar la información en el destino.	No se acepta la observación y se aclara que los componentes de la solución SCJ deben contar con una disponibilidad no inferior al 99.982% y disponer de planes de contingencia y redundancia que permita garantizar el envío o transmisión del 100% de la información en tiempo real .
30/8/2024	Asojuegos	Toda transacción debe ser replicada al sistema dispuesto para Coljuegos. Se debe garantizar que el 100 % de las transacciones se encuentren replicadas en línea y tiempo real .	Página 21. En línea con la observación anterior, se sugiere eliminar el garantizar el 100% de la transmisión de la información, se reitera que es técnicamente imposible el cumplimiento de esta exigencia.	No se acepta la observación y se aclara que los componentes de la solución SCJ deben contar con una disponibilidad no inferior al 99.982% y disponer de planes de contingencia y redundancia que permita garantizar el envío o transmisión del 100% de la información en tiempo real .
30/8/2024	Asojuegos	Se debe garantizar, la integridad de la información almacenada en la o las bases de datos y Sistema Central del Juego, mediante el uso de herramientas que cumplen con dicha función y garantizan el cumplimiento de controles automáticos en dichos entornos (a modo de ejemplo y sin limitar a: IBM Guardium Data Activity Monitor), igualmente la implementación de logs de auditoría en bases de datos, entre otros controles aplicables.	Página 21. y Página 46. Eliminar el requerimiento de Log de Auditoría en la Base de Datos por la sobrecarga que esto genera para las operaciones del motor. Se propone cambiar el párrafo así: Párrafo sugerido: Se debe garantizar, la integridad de la información almacenada en la o las bases de datos y Sistema Central del Juego, mediante el uso de herramientas que cumplen con dicha función y garantizan el cumplimiento de controles automáticos en dichos entornos (a modo de ejemplo y sin limitar a: IBM Guardium Data Activity Monitor), igualmente la implementación de logs de auditoría u otros controles aplicables, que garanticen la trazabilidad de los cambios de un dato generado durante el tiempo	No se acepta la observación, se aclara que se debe garantizar, la integridad de la información almacenada en la o las bases de datos y Sistema Central del Juego, mediante el uso de herramientas que cumplen con dicha función y garantizan el cumplimiento de controles automáticos en dichos entornos (a modo de ejemplo y sin limitar a: IBM Guardium Data Activity Monitor), igualmente la implementación de logs de auditoría en bases de datos , entre otros controles aplicables, que garanticen la trazabilidad de los cambios de un dato generado durante el tiempo.
30/8/2024	Asojuegos	El Operador debe facilitar el acceso a Coljuegos al SCJ para realizar inspección, con independencia del lugar de su ubicación y del personal que preste servicios en las instalaciones del Operador, sea propio, sea de las entidades que le faciliten o provean algún tipo de servicio. El Operador será responsable de la falta de colaboración del citado personal.	Página 21 Aclarar que esta inspección en algunos casos (nube) no podrá hacerse física. Se propone actualizar el párrafo así El Operador debe facilitar, previa coordinación, el acceso a Coljuegos al SCJ para realizar inspección lógica, en caso de operaciones en Nube o inspección física en caso de operaciones en Datacenter. El Operador será responsable de la falta de colaboración del citado personal. Además, el sistema central de juego podrá operar utilizando recursos compartidos de otro operador del presente juego.	No se acepta la observación teniendo en cuenta que Coljuegos dispone de total potestad para visitar, auditar y verificar todos los aspectos relacionados con la operación del juego en el momento y modalidad que así lo disponga. Adicionalmente, se deja la claridad de que la infraestructura no es posible compartirla con otro tipo de juego.

30/8/2024	Asojuegos	<ul style="list-style-type: none"> Implementar procedimientos que permitan realizar un control de versiones de los programas, archivos, tablas, repositorios, configuraciones, etc., para lo cual se debe ser nuevamente certificado por el laboratorio avalado por Coljuegos y/o por quien haga sus veces conforme a lo dispuesto por Coljuegos Referentes en la certificación. El procedimiento y metodología a utilizar debe ser presentado a Coljuegos para su aprobación. 	<p>Página 23.</p> <p>Se sugiere adicionar a este párrafo lo siguiente:</p> <p>"Debe ser nuevamente certificado por el laboratorio avalado por Coljuegos y/o por quien haga sus veces conforme a lo dispuesto por Coljuegos cada año", de acuerdo a que en el presente anexo mencionan un control de cambios que solo puede ser aprobado por Coljuegos</p>	Se aclara que la certificación después de los cambios de versiones es obligatoria y para cada año se debe realizar una re certificación tal como se encuentra descrito en el apartado 7 del anexo de requerimientos técnicos.
30/8/2024	Asojuegos	<p>Falla en el funcionamiento: La aceptación de apuestas quedará suspendida cuando el SCJ [bs TDV] Internet presenten fallas en el funcionamiento.</p>	<p>Página 23.</p> <p>Se solicita eliminar esta referencia, de acuerdo a que una falla en la TDV o en cualquier componente es ajena al funcionamiento del SCJ y no por eso debería ser suspendida, de acuerdo a que ya se está asegurando un porcentaje de disponibilidad.</p>	Se tiene en cuenta la observación, sin embargo, se modifica la redacción de la siguiente manera: Falla en el funcionamiento: La aceptación de apuestas quedará suspendida cuando el SCJ presente fallas en el funcionamiento ya sea por software, el hardware donde está instalado o la conectividad del mismo.
30/8/2024	Asojuegos	<p>La operación de las terminales de venta se realizará bajo los lineamientos definidos por el Operador que garanticen la seguridad de las transacciones. Estos dispositivos deben tener la funcionalidad necesaria para generar mínimo la siguiente información a transmitir al SCJ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Toda la información correspondiente a la apuesta y pago de premios. La información de control o eventos significativos que se generen desde la TDV. La ubicación geográfica donde se realiza la transacción. 	<p>Página 24.</p> <p>Tener presente que la terminal de venta es un medio, pero quien se conecta realmente es el software de venta incluyendo controles de asociación con la terminal, por lo que no se capturar logs centralizados de la máquinas (TDV). Se solicita cambiar este párrafo así.</p> <p>Párrafo sugerido: La operación de las terminales de venta se realizará bajo los lineamientos definidos por el Operador que garanticen la seguridad de las transacciones. Estos dispositivos deben tener la funcionalidad necesaria para generar mínimo la siguiente información a transmitir al SCJ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Toda la información correspondiente a la apuesta y pago de premios. La ubicación geográfica donde se realiza la transacción. 	No se acepta la observación y se deja la claridad de que los logs deben quedar siempre almacenados en la TDV y a su vez, estos siempre deben ser enviados al SCJ.
30/8/2024	Asojuegos	El software de administración y configuración de la red de comunicaciones no debe permitir acceso a usuarios no registrados por el Sistema Central del Juego.	<p>Página 24 y Página 28</p> <p>La capa de comunicaciones y su gestión no es la encargada de restringir este control Lo realiza el software comercial para TDV. Se solicita eliminar este párrafo y cambiarlo a:</p> <p>Párrafo sugerido: El software para la gestión de ventas en TDV no debe permitir acceso a usuarios no registrados en el Sistema Central del Juego.</p>	Se acepta la observación, sin embargo, se ajusta el párrafo de la siguiente manera: El software de administración de las TDV no debe permitir el acceso a usuarios no registrados en el Sistema Central del Juego.
30/8/2024	Asojuegos	El acceso a la operación del terminal debe estar restringido por contraseñas de seguridad y/o cualquier otro mecanismo de protección de acceso no deseado.	<p>Página 24. La terminal es un medio de interacción donde gestiona la venta es el software comercial. El párrafo debería cambiarse así:</p> <p>Párrafo sugerido: El acceso a la comercialización de ventas en una TDV debe estar restringido por contraseñas de seguridad y/o cualquier otro mecanismo de protección de acceso al software no deseado.</p>	Se acepta la observación y se complementa la redacción de la siguiente manera: El acceso a la operación del terminal, tanto para el software de administración de las TDV como de configuración técnica y demás perfiles que tengan acceso a las TDV, debe estar restringido por contraseñas de seguridad y/o cualquier otro mecanismo de protección de acceso no deseado. Además, este acceso debe quedar registrado en los Logs de las TDV para ser enviado al SCJ.
30/8/2024	Asojuegos	<ul style="list-style-type: none"> Los puertos de comunicaciones de las terminales deben estar etiquetados identificados adecuadamente de acuerdo a su función y deben estar dentro de un área segura para impedir acceso sin autorización al mismo o a sus cables de conexión. 	<p>Página 25.</p> <p>Se solicita eliminar, puesto que es inviible en la operación porque no es posible etiquetar a las máquinas (Q2). La seguridad de la máquina no depende del hardware, si no del software.</p>	No se acepta la observación teniendo en cuenta que Coljuegos debe disponer del inventario completo de los elementos que forman parte de la operación del juego.
30/8/2024	Asojuegos	<p>1.4.2. IMPRESORAS DE TIQUETES</p> <p>Las TDV deben permitir imprimir el tickete objeto del sorteo de KENO con la información indicada en el Reglamento del Juego, ya sea directamente o a través de una impresora. La información del comprobante debe conservarse en el SCJ por el mismo tiempo de la validez del tickete.</p>	<p>Página 26.</p> <p>La validez del tickete es una año (periodo de prescripción) de acuerdo a que esto se debe conservar para cualquier revisión, información u auditoría.</p> <p>Se solicita eliminar puesto que es contradictorio.</p>	No se acepta la observación y se ajusta el siguiente párrafo: Las TDV deben permitir imprimir el tickete objeto del sorteo de KENO con la información indicada en el Reglamento del Juego, a través de un dispositivo de impresión. La información del comprobante debe conservarse en el SCJ por el mismo tiempo de la conceción del contrato y un año más.

30/8/2024	Asojuegos	<p>1.5. REQUISITOS GENERALES CANAL DE APUESTA POR INTERNET</p> <p>El operador que regístre un Canal de Apuesta por Internet, debe contar con un sitio web que permita habilitar los ventas de RDSO de forma segura, que por medio de Dispositivos de Conexión Remota (DCR) a través de canales interactivos permita al SCJ identificar la geolocalización de la ubicación del jugador, recibir toda la información correspondiente a los aspectos de su apuesta y generar Reportes de Transacciones así como la consulta de ganancias y garantizar como mínimo los siguientes aspectos:</p>	<p>Página 26.</p> <p>Se sugiere cambiar a Tiquetes digitales, de acuerdo que en la operación no se realizan tickets electrónicos.</p>	<p>No se acepta la sugerencia para las TDV, los operadores deben cumplir con lo establecido en el anexo de requerimientos técnicos con lo relacionado a la emisión de tiquetes.</p>
30/8/2024	Asojuegos	<ul style="list-style-type: none"> Para realizar apuestas por internet, el jugador deberá registrarse previamente por única vez en la plataforma del juego, para lo cual el operador únicamente podrá requerir información que le permita identificar al jugador y su ubicación para efectos de confirmar su apuesta o pagar un premio, y que contendrá como mínimo, nombres, nombres y apellidos, número y tipo de identificación, fecha de nacimiento, domicilio (calle y departamento de residencia), código postal y correo electrónico. El código postal lo ingresará el sistema de registro con base en la información del domicilio. 	<p>Página 26.</p> <p>Se solicita eliminar el código postal, puesto que esto implicaría contratar el servicios de un terceros que pueden afectar el proceso de inscripción o de lo contrario permitir cargar de forma manual, para no incurrir en costos adicionales.</p>	<p>No se acepta la observación y se aclara que para todos los casos el código postal debe ser registrado de acuerdo a lo establecido en el anexo de requerimientos técnicos.</p>
30/8/2024	Asojuegos	<ul style="list-style-type: none"> La operación del canal de apuesta por internet se realizará bajo los lineamientos definidos por el Operador que garanticen la seguridad de las transacciones realizadas por el jugador registrado, debe tener la funcionalidad necesaria para generar la siguiente información a transmitir al SCJ: <ul style="list-style-type: none"> Toda la información correspondiente a la apuesta. Consulta de sorteos y pago de premios 	<p>Página 28</p> <p>Se sugiere eliminar el complemento "Pago de premios", de acuerdo a que no se pagan premios por internet. En caso contrario por favor, complementar "Pago de premios realizados".</p>	<p>No se acepta la observación y se aclara que este apartado hace referencia solo a la "Consulta" del pago de premios a la fecha de los respectivos sorteos.</p>
30/8/2024	Asojuegos	<p>1.5.1. DISPOSITIVOS DE CONEXIÓN REMOTA - DCR</p> <p>La plataforma debe tener los mecanismos que permitan identificar la conexión IP del dispositivo y en la medida que técnicamente sea posible, identificar y registrar los diferentes tipos de dispositivos utilizados por los jugadores a través de canales interactivos actualizando los datos de la versión y sistema operativo. Las funcionalidades de los DCR estarán condicionados a los siguientes aspectos:</p>	<p>Página 29</p> <p>Se sugiere aclarar que solamnete se puede usar una IP PÚBLICA.</p>	<p>No se acepta la observación, y se solicita que la plataforma capture la dirección IP desde donde se realizan las transacciones.</p>
30/8/2024	Asojuegos	<ul style="list-style-type: none"> El dispositivo únicamente se encargará de la interacción del jugador con la presentación web. 	<p>Página 29.</p> <p>Se deben adicionar los accesos desde dispositivos móviles y a través de Apps.</p>	<p>No se acepta la observación y se aclara que los dispositivos se encuentran referenciados en el apartado que define los Dispositivos de Conexión Remota (DCR) en el anexo de requerimientos técnicos.</p>
30/8/2024	Asojuegos	<ul style="list-style-type: none"> Ubicación municipio (Cod. DANE) <p>En todo caso el operador debe usar los medios y establecer los mecanismos necesarios para la verificación de la información suministrada en el proceso de apertura de la cuenta de usuario. Una vez finalizado dicho proceso el jugador se encontrará habilitado para realizar apuestas.</p>	<p>Página 31</p> <p>Se sugiere especificar si la ubicación es donde se realiza el registro o es la de la residencia.</p>	<p>Teniendo en cuenta que el apartado que contiene lo solicitado, hace referencia a: "1.5.3. REGISTRO E IDENTIFICACION DEL JUGADOR", se aclara que la ubicación que se solicita corresponde a la del jugador al momento de registrarse en la plataforma.</p>
30/8/2024	Asojuegos	<p>El operador debe establecer un procedimiento para la actualización de la información del jugador, mínimo cada 12 meses.</p>	<p>Página 31</p> <p>Se sugiere adicionar que de igual forma se puede hacer una actualización de información a discreción del operador.</p>	<p>Se acepta la observación y se indica que se debe garantizar que la información debe actualizarse cada 12 meses como término de tiempo mínimo.</p>
30/8/2024	Asojuegos	<p>El equipo de comunicaciones debe tener sistemas de autodiagnóstico y sistemas de alarmas para determinar y aislar problemas de comunicaciones rápida y efectivamente. El SCJ debe incluir la función de revisión de la capacidad del sistema de red, permitiendo el rápido diagnóstico y respuesta del personal técnico en servicio debido a cualquier irregularidad en la operación de la red. El equipo de diagnóstico debe tener la capacidad de evaluar los problemas de comunicaciones a nivel del equipo central de la red, las oficinas de transmisión, las TDV e Internet.</p>	<p>Página 37.</p> <p>Se definen alguno controles para componentes de red que utilizan servicios publicos de internet a los cuales no les aplican estas configuraciones. El párrafo debería cambiarse así:</p> <p>Párrafo sugerido: El equipo de comunicaciones del SCJ y Sistema de Replicación debe tener sistemas de autodiagnóstico y sistemas de alarmas para determinar y aislar problemas de comunicaciones rápida y efectivamente.</p>	<p>Se acepta la observación y se ajusta la redacción en el documento de la siguiente manera: Que el SCJ obtenga información de todos los logs que hay en la arquitectura de solución de telecomunicaciones (Dispositivos de red, oficinas de transmisión, TDV e Internet), se muestre en un módulo de diagnostico y con ello se puedan dar opciones de solución.</p>
30/8/2024	Asojuegos	<ul style="list-style-type: none"> Todas las comunicaciones críticas de datos deben fundamentarse en un protocolo, e incorporar un plan de detección de error y corrección para asegurar una precisión del 100 % sobre las transacciones recibidas 	<p>Página 38</p> <p>Se reitera que no es posible asegurar el 100%.</p>	<p>No se acepta la observación y se aclara que los componentes de la solución SCJ deben contar con una disponibilidad no inferior al 99.982% y disponer de planes de contingencia y redundancia que permita garantizar el envío o transmisión del 100% de la información en línea y tiempo real.</p>
30/8/2024	Asojuegos	<p>Información de Control: Se refiere a los eventos significativos o sucesos generados en las TDV o desde internet o que se generan desde el SCJ como la desconexión de una TDV. Cada evento</p>	<p>Página 44.</p> <p>Tener presente que la maquina es un medio, pero quien se conecta realmente es el software de venta incluyendo controles de asociación con la maquina, por lo que no se captura logs centralizados de la máquinas (TDV). Se solicita eliminar.</p>	<p>No se acepta la observación y se deja la claridad de que los logs deben quedar siempre almacenados en la TDV y a su vez, estos siempre deben ser enviados al SCJ.</p>

30/8/2024	Asojuegos	3. REQUISITOS DE SEGURIDAD	Página 47. Se sugiere complementar en el párrafo que se puede tener las operaciones del sistema central de juego a través de servicios de nube que no estén en el territorio Colombiano.	Se aclara y se ajusta el texto de la siguiente manera: El Sistema Central de Juego y su respaldo (contingencia) podrán estar en nubes públicas. El SCJ puede estar en la misma nube que el respaldo, o en una nube diferente. La réplica deberá permanecer ubicada en un data center con características mínimas de TIER III o superior en territorio colombiano. Cabe aclarar que, Coljuegos podrá acceder tanto a la réplica como al SCJ y su contingencia cuando lo desee mediante una VPN y como Coljuegos disponga.
30/8/2024	Asojuegos	El Operador debe garantizar las condiciones de seguridad física y lógica de toda la plataforma tecnológica que soporta el SCJ, de forma que se asegure la integridad del juego y de la información almacenada. Como mínimo el centro de cómputo donde esté ubicado el SCJ debe ser nivel TIER III o superior (disponibilidad garantizada de 99.982 %), y estar situado en territorio colombiano.	Página 47. Párrafo sugerido: El Operador debe garantizar las condiciones de seguridad física y lógica de toda la plataforma tecnológica que soporta el SCJ, de forma que se asegure la integridad del juego y de la información almacenada. Como debe cumplir con los parámetros de disponibilidad mínimo de TIER III o superior (disponibilidad garantizada de 99.982 %)	
30/8/2024	Asojuegos	La información de los eventos: de control, de resultados y de apuestas almacenada en el SCJ debe conservarse en las bases de datos o en respaldos históricos durante la vigencia del contrato más dos (2) años.	Página 48 y 57 Teniendo en cuenta que el sistema de replicación debe tener soporte a un (1) año se debería unificar el mismo tiempo en el SCJ para mantener disponible la información.	Se acepta parcialmente la observación y se ajustan las vigencias en el término de concesión del contrato y dos (2) años más.
30/8/2024	Asojuegos	• La implementación del esquema de copia de seguridad debe ocurrir al menos una vez todos los días. Debe asegurarse el poder restaurar de forma segura la información de 5 años atrás .	Página 49 Esto se puede asegurar, sin embargo, solo se podrá validar después de los primeros 5 años de operación, pues no existe operación histórica. Se sugiere dejar de la siguiente forma: La implementación del esquema de copia de seguridad debe ocurrir al menos una vez todos los días.	Se aclara la observación de la siguiente manera: La implementación del esquema de copia de seguridad debe ocurrir al menos una vez todos los días. Debe asegurarse el poder restaurar de forma segura la información de 5 años atrás.
30/8/2024	Asojuegos	Protección contra Virus: Todos los servidores TDV y dispositivos del SCJ deben contar con una protección contra virus licenciada. Protección contra Copias: Disponer de una protección contra copias, para prevenir la proliferación no autorizada o modificación del software, para servidores 6 TDV . Su implementación debe incluir:	Página 50. Se sugiere eliminar que es una obligación en las TDV contar con una protección contra antivirus licenciada, de acuerdo a que en la operación se cuenta con TDV basadas en Android. Adicionalmente, existen dispositivos que hacen parte del SCJ que no se le puede instalar ningún tipo de antivirus.	No se acepta la observación y se aclara que todos los dispositivos deben contar con la protección antivirus o su equivalente que le entregue a los dispositivos seguridad contra cualquier tipo de software mal intencionado. Adicionalmente, se complementa la reacción así: Protección contra Virus: Todos los servidores, TDV y dispositivos del SCJ deben contar con una protección contra virus licenciada o su equivalente.
30/8/2024	Asojuegos	3.6. CONTROL DEL SISTEMA CENTRAL DEL JUEGO. Los siguientes componentes del SCJ, y su sistema de respaldo en un centro de cómputo alterno, deben estar ubicados en territorio colombiano:	Página 55. Se reitera que se debe eliminar la restricción de estar ubicadas e el territorio Colombiana.	Se aclara y se ajusta el texto de la siguiente manera: El Sistema Central de Juego y su respaldo (contingencia) podrán estar en nubes públicas. El SCJ puede estar en la misma nube que el respaldo, o en una nube diferente.
30/8/2024	Asojuegos	3.10 CONTINUIDAD DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO El Operador debe diseñar e implementar un DRP (Disaster Recovery Plan) cuyos procedimientos deben ser seguidos en caso de falla de la plataforma tecnológica y por lo tanto del SCJ con el objetivo de recuperar el sistema mediante los planes de contingencia establecidos en el Plan (no mayor de 12 horas) . Este DRP debe incluir un centro de cómputo alterno de respaldo del sistema primario que permita garantizar la continuidad de la operación del juego. La recuperación	Página 57. Va en contra vía a lo establecido en el numeral 3.8 en donde exigen una disponibilidad de 99,982%. (1,6 horas) y en el presente numeral se habla de un máximo de tiempo para restablecer el SCJ de 12 horas. Por lo anterior se solicita unificar en anexo en este sentido.	No se acepta la observación y se indica que se deben tener claros los siguientes puntos: La disponibilidad del servicio contratado al año para la solución debe ser del 99,982%, es decir: 8,758.43horas. Por consiguiente, la indisponibilidad permitida es de 8,760horas-8,758.43horas=1.57horas. Ahora, el tiempo máximo para recuperar la operación (DRP) la cual está contemplada tanto en Hardware como en Software será de 12 horas.

30/8/2024	Asojuegos	<p>6.2.3. IDENTIFICACIÓN DEL TERMINAL DE VENTA FLOJ O MÓVIL</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">IDENTIFICACIÓN TERMINAL DE VENTA</th> </tr> <tr> <th>Dato</th> <th>Lista de Valores</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tipo Terminal de Venta</td> <td>Para tipos de terminal de venta: 02 Fijo 03 Móvil</td> </tr> <tr> <td>Identificación Única Terminal de Venta</td> <td>Identificación única del terminal en el sistema cuando sea tipo o móvil</td> </tr> <tr> <td>Georeferenciación latitud</td> <td>Georeferenciación latitud. Si es tipo móvil se registra ubicación del colocador o vendedor o usuario</td> </tr> </tbody> </table>	IDENTIFICACIÓN TERMINAL DE VENTA		Dato	Lista de Valores	Tipo Terminal de Venta	Para tipos de terminal de venta: 02 Fijo 03 Móvil	Identificación Única Terminal de Venta	Identificación única del terminal en el sistema cuando sea tipo o móvil	Georeferenciación latitud	Georeferenciación latitud. Si es tipo móvil se registra ubicación del colocador o vendedor o usuario	<p>Página 62</p> <p>Esto obliga a que todas las ventas realizadas a través de un TDV móvil debe ser georreferenciada, exigencia que no es posible cumplir.</p>	<p>No se acepta la observación y se deja la claridad de que todas las terminales de venta deben estar georreferenciadas.</p>
IDENTIFICACIÓN TERMINAL DE VENTA														
Dato	Lista de Valores													
Tipo Terminal de Venta	Para tipos de terminal de venta: 02 Fijo 03 Móvil													
Identificación Única Terminal de Venta	Identificación única del terminal en el sistema cuando sea tipo o móvil													
Georeferenciación latitud	Georeferenciación latitud. Si es tipo móvil se registra ubicación del colocador o vendedor o usuario													
30/8/2024	Asojuegos	<p>5.2.4. IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR (Aplica para Internet)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR</th> </tr> <tr> <th>Dato</th> <th>Lista de Valores</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tipo de identificación</td> <td>Cédula de ciudadanía para ciudadanos colombianos; Cédula de extranjería vigente en su condición de visa, expedida por el Estado Colombiano para ciudadanos extranjeros;</td> </tr> </tbody> </table>	IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR		Dato	Lista de Valores	Tipo de identificación	Cédula de ciudadanía para ciudadanos colombianos; Cédula de extranjería vigente en su condición de visa, expedida por el Estado Colombiano para ciudadanos extranjeros;	<p>Página 63</p> <p>Solo se contempla jugar con los documentos referidos, actualmmete en la operación de jsa se manejan 6 diferentes tipos de documentos habilitados para inscribirse, por ende serían los mismos habilitados para canal digital</p> <ul style="list-style-type: none"> * Cédula de Ciudadanía * Cédula de Extranjería * Pasaporte * Permiso Especial de Permanencia (PEP) * Permiso Especial de Permanencia para el Fomento de la Formalización (PEPFF) * NIT <p>* Permiso Especial de Permanencia para el Fomento de la Formalización (PEPFF)</p> <p>y demás documentos que autorice el gobierno nacional.</p>	<p>Se acepta parcialmente la observación y se agregan los siguientes tipos de identificación al documento:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Cédula de Ciudadanía * Cédula de Extranjería * Pasaporte * Permiso Especial de Permanencia (PEP) * Permiso Especial de Permanencia para el Fomento de la Formalización (PEPFF) 				
IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR														
Dato	Lista de Valores													
Tipo de identificación	Cédula de ciudadanía para ciudadanos colombianos; Cédula de extranjería vigente en su condición de visa, expedida por el Estado Colombiano para ciudadanos extranjeros;													
30/8/2024	Asojuegos	<p>8. MODIFICACIONES</p> <p>La determinación de los requisitos y condiciones, por su característica fundamentalmente tecnológica, pueden estar sujetos a cambios derivados de la innovación tecnológica.</p> <p>Congreso se reserva todas las facultades para definir el detalle de los procedimientos, requisitos y condiciones técnicas que, por su misma naturaleza, pueden estar sujetos a cambios derivados de la innovación tecnológica.</p>	<p>Página 77</p> <p>Eliminar la referencia de innovación tecnológica, de acuerdo a que permitiría que se establezcan requerimientos futuros que incrementen de manera injustificada el costo de la operación, volviendo inviable el producto.</p>	<p>No se acepta la observación y se indica que el reglamento del juego será el encargado de dar los lineamientos referentes a innovación tecnológica no sin antes haber revisado cada aspecto relacionado con el impacto de las decisiones y cambios tomados en la gestión del juego.</p>										
30/8/2024	Asojuegos	<p>9.1 TECNOLOGÍA BLOCKCHAIN PARA LA EMISIÓN DE TIQUETES DE VENTA.</p>	<p>Página 81.</p> <p>Se pide eliminar este requerimiento ya que consideramos que es redundante la validación debido a que se esta replicando la información en línea y en tiempo real.</p>	<p>No se acepta la observación y se aclara que la validación vía tecnología BlockChain se solicita para darle robustez y transparencia a todos los actores del proceso. Además, por ser una implementación en BlockChain pública, la verificación podrá ser realizada por cualquier persona, empresa o entidad que lo desee, durante la vigencia del contrato y además por la vida de la Blockchain donde se implemente. Lo que garantizará una auditoría a largo plazo de cada uno de los tiquetes emitidos, beneficiando a todos los interesados en la transparencia de los JSA en Colombia. Por consiguiente, la validación sobre el SCJ no es suficiente para esta nueva implementación del juego.</p> <p>La opción de BlockChain no será eliminada.</p>										
30/8/2024	Asojuegos	<p>o Conexión HTTPS al Web Service</p> <p>El sistema establece una conexión segura con un servicio web (Web Service) utilizando el protocolo HTTPS. Este protocolo asegura que los datos transmitidos entre el sistema del juego y el Web Service estén encriptados, protegiendo la integridad y confidencialidad del tiquete durante su transferencia.</p>	<p>Página 84.</p> <p>Para que funcione correctamente la tecnología se debe dar claridad que los servicios de Blockchain deben ser en nube.</p>	<p>Se aclara y se complementa en el documento el párrafo de la siguiente manera:</p> <p>El servicio de blindaje y registro del tiquete en BlockChain, se debe hacer mediante un Web Service en la Nube. Este web service debe tomar el tiquete y le generará un código hash a través del algoritmo SHA-256. Este proceso es crítico para poder asegurar que el tiquete no sea alterado o falsificado después de emitido, y a su vez, permite su validación. Después de aplicar el algoritmo SHA-256, el Web Service deberá enviar el hash que ha sido creado a la blockchain, para su posterior confirmación.</p>										
30/8/2024	Asojuegos	<p>o Módulo de Gestión en Línea</p> <p>Se proporcionará un módulo de gestión en línea que permita a los operadores o usuarios autorizados acceder a la información de los tiquetes blindados.</p>	<p>Página 85.</p> <p>La validación para compradores vía el sistema Blockchain aumenta significativamente el costo de la operación. Se puede realizar la validaciones directamente sobre el SCJ.</p> <p>No restringir a QR también incluir código de barras para validar archivos digitales.</p> <p>Se solicita eliminar las 3 opciones incluidas en este hito, en gracia de discusión optar por la opción N°1, considerando que la consulta se debe hacer con SCJ y no con Blockchain.</p> <p>De acuerdo a que la opción 2, no es posible gestionarla en todos los canales de comercialización.</p>	<p>No se acepta la observación y se aclara que la validación vía tecnología BlockChain se solicita para darle robustez y transparencia a todos los actores del proceso. Además, por ser una implementación en BlockChain pública, la verificación podrá ser realizada por cualquier persona, empresa o entidad que lo desee. Por ende, la validación sobre el SCJ no es suficiente para esta nueva implementación del juego.</p> <p>Se solicita la implementación de QR debido a que este tipo de código permite una capacidad mucho mayor de almacenamiento, pudiendo guardar hasta miles de caracteres, enlaces web, información de contacto, entre otros. Situación que se requiere para la implementación del juego KENO.</p> <p>La opción de BlockChain no será eliminada del hito.</p>										

30/8/2024	Asojuegos	<p>La transparencia proporcionada por blockchain también facilita la resolución de disputas, ya que todas las transacciones están registradas de forma clara y accesible para todas las partes involucradas, siendo este un paso crucial para garantizar un mercado más seguro, transparente, confiable, que protege a los apostadores y mitiga la ilegalidad.</p>	<p>Página 87.</p> <p>Esto también lo garantiza la replica en el sistema de auditoría de Coljuegos. Se sugiere eliminar.</p>	<p>No se acepta la observación y se indica que, si bien es cierto que la información será almacenada en la BD del SCJ, en su respaldo y en la replica, la implementación en Blockchain pública será la que garantizará una verificación transparente y fiable por cualquier persona, empresa o entidad que lo desee. Por consiguiente, la validación sobre el SCJ no es suficiente para esta nueva implementación del juego.</p>
30/8/2024	Asojuegos	 <p>1.5.8. SEGURIDAD EN LA COMUNICACIÓN DE LOS JUGADORES</p> <p>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.</p> <p>Programa de Autenticación y Control del Estado Administrativo del Ministerio de Justicia y del Poder Judicial</p> <p>COLOMBIA MINISTERIO DE LA VIDA</p> <p>Coljuegos</p> <p>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.</p>	<p>De acuerdo al párrafo se pueden utilizar algoritmos a 2048 bits o superiores, pero estos nos pueden ser avalados por una autoridad certificadora debido a que estas avalan certificados criptográficos para conexiones entre plataformas web services y otros servicios WEB.</p> <p>Ejemplo: SST/LTS</p>	<p>Se aclara que, los algoritmos de 2048 bits son un estándar ampliamente aceptado y utilizado para la encriptación de certificados SSL/TLS, especialmente en la comunicación segura en la web. La Autoridad Certificadora (CA, por sus siglas en inglés) emite certificados criptográficos utilizando algoritmos de clave pública, y uno de los más comunes es RSA de 2048 bits.</p> <p>El uso de claves más grandes, como 3072 bits o incluso 4096 bits, también es técnicamente posible y soportado por algunas autoridades certificadoras.</p> <p>Por lo tanto, las CA sí pueden utilizar algoritmos de 2048 bits o superiores, aunque las claves mayores no siempre son necesarias.</p>
30/8/2024	Asojuegos	<p>o Blindaje y Registro del Tiquete en Blockchain</p> <p>El Web Service encripta el tiquete a través del algoritmo de seguridad criptográfica SHA256. Este proceso es crítico para asegurar que el tiquete no pueda ser alterado o falsificado y a su vez permite su validación.</p> <p>Después de aplicar el proceso de encriptación con SHA256, el Web Service registra el hash creado en la blockchain para su posterior confirmación.</p>	<p>Página 83</p> <p>En el numeral 9.2 Esquema de operatividad, en el apartado Blindaje y Registro del Tiquete en Blockchain, se habla de que los tiquete debe ser encriptados con SHA 256, en ese sentido es importante aclarar si en realidad se busca encriptar o garantizar la integridad de los archivos a través de una huella hash, esto debido a que si el objetivo es garantizar la integridad, es decir que el archivo no sufrió cambios es válido el SHA 256, si el objetivo es encriptar o cifrar la información allí contenida SHA 256 no es seguro para este fin y debería estimarse AES 256.</p>	<p>Se aclara que lo que se busca es garantizar la integridad del tiquete con el SHA-256 el cual para fines prácticos cuenta con los criterios de seguridad requeridos a través de una huella HASH.</p>
30/8/2024	Asojuegos	<p>1.4.2. IMPRESORAS DE TIQUETES</p> <p>Las TDV deben permitir imprimir el tiquete objeto del sorteo de KENO con la información indicada en el Reglamento del Juego, ya sea directamente o a través de una impresora. La información del comprobante debe conservarse en el SCJ por el mismo tiempo de la validez del tiquete.</p>	<p>Página 26</p> <p>En el apartado 1.4.2 Impresión de tiquetes, se menciona que la TDV debe permitir la impresión del tiquete de venta con el reglamento del juego pero debería establecerse el objeto de la exigencia y si debe contener otros datos.</p> <p>Se trata del mismo tiquete electrónico mencionado en el aparte 1.5.7 lo anterior no resoluta claro y dichas definiciones pueden determinar el tamaño de la impresión que en caso de contener por ejemplo la información del jugador y los textos legales, podría generar un documento muy extenso (uso de papel).</p>	<p>No se acepta la observación y se indica que se debe cumplir de conformidad con lo establecido en el anexo de requerimientos técnicos definido para el juego.</p>
30/8/2024	Asojuegos	<p>1.5.3. REGISTRO E IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR</p> <p>El proceso de registro e identificación del jugador se encuentra a cargo del operador del juego KENO, quien debe disponer de un formulario de registro virtual para ser diligenciado por el jugador con el fin de obtener su cuenta de usuario y acceder a la zona transaccional del juego.</p> <p>El formulario debe contener mínimo los siguientes datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipo de identificación • Número de identificación • Primer nombre • Segundo nombre • Primer apellido • Segundo apellido 	<p>Página 30</p> <p>No es claro el tema de la obtención de datos personales ya que en dos casos se habla del registro web del jugador (1.5.3) y en la parte de la apuesta por internet (1.5), pero en el caso del registro del jugador no se define o aclara el objeto de recolectar dichos datos de manera específica, por lo que debería ser muy claro en qué escenarios se hace la recolección de estos datos y cuál es el objetivo del registro de dicha información ya que no se establece.</p>	<p>Se aclara que la recolección de datos se realiza con la finalidad de generar el registro virtual del jugador.</p> <p>El objeto del registro es la identificación clara de la persona que compra un tiquete por internet así como la validación de cada apostador mediante su identidad única.</p>
30/8/2024	Asojuegos	<p>En el apartado 1.9 de protección de datos</p>	<p>Se define que "Será responsabilidad del Operador la realización permanente de evaluaciones de impacto relativo a la protección de datos personales, así como la implementación de los principios de privacidad por diseño y por defecto. Dicha evaluación debe ser permanente y documentada, incluyendo los factores tenidos en cuenta, el análisis y las evaluaciones realizadas, así como las conclusiones obtenidas y las medidas implementadas para reducir y/o mitigar los riesgos identificados".</p>	<p>No es clara la observación y/o solicitud.</p>

31/8/2024	Asojuegos	1.2	<p>Las definiciones restringen la tecnología a variaciones de protocolo de streaming, se sugiere que se hable de sistemas de distribución digital de contenido a través de internet.</p> <p>El sistema de de distribución basado en archivos, se está ignorando como sistema válido, mucho más adaptado a las realidades de conectividad del país por el bajo consumo de datos, especialmente en zonas del país con limitaciones de velocidad o intermitencia.</p>	<p>Se aclara que el sistema de distribución del sorteo debe estar basado en steaming en línea y tiempo real, además, las grabaciones deben permanecer almacenadas en las plataformas de transmisión elegidas por el operador con la finalidad de que se permita su revisión en el momento que sea requerido, ya se por la comunidad en general o por Coljuegos.</p>
1/9/2024	Asojuegos	1.2 literal f	<p>Aclarar como sería la aplicabilidad de una portada de transmisión, en caso que el juego tuviese una frecuencia entre sorteos de 7 minutos durante 23 horas al día (ventana de mantenimiento entre 3am y 4am)</p>	<p>Se aclara que, la portada de transmisión hace referencia a la vista inicial dipuesta para el público en todo momento, adicionalmente se indica que el operador deberá publicar en todos sus canales de venta la respectiva programación de todos los sorteos a realizar antes del inicio de cada jornada definida para cada día de operación.</p>
2/9/2024	Asojuegos	1.6 requisitos generales de funcionalidad del sistema	<p>Avalar por parte de un laboratorio todos los terminales de venta, implica que los dispositivos de los clientes que decidan realizar apuestas (celulares, PCs, tabletas) por internet, también deben certificarse.</p> <p>La certificación del GNA siendo éste un componente del SCJ, debe ser totalmente independiente. Intrínsecamente, se está solicitando que el laboratorio certificador haga lo correspondiente con todo el SCJ.</p> <p>Se solicita aclarar las razones por las cuáles deben utilizarse múltiples GNA, cuando es posible que un único GNA vinculado en el SCJ se someta a múltiples parametrizaciones, bien sea para emitir resultados de sorteos y otras para emitir tiquetes de apuesta aleatoria.</p>	<p>Se aclara que los dispositivos de los clientes no deben certificarse. La certificación exigida corresponde a la integridad del GNA. Se aclara que no se requiere el uso de multiples GNA.</p>
30/8/2024	Innovando	Artículo 34. Código de seguridad	<p>Los tiquetes expedidos deben contener un código único de seguridad bajo la tecnología Blockchain que garantice la integridad y seguridad de la información contenida en los tiquetes. Sin embargo, se considera que el uso de la tecnología Blockchain como único medio de seguridad puede no ser el más adecuado en todos los casos. Existen otras tecnologías y métodos que podrían ofrecer niveles de seguridad similares o superiores, adaptándose mejor a las necesidades específicas del sistema de tiquetes</p> <p>Solicitamos evaluar la posibilidad de incluir el uso de tecnologías como Blockchain en una segunda fase o para otro tipo de juegos donde el tiempo de procesamiento y los costos de infraestructura no sean limitantes. Dado que la implementación de Blockchain conleva esquemas de seguridad robustos que requieren una inversión considerable de tiempo y recursos, proponemos que no se incluya en esta fase inicial para los juegos inmediatos. Solicitamos, por favor, validar esta solicitud y considerar alternativas más adecuadas para la presente fase</p>	<p>No se acepta la observación y se aclara que la validación vía tecnología BlockChain se solicita para darle robustez y transparencia a todos los actores del proceso. Además, por ser una implementación en BlockChain pública, la verificación podrá ser realizada por cualquier persona, empresa o entidad que lo desee. Por ende, la validación sobre el SCJ no es suficiente para esta nueva implementación del juego.</p> <p>La opción de BlockChain no será eliminada del hito.</p>
30/8/2024	Innovando	Artículo 41. Grabacion de sorteos	<p>El operador debe registrar en video las grabaciones de los sorteos y mantenerlas a disposición de Coljuegos y otras autoridades de inspección, vigilancia y control en las plataformas autorizadas por Coljuegos para su transmisión. La preservación de las grabaciones debe realizarse en las cuentas oficiales de transmisión o en un repositorio de datos que cumpla con los estándares de seguridad establecidos, garantizando su trazabilidad e inmutabilidad durante la vigencia del contrato y por un año más.</p> <p>Solicitamos revisar la duración de la conservación de las grabaciones de los sorteos, considerando que mantener archivos de video durante periodos prolongados puede resultar en un uso significativo de almacenamiento y, por lo tanto, generar costos adicionales de infraestructura. Dado que los videos pueden ocupar un gran espacio en disco, proponemos evaluar la posibilidad de reducir el tiempo de almacenamiento obligatorio o explorar opciones alternativas de almacenamiento que minimicen los costos sin comprometer los requisitos de seguridad y trazabilidad establecidos en el anexo de requerimientos</p>	<p>No se acepta la observación dado que las nuevas herramientas tecnológicas de transmisión streaming y almacenamiento disponen de flexibilidad y fácil acceso a espacios de almacenamiento en la nube..</p>