

MODELO DE DATOS

JUEGOS OPERADOS POR INTERNET



BOGOTÁ D.C., Julio 16 de 2021

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)	32
2.4.6 CUENTA DEL OPERADOR COORGANIZADOR (ORT)	37
2.4.7 REGISTROS DE JUEGOS (JUT, JUD)	39
2.4.8 LISTA DE AUTOEXCLUIDOS (LEX)	45
2.4.9 REPORTE SIPLAFT	47
2.4.10 REGISTRO APUESTAS PENDIENTES (PEND)	50
2.5 RECTIFICACIONES	54
3. DESCRIPCIÓN DE LOS REGISTROS	55
3.2 REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DEL SISTEMA DE INSPECCIÓN	55
3.3 ENCRIPCIÓN	55
4. CONVENCIONES	56
4.1 TIPOS DE JUEGOS	56
4.1.1 SUBVARIANTES POR TIPO DE JUEGOS	56
4.1.1.1 RULETA	56
4.1.1.2 BLACK JACK	57
4.1.1.3 POKER CASH Y TORNEO	59
4.1.1.4 BINGO	60
4.1.1.5 JUEGOS VIRTUALES	62
4.2 ESTADO DEL JUGADOR	63
4.3 MEDIOS DE PAGO	63

4.4	TIPOS DE BONOS	63
4.5	DATOS REGISTRO JUGADORES	64
5.	ESTANDARIZACION DEL PROCESO DE FIRMA, CIFRADO Y COMPRESION DE ARCHIVOS XML	64
5.1	FIRMAR XML.	65
5.2	VALIDAR XML CON XSD	67
5.3	COMPRIMIR ARCHIVOS XML	71
5.4	CIFRAR ARCHIVOS	71
5.5	NOMBRE ESTÁNDAR DE LOS ARCHIVOS	72
5.6	TAMAÑO MÁXIMO POR ARCHIVO	76
5.7	¿QUÉ DEBEN ENTREGAR LOS OPERADORES?	76
6.	ANEXOS	77
6.1	MANUAL DE PROCEDIMIENTO PARA CIFRAR Y DESCIFRAR ARCHIVOS XML DE COLJUEGOS	77
6.1.1	INSTALACIÓN KLEOPATRA	77
6.1.2	GENERACIÓN DE LLAVES	80
6.1.3	CIFRADO DE ARCHIVOS.	82
6.1.4	DESCIFRADO DE ARCHIVOS DE OPERADOR	86

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.

REGISTRÓ 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 debe indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se debe 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.

REGISTRÓ 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 debe indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se debe 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.

REGISTRÓ 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 debe indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se debe 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 si 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 debe indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se debe 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 Derechos de Explotación.

- 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:

- **OperadorId:** Corresponde al identificador de cada Operador que se escribe en el registro, se debe indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se debe 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 debe indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se debe 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, *máquinas tragamonedas o de azar, Casino en Vivo y Juego de Premio Inmediato*: 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, Máquinas tragamonedas o de azar, Casino en Vivo y Juegos de Premio Inmediato: 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 debe indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.

- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se debe 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 Máquinas tragamonedas, Casino en Vivo y Juegos de Premio Inmediato.

- 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 debe indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se debe 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 debe indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se debe 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 debe indicar el contrato suscrito con Coljuegos, definido así: CXXXX.
- **Safeld:** Corresponde al identificador de la Bodega de Datos donde se escribe el registro, se debe 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 ENCRYPTACIÓN

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

CEV: Casino en Vivo

JPI: Juego de Premio Inmediato

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 naípe 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 naípe 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.

4.1.1.3 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.

4.2 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.

4.3 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

4.4 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.

4.5 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

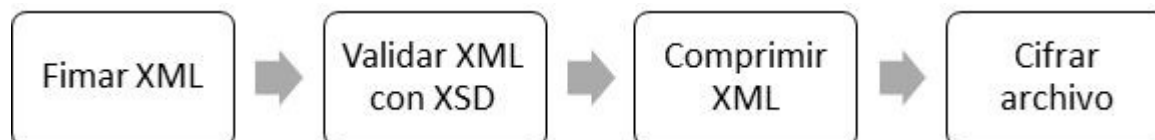
Este capítulo tiene como objetivo, dar los lineamientos para mejorar y estandarizar los procesos que deben realizar los operadores de Juegos Operados por Internet, para firmar, cifrar y comprimir los archivos XML que contienen la información requerida por Coljuegos.

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 hipervínculo 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:

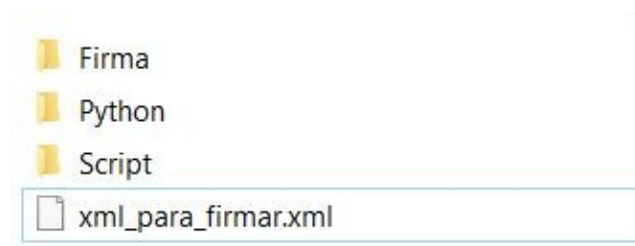
- <http://www.w3.org/2001/04/xmldsig-more#rsa-sha256>

- 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/>

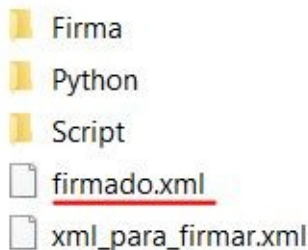
En la carpeta “Script”, se encuentra un script desarrollado en Python que permite firmar el documento.



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/xmldsig#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/
    MRUwEwYDVQQDEwxErVNBULJPTExPSVQwHhcNMkMzA0MjMxMzWWhcNMjAwMzA0MDAv
    AQUAA4IBDwAwggEKAoIBAQNj38pk6/kvR6rDMYTdbismj1IMsBK99UUsIscfsWB 5i76oUFep9
    XJNmhSnYb2KXTfYFfiTcczXqsXMh4xN02kiyTSZmYEtEia3brjI3ZZRgQDpqLmYy 99106KLSkynKl
    rnNkl3n95iPuEa8oBUS1mKB2mVjI19xYN8zzkoCX+skhhXju2XseoZ9nclLavcPc dCvW04oKk00V
    DwQEAWIEMDATBgNVHSUEDDAKBgggrBgEFBQcDATANBgkqhkiG9w0BAQUFAAOCAQEA nQwghi
    hBgHJHwWhGLXxYIZr0ks4YW9m+DHaucIQ7EcFYGEogPHDqFu4kCq9vwNKwOGxlZk 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.

XML

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!--
    Simple XML that represent a computer.
    The tag keyboard must contain a string.
    Mouse has to match a patter "x button".
    Monitor must contain a valid standard name.
-->
<computer>
  <keyboard>105 keys</keyboard>
  <mouse>3 button</mouse>
  <monitor>vga</monitor>
</computer>
```

Verificar que el XML esté bien formado

Check XML Well Formed

Esquema XSD

XSD Schema

```
<xs:element name="computer">
  <xs:annotation>
    <xs:documentation xml:lang="it-IT">Definizione di un computer</xs:documentation>
    <xs:documentation xml:lang="en-US">Definition of a computer</xs:documentation>
  </xs:annotation>
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element name="keyboard" type="xs:string" />
      <xs:element name="mouse">
        <xs:simpleType>
          <xs:restriction base="xs:string">
            <xs:pattern value="\d\sbutton" />
          </xs:restriction>
        </xs:simpleType>
      </xs:element>
      <xs:element name="monitor">
        <xs:simpleType>
          <xs:restriction base="xs:string">
            <xs:enumeration value="vga" />
            <xs:enumeration value="wvga" />
            <xs:enumeration value="svga" />
          </xs:restriction>
        </xs:simpleType>
      </xs:element>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

Check XSD Validity

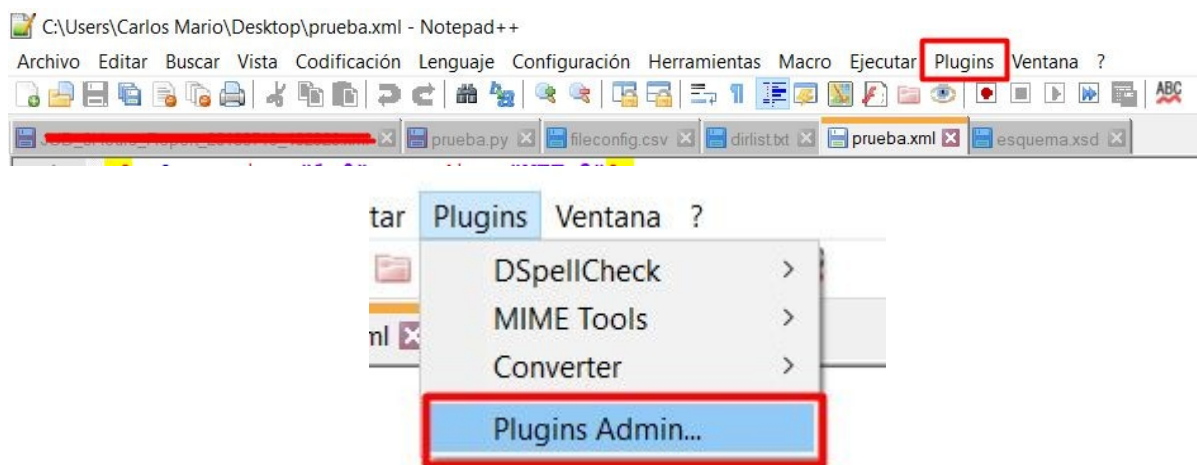
Finalmente se debe presionar el botón "Validate XML against XSD"



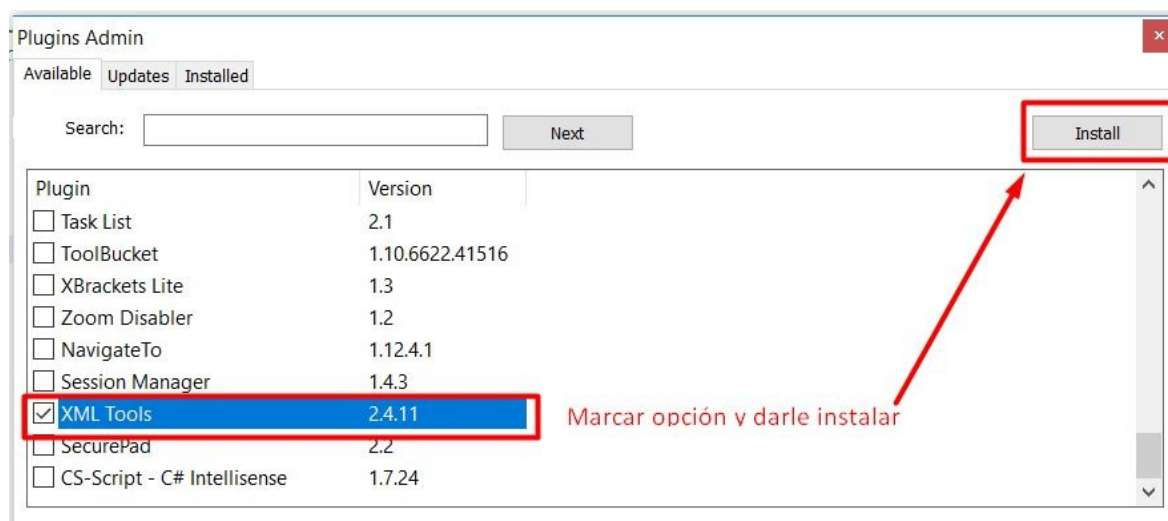
b) Herramienta para validar XML de manera local

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.

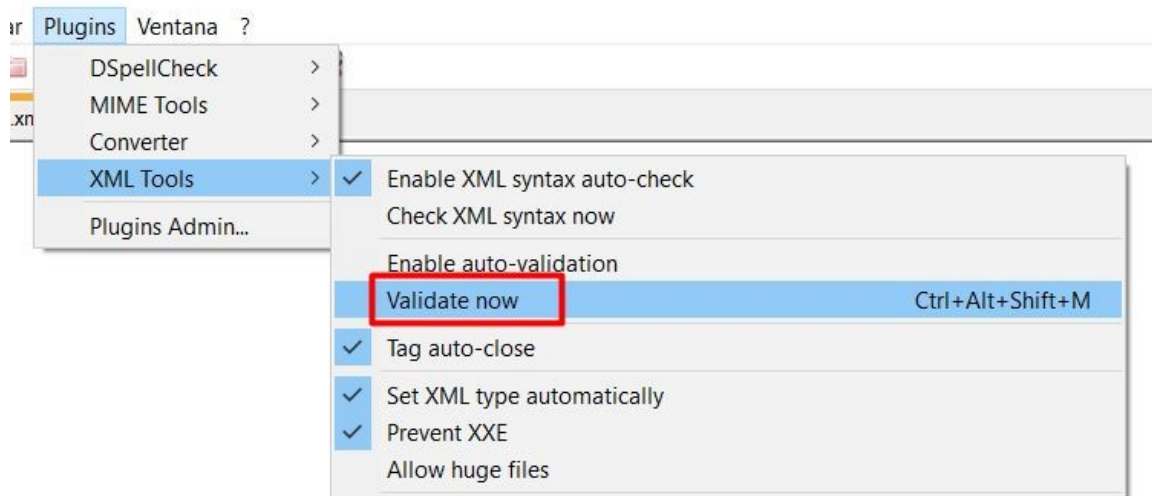
En la barra de herramientas ingresar al siguiente menú:



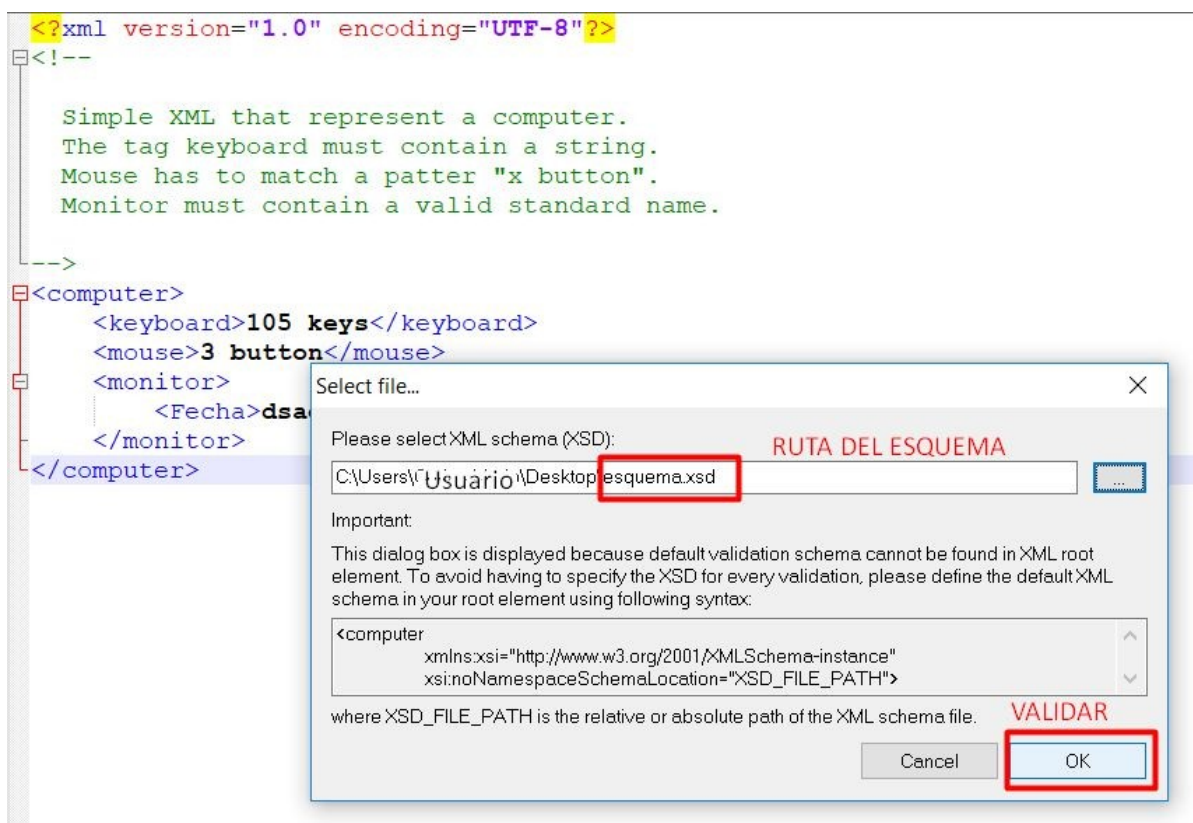
Buscar el plugin XML Tools, marcarlo y presionar el botón "Install".



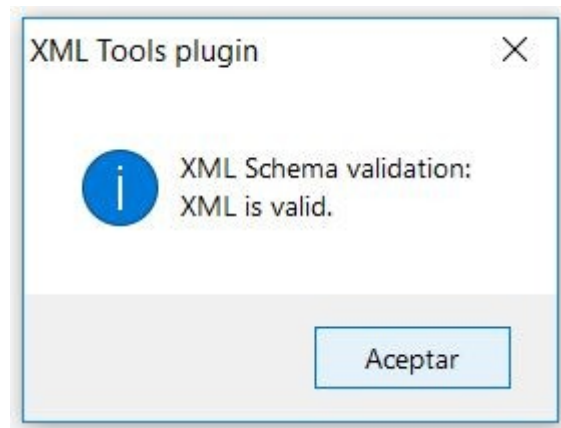
Una vez instalado, en el siguiente menú seleccionar la opción Validate now



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_TIPOREPORTE_1019.zip.gpg)

En caso de varios reportes en un mismo periodo

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00000. zip.gpg)

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00001. zip.gpg)

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTE_1019_00002. zip.gpg)

(Ejemplo: C1919_M_TIPOREPORTE_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

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

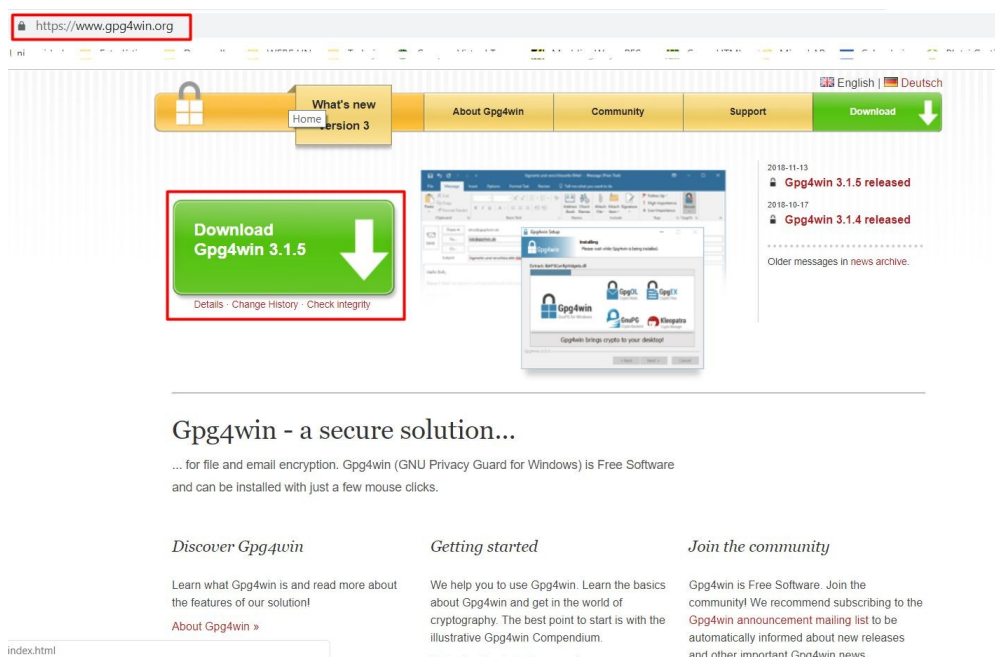
6.1 MANUAL DE PROCEDIMIENTO PARA CIFRAR Y DESCIFRAR ARCHIVOS XML DE COLJUEGOS

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



Una vez descargado, se ejecuta su instalación como administrador:



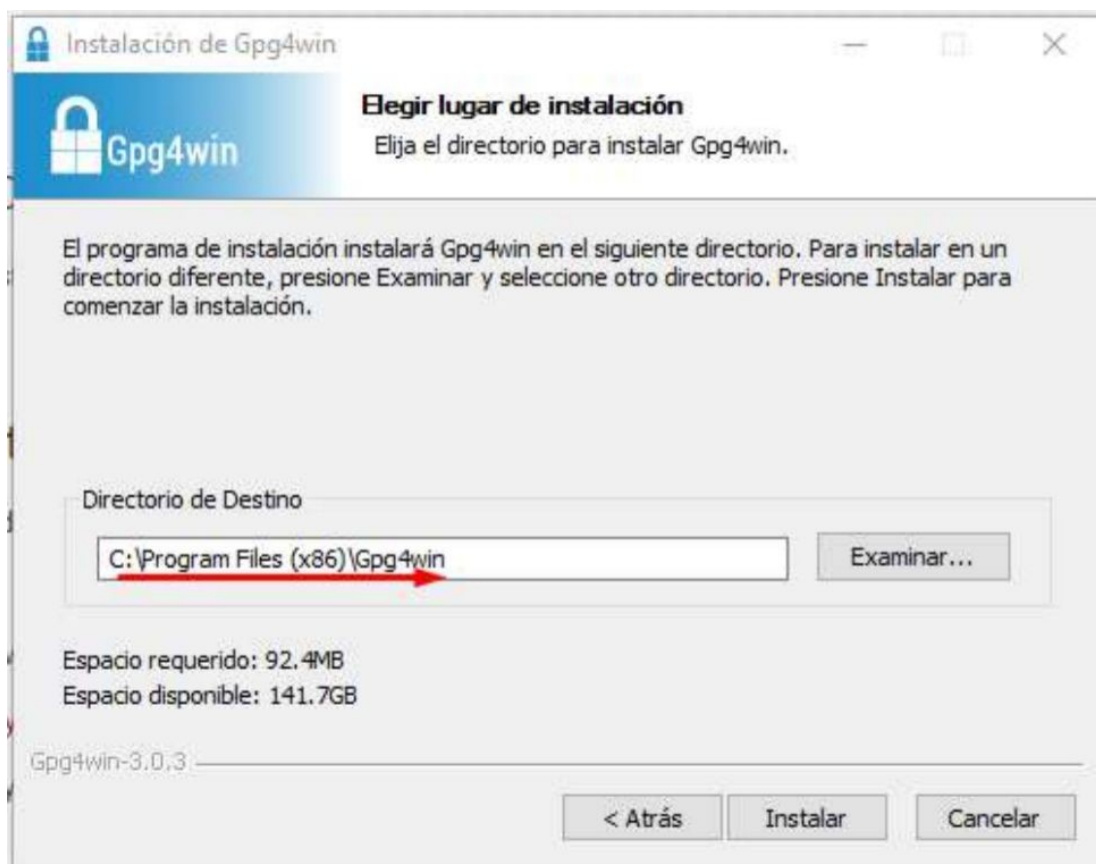
Se selecciona el lenguaje de preferencia, para el ejemplo seleccionamos español y luego clic en siguiente:



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:

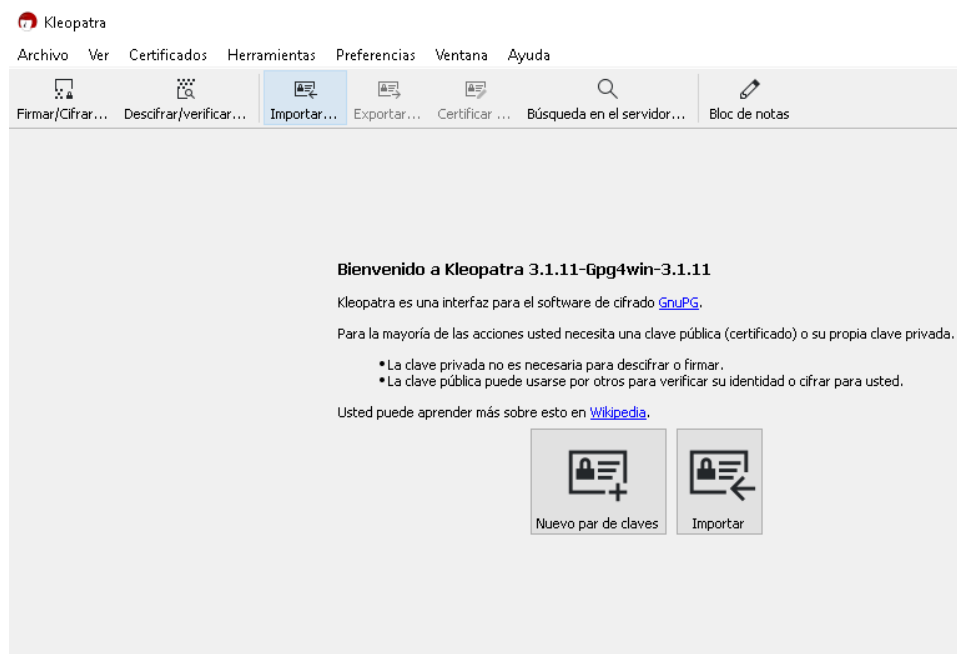


Se realiza la instalación completa y luego clic en siguiente para abrir el programa:

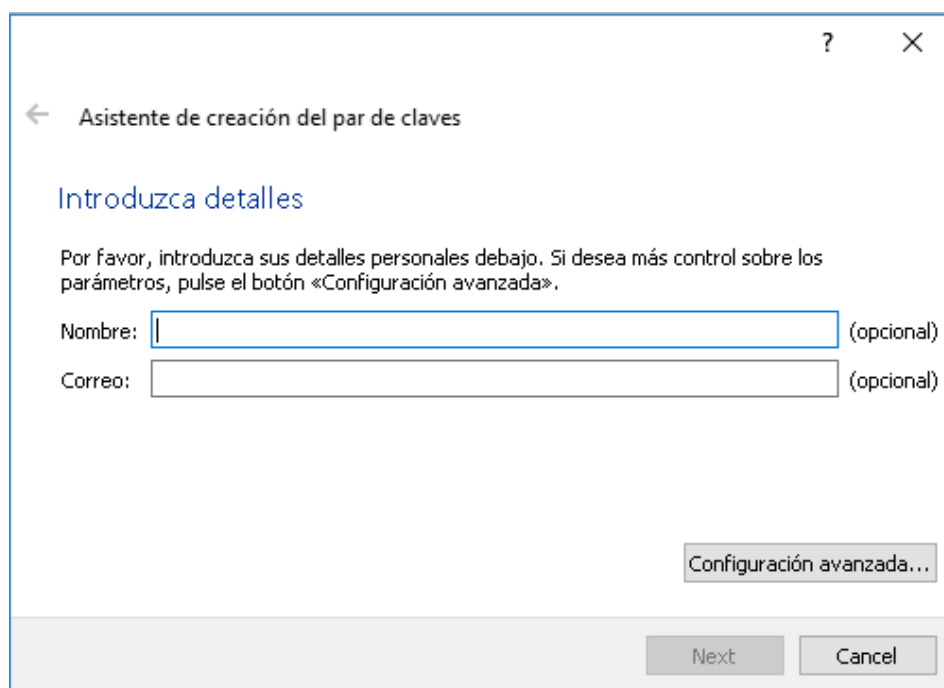


6.1.2 GENERACIÓN DE LLAVES

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 "Siguiente".



Simplemente haga clic en "Crear".

? X

← 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

Crear
Cancel

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

Pinentry
X Pinentry
X



Por favor introduzca frase contrase?a para proteger su nueva clave

Frase contrase?a:

OK
Cancel



Por favor vuelva a introducir frase contrase?a

Frase contrase?a:

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".

← 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...

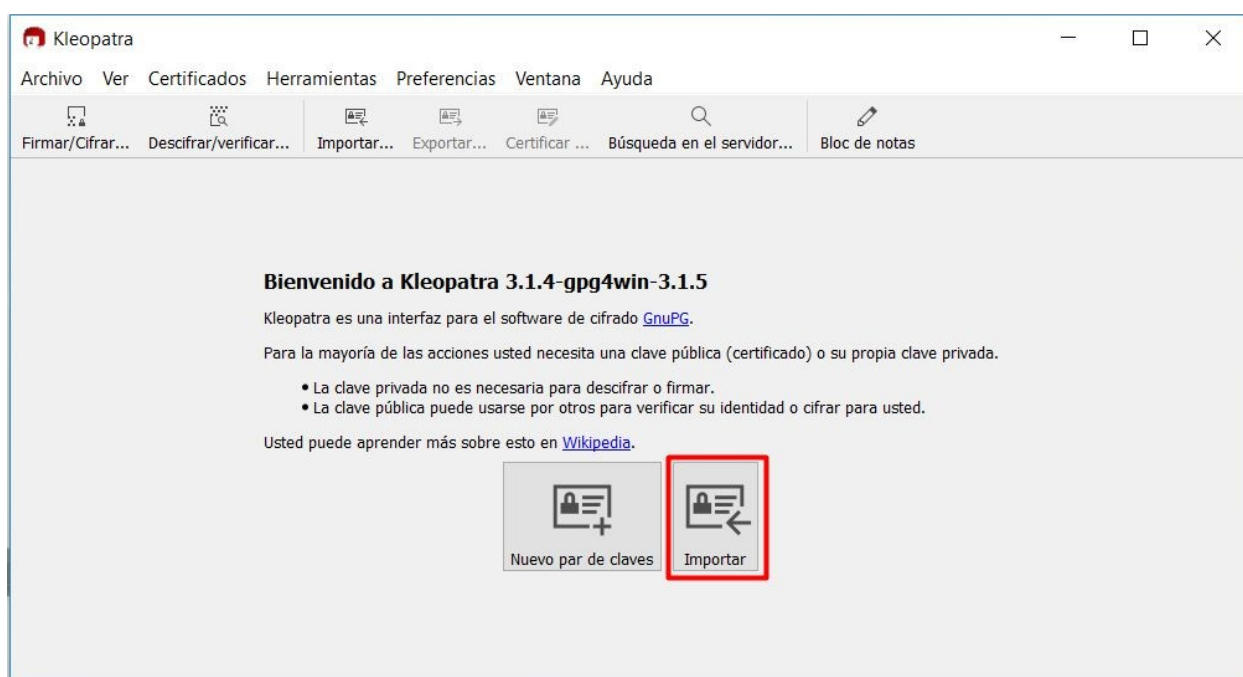
Enviar clave pública a un servicio de directorio...

Finish

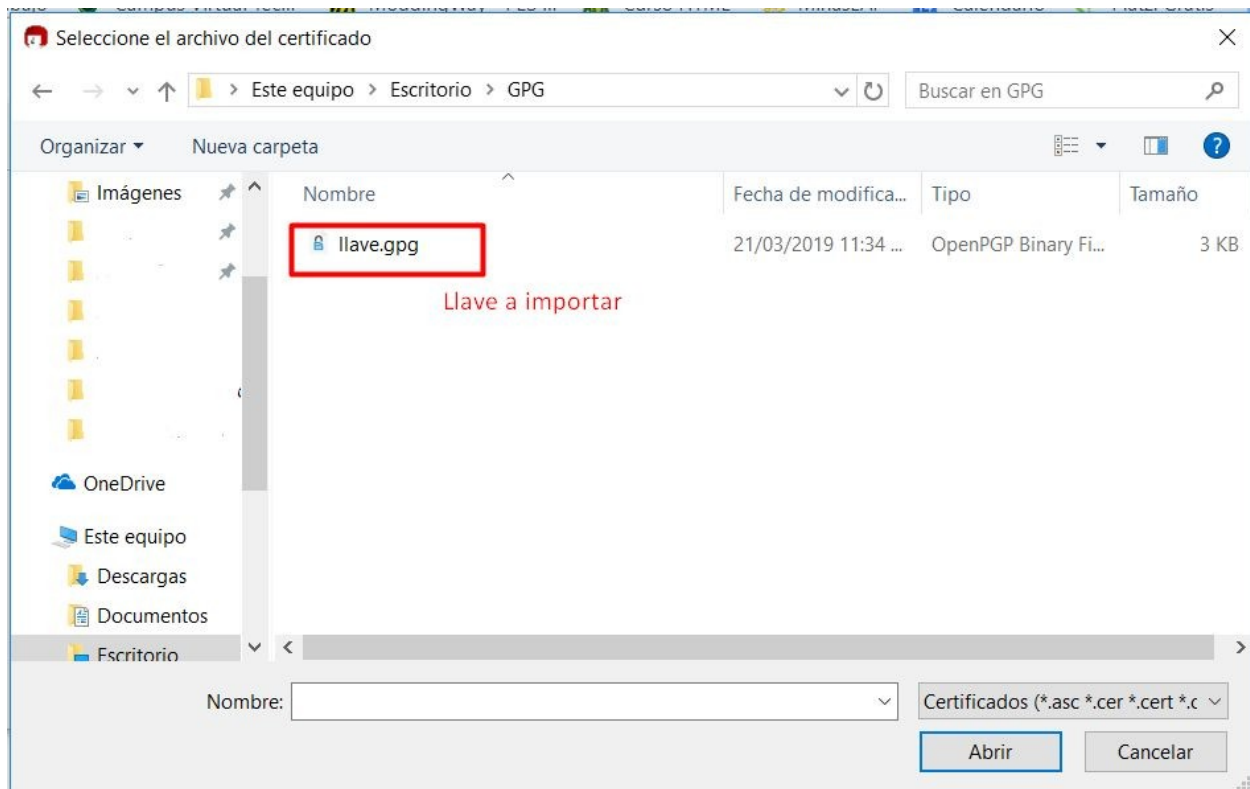
Cancel

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".



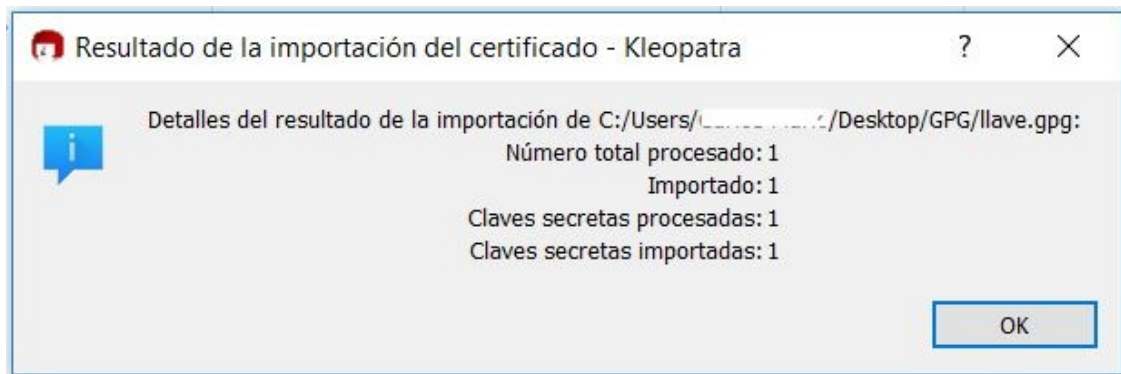
Al importar esta llave el sistema solicita la ubicación donde está el archivo (tipo llave) con extensión .pgp, generada por el Operador:



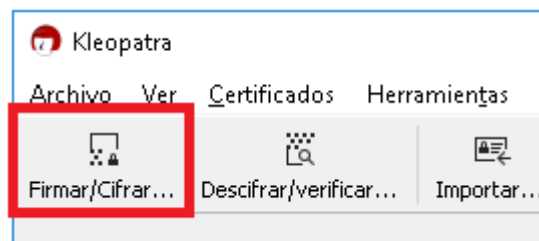
Se presenta un mensaje al hacer la importación correctamente, al cual se selecciona la opción "YES", para continuar y luego ok:



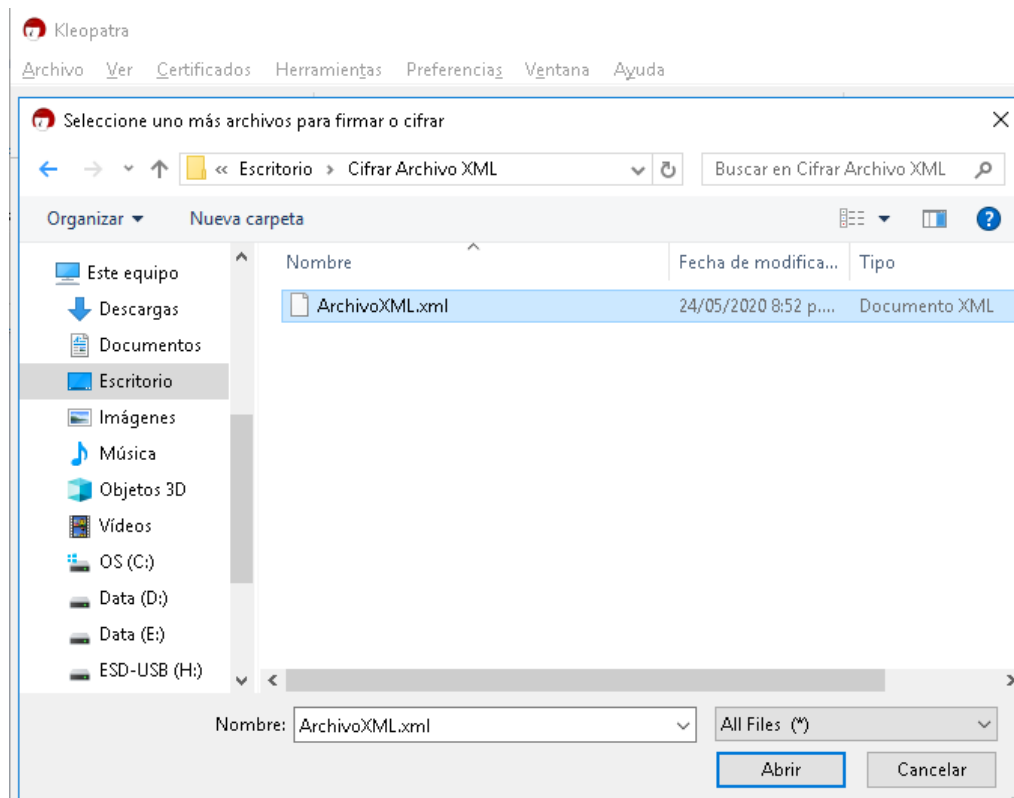
Una vez se tenga la llave importada, se puede proceder a cifrar el para envío a Coljuegos.



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)

Firmar/cifrar archivos - Kleopatra

Firmar/cifrar archivos

Probar autenticidad (firmar)

☒ Firmar como: [✓] [redacted]@gmail.com > (certificado, creado: : ▾)

Cifrar

☐ Cifrar para mí: [✓] [redacted]@gmail.com > (certificado, creado: : ▾)

☒ Cifrar para otros: [✓] [redacted]@coljuegos.gov.co > (certificado, OpenPGP, creado: 25/05/2020) [✕]

[+] Por favor, introduzca un nombre o dirección de correo...

☐ Cifrar con contraseña. Cualquiera con el que usted comparta la contraseña podrá ver los datos.

Salida

☐ Cifrar / Firmar cada archivo por separado.

[🔒] C:/Users/User/Desktop/Cifrar Archivo XML/ArchivoXML.xml.gpg [✕] [📁]

Firmar/cifrar Cancel

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

Firmar/cifrar archivos - Kleopatra

Resultado
El estado y progreso de la operación de cifrado se muestra aquí.

OpenPGP: ArchivoXML.xml

100%

pinentry-qt

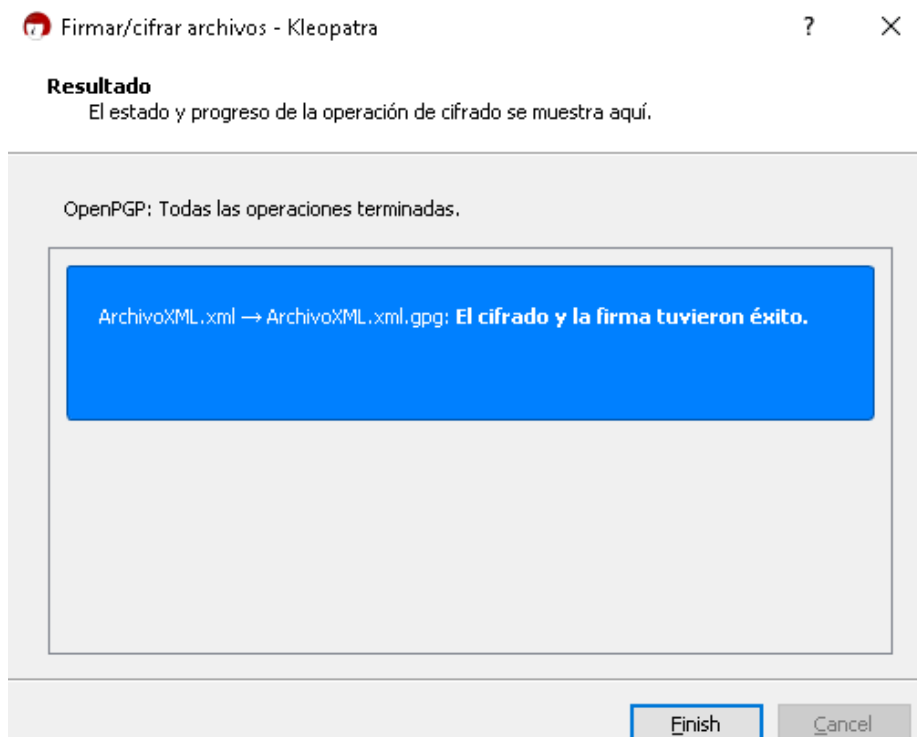
Introduzca frase contraseña para desbloquear la clave secreta OpenPGP:
[redacted]@gmail.com >
clave de 2048-bit RSA, ID 094FA9613E797671,
creada el 2020-05-26.

Frase contraseña: []

OK Cancelar

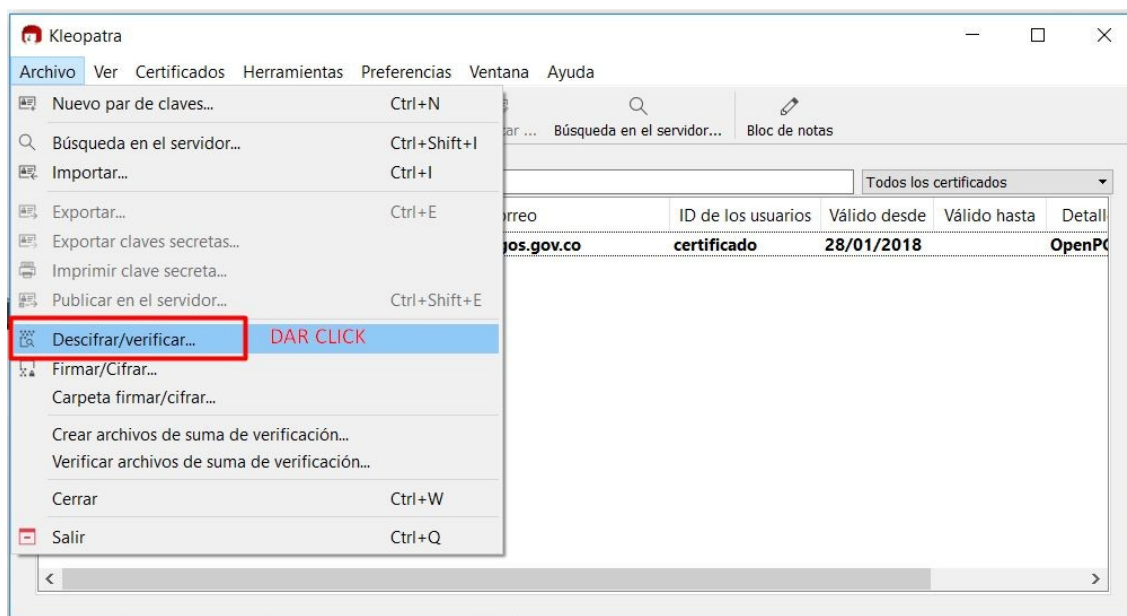
Finish **Cancel**

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

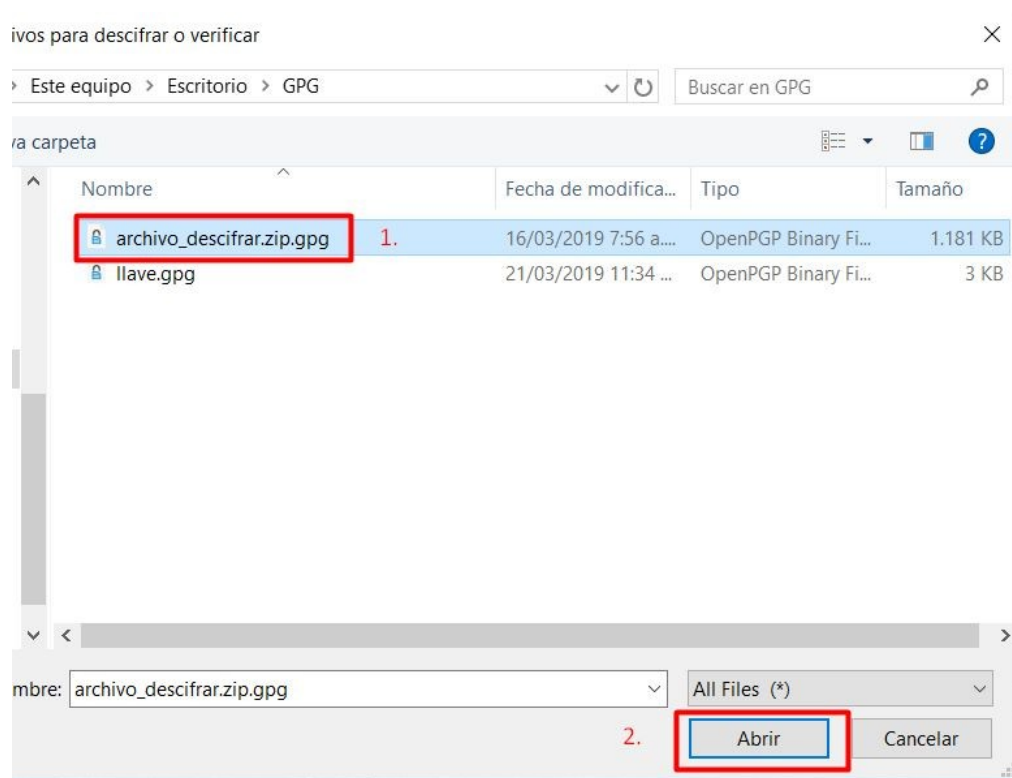


6.1.4 DESCIFRADO DE ARCHIVOS DE OPERADOR

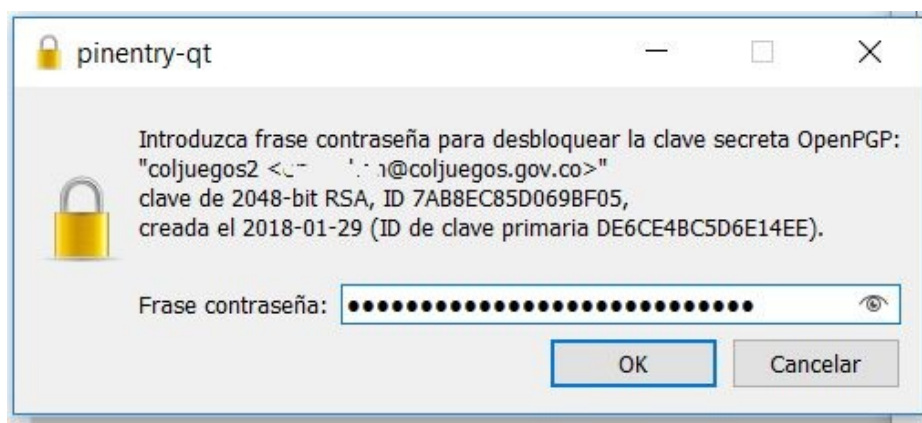
Se ingresa al menú Archivo y se busca la opción de: "Descifrar/verificar"; el aplicativo lleva a un directorio para que se ubique manualmente el archivo cifrado o el que se quiere descifrar.



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.

