

**ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y REQUERIMIENTOS PARA  
ENVÍO DE INFORMACIÓN DE OPERADORES DE  
APUESTAS EN CARRERAS Y DEPORTES VIRTUALES - ACDV**

**COLJUEGOS**

## TABLA DE CONTENIDO

GLOSARIO .....	3
1. OBJETIVO .....	5
2. ALCANCE .....	5
3. CONSIDERACIONES .....	5
4. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS .....	6
5.1 REGISTRO DE CONTROL INICIAL ARCHIVO OPERADOR .....	7
5.2 REGISTRO DE CONTROL INICIAL LOCAL .....	7
5.3 REGISTRO DETALLE TIPO VENTA .....	7
5.4 REGISTRO DETALLE TIPO PAGO .....	8
5.5 REGISTRO DETALLE TIPO EVENTO .....	9
5.6 REGISTRO DETALLE TIPO INCIDENCIA POR TERMINAL .....	10
5.7 REGISTRO DE CONTROL FINAL LOCAL .....	10
5.8 REGISTRO DE CONTROL FINAL ARCHIVO OPERADOR .....	11
5. POLÍTICAS .....	11

## GLOSARIO

1. ACDV: Apuestas en Carreras y Deportes Virtuales es un juego de la modalidad de localizados, que opera a través de un Sistema Central del Juego y un Generador de Números Aleatorios, los cuales cumplen con las especificaciones definidas por COLJUEGOS y determinan el resultado de un evento virtual.
2. Base de Datos (BD): colección de información organizada, que para el presente documento, es la información de control, contadores y registros de auditoría que residen en el Sistema Central del Juego (SCJ).
3. En línea: expresión que se utiliza para denotar que un elemento se encuentra conectado o hace parte en forma permanente de un sistema de información. La operación en línea implica, además, que los programas se ejecutan de tal forma que los datos se actualizan de inmediato en los archivos del Sistema Central del Juego.
4. Evento: simulación gráfica generada por un sistema informático, de una carrera, deporte, o cualquier otra competencia virtual que sea objeto de apuesta.
5. Red de comunicaciones: elementos que garantizan la comunicación confiable y oportuna entre los diferentes elementos que conforman la plataforma tecnológica del juego, y los equipos en los locales (servidores, monitores y terminales de venta), que garantizan la operación y continuidad del mismo.
6. Servidor central: equipo de cómputo del Sistema Central del Juego que aloja las aplicaciones y las base de datos.
7. Sistema Central del Juego - SCJ: plataforma tecnológica que soporta el juego, la cual está compuesta por los elementos de hardware y el conjunto de programas (software) que garantizan la adecuada operación del juego: Software Central de Validación de Apuestas, el Software Controlador del Juego, el generador de número aleatorio, el Software de Apuestas en Carreras y Deportes Virtuales, el Software y hardware de almacenamiento, y el Software de gestión.
  - **Software Central de Validación de Apuestas**: software donde se reciben, validan, procesan y almacenan las apuestas que se realizan en los diferentes terminales de venta. Garantiza el correcto funcionamiento de las apuestas.
  - **Software Controlador del Juego**: software que genera la programación diaria de los eventos a ser transmitida a los locales de juego. Recibe información del software Central de Validación de Apuestas para determinar a futuro la programación más apropiada de eventos de acuerdo al comportamiento del mercado.
  - **Software y Hardware de Almacenamiento**: conjunto de elementos necesarios para garantizar el correcto almacenamiento de la información tales como servidores, bases de datos, y sistemas de respaldo, entre otros.

- **Software de Apuestas en Carreras y Deportes Virtuales:** software que genera el evento: visualización gráfica, contador de tiempo para dar inicio al mismo, las características del evento (tipos de apuestas, probabilidades y coeficientes, entre otros), el cierre de apuestas, y el resultado de los eventos luego de recibir el número aleatorio.
  - **Software de Gestión:** Software que genera los reportes de gestión del juego y permite enviar en línea y tiempo real la información de las transacciones así como el resumen de las apuestas a COLJUEGOS.
  - **Generador de número aleatorio (GNA):** Sistema de hardware o software que genera el número aleatorio que definirá el resultado de cada evento, avalando la transparencia del juego. Debe ser estadísticamente independiente, impredecible y pasar varias pruebas estadísticas que garanticen la aleatoriedad de sus resultados.
8. Sistema de juegos de apuestas en Carreras Deportivas Virtuales – ACDV: sistema de conexión en línea de terminales de los locales de juego. Los TDV son conectadas con una interfaz a través de un protocolo de comunicaciones y por medio de una conexión segura a un Sistema Central del Juego (SCJ). En el Sistema Central del Juego (SCJ) se encuentra la base de datos, con los datos almacenados de la información administrativa del Operador, información de control y los contadores generados por los TDV. El Sistema Central del Juego (SCJ) es el encargado de generar y controlar la transmisión de la información solicitada a COLJUEGOS, a partir de los datos almacenados de la información de control y de los contadores entregados por los TDV.
  9. Tiempo real: expresión que se utiliza en los sistemas informáticos para indicar que se interacciona con un entorno físico y responde a los estímulos de este entorno dentro de un plazo de tiempo determinado. No basta con que las acciones del sistema sean correctas, sino que, además, deben ejecutarse en un intervalo de tiempo determinado.
  10. Terminal de venta -TDV: dispositivo que permite registrar las apuestas que solicite el jugador sobre los eventos, emitir y validar el tiquete.
  11. Tiquete: recibo impreso emitido por el operador en línea y en tiempo real, que acredita la realización de una apuesta en un terminal de venta. Es un documento al portador, el cual posee unas medidas de seguridad determinadas por el operador que permiten su validación. Es el único documento válido para cobrar los premios en caso que la apuesta resulte ganadora.

## 1. OBJETIVO

Este documento contempla las especificaciones técnicas y requerimientos para el envío de la información solicitada por COLJUEGOS a los operadores autorizados para operar Apuestas en Carreras y Deportes Virtuales - ACDV. Esta información se debe generar automáticamente a partir de los datos registrados en línea y tiempo real en el Servidor Central, de acuerdo al documento "*Requerimientos Técnicos del Sistema para Operación de Apuestas en Carreras y Deportes Virtuales – ACDV*".

La determinación de los requisitos y condiciones, por su naturaleza fundamentalmente tecnológica, puede estar sujeta a cambios como consecuencia del desarrollo de la tecnología. Para la elaboración de este documento, se ha tenido en cuenta la información en materia de normas, estándares y reglamentaciones técnicas internacionales actuales. En caso que alguna de estas normas técnicas internacionales quedara en desuso, el operador debe garantizar la aplicación de cualquier otra norma que la reemplace.

Los nuevos desarrollos en la tecnología y los requerimientos adicionales que los operadores soliciten a los fabricantes de la tecnología implementada en la operación del juego, deben ser compatibles con los requisitos mínimos contemplados en este documento.

## 2. ALCANCE

Este documento, aplicable a todos los operadores del juego de suerte y azar localizado denominado Apuestas en Carreras y Deportes Virtuales – ACDV, inicia con las consideraciones generales para dar cumplimiento a las especificaciones técnicas de envío de la información requerida por COLJUEGOS, y finaliza con las políticas establecidas por la Entidad para tal fin.

## 3. CONSIDERACIONES

- Los requisitos técnicos mínimos del Sistema para la operación de ACDV, están especificados en el documento "*Requerimientos Técnicos del Sistema para Operación de Apuestas en Carreras y Deportes Virtuales – ACDV*".
- El operador, a partir de la información capturada en cada TDV y almacenada en línea y tiempo real en el servidor de SCJ, debe garantizar la generación de forma automática de la información solicitada por COLJUEGOS.
- Las actividades que deben realizar los operadores autorizados de ACDV para el cargue del archivo, se encuentran en el instructivo para el REPORTE DIARIO DE APUESTAS EN CARRERAS Y DEPORTES VIRTUALES – ACDV.
- La solución para el cargue del REPORTE DIARIO DE APUESTAS EN CARRERAS Y DEPORTES VIRTUALES – ACDV permitirá recibir diariamente la información de las ventas de ACDV.

- La solución debe permitir:
  1. Realizar en COLJUEGOS el registro, la validación y el almacenamiento diario de la información de ventas de los TDV de los operadores autorizados.
  2. Permitir a COLJUEGOS la recepción de la información para realizar el control y seguimiento a inconsistencias de los datos.
  3. Proporcionar a COLJUEGOS la información solicitada a los operadores desde el SCJ.
- El REPORTE DIARIO se realizará de lunes a viernes de 6:00 AM a 05:00 PM.
- La administración y el correcto funcionamiento de la plataforma tecnológica y de los sistemas de información de COLJUEGOS estará a cargo de la Entidad, quien dispondrá de los elementos necesarios para que cada operador transmita la información solicitada.

#### 4. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- La información solicitada por COLJUEGOS a los operadores autorizados de ACDV se debe generar automáticamente a partir de los datos registrados en línea y tiempo real en el Servidor Central, de acuerdo al documento *"Requerimientos Técnicos del Sistema para Operación de Apuestas en Carreras y Deportes Virtuales – ACDV"*.
- El nombre del archivo por operador y contrato debe tener la siguiente estructura:

**F20-NNNNNNNNNNCCCCCC-AAAAMMDD**

Donde **F20** identifica al Formulario 20 Reporte diario de Apuestas en Carreras y Deportes Virtuales – ACDV.

**NNNNNNNNNN**: Nit del Operador

**CCCCCCC**: Código del Contrato

**AAAAMMDD**: Fecha Generación del Archivo

- El archivo consta de diferentes tipos de registro:
  1. Registros de Control Inicial y Final, por Operador (RI y RF).
  2. Registro de Control Inicial y Final, por cada local de juego del operador (RC y RE).
  3. Registros de Detalle 01–Ventas, 02–Pagos, 03-Eventos, 04-Incidencias para cada local de juego.
- Los tipos de registro deben estar en estricto orden:
  1. Registro de control inicial del operador (RI).
  2. Registro de control inicial del local de juego del operador (RC).
  3. Registros de Detalle 01–Ventas, 02–Pagos, 03-Eventos, 04-Incidencias.
  4. Registro de final, del local de juego del operador (RE).
  5. Registro de control final del operador (RF).

A continuación se describe la información que se debe diligenciar en cada uno de los campos, de cada uno de los tipos de Registro (Registro de Control Inicial Operador, Registro de Control Inicial

Local, Registros de Detalle (01-Ventas, 02-Pagos, 03-Eventos, 04-Incidencias) del Local correspondiente, Registro de Control Final Local, Registro de Control Final Operador) del archivo.

### 5.1 REGISTRO DE CONTROL INICIAL ARCHIVO OPERADOR

Nombre	Obligatorio	Descripción
RI	Si	Fijo "RI", indicador registro inicial archivo operador
Fecha Reporte	Si	Fecha de reporte, en formato AAAAMMDD, cuando se realizaron las ventas, pagos, eventos o se presentaron incidencias.
Nit	Si	Nit del operador que genera el reporte, sin dígito de verificación, ni puntos, ni guiones.
Formato	Si	Fijo "F20"

### 5.2 REGISTRO DE CONTROL INICIAL LOCAL

Nombre	Obligatorio	Descripción
RC	Si	Fijo "RC", indicador del registro inicial del local de juego
Contrato	Si	Número del contrato de concesión con Coljuegos
Código Local	Si	Código del local de juego

### 5.3 REGISTRO DETALLE TIPO VENTA

Nombre	Obligatorio	Descripción
Tipo Reg. Detalle	Si	Fijo "01", indicador de registro detalle de venta
Identificador TDV	Si	Identificación única del Terminal de Venta asignada por el SCJ
Número Tiquete	Si	Número del tiquete generado por la apuesta realizada
Fecha y Hora Tiquete de Apuesta	Si	Fecha y hora en que se realizó la apuesta en formato AAAAMMDDHHMMSS
Código Evento	Si	Código de carrera o deporte sujeto de apuesta 01- Carrera de caballos 02- Carrera de perros 03- Fútbol 04- Tenis 05- Ciclismo 06- Automovilismo <i>El operador debe informar previamente a Coljuegos los tipos de eventos adicionales que vaya a ofrecer, para que la Entidad le asigne el código respectivo.</i>
Fecha y Hora Evento	Si	Fecha y hora en que se realizó el evento en formato AAAAMMDDHHMMSS

Tipo de Apuesta	Si	Tipo de apuesta 01- Sencilla 02- Múltiple 03- Resultado final 04- Número de goles al final del partido 05- Marcador final del partido 06- Dobles <i>El operador debe informar previamente a Coljuegos los tipos de apuestas adicionales que vaya a ofrecer, para que la Entidad le asigne el código respectivo.</i>
Valor Apostado	Si	Valor total apostado sin IVA
Estado Tiquete	Si	Código del estado: 0-Válido 1-Anulado
Código Verificación	Si	Código de verificación de recepción de la apuesta generado por el SCJ

#### 5.4 REGISTRO DETALLE TIPO PAGO

Nombre	Obligatorio	Descripción
Tipo Reg Detalle	Si	Fijo "02", indicador de registro detalle de pago
Identificador TDV	Si	Identificación única del Terminal de Venta asignada por el SCJ
Número Tiquete	Si	Número del tiquete generado por la apuesta realizada
Fecha y Hora de Pago	Si	Fecha y hora en que se realizó el pago de la apuesta en formato AAAAMMDDHHMMSS
Código Evento	Si	Código de carrera o deporte sujeto de apuesta 01- Carrera de caballos 02- Carrera de perros 03- Fútbol 04- Tenis 05- Ciclismo 06- Automovilismo <i>El operador debe informar previamente a Coljuegos los tipos de eventos adicionales que vaya a ofrecer, para que la Entidad le asigne el código respectivo.</i>
Fecha y Hora Evento	Si	Fecha y hora en que se realizó el evento en formato AAAAMMDDHHMMSS



Tipo de Apuesta	Si	Tipo de apuesta 01- Sencilla 02- Múltiple 03- Resultado final 04- Número de goles al final del partido 05- Marcador final del partido 06- Dobles <i>El operador debe informar previamente a Coljuegos los tipos de apuestas adicionales que vaya a ofrecer, para que la Entidad le asigne el código respectivo.</i>
Valor pagado del premio	Si	Valor del premio pagado a la apuesta ganadora
Código de verificación	Si	Código de verificación del pago del tiquete ganador generador por el SCJ

## 5.5 REGISTRO DETALLE TIPO EVENTO

Nombre	Obligatorio	Descripción
Tipo Reg. Detalle	Si	Fijo "03", indicador de registro detalle del evento
Código Evento	Si	Código de carrera o deporte sujeto de apuesta
Fecha y Hora Evento	Si	Fecha y hora en que se realizó el evento en formato AAAAMMDDHHMMSS
Código Evento	Si	Código de carrera o deporte sujeto de apuesta 01- Carrera de caballos 02- Carrera de perros 03- Fútbol 04- Tenis 05- Ciclismo 06- Automovilismo <i>El operador debe informar previamente a Coljuegos los tipos de eventos adicionales que vaya a ofrecer, para que la Entidad le asigne el código respectivo.</i>
Tipo de Apuesta	Si	Tipo de apuesta 01- Sencilla 02- Múltiple 03- Resultado final 04- Número de goles al final del partido 05- Marcador final del partido 06- Dobles <i>El operador debe informar previamente a Coljuegos los tipos de apuestas adicionales que vaya a ofrecer, para que la Entidad le asigne el código respectivo.</i>
Retorno Teórico Evento	Si	Retorno teórico del evento
Retorno Real Evento	Si	Retorno real del evento

Total Apuestas al Evento	Si	Sumatoria del número de apuestas sobre el evento
Valor Apuestas al Evento	Si	Valor de apuestas sobre el evento sin IVA
Número de ganadores sobre el evento	Si	Número de ganadores sobre el evento
Coeficiente del evento	Si	Coeficiente o factor de pago del evento

### 5.6 REGISTRO DETALLE TIPO INCIDENCIA POR TERMINAL

Nombre	Obligatorio	Descripción
Tipo Reg. Detalle	Si	Fijo "04", indicador de registro detalle de apuesta
ID incidencia presentada	Si	Código de la incidencia presentada: 01- Daño general del Terminal de Ventas (TDV) 02- Pérdida de comunicación con el sistema central 03- Falla del Terminal de Ventas (TDV) 04- Reinicio o falla de la corriente eléctrica <i>El operador debe informar previamente a Coljuegos los tipos de incidencias adicionales que se puedan presentar, para que la Entidad le asigne el código respectivo.</i>
Fecha y Hora Incidencia	Si	Fecha y hora en que se presentó la incidencia en formato AAAAMMDDHHMMSS
Código Evento	Si	Código de carrera o deporte sujeto de apuesta 01- Carrera de caballos 02- Carrera de perros 03- Fútbol 04- Tenis 05- Ciclismo 06- Automovilismo <i>El operador debe informar previamente a Coljuegos los tipos de eventos adicionales que vaya a ofrecer, para que la Entidad le asigne el código respectivo.</i>
Fecha y Hora Evento	Si	Fecha y hora en que se realizó el evento en formato AAAAMMDDHHMMSS
Identificador TDV	Si	Identificación única del Terminal de Venta asignada por el SCJ

### 5.7 REGISTRO DE CONTROL FINAL LOCAL

Nombre	Obligatorio	Descripción
RE	Si	Fijo "RE" indicador registro final local del operador
Contrato	Si	Número de contrato de concesión con Coljuegos
Código Local	Si	Código del local de juego

Total Registros Local	Si	Total registros detalle tipo "01", "02", "03" y "04" del local de juego. No incluye el registro "RC" del local.
-----------------------	----	---

### 5.8 REGISTRO DE CONTROL FINAL ARCHIVO OPERADOR

Nombre	Obligatorio	Descripción
RF	Si	Fijo "RF;", indicador del registro final del archivo enviado por el operador
Fecha Reporte	Si	Fecha reporte en formato AAAAMMDD.
Nit	Si	Nit del operador que genera el reporte de contadores. Sin digito de verificación, ni puntos, ni guiones.
Formato	Si	Fijo "F18;"
Total Registros Archivo Operador	Si	Total de registros detalle tipo "01", "02", "03" y "04" del Archivo Operador. No incluye los registros de control: Inicial Archivo Operador (RI), Inicial Local (RC), Final Local (RE), ni Final Archivo Operador (RF).

## 5. POLÍTICAS

- La información solicitada en el archivo, corresponde a todos los TDV autorizados por COLJUEGOS al operador, y que se encuentren registrados en el inventario reportado con su licencia de uso de software correspondiente. La descripción de esta información se encuentra en el presente documento.
- En caso que COLJUEGOS autorice novedades de Retiro, Adición, Traslado o Reemplazo de TDV, el operador debe inmediatamente reportar la información diaria de ventas aplicando tales novedades.
- Para los tipos de registro "01 Registro detalle tipo venta", en el archivo se debe reportar tantos registros como Códigos de Evento y Tipo de Apuesta contenga un mismo número de ticket vendido, es decir, un registro por cada Evento diferente y un registro por cada Tipo de Apuesta diferente.

Ejemplo:

Tipo Reg. Detalle	Identificador TDV	Número Ticket	Fecha y Hora Ticket de Apuesta	Código Evento	Fecha y Hora Evento	Tipo de Apuesta	Valor Apostado	Estado Ticket	Código Verificación
01	9999	11111	AAAAMMDDHHMMSS	01 (Carrera de caballos)	AAAAMMDDHHMMSS	01 (Sencillo)	\$100	0	nnnn
01	9999	11111	AAAAMMDDHHMMSS	01 (Carrera de caballos)	AAAAMMDDHHMMSS	02 (Multiple)	\$400	0	nnnn
01	9999	11111	AAAAMMDDHHMMSS	02 (Carrera de carros)	AAAAMMDDHHMMSS	01 (Sencillo)	\$100	0	nnnn
01	9999	11111	AAAAMMDDHHMMSS	02 (Carrera de carros)	AAAAMMDDHHMMSS	02 (Multiple)	\$600	0	nnnn

- Para los tipos de registro "02 Registro detalle tipo pago", en el archivo se debe reportar tantos registros como Códigos de Evento y Tipo de Apuesta se paguen en un mismo Número de

Tiquete, es decir, un registro por cada Evento diferente y un registro por cada Tipo de Apuesta diferente.

Ejemplo:

Tipo Reg. Detalle	Identificador TDV	Número Tiquete	Fecha y Hora Tiquete de Apuesta	Código Evento	Fecha y Hora Evento	Tipo de Apuesta	Valor Apostado	Estado Tiquete	Código Verificación
02	9999	11111	AAAAAMDDHHMMSS	01 (Carrera de caballos)	AAAAAMDDHHMMSS	01 (Serolla)	\$100	0	none
02	9999	11111	AAAAAMDDHHMMSS	01 (Carrera de caballos)	AAAAAMDDHHMMSS	02 (Multiplai)	\$400	0	none
02	9999	11111	AAAAAMDDHHMMSS	02 (Carrera de perros)	AAAAAMDDHHMMSS	01 (Serolla)	\$120	0	none
02	9999	11111	AAAAAMDDHHMMSS	02 (Carrera de perros)	AAAAAMDDHHMMSS	02 (Multiplai)	\$600	0	none

aw