REPÚBLICA DE COLOMBIA

ACUERDO NÚMERO ( ) DE 2013

CONSEJO NACIONAL DE JUEGOS DE SUERTE Y AZAR

"Por el cual se aprueba el reglamento del juego de suerte y azar, de la modalidad novedosos, denominado lotería instantánea."

El Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar, en ejercicio de sus facultades legales y las conferidas por el artículos 47 de la Ley 643 de 2001, modificado por el Artículo 2° del Decreto 4144 de 2011, y

CONSIDERANDO:

Que el artículo 1° de la Ley 643 de 2001 definió el monopolio rentístico de los juegos de suerte y azar como *"(…) la facultad exclusiva del Estado para explotar, organizar, administrar, operar, controlar, fiscalizar, regular y vigilar todas las modalidades de juegos de suerte y azar, y para establecer las condiciones en las cuales los particulares pueden operarlos, facultad que siempre se debe ejercer como actividad que debe respetar el interés público y social, y con fines de arbitrio rentístico a favor de los servicios de salud, incluidos sus costos prestacionales y la investigación"*.

Que el artículo 38 de la Ley 643 de 2001, modificado por el artículo 22 de la Ley 1393 de 2010, incluyó dentro de la categoría de juegos novedosos el juego de lotería instantánea susceptible de operarse en línea así: *"Son cualquier otra modalidad de juegos de suerte y azar distintos de las loterías tradicionales o de billetes, de las apuestas permanentes y de los demás juegos a que se refiere la presente ley. Se consideran juegos novedosos, entre otros, la lotto preimpresa, la lotería instantánea, el lotto en línea en cualquiera de sus modalidades, los juegos que se operen en línea contentivos de las diferentes apuestas en eventos, apuestas de los juegos de casino virtual, apuestas deportivas y los demás juegos realizados por medios electrónicos, por Internet, por telefonía celular o cualquier otra modalidad en tiempo real que no requiera la presencia del apostador".*

Que en virtud del inciso 2° del artículo 17 de la Ley 1393 de 2010, la explotación del juego de lotería instantánea corresponde a los Departamentos y al Distrito Capital, quienes harán la selección del tercero operador a través de la entidad que agremie a los departamentos en el país.

Que el Gobierno Nacional mediante el Decreto 2121 de 2004 reglamentó el artículo 38 de la Ley 643 de 2001, ordenando en el artículo 3º que: *"con anterioridad a la iniciación del proceso contractual que tiene como fin escoger al concesionario será*

BORRADOR DE REGLAMENTO

necesario que exista el reglamento correspondiente a cada modalidad de juego, aprobado y expedido por el CNJSA".

Que de conformidad con el artículo 47 numeral 1º de la Ley 643 de 2001, modificado por el Decreto 4144 de 2011, compete al CNJSA, aprobar y expedir los reglamentos y sus modificaciones de las distintas modalidades de juegos de suerte y azar, cuya explotación corresponda a las entidades territoriales.

Que el presente reglamento será aplicable únicamente al juego de lotería instantánea de tiquetes emitidos físicamente.

Que en virtud de lo anterior, el CNJSA en sesión del DÍA de MES del año 2013, analizó y aprobó el reglamento propuesto por la Secretaria Técnica del CNJSA para el juego de suerte y azar denominado lotería instantánea y en consecuencia,

ACUERDA:

CAPÍTULO I
ASPECTOS GENERALES

ARTÍCULO 1. ***OBJETO.*** El presente Acuerdo tiene como objeto establecer el reglamento que determina el funcionamiento del juego de suerte y azar, en la modalidad novedoso, denominado lotería instantánea, el cual utiliza un sistema de información interconectado en línea y tiempo real, y es operado por un único operador a nivel nacional.

ARTÍCULO 2. ***ÁMBITO DE APLICACIÓN.*** El presente reglamento aplica a la persona jurídica operadora del juego, de conformidad con el Decreto 2121 de 2004, o las normas que lo adicionen, modifiquen o sustituyan. Aplica también a los apostadores y en general a todas las personas jurídicas y naturales que, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 643 de 2001 y demás normas aplicables, estén involucradas directa o indirectamente en la operación y explotación de la lotería instantánea objeto del presente reglamento.

ARTÍCULO 3. ***LIMITACIONES A LA PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO.*** No podrán participar en las apuestas a las que se refiere el presente reglamento, de forma directa o a través de terceros, las siguientes personas:

1. Menores de edad.
2. Personas que padezcan enfermedades mentales que hayan sido declaradas interdictas judicialmente.

ARTÍCULO 4. ***DEFINICIONES:*** para los efectos del presente Acuerdo se establecen las siguientes definiciones:

a) Administrador del juego: ente público que agremia a los Departamentos y al Distrito Capital y escogido por éstos para seleccionar al operador del juego, supervisar el contrato, aprobar las emisiones y el plan de premios, así como para recaudar las rentas y fiscalizarlas.

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

BORRADOR DE REGLAMENTO

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

b) Algoritmo: conjunto prescrito de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas que permite realizar una actividad mediante pasos sucesivos que no generen dudas a quien deba realizar dicha actividad en el sistema computacional en el que se apliquen.

c) Apuesta: precio que paga el jugador por tener el derecho a participar en el juego. Para todos los efectos se considerará que existe una apuesta válida, cuando la transacción es procesada y registrada por el Sistema Central del Juego.

d) Archivo encriptado: registro codificado de la información correspondiente a una emisión con el objetivo de proteger la información para que solo sea accesible con una clave.

e) Área de juego: zona del tiquete en la que permanecen ocultos símbolos o números que determinan el posible premio, la cual debe ser raspada para develar si el tiquete es ganador o no.

f) Categorías de premios: niveles de clasificación de premios caracterizados por un tipo de acierto según la mecánica asignada y un porcentaje de la bolsa de premios, definidos por el operador en su plan de premios.

g) Concedente: son los Departamentos y el Distrito Capital a través del ente público escogido por ellos y que los agremie, de conformidad con el artículo 17 de la Ley 1393 de 2010.

h) Emisión: cantidad determinada de tiquetes de lotería instantánea asociada a un único presorteo, con características individuales tales como: nombre comercial, fecha de inicio, cantidad de tiquetes impresos, plan de premios, número consecutivo, entre otros.

i) 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.

j) Explotador del juego: son los Departamentos y el Distrito Capital, de conformidad con el artículo 17 de la Ley 1393 de 2010.

k) Ingresos brutos: valor total de las apuestas sin incluir el valor del impuesto sobre las ventas.

l) Medios de comunicación: instrumento o forma de contenido por el cual se informa a los jugadores, y al público en general, las novedades relacionadas con el juego como inicio y cierre de emisiones, premios entregados, entre otros.

m) Operador del juego: persona jurídica que por medio de una licitación pública se le otorga la concesión para operar el juego a nivel nacional, y que cumple con las obligaciones previamente fijadas por la ley, el presente reglamento, y por el administrador del juego en el contrato de concesión.

BORRADOR DE REGLAMENTO

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

BORRADOR DE REGLAMENTO

n) Plan de emisiones: conjunto de emisiones del juego a circular en un período determinado con características individuales.

o) Plan de premios: porcentaje del total de los ingresos brutos que distribuye el operador del juego en diferentes categorías de premios, definido por éste previa autorización del administrador del juego.

p) Premios mayores: aquellos premios de gran valor cuya frecuencia por emisión es baja, los cuales estarán claramente definidos en cada emisión.

q) Premios menores: aquellos premios de pequeño valor cuya frecuencia por emisión es alta, los cuales estarán claramente definidos en cada emisión.

r) Punto de venta: lugar donde se comercializa el juego y se paga el premio al jugador, el cual debe estar conectado en línea y en tiempo real con el Sistema Central del Juego y debe ser autorizado por el operador.

s) Registro informático: tipo o conjunto de datos almacenados en un sistema de información con un propósito específico.

t) Sistema Central del Juego: plataforma tecnológica que soporta el juego la cual está compuesta por los equipos (*hardware*) requeridos y el conjunto de programas (*software*) que garantizan la adecuada operación del juego, y el envío de la información solicitada por el administrador del juego para efectos de control. Debe disponer de mecanismos de autenticación de los terminales de venta; garantizar la confidencialidad e integridad en las comunicaciones; validación, procesamiento y almacenamiento de la activación y venta de tiquetes, y el pago de premios.

u) Sistema de comunicación: medio para transmitir información relacionada y validada, que hace parte del Sistema Central del Juego, el cual permite la interacción ininterrumpida entre los puntos de venta, la entidad fiduciaria, el centro de cómputo del administrador del juego, y todos las personas jurídicas y naturales involucradas en la operación y control del juego.

v) Software de control: componente del Sistema Central del Juego que permite el procesamiento y validación, en línea y tiempo real, de la información transaccional que se intercambia entre el Sistema Central del Juego y los terminales de los puntos de venta.

w) Terminal de venta: dispositivo electrónico utilizado en los puntos de venta para activar los tiquetes y validar las transacciones de venta y pago de premios del juego, interconectado en línea y tiempo real con el Sistema Central del Juego.

x) Tiempo real: expresión que se utiliza en los sistemas informáticos para indicar que tienen capacidad de sincronizar en intervalos de tiempo bien definidos, el funcionamiento del sistema en simultánea con las acciones que se presenten en el mundo físico.

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

y) Tier III: por su sigla en inglés *"Telecomunications Infraestructure Standard for Data Centers"* corresponde al nivel de fiabilidad que debe tener un centro de cómputo de acuerdo con las características del negocio. Existen cuatro niveles Tier donde a mayor número, mayor disponibilidad tendrá el centro de cómputo. Tier III opera con una disponibilidad del 99.982%, lo que significa que la infraestructura garantiza que el sistema no fallará más de 1.6 horas al año y que no habrá interrupciones por mantenimientos planificados.

z) Tiquete: documento al portador preimpreso diseñado para que el jugador participe de forma inmediata en el juego raspando una película o capa de seguridad que recubre el área de juego del tiquete bajo la cual se halla el resultado de la apuesta, y que de acuerdo a sus características de seguridad, permite su activación y validación, en línea y tiempo real, a través del Sistema Central del Juego. Este documento será el único válido para reclamar el premio en caso de ser ganador.

aa) UVT: Unidad de valor tributario fijada por la Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales DIAN.

bb) Valor de la emisión: resultado de multiplicar el número de tiquetes que componen la emisión por el precio de venta al público. Sobre este valor, descontando el IVA, se determina el porcentaje autorizado para el plan de premios.

CAPÍTULO II
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

ARTÍCULO 5. ***MODALIDAD DEL JUEGO.*** La lotería instantánea se clasifica dentro de la modalidad de juegos novedosos, regulados en el artículo 38 de la Ley 643 de 2001.

ARTÍCULO 6. ***DESCRIPCIÓN DEL JUEGO.*** La lotería instantánea, independientemente del nombre comercial con que opere, es un juego de suerte y azar en el cual el jugador raspa una capa de seguridad removible para descubrir si debajo de ésta se encuentra una combinación predeterminada de números o figuras que le permite saber inmediatamente si es ganador.

En este juego el operador genera emisiones periódicas de acuerdo con el plan de emisiones, los cuales se venden en los puntos de venta que el operador del juego haya dispuesto para tal fin. El jugador puede saber de forma inmediata si fue o no ganador del premio, con sólo raspar o destapar el área de juego del tiquete que al momento de su compra está debidamente identificado.

La mecánica de juego, el plan de premios y la forma de pago de los mismos se enuncian al respaldo de cada tiquete, los cuales deben ser previa y conjuntamente determinados entre el operador y el administrador del juego.

PARÁGRAFO 1. El tiquete de lotería instantánea solamente es válido para jugar luego de ser activado a través de un terminal de venta, la cual transmite en línea y en tiempo real la información del tiquete al Sistema Central del Juego, y recibe en respuesta la confirmación de activación de dicho tiquete.

BORRADOR DE REGLAMENTO

PARÁGRAFO 2. El tiquete activado y entregado al jugador es el único documento con el cual el ganador puede cobrar el premio.

ARTÍCULO 7. ***CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL JUEGO.*** La lotería instantánea tiene las siguientes características:

1. Comercializado mediante tiquetes preimpresos
2. Características individuales para cada emisión
3. El jugador conoce inmediatamente el resultado de su apuesta luego de develar el área de juego en el tiquete
4. Plan de premios previamente definido y con probabilidades fijas
5. Sorteo secreto previo a la impresión de los tiquetes para determinar aleatoriamente aquellos ganadores
6. Sin acumulación de premios
7. Validación y control del tiquete en línea y en tiempo real

ARTÍCULO 8. ***ELEMENTOS DEL JUEGO.*** Los elementos mínimos requeridos para operar lotería instantánea son:

1. Tiquetes preimpresos
2. Emisión y plan de premios predeterminado y acordado entre el operador y el administrador del juego
3. Terminales de venta
4. Sistema Central del Juego
5. Sistema de Comunicación
6. Encargo fiduciario

ARTÍCULO 9. ***REGLAS DEL JUEGO.*** Las reglas que aplican para la lotería instantánea y que aquí se denominan reglas del juego, están determinadas por este reglamento. Éstas especifican la forma de operación del juego, el plan de premios y los principios que rigen las relaciones entre el operador y los jugadores, y deberán estar disponibles y visibles para los jugadores en el lugar donde se realicen las apuestas y en la sede administrativa del operador.

CAPÍTULO III
EMISIONES DEL JUEGO

ARTÍCULO 10. ***INFORMACIÓN DE LA EMISIÓN.*** Cada seis (6) meses el operador presentará, para aprobación del administrador del juego, el plan de emisiones a desarrollar durante ese tiempo. Éste quedará registrado en un documento técnico que hará parte integral del contrato celebrado con el operador, y deberá contener por lo menos las siguientes características:

1. Número de la emisión: número consecutivo asignado por el operador a cada emisión.
2. Diseño: compuesto por un nombre propio y un diseño gráfico.
3. Circulación: fecha en la cual están disponibles los tiquetes de la emisión para comenzar a venderlos en todos los puntos de venta.
4. Valor de cada tiquete: precio de venta del tiquete con el IVA incluido.

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

BORRADOR DE REGLAMENTO

5. Tamaño de la emisión: número total de tiquetes que se van a poner en circulación. Siempre será un número limitado.
6. Valor de la emisión: número que resulta después de multiplicar el total de tiquetes impresos y el valor de venta de cada uno.
7. Plan de Premios de la emisión: definido en el literal o) del artículo 4º del presente reglamento.
8. Mecánica de funcionamiento del juego: combinación de acierto y condiciones para ganar.
9. Vigencia de la emisión: tiempo en que se mantienen los tiquetes en circulación.

PARÁGRAFO. El operador puede, previa autorización del administrador del juego, modificar el plan de emisiones si las condiciones del mercado resultan diferentes a la estimación inicial. Cualquier modificación en el plan de emisiones aprobada por el administrador del juego debe ser publicada en un medio de comunicación masivo, en los puntos de venta autorizados, y en la página web del operador, además de garantizar que se suministre tal información en su línea de atención al cliente.

ARTÍCULO 11. ***DURACIÓN DE LA EMISIÓN.*** Las emisiones del juego de lotería instantánea deben tener una vigencia limitada, la cual se determinará entre el operador y el administrador del juego, previo al inicio de la emisión.

El término de vigencia de la emisión empieza a contar a partir del día en que inicia la circulación de la respectiva emisión, la cual se señala en el tiquete.

PARÁGRAFO 1. En ningún caso el administrador del juego podrá autorizar emisiones que superen el término de vencimiento del contrato de concesión del juego. En caso de terminación anticipada del contrato de concesión y en el evento en que se encuentren emisiones en curso en poder del público, el operador deberá retirar la emisión y proceder de conformidad con lo establecido en inciso segundo y tercero del parágrafo 2 del presente artículo.

PARÁGRAFO 2. Si los tiquetes de una determinada emisión se agotan antes de la fecha señalada para el cierre de la misma, el operador debe informar de este hecho al administrador del juego y al público a través de su publicación en un medio de comunicación masivo, en los puntos de venta y en la página web del operador, además de garantizar que se suministre tal información en su línea de atención al cliente.

Si por circunstancias del mercado el operador decide retirar una emisión antes de su vencimiento, debe solicitar al administrador del juego su aprobación y posteriormente informar al público en general en un medio de comunicación masivo, en los puntos de venta y en la página web del operador, además de garantizar que se suministre tal información en su línea de atención al cliente.

En el evento de retirar una emisión antes de la fecha de cierre prevista, el operador garantizará el retiro del mercado de dicha emisión. Un tiquete vendido luego del cierre anticipado de la emisión debe ser pagado por el operador.

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

BORRADOR DE REGLAMENTO

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

PARÁGRAFO 3. El operador puede mantener emisiones simultáneas en el mercado, siempre y cuando tenga la aprobación del administrador del juego, y cumpla con la reserva para el pago de premios de cada emisión contemplada en el presente reglamento.

ARTÍCULO 12. ***TÉRMINO DE VIGENCIA DE UNA EMISIÓN.*** Finalizada la vigencia de una emisión, el operador debe anular y deshabilitar los tiquetes no vendidos en el Sistema Central del Juego.

Posterior al cierre de cada emisión el CNJSA, a través de su Secretaría Técnica, verificará el cumplimiento del plan de premios aprobado, de conformidad al artículo 19 del presente Acuerdo.

CAPÍTULO IV
CONDICIONES DE COMERCIALIZACIÓN DEL JUEGO

ARTÍCULO 13. ***COMERCIALIZACIÓN DE TIQUETES*****.** La comercialización de los tiquetes de lotería instantánea es realizada por el operador del juego a través de los puntos de venta, donde se instala el terminal de venta que debe estar conectada en línea y tiempo real con el Sistema Central del Juego.

PARÁGRAFO. El tiquete tiene dos identificadores: el número del tiquete que está visible y se utiliza para su identificación y distribución, y el código oculto que identifica el tiquete como ganador. El archivo con los números de tiquete es entregado por el impresor al operador para administrar la emisión. El archivo con los códigos ocultos sin la clave de desencriptación, es entregado por el impresor al administrador del juego y al CNJSA a través de su Secretaria Técnica.

Cuando se dé por finalizada la emisión, ya sea porque se cumplió su fecha de cierre o porque el operador considere conveniente finalizar anticipadamente la emisión, y cumpla los requisitos estipulados para la cancelación anticipada, el operador debe entregarle al administrador del juego y al CNJSA a través de su Secretaría Técnica, la clave de desencriptación para que éste realice los controles de escrutinio que considere convenientes.

ARTÍCULO 14. ***CONTENIDO DEL TIQUETE*****.** El tiquete debe contener como mínimo la siguiente información:

1. Nombre y logotipo del juego, de la emisión, del operador y del administrador del juego
2. Datos de identificación y ubicación del operador
3. Línea nacional de atención al cliente para orientar al jugador
4. Identificación e individualización de la emisión a la que pertenece el tiquete
5. Número de tiquetes preimpresos que conforman la emisión y número de tiquetes con premios
6. Mensaje breve que explica la mecánica del juego
7. Una o varias áreas de juego cubiertas por una capa de seguridad
8. Número de tiquete para su identificación y distribución
9. Código oculto incluido en el área de juego cubierto por la capa de seguridad

BORRADOR DE REGLAMENTO

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

10. Plan de premios ofrecidos, valor total del plan de premios, categorías de premios y cantidad de premios totales
11. Plazo de caducidad de los premios
12. Fecha de cierre de la emisión
13. Valor de venta al público incluido el IVA
14. Indicación que el tiquete constituye un documento al portador
15. Indicación que el jugador es responsable de la integridad del tiquete
16. Indicación de aceptación de las condiciones generales del juego
17. Indicación que se encuentra prohibida la venta a menores de edad y personas que padezcan enfermedades mentales que hayan sido declaradas interdictas judicialmente.
18. Indicación de que el derecho a cobrar el premio caduca en el término de un año, contado a partir de la fecha de cierre de la emisión, tal y como lo establece el artículo 12 de la Ley 1393 de 2010.

Los demás que el operador y el administrador del juego determinen.

PARÁGRAFO. En caso de llegar a usarse publicidad comercial en los tiquetes de lotería instantánea, el operador deberá abstenerse de contenidos con mensajes que constituyan actos de competencia desleal y/o que atenten contra la ley, la moral y las buenas costumbres. Tampoco podrá usar este medio como un canal para la promoción política o electoral en el territorio nacional.

ARTÍCULO 15. ***VALOR DE LA APUESTA.*** El precio unitario por tiquete preimpreso de cada emisión es fijado por el operador y presentado para aprobación del administrador del juego, el cual debe incluir el valor del IVA.

ARTÍCULO 16. ***REGISTROS INFORMÁTICOS DE LOS TIQUETES.*** El operador debe registrar la información para identificar los tiquetes en el Sistema Central del Juego antes del inicio de cada emisión. Por identificación se entiende, tanto el número del tiquete para su identificación y distribución, como el código oculto que identifica el tiquete como ganador.

ARTÍCULO 17. ***TIQUETES PARTICIPANTES Y NO PARTICIPANTES EN EL JUEGO.*** El operador debe garantizar que los tiquetes que hayan sido hurtados, sustraídos, perdidos, deteriorados, o hayan sido objeto de cualquier otra circunstancia similar, sean anulados en el Sistema Central del Juego impidiendo su participación en el mismo.

Los tiquetes no participantes deben ser identificados en la página web oficial del juego para prohibir su venta, desde el momento mismo en que se conozca el evento que los inhabilita para participar por los premios y hasta la fecha de caducidad de los premios asociados a la emisión.

El operador no puede vender los tiquetes de una emisión después de su fecha de cierre. El operador del juego, una vez cerrada la emisión debe publicar en un medio de comunicación masivo y en su página web, el listado de los tiquetes no vendidos correspondiente a la emisión finalizada.

BORRADOR DE REGLAMENTO

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

BORRADOR DE REGLAMENTO

CAPÍTULO V
PLAN DE PREMIOS

ARTÍCULO 18. ***PLAN DE PREMIOS.*** El operador deberá garantizar en promedio un retorno al jugador mínimo del cincuenta y cinco por ciento (55%) de los ingresos brutos del juego. En todo caso el plan de premios no podrá ser inferior al cuarenta por ciento (40%) de los ingresos brutos de cada emisión.

Los premios deben ser asignados de forma aleatoria entre los tiquetes preimpresos que conforman la emisión. La definición del valor individual de cada uno de los premios que conforman el plan de premios es potestad del operador y hará parte de su estrategia comercial. Por tanto, éste puede variar en cada emisión de conformidad con lo aprobado en el plan de emisiones descrito en el artículo 10 del presente Acuerdo. Pueden presentarse emisiones de premios mayores, disminuyendo la posibilidad de acierto, o emisiones de premios menores que la aumentan, así como, combinaciones de premios de diferentes categorías.

ARTÍCULO 19. ***APROBACIÓN DEL PLAN DE PREMIOS.*** Previo a las emisiones que se vayan a realizar durante al menos los siguientes seis (6) meses, el operador debe solicitar aprobación al administrador del juego del plan de premios a ofrecer al público, el cual detalla: la cantidad de tiquetes por emisión, la fecha en que estarán disponibles en el punto de venta, la fecha de cierre de la emisión, la mecánica del juego escogida, el valor de venta al público del tiquete, la cantidad de premios mayores y menores a distribuir por cada categoría, y la cantidad de tiquetes premiados.

ARTÍCULO 20. ***MECÁNICA DE FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO.*** Podrán existir diversas mecánicas de juego las cuales se caracterizan por tener unas condiciones de acierto particulares para determinar los premios a entregar en cada emisión. El operador deberá presentar en el plan de emisiones dichas mecánicas para obtener la aprobación del administrador del juego.

ARTÍCULO 21. ***VALIDACIÓN PARA EL PAGO DE PREMIOS.*** Para validar y pagar los premios se deben cumplir los siguientes requisitos:

1. El jugador debe presentar su documento de identidad.
2. El jugador debe presentar el original del tiquete preimpreso ganador.
3. El tiquete debe estar sin enmendaduras ni alteraciones que afecten su lectura y proceso de validación.
4. El tiquete debe haber sido validado en un terminal de venta a través del Sistema Central del Juego, cumpliendo con todos los requerimientos y claves de seguridad confidenciales de validación establecidos por el operador.
5. El tiquete no puede estar reportado en el Sistema Central de Juego por hurto o cualquier otra causa fraudulenta.

Y los demás que acuerden el operador y el administrador del juego, los cuales deberán darse a conocer al jugador.

ARTÍCULO 22. ***FORMA DE PAGO DE LOS PREMIOS.*** Los premios que no superen el límite legal establecido para cobrar retención en la fuente, es decir, 48

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

BORRADOR DE REGLAMENTO

UVT de conformidad al artículo 404-1 del Estatuto Tributario y las demás normas que lo modifiquen, sustituyan o adicionen, serán reclamados por los ganadores directamente en los puntos de venta del juego de lotería instantánea.

Los premios que superen el límite antes señalado, serán pagados directamente por la entidad fiduciaria contratada por el operador y autorizada por el administrador del juego.

PARÁGRAFO 1. Los premios deben ser pagados por los puntos de venta hasta los 30 días siguientes a la fecha de cierre de la emisión cuando éstos no superen las 48 UVT, o a partir de la fecha en que excepcionalmente el operador retire la emisión del mercado. De lo contrario, deben pagarse directamente por la entidad fiduciaria autorizada, sin perjuicio de la aplicación de lo dispuesto en artículo 12 de la Ley 1393 de 2010, en relación con la prescripción extintiva del derecho y caducidad judicial, para los casos de premios no reclamados. El término de caducidad para el pago de premios se contará a partir del día siguiente al cierre de la emisión.

PARÁGRAFO 2. Cuando el punto de venta no cuente con la liquidez suficiente para atender el pago, el ganador puede dirigirse a otro punto de venta o comunicarse directamente con la línea de atención al cliente del operador, donde se le indicará el procedimiento a seguir para cobrar el premio.

PARÁGRAFO 3. El operador debe pagar los premios en un término máximo de treinta (30) días calendario siguientes a la presentación del tiquete por parte del jugador, cumpliendo lo establecido el artículo 21 del presente reglamento. En el evento de no ser pagado el premio por el operador en un término máximo de treinta (30) días calendario luego de la reclamación realizada por el jugador, éste podrá reclamar judicialmente el pago del mismo de conformidad al procedimiento indicado en el artículo 12 de la Ley 1393 de 2010.

PARÁGRAFO 4. De conformidad con lo previsto por el artículo 12 de la Ley 1393 de 2010 los premios tienen un plazo para su cobro por parte del ganador del premio de un (1) año, contado a partir del día siguiente a aquel en que se finalizó la emisión. Por lo anterior, los premios que no sean cobrados luego de este periodo, serán destinados según lo indique el artículo 12 de la Ley 1393 de 2010, o cualquier otra disposición que lo modifique, sustituya o adicione.

PARÁGRAFO 5. El pago de premios está sujeto a la retención del impuesto a las ganancias ocasionales y demás que fije la ley. En todo caso, cuando el pago del premio se efectúe por cheque o medio similar que se encuentre gravado por el impuesto a la transacción bancaria, se descontará el valor del citado impuesto.

PARÁGRAFO 6. El operador está obligado a cumplir con las disposiciones establecidas por el CNJSA en las que se determinen los requisitos para la adopción e implementación del sistema de prevención y control del lavado de activos y de la financiación del terrorismo – SIPLAFT- y las normas que las modifiquen, adicionen o sustituyan, aplicables y de obligatoria adopción e implementación para el operador del juego. El administrador del juego debe verificar el cumplimiento de la aplicación

de estas disposiciones para el otorgamiento de la concesión y durante la ejecución del contrato.

ARTÍCULO 23. ***COMPROBACIÓN DE LOS TIQUETES PREMIADOS.*** El código oculto del tiquete descrito en el numeral 9 del artículo 14 del presente reglamento debe coincidir con el registrado en el Sistema Central del Juego como un tiquete ganador para pagar el premio, lo cual se verifica a través del terminal de venta.

ARTÍCULO 24. ***PREMIOS NO COBRADOS.*** Para efecto de los tiquetes que hayan sido premiados y no reclamados por el ganador, se tiene en cuenta lo establecido en el artículo 12 de la Ley 1393 de 2010.

PARÁGRAFO. Una vez terminada la operación del juego por vencimiento del plazo de la concesión, caducidad del contrato, terminación unilateral, mutuo acuerdo o cualquier otra causa, los dineros que se encuentren en la entidad fiduciaria, producto de premios no reclamados, permanecerán en ésta hasta que se cumplan las condiciones del artículo 12 de la Ley 1393 de 2010.

CAPÍTULO VI
PUBLICACIÓN DE LOS RESULTADOS

ARTÍCULO 25. PUBLICACIÓN DE LOS RESULTADOS. Dado que el jugador conoce inmediatamente el resultado de su apuesta al descubrir el área de juego del tiquete, no es necesaria la publicación de los números de los tiquetes ganadores durante el desarrollo de la emisión.

Cada vez que finalice una emisión, el operador y el administrador del juego deben levantar el acta de cierre de la misma, en la que se deje constancia entre otras del valor total del recaudo, la cantidad de tiquetes vendidos premiados pagados y no pagados, los tiquetes vendidos no premiados y los tiquetes no vendidos.

PARÁGRAFO. Para efectos de transparencia, el operador deberá publicar, en un medio de comunicación masivo y en su página web, el lugar donde se pagaron los premios y la cantidad de los premios pagados por categoría.

CAPÍTULO VII
REQUISITOS TÉCNICOS ESPECIALES

ARTÍCULO 26. ***FORMA DE OPERACIÓN DEL JUEGO.*** La información relativa a la lotería instantánea debe estar dispuesta en línea y tiempo real, a través de un Sistema Central del Juego que valida y controla los tiquetes preimpresos tanto para su venta como para la autorización de pago de los premios; y de un Sistema de Comunicación que facilita la interacción simultánea entre los puntos de venta dispuestos por el operador, el Sistema Central de Juego, y el administrador, de conformidad con lo establecido en el anexo técnico del juego.

ARTÍCULO 27. ***ANEXO TÉCNICO DEL JUEGO:*** Documento maestro expedido por la Secretaria del CNJSA, donde se establecen los requisitos de impresión de los tiquetes del juego que garanticen su individualidad, calidad, seguridad y confiabilidad. Así como los requisitos técnicos mínimos que deben ser cumplidos por el operador

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

BORRADOR DE REGLAMENTO

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

para garantizar la operación del juego a través de sus diferentes componentes (Sistema Central del Juego, terminales de venta y red de comunicaciones) y la generación, procesamiento y transmisión de la información administrativa, financiera, y de control requerida por el administrador del juego.

Los requisitos técnicos aquí indicados deben ser certificados por un laboratorio de pruebas avalado por el administrador del juego, en conjunto con la Secretaría Técnica del CNJSA.

ARTÍCULO 28. ***CONTENIDO DEL ANEXO TÉCNICO.*** Especificaciones que garantizan que el conjunto de sistemas, instrumentos técnicos y telemáticos, posibiliten la organización, impresión, comercialización y ejecución del juego; y que a su vez aseguren entre otros, la confidencialidad e integridad en las comunicaciones, validación, autenticidad y cómputo de los tiquetes, el control de su correcto funcionamiento y el acceso a los componentes del sistema informático. Este documento deberá contener como mínimo:

1. Los requisitos funcionales, tecnológicos y logísticos de funcionalidad del Sistema Central del Juego
2. Los requisitos de impresión de los tiquetes
3. Los requisitos de seguridad tecnológicos

ARTÍCULO 29. ***REQUISITOS TÉCNICOS DE CONTROL.*** El operador debe suministrar al administrador del juego para efectos de control como mínimo:

1. Protocolo de impresión de los tiquetes con procedimientos certificados, que garantice la seguridad tanto en sus características físicas como el manejo confidencial de la distribución logística de los tiquetes ganadores, para lo cual se utilizarán algoritmos de encriptación y desencriptación asimétricos.

2. Infraestructura de hardware y software operando, la cual debe estar ubicada donde el administrador del juego indique, y que se utilizará para el control de la operación. Este sistema debe tener como mínimo una réplica del módulo de reportes financieros, distribución de los tiquetes, tiquetes vendidos, tiquetes premiados y tiquetes pagados.

3. Manuales de sistema y de usuario, con su correspondiente capacitación.

4. Canal de comunicaciones al administrador del juego con su respectiva redundancia.

5. Infraestructura espejo del sistema, que será entregada en el lugar, con las condiciones eléctricas y el soporte que determine el administrador del juego.

6. Réplica de las transacciones con base en la estructura de tablas de bases de datos que serán especificadas entre el operador y el administrador del juego en el anexo técnico del sistema para la operación de lotería instantánea. Este documento debe ser presentado por el operador al administrador del juego para su aprobación previo al inicio de la operación.

PARÁGRAFO 2. La Secretaría Técnica del CNJSA realizará actividades de monitoreo y vigilancia al juego a través de la infraestructura tecnológica de control implementada por el operador para el administrador del juego. Por lo tanto, la Secretaría Técnica del CNJSA tendrá acceso permanente de consulta a todas las

BORRADOR DE REGLAMENTO

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

bases de datos resultantes de la operación del juego, a un canal de comunicaciones dedicado para tal fin, y a todos los informes de control que le sean generados al administrador del juego.

ARTÍCULO 30. ***PROTOCOLOS DE SEGURIDAD.*** El operador debe garantizar las condiciones de seguridad física y lógica de la plataforma tecnológica, de forma que se asegure la integridad del juego y de la información almacenada. Para lo cual, el centro de cómputo donde esté ubicado el Sistema Central del Juego deberá cumplir como mínimo con las condiciones de TIER III, y contar con un centro alterno de respaldo de la operación con las mismas características.

La transmisión de información entre el Sistema Central del Juego y los diferentes puntos de venta será a través de una red de comunicaciones confiable y segura, redundante, protegida contra amenazas internas y externas, a través de tecnologías protectoras, y con algún sistema de encriptación.

De igual manera, la información correspondiente a la distribución de los tiquetes y a la identificación de los tiquetes ganadores debe enviarse con sistemas seguros de encriptación asimétrica.

ARTÍCULO 31. ***PROCEDIMIENTO PARA CONTINGENCIAS.*** En caso de fallas en la comunicación por fuerza mayor o caso fortuito entre algún terminal de venta y el Sistema Central del Juego, el operador debe contar con un plan de contingencia que garantice la reanudación de la correcta operación del juego en ese terminal en un término no mayor a 24 horas desde la ocurrencia del hecho.

Además, el operador debe diseñar e implementar un plan de recuperación de desastres o DRP por sus siglas en inglés (Disaster Recovery Plan) el cual debe ser aprobado por el CNJSA a través de su Secretaria Técnica o quien haga sus veces, y cuyos protocolos deberán ser seguidos en caso de falla de la plataforma tecnológica del sistema central del juego, con el objetivo de recuperar el sistema mediante los planes de contingencia establecidos.

PARÁGRAFO 1. El operador debe informar al administrador y al CNJSA, a través de su Secretaria Técnica, toda falla que se presente en el Sistema Central del Juego.

PARÁGRAFO 2. Si evaluada técnicamente la magnitud de la contingencia, el operador encuentra que la duración de la misma será mayor o igual a 24 horas, el operador debe disponer de lo necesario para dar publicidad a tal hecho por medios de comunicación masivos, dentro de las primeras horas de ocurrencia del evento.

PARÁGRAFO 3. Una vez superada la contingencia, el operador del juego debe informar al administrador del juego y al CNJSA a través de la Secretaría Técnica, las acciones adelantadas para superar el hecho y las medidas adoptadas para la prevención de sucesos iguales o similares en el futuro.

ARTÍCULO 32. ***CARACTERÍSTICAS DE SEGURIDAD PARA LA IMPRESIÓN DE LOS TIQUETES.*** El operador debe garantizar un proceso de impresión de tiquetes seguro y eficiente, así como la distribución aleatoria y cierta de los premios, de conformidad con el plan de premios previamente autorizado, y el desconocimiento de

BORRADOR DE REGLAMENTO

la ubicación de los tiquetes premiados hasta el momento de su develado por el jugador. Igualmente debe garantizar que el lugar de impresión de los tiquetes cuenta por lo menos, con sistemas de seguridad para el control de la información y de los materiales de impresión, además de poseer las certificaciones vigentes ISO de producción y de calidad, y demás requisitos establecidos en el anexo técnico del juego.

PARÁGRAFO 1. La calidad del material con el que se elaboren los tiquetes debe:

1. Impedir ver los números o figuras impresas debajo del área cubierta por este material ya sea por medios físicos, mecánicos, eléctricos o electrónicos o de cualquier otra índole.
2. Asegurar su adherencia y permanencia sobre la superficie del tiquete.
3. Imposibilitar el "levantar" y "reponer" la capa de látex ya sea por medios físicos y/o mecánicos.
4. Soportar condiciones meteorológicas adversas.
5. Ser fácilmente removible con un grado de resistencia razonable al ser raspado con artículos comúnmente utilizados para este fin.
6. Resistir al manejo normal de envío y distribución de los paquetes de tiquetes y manipulación de los mismos.

PARÁGRAFO 2. El proceso de impresión deberá garantizar que:

1. Las tintas utilizadas no permitan la alteración o falsificación de los tiquetes.
2. No exista transferencia de tintas del anverso al reverso de los tiquetes o en páginas adyacentes y viceversa, por haber sido enrollados o apilados en hojas durante la impresión o el acabado final.
3. El área de datos variables y el área de seguridad, estén cubiertas de acuerdo a lo descrito en el anexo técnico que expida la Secretaria Técnica del CNJSA.
4. La(s) capa(s) que cubren las zonas de seguridad del tiquete, deben estar libres de vacíos y rayas detectables a simple vista y no tendrán huecos o marcas que dificulten la detección de tiquetes falsificados.
5. La impresión de los datos e imágenes debe ser clara, legible y no se debe correr o distorsionar.

PARÁGRAFO 3. El operador del juego de lotería instantánea debe garantizar que el proceso de impresión de los tiquetes se realice de conformidad con las especificaciones contenidas en las certificaciones ISO 9001:2008 de gestión de calidad e ISO 27001:2005 para la seguridad de información o sus equivalentes.

Las certificaciones antes citadas deben ser exigidas por el administrador del juego como requisito habilitante en el proceso de selección del operador, además de garantizar su debida actualización durante el término de ejecución del contrato.

ARTÍCULO 33. ***CARACTERÍSTICAS DE SEGURIDAD DE LOS TIQUETES.*** El tiquete preimpreso se identifica por:

1. Áreas de juego cubiertas con material idóneo para mantenerlas ocultas y que permita develar la información mediante su raspado.

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

BORRADOR DE REGLAMENTO

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

2. Utilización de materiales en el área de juego que impidan la visualización de los números o figuras de juego al exponer los tiquetes a contraluz o cualquier otra técnica diferente al raspado.

3. Código de identificación o combinación de un determinado número de dígitos que permite identificar la emisión a la cual pertenece, su ubicación para manejo de inventario y la validación e individualización para su venta.

4. Código oculto ubicado en el área cubierta de juego que permite verificar si un tiquete es ganador, su autenticidad y validación de los premios contenidos en el mismo.

PARÁGRAFO. Los tiquetes deben cumplir con los estándares mínimos establecidos en el anexo técnico del juego.

CAPÍTULO VIII
FIDUCIA

ARTÍCULO 34. ***GARANTIA***. El operador debe otorgar las garantías exigidas como mecanismos de cobertura de riesgo, de conformidad con el régimen vigente al momento de la suscripción del respectivo contrato de concesión.

ARTÍCULO 35. ***FIDUCIA.*** El operador del juego debe entregar a una entidad fiduciaria el recaudo y manejo de los dineros provenientes de la venta de los tiquetes del juego lotería instantánea, para que éste sea administrado por medio de un encargo fiduciario. Éste debe garantizar el recaudo y su manejo, el pago de premios a los jugadores y demás obligaciones tributarias, así como el pago de derechos de explotación, gastos de administración y pagos del operador.

PARÁGRAFO 1. La entidad fiduciaria será seleccionada por el operador del juego, previa autorización del administrador del juego quien fijará las reglas de operación de la fiducia, y será el único autorizado para ordenar las modificaciones y autorizar el giro de los recursos, en todo aquello que no contravenga las disposiciones del régimen propio y las contenidas en el presente Acuerdo.

PARÁGRAFO 2. El recaudo de los recursos del juego se hace exclusivamente a través del encargo fiduciario. Bajo ninguna circunstancia dicho recaudo puede ser efectuado por el operador o cualquier otro tercero.

PARÁGRAFO 3: Para que los puntos de venta puedan consignar los recursos recaudados directamente al encargo fiduciario, la entidad fiduciaria establecerá una cuenta de recaudo nacional en un establecimiento bancario con amplia cobertura que sea de fácil acceso a todos los puntos de venta que se autoricen en el país.

PARÁGRAFO 4. El operador debe otorgar las garantías exigidas como mecanismos de cobertura de riesgo, de conformidad con el régimen vigente al momento de la suscripción del respectivo contrato de concesión.

BORRADOR DE REGLAMENTO

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

ARTÍCULO 36. ***RECURSOS OBJETO DE ADMINISTRACIÓN.*** Todos los recursos provenientes de la comercialización y venta de tiquetes se recaudan por el encargo fiduciario, salvo la comisión que se pacte por el operador con los puntos de venta y el valor de los premios pagados por dichos puntos, que deben ser descontados directamente por estos.

ARTÍCULO 37. ***COSTOS DE LA ENTIDAD FIDUCIARIA.*** Los costos y gastos que genere la fiducia los asume el operador y son descontados por la misma entidad fiduciaria luego del pago de los derechos de explotación, gastos de administración, premios y premios no reclamados.

ARTÍCULO 38. ***SUBCUENTAS DE LA FIDUCIA.*** La entidad fiduciaria debe constituir como mínimo las siguientes subcuentas, previa instrucción que imparta el ordenador del gasto para administrar los dineros generados en el juego:

- **SUBCUENTA PAGO DE PREMIOS:** Se conforma con el retorno al jugador autorizado por el administrador del juego para cada emisión, de acuerdo con lo establecido en el artículo 18 del presente reglamento. Los recursos depositados en estas subcuentas, son destinados a atender el pago de los premios mayores de 48 UVT y aquellos premios inferiores cuando hayan sido reclamados pasados los 30 días siguientes al cierre de la emisión.

  Los premios no reclamados de cada emisión son trasladados a la subcuenta denominada "*Premios no reclamados entre 31 y 365 días*". Los premios que no hayan quedado en poder del público son trasladados a la subcuenta "*Reserva para el pago de premios".*

  Los rendimientos financieros que generen los recursos depositados en esta subcuenta, de haber lugar a ellos, se destinan proporcionalmente a su participación a las subcuentas de "Premios no reclamados entre 31 y 365 días" y "*Reserva para el pago de premios".*

  El Gravamen a los Movimientos Financieros (GMF) que se genere al momento de realizar los pagos con cargo a esta subcuenta está a cargo del jugador cuando reclame su premio.

- **SUBCUENTA DE RESERVA PARA EL PAGO DE PREMIOS:** Esta subcuenta se conforma con el 100% del plan de premios de cada emisión más los valores de los tiquetes vendidos no premiados y que se hayan trasladado de la Subcuenta Pago de Premios.

  Los rendimientos financieros que generen los recursos depositados en esta subcuenta durante el tiempo de la emisión, de haber lugar a ellos, se destinan proporcionalmente al aporte del operador y a acrecentar esta subcuenta.

  Los excedentes de la reserva para pago de premios una vez finalizado el plazo de la emisión pueden ser utilizados para la constitución de la reserva de pago de premios de futuras emisiones.

BORRADOR DE REGLAMENTO

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

Vencido el término de duración del contrato de concesión, los recursos depositados en esta subcuenta son para la salud, previo a la liquidación de la respectiva subcuenta, y la devolución de los dineros que haya lugar al operador.

- **SUBCUENTA PREMIOS NO RECLAMADOS ENTRE 31 Y 365 DÍAS:** Con cargo a los recursos, la entidad fiduciaria reserva y mantiene en esta subcuenta, una suma igual a la que indique el administrador del juego por concepto de los premios no reclamados después de 30 días del cierre de la emisión. Los recursos para alimentar está subcuenta se toman de la subcuenta de pago de premios.

  Los recursos se mantienen en esta subcuenta hasta que opere la caducidad de los mismos, conforme lo establece la ley. Cumplido este término son transferidos de conformidad con lo que dispone la normatividad vigente y previa instrucción del administrador del juego.

  Los rendimientos financieros que generen los recursos depositados en esta subcuenta, de haber lugar a ellos, son del administrador del juego con la periodicidad que éste indique. Los mismos se aplican en los términos definidos en la normatividad vigente una vez cumplida la caducidad de los mismos.

  El Gravamen a los Movimientos Financieros (GMF) que se genere al momento de realizar los pagos a los ganadores con cargo a esta subcuenta está a cargo del destinatario del pago.

  El Gravamen a los Movimientos Financieros (GMF) que se genere al momento de realizar el traslado al administrador del juego, una vez cumplida la caducidad de los premios, está a cargo del operador.

- **SUBCUENTA DERECHOS DE EXPLOTACIÓN:** Esta subcuenta se conforma mínimo con el DIECISIETE POR CIENTO (17%) de los ingresos brutos de cada una de las emisiones, y los recursos serán destinados conforme y en la periodicidad que lo establece la Ley 643 de 2001, y demás normas que la modifiquen o adicionen.

  Los rendimientos financieros que generen los recursos depositados en esta subcuenta, de haber lugar a ellos, son transferidos a la salud.

  El Gravamen a los Movimientos Financieros (GMF) que se genere al momento de realizar los pagos con cargo a esta subcuenta es asumido por el operador.

- **SUBCUENTA GASTOS DE ADMINISTRACIÓN:** Esta subcuenta se conforma con el UNO POR CIENTO (1%) de los Derechos de Explotación. Esto es el CERO PUNTO DIECISIETE POR CIENTO (0.17%) o su equivalente de los ingresos brutos de cada una de las emisiones. Los recursos depositados en esta subcuenta son destinados conforme y en la periodicidad que lo establece la Ley 643 de 2001 y demás normas que la modifiquen, sustituyan o adicionen.

  Los rendimientos financieros que genere los recursos depositados en esta subcuenta, de haber lugar a ellos, son transferidos al administrador del juego.

BORRADOR DE REGLAMENTO

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

BORRADOR DE REGLAMENTO

El Gravamen a los Movimientos Financieros (GMF) que se genere al momento de realizar los pagos con cargo a esta subcuenta es asumido por el operador.

- **SUBCUENTA GASTOS DE PUBLICIDAD:** Que se conforma mínimo con el TRES POR CIENTO (3%) de los ingresos brutos de cada una de las emisiones. Los recursos depositados en esta subcuenta son entregados al fideicomitente, para que sean usados en el plan de mercadeo y publicidad que ha sido presentado por el operador y autorizada por el administrador del juego, el cual debe estar encaminado al posicionamiento y penetración del juego en el mercado.

  Los rendimientos financieros que genere los recursos depositados en esta subcuenta, de haber lugar a ellos, son de propiedad del operador y deberán ser destinados a la financiación del plan de mercadeo y publicidad del juego. Los rendimientos generados son entregados de forma periódica al operador, salvo que el administrador del juego imparta una instrucción en otro sentido.

  El Gravamen a los Movimientos Financieros (GMF) que se genere al momento de realizar los pagos con cargo a esta subcuenta está a cargo del operador del juego.

- **SUBCUENTA GASTOS DE OPERACIÓN:** Que se conforma con el excedente de las subcuentas anteriores, que corresponde máximo al DIECISÉIS PUNTO OCHENTA Y TRES POR CIENTO (16.83%) de los ingresos brutos de cada una de las emisiones, entregados periódicamente al fideicomitente por concepto de los gastos en los que incurra para la operación del juego. Esta subcuenta incluye los gastos de operación de red, gastos administrativos de funcionamiento, gastos financieros, gastos ocasionados por la fiducia, las utilidades y demás rubros que determinen conjuntamente el administrador y el operador del juego. El porcentaje de destinación de recursos a cada una es propuesto por el administrador y puede ser auditada a solicitud de este, para lo cual el operador se obliga a presentar todos los soportes –incluyendo contratos con terceros- que sustenten cada gasto.

  Los rendimientos financieros que genere los recursos depositados en esta subcuenta, de haber lugar a ellos, son transferidos al operador.

  El Gravamen a los Movimientos Financieros (GMF) que se genere al momento de realizar los pagos con cargo a esta subcuenta es asumido por el operador.

ARTÍCULO 39. ***RENDICIÓN DE CUENTAS.*** El administrador del juego exigirá a la entidad fiduciaria un informe mensual que detalle el estado del encargo fiduciario además de los valores existentes en cada una de las subcuentas y por cada emisión, pagos efectuados, inversiones realizadas con los recursos del encargo, comisiones causadas, rendimientos financieros y los demás que se llegaren a determinar.

ARTÍCULO 40. ***ANÁLISIS DEL COMPORTAMIENTO DEL MERCADO.*** La entidad fiduciaria periódicamente debe analizar el comportamiento de las carteras colectivas y/o cuentas de ahorro, y debe informar al administrador del juego y al operador para

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

que se tomen las acciones preventivas que permitan garantizar la protección del riesgo financiero.

PARÁGRAFO. Los recursos administrados en la fiducia pueden ser manejados en cuentas de ahorros o carteras colectivas que se encuentren en concordancia con las condiciones establecidas por el Decreto 1525 de 2008 y las demás normas que la modifiquen, sustituyen o adicionen, por el cual se dictan normas relacionadas con la inversión de los recursos de las entidades estatales del orden nacional y territorial**.**

ARTÍCULO 41. ***CARTERA CRUCES Y RESPONSABLES.*** La entidad fiduciaria llevará el control de saldos de cartera, con base en la información que para el efecto remita el operador.

ARTÍCULO 42. ***COBERTURA.*** La entidad fiduciaria que se seleccione debe contar con la capacidad administrativa, operativa y técnica de acuerdo a la cantidad de puntos de venta que se autoricen en el país.

CAPÍTULO IX
DERECHOS DE EXPLOTACIÓN Y GASTOS DE ADMINISTRACIÓN

ARTÍCULO 43. ***DERECHOS DE EXPLOTACIÓN.*** Los derechos de explotación provenientes del juego de la lotería instantánea se destinan a los Departamentos y al Distrito Capital para la financiación de la unificación del plan obligatorio de salud del régimen subsidiado y contributivo, de conformidad a lo establecido en el artículo 17 de la Ley 1393 de 2010 y las demás normas que la modifiquen, sustituyen o adicionen.

El operador del juego debe pagar mínimo el 17% por derechos de explotación los cuales se calculan sobre los ingresos brutos de conformidad con el artículo 38 de la Ley 643 de 2001.

PARÁGRAFO. El operador debe garantizar un monto mínimo de derechos de explotación el cual debe ser acordado con el administrador del juego, con base en el estudio de mercado presentado por el operador. En todo caso el operador debe pagar el mayor valor entre el mínimo garantizado y los derechos de explotación generados.

CAPÍTULO X
DE LA SELECCIÓN DEL OPERADOR

ARTÍCULO 44. ***SELECCIÓN DEL TERCERO OPERADOR.*** La persona jurídica, tercero operador del juego lotería instantánea a nivel nacional, es seleccionada por el administrador del juego, mediante un proceso de licitación pública con arreglo a la Ley del Régimen Propio del Monopolio Rentístico de los Juegos de Suerte y Azar y el Estatuto General de Contratación de la Administración Pública y las demás normas que lo adicionen modifiquen o sustituyan. Para el presente juego existe un único operador autorizado en todo el territorio nacional.

ARTÍCULO 45. ***CONTRATO DE CONCESIÓN.*** El contrato que se celebre con el operador seleccionado será de concesión por un término mínimo de 3 años y máximo de 5, el cual no puede ser prorrogado al finalizar el mismo. El contrato debe

BORRADOR DE REGLAMENTO

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

seguir las reglas establecidas para ellos en el Estatuto General de Contratación de la Administración Pública, y la Ley del Régimen Propio del Monopolio Rentístico de los Juegos de Suerte y Azar.

En tales contratos se pactarán las clausulas excepcionales de caducidad, modificación, interpretación y terminación unilaterales y su inclusión será expresa en los respectivos contratos.

PARÁGRAFO. El proceso de selección del operador del juego deberá adelantarse dentro de los 6 meses siguientes a la promulgación del presente acuerdo por parte del administrador del juego, una vez designado por los Departamentos y el Distrito Capital.

ARTÍCULO 46. ***RESPONSABILIDAD PÚBLICA.*** Los funcionarios de la entidad encargada del proceso de selección del tercero operador del juego de lotería instantánea, responderán patrimonial, fiscal, penal, administrativa y disciplinariamente por el manejo y administración de los recursos públicos durante el proceso de selección del tercero operador del juego de lotería instantánea, ejecución y liquidación del contrato de concesión.

ARTÍCULO 47. ***INTERVENTORIA.*** El administrador del juego debe contratar la interventoría al contrato de concesión del juego de lotería instantánea, la cual se encarga de realizar el seguimiento integral sobre el cumplimiento del objeto del respectivo contrato de concesión.

PARAGRAFO*.* La interventoría debe ser ejercida sin perjuicio del ejercicio de la función de monitoreo y vigilancia que ejerce el CNJSA sobre los juegos de suerte y azar cuya explotación corresponda a las entidades territoriales y la supervisión técnico, administrativo, financiero, contable, y jurídico que sobre el cumplimiento del objeto del contrato debe realizar la entidad encargada de la selección del tercero operador.

El operador y/o el administrador del juego deben entregar al CNJSA, por medio de su Secretaría Técnica, toda la información que sobre este juego requiera dicho Consejo.

ARTÍCULO 48. ***CONDICIONES TÉCNICAS MÍNIMAS DEL OPERADOR.*** Los terceros que pretendan operar el juego de lotería instantánea deben cumplir y acreditar como mínimo los requisitos que se señalan a continuación:

1. Acreditar experiencia de al menos 10 años en la operación de juegos de suerte y azar que impliquen la realización de sorteos, e incorporen tecnología de sistemas de control en línea y tiempo real y gestión de redes de distribución de juegos.

2. Presentar, en su oferta en la licitación, las certificaciones exigidas para la impresión de tiquetes de conformidad al artículo 32 del presente reglamento.

3. No estar incurso en ninguna de las inhabilidades e incompatibilidades establecidas en la Constitución Política de Colombia, los artículos 8 y 9 de la

BORRADOR DE REGLAMENTO

Ley 80 de 1993, en el artículo 18 de la Ley 1150 de 2007, Ley 1474 de 2011, Ley 643 de 2001 y demás consagradas en otras normas.

4. Disponer de una red de mínimo 5.000 puntos de venta en el territorio nacional, así:
    a. El 50% durante la etapa preoperativa y antes el inicio de la etapa operativa fijada en la licitación pública.
    b. El 50% al final del primer año de ejecución del contrato.

CAPÍTULO XI
DISPOSICIONES FINALES

ARTÍCULO 49. ***VIGILANCIA.*** De conformidad con lo establecida en el número 7° del artículo 47 de la Ley 643 de 2001, el CNJSA ejerce el monitoreo y la vigilancia del juego, para lo cual puede requerir información en cualquier tiempo tanto al administrador como al operador de juego de lotería instantánea.

ARTÍCULO 50. ***PUBLICIDAD.*** El presente reglamento forma parte integral del contrato de concesión que para el juego se suscriba con el operador, quien debe exhibirlo en lugar visible a los jugadores, en la página web y en la sede administrativa del operador, al igual que del contrato de fiducia suscrito con la entidad fiduciaria para el manejo de los fondos provenientes del juego.

El operador, el administrador del juego, los distribuidores del juego, los puntos de venta y los jugadores, que actúan dentro de los procesos del juego novedoso lotería instantánea, declaran conocer y adherirse a las normas señaladas en el presente reglamento.

ARTÍCULO 51. ***ASPECTOS NO CONTEMPLADOS.*** En los aspectos no contemplados en este acuerdo, se seguirá lo previsto en la Ley 643 de 2001, Decreto 2121 de 2004, Ley 1393 de 2010, y demás normas concordantes, con lo que sea compatible con la organización, administración, control y explotación de los juegos de suerte y azar denominados como novedosos.

ARTÍCULO 52. ***VIGENCIA Y DEROGATORIAS.*** El presente Acuerdo rige a partir de la fecha de su publicación y deroga las disposiciones que le sean contrarias.

PUBLÍQUESE, NOTIFÍQUESE Y CÚMPLASE

Dado en Bogotá D.C., a los DÍA días del mes de MES de 2013

Presidente

Secretario Técnico

Este documento constituye un proyecto de Reglamento, por lo tanto no genera obligación alguna frente a terceros, hasta que sea oficializado a través de un acto administrativo como lo exige la Ley.

BORRADOR DE REGLAMENTO