

Informe de certificación	Pragmatic Play Informe De Auditoría Del Juego – Fantastic League
Código de identificación del informe	PPL-CO-220705-02-GC-R1
Datos identificativos de la entidad certificadora	 <p>178 Merton High Street London SW19 1AY United Kingdom Office 1, 82 London Road Leicester LE2 0QR United Kingdom 123, Melita Street Valletta VLT 1123 Malta</p> <p>Gaming Associates Europe Ltd <a href="http://www.gamingassociates.com">www.gamingassociates.com</a></p>
Firmante autorizado	Usman Vaseer
Firmante	
Acreditación UKAS No. 9263	ISO/IEC 17025 ISO/IEC 17020
Presentación recibida	01 junio 2022
Fechas de realización de las tareas de certificación	06 junio 2022 al 17 junio 2022
Fecha de emisión del informe de certificación	05 julio 2022
Tipo de juego	Juego de deportes virtuales
Informe preparado para	Pragmatic Play Ltd Block E, Falcon House, Main Street, Sliema - SLM 1544 Malta
Datos de contacto del cliente	Sheriff Khamoura <a href="mailto:sheriff.khamoura@pragmaticplay.com">sheriff.khamoura@pragmaticplay.com</a> +350 5451 4000
Número de identificación de impuestos	MT 24279303
Jurisdicción	Colombia
Estándar técnico utilizado para las pruebas	Requisitos técnicos de Coljuegos para juegos de Internet operados en Colombia 20 de mayo de 2020. Acuerdo Número 08 de 16 de septiembre de 2020. Acuerdo Número 02 de 30 de marzo de 2021.

Gaming Associates

## 1 Notaciones

### 1.1 Confidencialidad

Este documento, todos los documentos relacionados, las metodologías incorporadas en este documento y los documentos relacionados ("los documentos") son propiedad de Gaming Associates Europe Limited (en lo sucesivo referida como la Gaming Associates o **ga**). La copia y distribución no autorizada de cualquiera de estos documentos, por cualquier medio, o redes sociales queda prohibido.

Este documento, sus temas e ideas son estrictamente confidenciales y no se pueden utilizar de ninguna otra manera que no sea su propósito expreso, sin el permiso por escrito del autor. Los documentos son para el cliente previsto y mencionado en este informe, también denominado "el cliente" o "cliente" y la jurisdicción de juego aplicable mencionada en este documento.

Los documentos tienen copyright.

### 1.2 Descargo de responsabilidad

**ga** ha informado sobre lo descubierto durante el período de evaluación del (los) juego del cliente, relacionado con el propósito técnico de las pruebas de acuerdo con los requisitos jurisdiccionales aplicables. Los resultados se basan en el envío de material informativo por parte del cliente, el acceso al entorno de prueba y las pruebas correspondientes que se realizan dentro de un plazo determinado.

Existen limitaciones inherentes en la realización de pruebas de cumplimiento dentro de un entorno de laboratorio y, en consecuencia, **ga** ha hecho todo lo posible para garantizar que se realice una evaluación completa y se llegue a una conclusión.

## 2 Administración

### 2.1 Contenido

<b>1</b>	<b>Notaciones.....</b>	<b>2</b>
1.1	Confidencialidad .....	2
1.2	Descargo de responsabilidad .....	2
<b>2</b>	<b>Administración.....</b>	<b>3</b>
2.1	Contenido .....	3
2.2	Versión.....	3
<b>3</b>	<b>Resumen ejecutivo .....</b>	<b>4</b>
3.1	Introducción.....	4
3.2	Alcance de la prueba .....	4
3.3	Metodología de prueba .....	4
3.4	Descripción del sistema que se certifica .....	4
3.5	Entorno de prueba .....	4
3.6	Resumen de la prueba.....	5
3.7	Conclusiones y Recomendaciones.....	5
<b>4</b>	<b>Resultados de la prueba.....</b>	<b>6</b>
4.1	Requisitos técnicos de Coljuegos para juegos de Internet operados en Colombia 20 de mayo de 2020	6
4.2	Acuerdo Número 08 de 16 septiembre de 2020 .....	12
4.3	Acuerdo Número 02 de 30 marzo de 2021 por el cual se modifica el título 1 del Acuerdo 08 de 16 de septiembre de 2020.....	17
4.4	Volver a la jugadora .....	17
	<b>Lugar de prueba, fechas, equipo y equipo .....</b>	<b>19</b>
<b>5</b>	<b>Referencias.....</b>	<b>20</b>
	<b>Annex A : Hashes SHA-1.....</b>	<b>21</b>
	<b>Fin del documento .....</b>	<b>22</b>

### 2.2 Versión

Versión	Descripción	Fecha
V0.1	Borrador inicial – MARB	2022-06-20
V0.2	Revisado y actualizado – WKAS	2022-06-21
V0.3	QA – UVAS	2022-06-22
V1.0	Informe final a Pragmatic Play	2022-07-05

## 3 Resumen ejecutivo

### 3.1 Introducción

Pragmatic Play Ltd ha solicitado a Gaming Associates (**ga**) que pruebe el juego en su ámbito contra los requisitos de la jurisdicción de Colombia según lo regula Coljuegos.

Este reporte presenta los resultados de las pruebas realizadas por (**ga**), relacionadas con el propósito técnico de las pruebas según los requisitos jurisdiccionales aplicables.

Los valores hash1 de los componentes críticos del juego se enlistan en [Anexo A: Hashes SHA-1](#)

### 3.2 Alcance de la prueba

Pragmatic Play ha proporcionado el juego “Fantastic League” para ser probado contra los siguientes requisitos relacionados con el juego de “Requisitos técnicos de Coljuegos para juegos de Internet operados en Colombia 20 de mayo de 2020”:

- ♣ Capítulo III. Aspectos generales del juego operados por internet
- ♣ Capítulo IV. Sistema de juego
- ♣ Coljuegos Acuerdo Número 08 de 16 de septiembre de 2020
  - Título 1 del Juego de Suerte y Azar de la Modalidad de Novedoso de Tipo Juegos Operados Por Internet
- ♣ Coljuegos Acuerdo Número 02 de 30 de marzo de 2021

Esta evaluación de conformidad se realizó en función de los requisitos relacionados con el juego y no incluye la evaluación de los estándares técnicos específicos de la plataforma, los informes financieros y el generador de números aleatorios (RNG), ya que están fuera del alcance de esta evaluación.

### 3.3 Metodología de prueba

Se han utilizado los siguientes métodos de prueba para la evaluación del cumplimiento de los juegos:

- ♣ pruebas funcionales;
- ♣ revisión de la documentación;
- ♣ revisión del código fuente;
- ♣ emulación de combinaciones de pagos de juegos;
- ♣ verificación del retorno teórico al jugador (RTP), y
- ♣ cálculo del RTP real utilizando resultados de juegos simulados.

No se ha utilizado muestreo durante las pruebas de juegos, ya que esto no es aplicable.

### 3.4 Descripción del sistema que se certifica

El juego Pragmatic Play se proporciona en formato HTML compatible con navegadores de escritorio y móviles. Los juegos no se implementan en ninguna plataforma de juegos o servidores de juegos al momento de la evaluación. Por lo tanto, los requisitos relacionados con la plataforma de juego están fuera del alcance y el operador será responsable de cumplir con estos requisitos.

### 3.5 Entorno de prueba

Las pruebas se realizaron de forma remota utilizando el entorno de prueba proporcionado por Pragmatic Play en <https://emul.pragmaticplay.net/cgAPtest/v3/game/game>

### 3.6 Resumen de la prueba

El resumen de información de los resultados de las pruebas se detalla a continuación.

Nombre del juego	Tipo del juego	Version del juego	RTP real (calculado a partir de los resultados del juego simulado)	Teórico Retorno al jugador (RTP %)		Nombre / Version de la plataforma
				Market	RTP	
Fantastic League	Desktop and Mobile	2.03.01	92.00%	Match Result	92.00%	Pragmatic Play Ltd. V1.0
				Correct Score		
				Total Score		
				Total Goals		
				Double Result		
				Yellow Card in Match		
				Penalty in Match		
				1 <sup>st</sup> Team to Score		
				Time of 1st Goal		
				1 <sup>st</sup> Goal scorer		
				Double Chance		

### 3.7 Conclusiones y Recomendaciones

Sujeto al alcance de las pruebas y sobre la base de las pruebas realizadas por ga para Pragmatic Play en el juego proporcionado, se ha establecido la opinión de que el juego presentado cumple con los estándares técnicos aplicables de la jurisdicción de Colombia según lo regulado por Coljuegos.

## 4 Resultados de la prueba

Esta sección resume los resultados de las pruebas realizadas en el juego proporcionados. Las tablas en las siguientes subsecciones proporcionan la evaluación del estado de cumplimiento del juego contra los requisitos aplicables de las normas técnicas de la jurisdicción de Colombia según lo regulado por Coljuegos.

Los diferentes valores utilizados en las tablas siguientes dentro de la columna "Estado de cumplimiento" se describen a continuación:

**Conforme:** Los resultados de las pruebas cumplen con el requisito.

**Reconocido:** El requisito es solo una declaración o información.

**No aplica:** El requisito no es aplicable para las pruebas de productos actuales.

**Fuera del ámbito:** El requisito no se evalúa en esta etapa debido al alcance actual de las pruebas o la limitación del entorno de prueba

### 4.1 Requisitos técnicos de Coljuegos para juegos de Internet operados en Colombia 20 de mayo de 2020

#### 4.1.1 Capítulo III. Aspectos generales del juego operados por internet

Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
	<b>CAPÍTULO III. ASPECTOS GENERALES DEL JUEGO OPERADOS POR INTERNET</b>		
3.1	<b>REGLAS BÁSICAS</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
	El Operador conservará un registro de los juegos activos en cada momento, en el que se indicará el juego, la modalidad o variante y en su caso, el nombre comercial.		
	El Operador mostrará en la pantalla del juego, o en un lugar fácilmente visible a través de un enlace directo que contenga información sobre las instrucciones y restricciones en el juego, incluyendo la indicación de todos los premios, balances de la cuenta y características especiales.		
	Los Operadores deberán tener documentados e implantados en su sistema de juego los procedimientos necesarios para cumplir los requisitos establecidos en el Reglamento de juegos operados por Internet.		
3.2	<b>GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS – GNA</b>	Conforme	Consulte los informes de RNG: "PPL-CO-220625-01-RC-R1 -Pragmatic Play RNG Evaluation Report.pdf"
	El Generador de Números Aleatorios - GNA deberá cumplir, como mínimo, los siguientes requisitos:		
	Los datos aleatorios generados deben ser estadísticamente independientes.		
	Los datos aleatorios generados serán imprevisibles e indeterminables a efectos de predecir resultados de juego futuro. (su predicción debe ser irrealizable por computación sin conocer el algoritmo y la semilla).		
	Las series de datos generados no serán reproducibles.		
	Los métodos de escalamiento serán lineales y no introducirán ningún sesgo, patrón o predictibilidad.		
	El método de traslación de los símbolos o resultados del juego no estará sometido a la influencia o control de un factor distinto de los valores numéricos derivados del generador de números aleatorios		
	Los datos aleatorios deben estar uniformemente distribuidos dentro del rango establecido.		
	Los datos aleatorios deben permanecer dentro del rango establecido		
	Las instancias diferentes de un GNA no deben sincronizarse entre sí de manera que los resultados de unos permitan predecir los de otro.		
	Las técnicas de semillado/resemillado no deben permitir la realización de predicciones sobre los resultados		
	Los mecanismos de generación deben haber superado con éxito distintas pruebas estadísticas que demuestran su carácter aleatorio.		
	El Sistema Técnico de Juego puede requerir varios GNA, en cuyo caso todos deberán cumplir los requisitos anteriores; también puede ocurrir que		

Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
	se comparta un GNA o una instancia del mismo para uno o varios juegos, esto es válido si no afecta el comportamiento aleatorio del sistema.  El Operador deberá implementar un sistema de monitorización del GNA que le permita detectar sus fallos, así como definir los métodos y criterios de evaluación del fallo que le permitan a los mecanismos establecidos tomar la decisión si se debe o no deshabilitar el juego cuando se produzca un fallo en el GNA que impacte sobre el desarrollo del juego.		
3.3	<b>APLICACIÓN DEL NÚMERO ALEATORIO EN JUEGOS</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador Consulte los informes de RNG: "PPL-CO-220625-01-RC-R1 -Pragmatic Play RNG Evaluation Report.pdf"
	El rango de valores del GNA debe ser preciso y no distorsionar el porcentaje de retorno al jugador.		
	El juego no debe manipular los eventos de azar, ni manual, ni automáticamente, ni para mantener un porcentaje de retorno mínimo al jugador.		
	El método de traslación de los símbolos o resultados del juego no debe estar sometido a la influencia o controlado por otro factor que no sean los valores numéricos derivados del GNA.		
	Los eventos de azar deben estar regidos exclusivamente por el GNA y no debe existir ninguna correlación entre unas jugadas y otras.		
	El juego no debe descartar ningún evento de azar, excepto en aquellos casos en que esta circunstancia esté contemplada en las reglas del juego.		
	Cuando las reglas del juego requieran el sorteo de una secuencia de eventos de azar (por ejemplo, las cartas de un mazo), los eventos de azar no serán resecuenciados durante el transcurso del juego, excepto en aquellos casos en que esta circunstancia esté contemplada en las reglas del juego.		
3.4	<b>DISEÑO DEL JUEGO</b>		
	El diseño del juego debe garantizar la equidad y transparencia del juego.	Conforme	Las reglas del juego están disponibles en todas las páginas.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	El nombre del juego debe ser claramente visible en todas las pantallas asociadas y evidentes para el jugador	Conforme	El nombre del juego se muestra en la pantalla de apuestas.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	La interfaz gráfica debe incluir toda la información necesaria para el desarrollo del juego.	Conforme	Los botones están claramente indicados en la pantalla de apuestas y toda la información de los botones está disponible en las reglas del juego.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	La función de todos los botones de acción representados en la pantalla debe ser clara.	Conforme	Todos los botones son claramente visibles y funcionan.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	El resultado de cada jugada deberá mostrarse, si técnicamente es posible, de forma instantánea al jugador y mantenerse durante un lapso de tiempo razonable.	Conforme	Los resultados del juego se muestran a tiempo.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
3.5	<b>LÓGICA DEL JUEGO</b>		
	Toda la lógica del juego debe ser independiente del terminal del jugador. Esto quiere decir que todas las funciones y la lógica que resulten críticas para la implementación de las reglas del juego y la determinación del resultado deben ser generadas por el servidor de juego, independiente del dispositivo utilizado por el jugador.	Conforme	

Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
<b>3.6</b>	<b>CONTROLES A LA LÓGICA DEL JUEGO</b>		
	El juego debe estar diseñado para minimizar el riesgo de manipulación. Se adoptarán las medidas técnicas, administrativas y de procedimiento que impidan comportamientos que supongan desviaciones de las reglas del juego. El Operador dispondrá de un procedimiento documentado que describa las medidas que aplica en su sistema para garantizar que:		
	El juego se desarrolla de acuerdo con las reglas del juego.	Conforme	El juego se implementa de acuerdo con las reglas del juego.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	Los datos de juego se graban correctamente en el sistema.	Conforme	Los datos del juego se registran correctamente.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	Los resguardos o documentos identificativos de una apuesta o participación se protegen frente a su posible manipulación.	Conforme	
	El sistema controla el tiempo de comercialización de apuestas o la participación. El momento en que se cierre la comercialización debe ser aquel que esté establecido en las normas que regulan el juego y en todo caso será anterior al final del evento que desencadena el resultado del juego.	No aplica	Este juego es un juego de deportes virtual.
	El sistema controla el fondo de premios constituido.	No aplica	Este juego es un juego de deportes virtual.
	El procedimiento de determinación de ganadores no permitirá introducir ganadores que no cumplan las condiciones para ser premiados o dar por no ganadores a aquellos que sí las cumplen.	No aplica	Este juego es un juego de deportes virtual.
	El sistema concederá los premios a los jugadores que figuren en la lista de ganadores de forma efectiva.	No aplica	Este juego es un juego de deportes virtual.
	Cualquier modificación, alteración o borrado de los datos debe dejar traza de auditoría, especialmente cuando exista intervención manual.	No aplica	Este juego es un juego de deportes virtual.
<b>3.7</b>	<b>INTERFAZ DEL JUEGO</b>		
	Las pantallas deben mostrar el saldo actual del jugador en créditos para la participación y las apuestas realizadas.	Conforme	El saldo del jugador se muestra en la pantalla de apuestas.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	La interfaz deberá mostrar los premios expresados en créditos.	Conforme	Se muestra el saldo total y la apuesta actual.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	No deberán alternarse diferentes representaciones que puedan confundir al jugador	Conforme	Toda la información es claramente visible.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	Cualquier evento de cambio de tamaño o superposición de la Interfaz de jugador debe ser mapeado para reflejar exactamente la pantalla modificada y sus puntos de toque/clic. 1	Conforme	
<b>3.8</b>	<b>RETORNO AL JUGADOR</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
	El Operador implantará un procedimiento que permita garantizar el cumplimiento el retorno teórico de los juegos ofertados, de forma que el porcentaje de retorno obtenido por los jugadores para cada uno de los juegos, modalidades o variantes corresponda con el valor o rangos esperados en el reglamento. El Operador conservará el registro de los cambios en el porcentaje de retorno al jugador para aquellos juegos donde dicho porcentaje pueda depender de parámetros configurables en el Sistema Técnico de Juego. El porcentaje de retorno al jugador no podrá ser modificado durante el transcurso del juego, excepto en aquellos casos en que este hecho esté previsto en las reglas particulares y el jugador sea adecuadamente informado.		



Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
<b>3.9</b>	<b>PLAN DE PREMIOS</b>		
	El plan de premios, en aquellos juegos en que existan, serán públicos y accesibles para los jugadores e incluirán todas las combinaciones ganadoras posibles, así como una descripción del premio correspondiente a cada combinación.	Conforme	Los premios de símbolo están disponibles en la tabla de pagos.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	La información del plan de premios deberá indicar claramente el valor en créditos de las posibles apuestas.	Conforme	
	El jugador debe conocer el valor monetario máximo que puede obtener a partir de la apuesta o jugada que va a realizar.	Conforme	El jugador puede jugar la apuesta máxima.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	Cuando existan jackpots o botes o multiplicadores de los premios que se muestren en las pantallas, deberá quedar especificado si el bote o el multiplicador afecta al programa de premios o no.	No aplica	El juego no está vinculado al premio mayor.
	El plan de premios no podrá ser modificado durante el juego, excepto en aquellos casos en que este hecho esté previsto en las reglas particulares.	Conforme	
	El plan de premios deberá reflejar cualquier cambio en el valor del premio, para lo cual, será suficiente que el Operador disponga y muestre un recuadro en un lugar destacado en la interfaz gráfica del juego en el que aparezcan los referidos cambios en el valor de los premios.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
	El Operador conservará registro del plan de premios correspondiente a cada juego, de manera que estos cambios podrán ser auditados.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
<b>3.10</b>	<b>BOTES O JACKPOTS Y PREMIOS ADICIONALES</b>	<b>No aplica</b>	<b>Este juego no está vinculado con Jackpot</b>
	La plataforma informará al jugador de forma clara cuando esté aportando fondos a botes y la manera en que un jugador puede optar a los mismos.		
	Todos los jugadores que contribuyen a los jackpots o botes tienen la opción de ganarlo a lo largo del desarrollo del juego. La descripción de las condiciones del jackpot o bote y los requisitos para ganarlo deben ser comunicados al jugador.		
	Un jackpot o bote se considera activo desde el momento en que los jugadores optan o pueden contribuir al mismo, hasta que se cierra, normalmente por el reparto de todos los premios asociados o, en su caso, por el re-direccionamiento a otro jackpot o bote.		
	Las condiciones del bote deben contemplar cualquier conclusión o interrupción, prevista o imprevista, del juego, así como interrupciones técnicas del sistema.		
	El Operador deberá disponer de un procedimiento que permita el control de los botes, garantizando que:		
	El jackpot o bote se crea, se gestiona, y se concede de manera acorde con las reglas particulares del juego.		
	Una vez constituido y abierto el bote, las condiciones no cambian hasta que este haya sido ganado por uno o varios jugadores y su valor hecho efectivo.		
	El procedimiento no debe permitir introducir ganadores que no cumplan las condiciones para ser premiados, ni tampoco no dar por ganadores a aquellos que sí las cumplan.		
	El sistema concede los premios a los jugadores que figuran en la lista de ganadores.		
	Si existen, se prestará especial atención a los sistemas de redirección del bote en los que parte del bote acumulado es redirigido a otro fondo, donde puede ser ganado 35 posteriormente. El sistema de redirección del bote no puede utilizarse con la finalidad de posponer la entrega de un premio indefinidamente.		
	Los procedimientos involucrados en la determinación de ganadores deben dejar trazas que permitan la posterior revisión de todo el proceso de decisiones tomadas.		
	La cantidad del bote deberá aparecer actualizada en todos los dispositivos de los jugadores que participan en él.		
	La inoperatividad del bote deberá ser comunicada a los jugadores mediante la visualización en su dispositivo de mensajes como «bote cerrado» o similares.		
	No será posible ganar un bote acumulado que se encuentre previamente cerrado.		
	El Operador llevará un control de la cuenta de botes, donde recoja información correspondiente a cantidades jugadas por los jugadores		

Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
	incorporadas a botes de máquinas de azar, premios adicionales del bingo, fondos de juego no repartidos por ausencia de ganadores de una categoría en las apuestas mutuas, y en general todos los fondos de juego que se hubieran dotado o constituido en una partida o juego y que vayan a ser repartidos o aplicados en una partida o juego distinto.		

#### 4.1.2 Capítulo IV Sistema de juego

Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
	<b>CAPÍTULO IV. SISTEMA DE JUEGO</b>		
4.1	<b>VERIFICACIÓN Y AUTENTICACIÓN</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
4.2	<b>REDIRECCIONAMIENTO DE CANALES INTERACTIVOS</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
4.3	<b>PLAN DE CONTINUIDAD DEL SERVICIO</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
4.4	<b>IDENTIFICACIÓN DISPOSITIVOS</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
4.5	<b>FUNCIONALIDAD DEL DISPOSITIVO</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
4.6	<b>CONEXIÓN Y RECURSOS MÍNIMOS</b>		
	El Operador está obligado a introducir en sus sistemas técnicos todos los medios posibles para tratar de reducir el riesgo de que ciertos jugadores estén en desventaja frente a otros por factores técnicos que pueden afectar a la velocidad de la conexión.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
	El jugador debe ser informado en aquellos casos en que el tiempo de respuesta pueda tener un impacto significativo sobre la probabilidad de ganar.	Conforme	La conexión lenta no afectará el resultado / resultados del juego.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	El sistema informará al jugador acerca de la no disponibilidad de comunicación con el sistema de juego tan pronto como lo detecte.	Conforme	Aparece un mensaje de desconexión cuando la conexión a Internet no está disponible.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	El software de juego no debe verse afectado por el mal funcionamiento de los dispositivos de los jugadores finales, a excepción de la puesta en funcionamiento de los procedimientos previstos para finalizar las partidas o juegos incompletos.	Conforme	Los juegos incompletos están disponibles para el jugador al volver a conectarse.  Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
4.7	<b>JUEGO INCOMPLETO</b>		
	Un juego incompleto es aquel cuyo resultado todavía no se ha producido o, si se ha producido, el jugador no ha podido ser informado de este hecho. Ante un juego incompleto, las reglas particulares del juego determinarán la actuación de la plataforma, que podrá esperar la participación de un jugador, anular el juego o seguir en el mismo hasta que sea completado. Tras la recuperación de un juego 39 incompleto, el Sistema Técnico de Juego debe guardar un registro del evento, con su inicio, duración, y servicios afectados para una posterior revisión.	Conforme	Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	Si el juego incompleto se debe a una pérdida de conexión del dispositivo del jugador, cuando el jugador vuelva a conectarse, la plataforma mostrará como mínimo el resultado y estado de la apuesta realizada siempre que se haya generado el resultado de la misma.	Conforme	Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	La plataforma conservará un registro de las causas de desconexión o inactividad de las sesiones del jugador, con detalle de los tiempos de inicio y fin de la sesión, así como del mecanismo de autenticación utilizado por el jugador para reactivar su sesión.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
	El Operador deberá disponer de un procedimiento documentado de gestión de las incidencias de indisponibilidad de uno, varios o todos los componentes, que incluya las medidas técnicas asociadas para su recuperación. Los componentes deben realizar un autodiagnóstico, un chequeo de los archivos críticos y un chequeo de las comunicaciones entre los distintos componentes.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
4.8	<b>FUNCIONALIDAD REDUCIDA POR OTROS TERMINALES</b>		
	Los dispositivos que disponen de una interfaz gráfica limitada por tamaño, como por ejemplo los dispositivos móviles, frente a los computadores personales, deben ofrecer contenidos para complementar visualmente los juegos como se ven en los otros dispositivos.	Conforme	

Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
	La plataforma podrá ofrecer, por razones estrictamente técnicas, derivadas de las características del dispositivo, distinta funcionalidad en los diferentes tipos de dispositivos siempre y cuando se identifiquen y documenten estas diferencias.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
	El jugador debe ser informado de las limitaciones de información o funcionalidad del dispositivo y aplicación cliente que está utilizando, y aceptarlo de modo expreso.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
	El Operador mitigará los riesgos derivados de la falta de información o de funcionalidad en un determinado dispositivo ofreciendo la misma información por otros medios.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
	Salvo impedimentos técnicos debidamente justificados, todas las informaciones que deben aparecer en la interfaz del juego deben también mostrarse en todos los dispositivos. Cuando no sea posible incluir todas las informaciones o enlaces en la 40 interfaz del juego, se ofrecerán desde un enlace, desde un menú o desde otra aplicación del mismo dispositivo.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
	La plataforma no procesará los juegos del dispositivo si no dispone de todos los recursos técnicos y de conectividad mínimos para permitir jugar sin problemas técnicos y sin desventajas.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
<b>4.9</b>	<b>EQUIDAD EN EL JUEGO</b>		
	Los juegos no deben ser diseñados para dar al jugador una falsa expectativa de mejores probabilidades representando de forma ficticia cualquier evento de juego. No están permitidos juegos del tipo "casi gano" diseñados para dar al jugador la percepción que estuvo a punto de ganar el premio, con el fin de inducir al jugador a continuar apostando.	Conforme	Los juegos no dan falsas expectativas a los jugadores.
<b>4.10</b>	<b>SESIÓN DEL JUGADOR</b>		
	Cuando sea técnicamente posible, la plataforma conservará registro de las sesiones de juego, con detalle de los tiempos de inicio y fin de sesión, del mecanismo de autenticación utilizado por el jugador, y la causa de desconexión o inactividad.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
	Cuando sea técnicamente posible el operador debe garantizar que el tiempo de desconexión por inactividad del jugador sea cómo máximo de veinte (20) minutos; transcurrido este tiempo, la plataforma debe desconectar al jugador.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
	Cuando el Operador realice comunicaciones de carácter básicamente unidireccional donde el comportamiento esperado del jugador sea pasivo, como por ejemplo en la retransmisión de un evento deportivo en directo, podrá entenderse que el jugador sigue activo, aunque no realice ninguna acción. Si técnicamente es posible, se informará al jugador de que la sesión ha terminado.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
<b>4.11</b>	<b>DESHABILITACIÓN DE UN JUEGO O SESIÓN DE JUEGO</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
<b>4.12</b>	<b>JUEGOS AUTOMÁTICOS</b>	No aplica	
	Si el sistema ofrece consejos sobre estrategia de juego o funcionalidades de juego automático, tales recomendaciones o funcionalidades deben ser veraces y asegurar que se alcance el porcentaje de retorno.		
	Se garantizará que el jugador mantiene el control del juego cuando se proporciona la funcionalidad de juego automático		
	El jugador podrá controlar el valor máximo del juego automático o de la apuesta máxima y el número de apuestas automáticas.		
	El jugador podrá desactivar en cualquier momento la funcionalidad de juego automático		
	Cuando se use la funcionalidad de juego automático, las informaciones mostradas en el dispositivo (duración, elementos gráficos u otras) serán las mismas y presentarán las mismas características que cuando el juego no es automático. La interfaz mostrará adicionalmente el número de jugadas automáticas transcurridas o restantes		
	La funcionalidad de reproducción automática no podrá poner en desventaja a un jugador, y ni la secuencia de las partidas automáticas, ni cualquier estrategia que sea aconsejada al jugador deberá resultar engañosa		
	En el caso de los juegos en que intervenga simultáneamente más de un jugador, todos los jugadores deben ser informados y aceptar un jugador que ha establecido la funcionalidad de juego automático.		
<b>4.13</b>	<b>JUEGOS METAMÓRFICOS</b>	No aplica	Este no es un juego metamórfico.
	Los juegos metamórficos o de evolución, deben:		
	Informar las reglas aplicables en cada momento o fase de juego.		
	Mostrar al jugador la suficiente información para indicar la cercanía de la siguiente metamorfosis. Por ejemplo, si el jugador va recogiendo		

Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
	elementos, la interfaz debe mostrar el número de elementos que el jugador ha recogido, los que son necesarios para la metamorfosis o los que le faltan para conseguirlo.		
	La probabilidad de una metamorfosis no debe ser variada en función de los premios obtenidos por el jugador en previas partidas. Cualquier excepción debe ser previamente autorizada por Coljuegos		
	Las informaciones y el juego no deben ser engañosos o ambiguos.		
<b>4.14</b>	<b>JUGADORES VIRTUALES</b>		
	El Operador puede utilizar inteligencia artificial para ofrecer la participación de jugadores virtuales, también denominados robots, en aquellos juegos en que intervenga simultáneamente más de un jugador.	Reconocido	
	El jugador virtual no debe tener ninguna ventaja técnica sobre los jugadores, y no tendrá acceso a información que no esté al alcance de éstos.	Conforme	Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	Todos los jugadores deben ser informados al momento de entrar en el juego la presencia de un jugador virtual, con el propósito de definir su participación.	Conforme	Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	Los jugadores virtuales deberán estar identificados claramente en la interfaz.	Conforme	Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
<b>4.15</b>	<b>PARTICIPACIÓN AUSENTE</b>	<b>No aplica</b>	
	Durante un juego en que intervenga simultáneamente más de un jugador, con exclusión del póker con modalidad de torneo y black Jack multijugador, la plataforma puede permitir al jugador establecer un estado de «ausente» o «pausa» que puede ser utilizado si el jugador necesita dejar de jugar durante un periodo breve que nunca podrá ser superior a veinte (20) minutos.		
	En estado «ausente» el jugador no realiza nuevas jugadas. Si se realiza alguna jugada su estado dejará de ser «ausente» automáticamente. Si las acciones no afectan al juego (p. ej. consulta de la ayuda) se mantendrá el estado de «ausente».		
<b>4.16</b>	<b>REPETICIÓN DE LA JUGADA</b>		
	La plataforma podrá proporcionar al jugador la opción de repetición de la jugada, mostrándolo como una reconstrucción gráfica o una descripción inteligible que deberá reproducir todos los lances del juego que puedan tener repercusión sobre su desarrollo.	Conforme	Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	La opción de repetición deberá suministrar toda la información necesaria para reconstruir las últimas diez partidas de la sesión en curso.	Conforme	Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
<b>4.17</b>	<b>GESTIÓN DE CAMBIOS</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
<b>4.18</b>	<b>GESTIÓN DE DISPONIBILIDAD DEL SERVICIO</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador
<b>4.19</b>	<b>PLAN DE PREVENCIÓN POR PÉRDIDA DE LA INFORMACIÓN</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador

## 4.2 Acuerdo Número 08 de 16 septiembre de 2020

### 4.2.1 Título 1: Del Juego De Suerte y Azar de la Modalidad de Novedoso de Tipo Juegos Operados por Internet

Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
<b>Título 1: Del Juego De Suerte y Azar de la Modalidad de Novedoso de Tipo Juegos Operados por Internet</b>			
<b>Capítulo 1: Aspectos Generales</b>			
<b>1.1.1</b>	<b>Objeto</b> (Artículo 1, Acuerdo 4 de 2016)		
	El presente acuerdo tiene como objeto establecer el Reglamento del juego de suerte y azar en la modalidad novedoso de tipo juegos operados por Internet.	Reconocido	
<b>1.1.2</b>	<b>Campo de Aplicación</b> (Artículo 2, Acuerdo 4 de 2016)		
	El presente Reglamento aplica a las personas jurídicas operadoras del juego, a los jugadores 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 del juego de suerte y azar objeto de reglamentación	Reconocido	
<b>1.1.3</b>	<b>Definiciones</b>	Reconocido	
<b>1.1.4</b>	<b>Cuenta de Depósitos</b> (Artículo 4, Acuerdo 4 de 2016)	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.
<b>1.1.5</b>	<b>Derechos de Explotación</b> (Artículo 5, Acuerdo 4 de 2016)	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.

Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
1.1.6	<b>Gastos de Administración</b> (Artículo 6, Acuerdo 4 de 2016)	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.
1.1.7	<b>Declaración, Liquidación y Pago de los Derechos de Explotación y Gastos de Administración</b> (Artículo 7, Acuerdo 4 de 2016)	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.
1.1.8	<b>Cobertura para pago de Premios y Devolución de Fondos de los jugadores</b> (Artículo 8, Acuerdo 4 de 2016)	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.
1.1.9	<b>Envío de Información.</b> (Artículo 9, Acuerdo 4 de 2016)	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.
1.1.10	<b>Retorno del Jugador</b> (Artículo 10, Acuerdo 4 de 2016. Modificado por el artículo 1 del Acuerdo 2 de 2019)		
	Los juegos operados por internet presentarán un retorno al jugador mínimo del 83%, en cuyo caso los derechos de explotación tendrán una tarifa mínima del 15% sobre los ingresos brutos menos los premios pagados.	Conforme	El porcentaje de RTP mínimo es superior al 83%.
	De conformidad con lo anterior y este reglamento los operadores de juegos por Internet, deben garantizar el retorno teórico mediante el diseño del juego, la determinación de las cuotas que se ofrecen o la fijación de la comisión, por cada tipo de juego.	Conforme	El retorno teórico al jugador se muestra en las reglas del juego.
	COLJUEGOS deberá realizar revisiones anuales del retorno al jugador con base en la información reportada por el operador, sin perjuicio de las revisiones aleatorias que se efectúen en cualquier momento del contrato de operación utilizando como periodo de referencia el último año ejecutado.	Fuera del ámbito	
	COLJUEGOS podrá requerir a los operadores para que, en el plazo que a estos efectos se les señale, aporten los datos e informaciones que acrediten que en el diseño del juego o en la determinación de las cuotas ofertadas o la fijación de la comisión, se han adoptado las medidas precisas para garantizar el retorno teórico al que se refiere el presente artículo.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador de proporcionar los datos e información a COLJUEGOS.
	Para el caso de apuestas en eventos reales, si el retorno al jugador está por debajo del 83%, para determinar que se cumple con el retorno teórico al jugador definido en el presente reglamento, COLJUEGOS aplicará la siguiente prueba estadística:	Fuera del ámbito	
	1. Definir el día como unidad mínima de observación del pago.		
	2. Calcular el pago real para cada uno de los días durante el periodo de doce meses.		
	3. Calcular la media y la varianza del pago.		
	4. Calcular el estadístico de prueba.		
	5. Calcular el valor de la probabilidad acumulada de EP en una distribución normal estándar. El resultado de este cálculo es el denominado valor de prueba o p-valor.		
	6. Contrastar las siguientes pruebas de hipótesis:		
	En general, se decide si $p\text{-valor} \leq 5\%$ se rechaza $H_0$ , por lo tanto, habrá evidencia de que el Payout teórico es menor al 83%. De la misma forma, si $p\text{-valor} > 5\%$ no existe evidencia para rechazar $H_0$ , por lo tanto, no existe evidencia para decir que el PayOut teórico no es del 83%.		
	<b>Parágrafo</b>		
	Sin perjuicio del proceso sancionatorio al que haya lugar con ocasión del incumplimiento del retorno teórico al jugador exigido en el presente reglamento, el operador debe realizar los correspondientes ajustes con la tarifa del 17% de los ingresos brutos sobre la liquidación, declaración y pago sobre el tipo de juego autorizado que haya generado el incumplimiento para un periodo específico.		
<b>Capítulo 2: Definición y Descripción del Juego</b>			
1.2.1	<b>Definición de Juegos Operados por Internet</b> (Artículo 11, Acuerdo 4 de 2016)		
	Conforme al artículo 38 de la Ley 643 de 2001, modificado por el artículo 93 de la Ley 1753 de 2015 y para efectos del presente acuerdo, se entiende por juegos operados por internet aquellos en los que la apuesta y el pago de premios se realizan por medios que no requieren la presencia del jugador, previo su registro en el sitio o portal autorizado y cuya mecánica se soporta en la intervención de un generador de número aleatorio o en la ocurrencia de eventos reales cuyos resultados no son controlados por el operador del juego.	Reconocido	
1.2.2	<b>Descripción del Juego</b> (Artículo 12, Acuerdo 4 de 2016)		
	Los juegos operados por internet son una modalidad de juego de suerte y azar de tipo novedoso, en la cual el jugador usando dispositivos de conexión remota, ingresa a los canales interactivos del operador, accediendo a una cuenta de usuario donde debe registrar sus datos en el primer ingreso y en la cual, a través de los medios de pago habilitados, puede adquirir créditos para la participación en los juegos. El valor de los créditos para la participación adquiridos por el jugador se refleja en su cuenta de juego desde la cual puede realizar sus apuestas en los distintos juegos ofrecidos	Reconocido	



Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
	por el operador del juego que hayan sido autorizados por COLJUEGOS. Una vez realizada la apuesta, se desarrolla el juego obteniéndose el resultado de forma inmediata o con posterioridad, en función del tipo de juego y sus reglas. El desarrollo del juego y su duración dependen de la mecánica del juego seleccionado y de las reglas generales y particulares que le apliquen.		
	Una vez finalizado el juego y conocido el resultado, el jugador es acreedor a los premios que de acuerdo con las reglas del juego y su plan de premios y en función del resultado, le correspondieren. Los premios se reflejan en la cuenta del jugador y son adicionados al saldo de su cuenta de juego. A solicitud del jugador, los saldos de la cuenta de juego asociada a su cuenta de usuario serán transferidos por el operador al medio de pago solicitado por el jugador (entre los ofrecidos por el operador acorde con los autorizados en el presente reglamento), previo cumplimiento de las obligaciones tributarias que correspondieren.	Reconocido	
<b>1.2.3</b>	<b>Publicación de los Resultados</b> (Artículo 13, Acuerdo 4 de 2016)		
	Finalizada cada partida de juego o finalizado el evento, los resultados deben ser publicados de forma clara y visible en el canal interactivo del operador garantizando que los jugadores conozcan si sus apuestas fueron ganadoras.	Conforme	El resultado se publica claramente y está disponible para los jugadores durante un tiempo razonable.
	Los resultados de cada partida de juego o evento real en los que participe el jugador deben ser registrados y almacenados en la Unidad Central del Juego y pueden solicitarse por COLJUEGOS cuando lo considere pertinente durante la ejecución del contrato y en el periodo de liquidación del mismo.	Conforme	El resultado de cada juego se almacena en la oficina administrativa y se presentará a pedido. Es responsabilidad del operador poner esta información a disposición de COLJUEGOS.
<b>1.2.4</b>	<b>Características del Juego</b> (Artículo 14, Acuerdo 4 de 2016)		
	1. Los juegos se operan por internet mediante dispositivos de conexión remota.	Conforme	Los juegos se operan en dispositivos móviles y de escritorio mediante la conexión a Internet del dispositivo.
	2. La oferta de juegos se presenta en el canal interactivo del operador de juego a través de dispositivos de conexión remota mediante el uso de interfaces o aplicaciones específicamente diseñadas para posibilitar el acceso a la oferta de juego del operador.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.
	3. Dependiendo del tipo de juego, el resultado puede ser generado mediante la intervención de un Generador de Números Aleatorios -GNA- por la determinación del resultado de un evento real en el que no intervengan ni presenten ningún grado de influencia tanto el operador como el jugador.	Conforme	El auditado proporciona el informe RNG y se hace referencia a él en la sección 6 de este informe.
	4. El juego se desarrolla por medio de un Sistema Técnico de Juego de conformidad con los <i>Requerimientos Técnicos</i> del presente Reglamento.	Conforme	Consulte los documentos de evidencia técnica que se acompañan con este informe.
	5. El jugador debe crear una cuenta de usuario para poder participar en los juegos ofrecidos por el operador.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.
	6. La adquisición de los créditos para la participación y el retiro del valor de los mismos se realizan través de los medios de pago registrados por el jugador en su cuenta de usuario entre los ofrecidos por el operador.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.
<b>1.2.5</b>	<b>Elementos del Juego</b> (Artículo 15, Acuerdo 4 de 2016)	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.
<b>1.2.6</b>	<b>Forma de Operación del Juego</b> (Artículo 16, Acuerdo 4 de 2016)		
	El juego es operado por Internet, mediante una plataforma tecnológica gestionada por el operador que debe garantizar el correcto funcionamiento del juego, cumplir con los requisitos técnicos que COLJUEGOS establezca dentro del Requerimiento Técnico del presente Reglamento, así como permitir el acceso de usuarios técnicos autorizados por COLJUEGOS para efectos de control del Sistema Técnico del Juego cuando la entidad lo requiera.	Reconocido	Responsabilidad del operador.
<b>1.2.7</b>	<b>Reglas del Juego</b> (Artículo 17, Acuerdo 4 de 2016)		
	La reglamentación básica que aplica a los juegos operados por Internet se encuentra determinada por los requerimientos técnicos expedidos por Coljuegos y el presente Reglamento el cual debe estar publicado en el sitio web del operador para consulta de los jugadores.	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador. Sin embargo, el auditado publicó las reglas del juego dentro del juego y son accesibles.
	Adicionalmente, el operador debe publicar las reglas particulares que haya establecido sobre los juegos que ofrezca al público y las mismas deben estar acorde con lo descrito en el presente reglamento.	Conforme	Auditee publicó las reglas del juego dentro del juego y son accesibles.
	Dichas reglas particulares deben ser almacenadas por el Operador y llevar un registro de control con las fechas de vigencia de operación y debe estar dispuesto en el sistema de inspección para para efectos de información y control por parte de la Entidad, así como estar disponibles al finalizar el	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.

Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
	período de concesión. Sin perjuicio de lo anterior, COLJUEGOS puede solicitar las reglas particulares en cualquier momento.		
	Los Requerimientos Técnicos del presente Reglamento pueden tener cambios en los procedimientos, requisitos y condiciones técnicas que por su naturaleza, pueden estar sujetos a mejoras derivadas de la innovación tecnológica o en el control y la fiscalización del juego, y por tanto, COLJUEGOS debe establecer un proceso de transición que le permita al operador implementar los cambios.	Reconocido	
<b>Capítulo 3: Juegos Autorizados y Condiciones de Operación</b>			
1.3.1	<b>Tipos de Juego Autorizados</b>		Sustituido por el acuerdo número 02 de 30 de marzo de 2021 presentado en el apartado 4.3.1 de este informe.
	El operador de juegos por Internet podrá ofrecer diferentes tipos de juegos dentro de alguna de las siguientes categorías:		
	a) Juegos operados por Internet en los que en la determinación del resultado o en el desarrollo del juego interviene un Generador de Números Aleatorios. Dentro de esta categoría, el operador de juegos por Internet podrá desarrollar los siguientes juegos: 1. Máquinas tragamonedas o de azar. 2. Ruleta. 3. Blackjack. 4. Bacará. 5. Bingo. 6. Póker. 7. Juegos Virtuales		
	b) Juegos operados por Internet cuyo resultado es determinado por la ocurrencia de un evento real sobre el que el jugador realiza un pronóstico que, en caso de acierto, le hace acreedor del premio que resulte de la aplicación del plan de premios correspondiente de conformidad con las reglas del juego. Dentro de esta categoría, el operador de juegos por Internet podrá desarrollar los siguientes juegos: 1. Apuestas sobre eventos reales deportivos. 2. Apuestas sobre eventos reales no deportivos.		
	c) Juegos operados por internet denominados Casino en Vivo, cuya transmisión se realiza en tiempo real y el resultado es determinado por una mano o jugada realizada por un dealer/crupier en un estudio de grabación o un establecimiento de comercio destinado a la operación de juegos localizados, dentro y/o fuera del territorio nacional. Los juegos que podrán ofrecerse en esta categoría serán aquellos que cumplan con la definición prevista en el artículo 1.3.10. del presente Acuerdo y los mismos deberán ser previamente certificados por un laboratorio autorizado por Coljuegos. (El literal c se adicionó mediante artículo 1 del Acuerdo 5 de 2020)		
	<b>Parágrafo 1°</b>	Reconocido	
	<b>Parágrafo 2°</b>	Reconocido	
	<b>Parágrafo 3°</b>	Reconocido	
	<b>Parágrafo 4°</b>	Reconocido	
	<b>Parágrafo 5°</b>	Reconocido	
	<b>Parágrafo 6°</b>	Reconocido	
1.3.2	<b>Máquinas Tragamonedas o de Azar (Artículo 19, Acuerdo 4 de 2016)</b>	No aplica	Este no es un juego de máquinas tragamonedas.
	Son aquellos juegos en los que, a cambio del precio de la partida, se concede al usuario un tiempo de uso con el objetivo de obtener una combinación de signos o representaciones gráficas que, de conformidad con las reglas particulares del juego, resulte favorecido con un determinado premio.		
	La participación en el juego de máquinas tragamonedas puede ofrecerse por el operador en modo manual o automático, siendo el jugador quien opta por una u otra opción de juego.		
	En el modo manual, la partida comienza en el momento en el que el jugador active manualmente la función de determinación de la combinación de signos, mientras que, en el modo automático, la partida se inicia una vez configurada dicha forma de juego.		
	No se podrá configurar en modo automático más de cien (100) partidas de forma consecutiva, pudiendo el jugador abandonar en cualquier momento el modo automático.		
	La partida tendrá una duración mínima de tres (3) segundos.		
	Determinada por el Generador de Números Aleatorios la combinación resultante de la partida, si ésta resulta favorecida con alguno de los premios establecidos por el operador en el correspondiente plan de premios, es		

Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
	asignando al jugador en su cuenta de juego el que en su caso le hubiere correspondido.		
1.3.3	<b>Ruleta</b> (Artículo 20, Acuerdo 4 de 2016)	No aplica	Se prueba un juego de deportes virtual.
1.3.4	<b>Blackjack</b> (Artículo 21, Acuerdo 4 de 2016)	No aplica	Se prueba un juego de deportes virtual.
1.3.5	<b>Baccarat</b> (Artículo 22, Acuerdo 4 de 2016)	No aplica	Se prueba un juego de deportes virtual.
1.3.6	<b>Bingo</b> (Artículo 23, Acuerdo 4 de 2016)	No aplica	Se prueba un juego de deportes virtual.
1.3.7	<b>Póker</b> (Artículo 24, Acuerdo 4 de 2016)	No aplica	Se prueba un juego de deportes virtual.
1.3.8	<b>Juegos Virtuales</b> (Artículo adicionado mediante artículo 2 del Acuerdo 4 de 2019)		
	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:	Reconocido	
	● Virtuales: Representación gráfica animada de un evento real.	Conforme	Representación gráfica animada.
	● Pregrabados: Compilación de escenas correspondientes a eventos reales previamente desarrollados.	No aplica	Los eventos pregrabados no son aplicables.
	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.	Conforme	Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	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.	Reconocido	
	No se permitirán apuestas durante el desarrollo del evento. Las apuestas quedarán sujetas al coeficiente vigente al momento de su realización.	Conforme	Consulte el documento técnico: "PPL-CO-220625-02-GC-R1 - Technical Requirement Fantastic League.pdf"
	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. (Artículo adicionado mediante artículo 2 del Acuerdo 4 de 2019)	No aplica	
1.3.9	<b>Apuestas Sobre Eventos Reales</b> (Artículo 25 del Acuerdo 4 de 2016, modificado por el artículo 2, Acuerdo 2 de 2019)	No aplica	Se prueba un juego de deportes virtual.
1.3.10	<b>Casino en Vivo</b> (Artículo 25-1, adicionado al Acuerdo 4 de 2016, por el artículo 2, Acuerdo 5 de 2020)	No aplica	Se prueba un juego de deportes virtual.
1.3.11	<b>Operación Coorganizada</b> (Artículo 26, Acuerdo 4 de 2016)	No aplica	Se prueba un juego de deportes virtual.
<b>Capítulo 4: Plan de Premios</b>			
1.4.1	<b>Distribución del Plan de Premios</b> (Artículo 27, Acuerdo 4 de 2016)		
	La determinación de los premios depende del tipo de juego, de la apuesta realizada y en su caso, del retorno al jugador que resulte de la aplicación del diseño del juego y sus cuotas resultantes.	Reconocido	
	En los juegos que permitan apuestas para mutuales la determinación de los premios se realiza de acuerdo con el plan de premios definido para el juego y con base en un porcentaje previamente establecido sobre el total de las apuestas o participaciones. El plan de premios debe ser definido por el operador e informado a los jugadores antes del inicio del juego	Conforme	La tabla de pagos es visible y está disponible para los jugadores que se refiere al resultado de los juegos con diferentes opciones de apuesta. RTP% está disponible en las reglas del juego en línea.
	En los juegos que permitan apuestas de contrapartida la determinación de los premios se realiza mediante la multiplicación del valor de la apuesta por un coeficiente previamente definido en las reglas de cada juego.	Conforme	La tabla de pagos es siempre accesible y visible sin ningún requisito de apuesta.
	En los juegos que permitan apuestas cruzadas la determinación de los premios se realiza mediante la casación de la oferta de una o más apuestas a favor y de otra u otras ofertas de apuesta en contra, realizadas por jugadores, donde el premio será el total de los ingresos brutos del juego restando previamente el valor de la comisión establecida por el operador. Lo cual debe estar definido por el operador en las reglas particulares del juego conocidas por los jugadores.	No aplica	Se prueba un juego de deportes virtual.
1.4.2	<b>Forma de Pago de Premios y Retiro de Fondos</b> (Artículo 28, del Acuerdo 4 de 2016, modificado por el artículo 3, Acuerdo 2 de 2019)	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.
	Una vez el jugador se hace acreedor de un premio, éste se refleja inmediatamente en la cuenta de juego asociada a su cuenta de usuario.		
	En el momento en que el jugador desee realizar el retiro de los fondos de su cuenta de juego, el operador debe aceptar y ordenar el pago en un plazo no mayor a 72 horas pago que deberá hacerse por el medio de pago elegido		



Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
	por el jugador, de los ofrecidos en el juego, lo anterior siempre que el operador haya verificado:		
	1. La información suministrada por el jugador en el proceso de apertura de cuenta de usuario. 2. Que el jugador haya realizado, máximo (3) tres retiros de fondos diarios. 3. Que al momento del retiro la sumatoria de las apuestas realizadas, sea mayor o igual al 50% de la totalidad de los depósitos. Lo anterior se aplica acumulado desde la implementación tecnológica y puesta en marcha del presente acuerdo. Esta condición no aplica para los premios obtenidos por el jugador.		
	Lo anterior, deberá constar de forma expresa en los términos y condiciones que estarán publicadas en la plataforma de juego, dado que hacen parte integral del contrato celebrado entre el operador y el jugador.		
	<b>Parágrafo 1º</b>	Reconocido	
	<b>Parágrafo 2º</b>	Reconocido	
	<b>Capítulo 5: Condiciones De Participación</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.
	<b>Capítulo 6: Requisitos Técnicos del Juego</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.
	<b>Capítulo 7: Publicidad y Juego Responsable</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.
	<b>Capítulo 8: Disposiciones Finales de los Juegos de Suerte y azar de La Modalidad de Novedoso de tipo Juegos Operados por Internet</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.

#### 4.3 Acuerdo Número 02 de 30 marzo de 2021 por el cual se modifica el título 1 del Acuerdo 08 de 16 de septiembre de 2020

Req#	Descripción del Requisito	Estado de cumplimiento	Observaciones y Evidencia
Este Acuerdo modifica el artículo 1.3.1. y 1.5.8 y adiciona el artículo 1.3.12 del Acuerdo 08 de 2020 y rige a partir de su publicación en el Diario Oficial.			
	El artículo 1 del Capítulo 3: Juegos autorizados y condiciones operativas del acuerdo 08 citado el 16 de septiembre de 2020 es reemplazado por el acuerdo número 02 citado el 30 de marzo de 2021 como se muestra a continuación:	Reconocido	Se agrega un nuevo tipo de juego
1.3.1	a) Juegos operados por Internet en los cuales la determinación del resultado o en el desarrollo del juego interviene un Generador de Números Aleatorios. Dentro de esta categoría, el operador de juegos por Internet podrá desarrollar los siguientes juegos: 1. Máquinas tragamonedas o de azar. 2. Ruleta. 3. Black Jack. 4. Baccarat. 5. Bingo. 6. Póker. 7. Juegos Virtuales. 8. Juegos de premio inmediato	Conforme	Se prueba un juego de deportes virtual.
	<b>Artículo 2. Adiciónese el Artículo 1.3.12. Juegos de Premio Inmediato al Acuerdo 08 de 2020, el cual tendrá el siguiente tenor:</b>		
1.3.12	<b>Juegos de Premio Inmediato</b>		
	Corresponde a la modalidad de una serie de juegos de contrapartida en el que, a cambio de pagar un valor de apuesta por la partida, se concede al usuario la posibilidad de predecir el número, letra, imagen, símbolo y/o la combinación, secuencia o patrón entre ellos, lo cual debe coincidir con el resultado de un generador de números aleatorio (GNA) según lo determine las reglas del juego.	No aplica	Se prueba un juego de deportes virtual.
	<b>Parágrafo</b>		
	No se autorizan en los juegos de premio inmediato las mecánicas de apuestas permanentes (chance), lotería tradicional, lotería instantánea (scratch), lotto preimpreso, lotto en línea o SUPER astro.	Reconocido	
	<b>ARTÍCULO 3. Modifíquese el Artículo 1.5.8. ACTIVIDADES COMERCIALES O DE SERVICIOS COMPATIBLES AUTORIZADOS PARA OFRECER APUESTAS SOBRE EVENTOS REALES Y JUEGOS VIRTUALES del Acuerdo 08 de 2020, el cual quedará así</b>	Fuera del ámbito	Responsabilidad del operador.

#### 4.4 Volver a la jugadora

Nombre del juego	Canales (clientes de juegos)	Simulation of games run	Actual RTP (Calculated RTP)	Regreso al jugador (RTP%)		Nombre de la plataforma y versión
				Market	RTP	
Fantastic League	Desktop and Mobile	10 million	92.00%	Match Result	92.00%	Pragmatic Play Ltd. V1.0
				Correct Score		
				Total Score		
				Total Goals		
				Double Result		
				Yellow Card in Match		
				Penalty in Match		
				1 <sup>st</sup> Team to Score		
				Time of 1st Goal		
				1 <sup>st</sup> Goal scorer		
				Double Chance		

## Lugar de prueba, fechas, equipo y equipo

Sitio de Prueba:

Las pruebas se llevaron a cabo en las siguientes instalaciones del laboratorio de Gaming Associates (**ga**):

- Suite 1, 82 London Road, Leicester, LE2 0QR, United Kingdom.

Periodo de Prueba:

La prueba se ejecutó durante el período de tiempo desde:

- 06 junio 2022 al 17 junio 2022.

Equipo de Pruebas:

Las pruebas se llevaron a cabo utilizando computadoras portátiles estándar. El equipo de prueba involucrado en las pruebas del juego es:

Supervisor:

Usman Vaseer

Probadores:

Muhammad Arbaz Shahid

## 5 Referencias

1. *Coljuegos Requisitos técnicos para los juegos de Internet operados en Colombia 20 de mayo de 2020.*
2. *Acuerdo Número 02 de 30 de marzo de 2021*
3. *Acuerdo Número 08 de 16 de septiembre de 2020*
4. *Certificado "PPL-CO-220625-01-RC-R1 - Pragmatic Play Informe de evaluación de RNG.pdf", versión V1.0, fecha 25 de junio de 2022.*
5. *Archivo de ayuda del juego "Game descriptions\_MGA\_Greyhound Racing.docx", versión 1.0, fecha 04 de febrero de 2022.*
6. *Archivo de ayuda del juego "Game descriptions\_MGA\_Horse Racing.docx", versión 1.0, fecha 04 de febrero de 2022*
7. *Archivo de ayuda del juego "Game descriptions\_MGA\_Penalty Shootout.docx", versión 1.0, fecha 04 de febrero de 2022.*

## Annex A : Hashes SHA-1

Nombre del juego	Componente crítico	SHA-1 Hashes
Fantastic League	APPLICATION.CPP	7B53A830F241B80D5E58C28CCD13889DFDD9289D
	APPLICATION.H	917A4A7C14D1F1EAFCE4749CE1F83BF66D7D5133
	APPLICATION_PCH.CPP	4434187AEB64821A51F47C8A7FCBA320A6E65F98
	APPLICATION_THREAD.CPP	B344E2EE703801FA1F3A09B2A0D595B7DA752FA7
	APPLICATION_THREAD.H	FCEFBDA79E8CC08B30A7248F442CE2BDE0032EC6
	BET.CPP	D28933D61CB1A98A3A9C231287550600D7E3D7C1
	BET.H	29D2604390CAD46D1734D6C6E61000F71C77A574
	FOOTBALLMATCHRESULT.CPP	E55569785CD2292AC39263D8167F33832E6EE9BD
	FOOTBALLMATCHRESULT.H	E29C5535493A5034304C88D2AE5DFF44166C70CE
	FOOTBALLODDSHelper.CPP	AE12855AC66585CE9D95015CD245698BE4FBB58C
	FOOTBALLODDSHelper.H	2ACFDCA2EA636A69843708CED516F8F732129A3
	FOOTBALLODDSPROBABILITY.CPP	44963EA09C6EB81C5EEEB053E928143A06AF816C
	FOOTBALLODDSPROBABILITY.H	66CB56F05AA819C92200CA2837D4188508F07C0F
	GAMESERVER_DB_TABLE_INDEXES.SQL	5937422FBAF3E13C189D73344365D7D6D2F6E389
	MATCHRESULT.CPP	CCE07056AC6A6DC96DDEA53F7540E15106391387
	MATCHRESULT.H	B382DC5F7FD0C490EDA5FE67FC7685D6112CA116
	MSS_CREATE_SCHEMA.SQL	E3049391EFAE224C8FB8EF3DD41209D2D168B6D6
	MSS_INSERT_DATA.SQL	32E314626D5F69E3AD64BC1EE6191C2FDBFBBEE4
	SEASONODDSPROBABILITY.CPP	DCBD8BABB3C5F8863ACCEA91CD166D8226693831
	SEASONODDSPROBABILITY.H	B52EE934A698D164971F6621AEE000FB1679B60A
	SEASONWEEK.CPP	89AE3C30B4D9C7C096397CD9EB3B87FB5D4E64AC
	SEASONWEEK.H	3350A77055E9C521A351932D9FB223458093FE4D
	SERVICE.CPP	3AB93B89014826401E3BE4B6AE9A11F95FEFE77F
	CryptoRNG.dll	C16F86A8E838113911574EEA749868E89F025299



**Fin del documento**