ACUERDO 3 DE 2020

(abril 20)

Diario Oficial No. 51.293 de 22 de abril de 2020

EMPRESA INDUSTRIAL Y COMERCIAL DEL ESTADO ADMINISTRADORA DEL MONOPOLIO RENTÍSTICO DE LOS JUEGOS DE SUERTE Y AZAR

Por el cual se adiciona el Acuerdo 5 de 2016, mediante el cual se aprobó el Reglamento del Juego de Suerte y Azar de la modalidad novedoso de tipo Loto en línea denominado Baloto.

LA JUNTA DIRECTIVA DE LA EMPRESA INDUSTRIAL Y COMERCIAL DEL ESTADO ADMINISTRADORA DEL MONOPOLIO RENTÍSTICO DE LOS JUEGOS DE SUERTE Y AZAR –COLJUEGOS,

En uso de las facultades legales y reglamentarias y en especial de las contempladas en el numeral 2 del artículo 10 del Decreto-ley 4142 de 2011, y

CONSIDERANDO:

Que el Decreto-ley 4142 de 2011, modificado por el Decreto 1451 de 2015, creó La Empresa Industrial y Comercial del Estado Administradora del Monopolio Rentístico de los Juegos de Suerte y Azar (Coljuegos), cuyo objeto es "(…) la explotación, administración, operación y expedición de reglamentos de los juegos que hagan parte del monopolio rentístico sobre los juegos de suerte y azar que por disposición legal no sean atribuidos a otra entidad (…)".

Que de conformidad con el numeral 2 del artículo 10 del Decreto-ley 4142 de 2011 la Junta Directiva de Coljuegos tiene la función de aprobar los reglamentos de los juegos de suerte y azar de competencia de la empresa y es función del Presidente de Coljuegos expedir estos reglamentos, conforme a lo expuesto en el numeral 2 del artículo 2o del Decreto 1451 de 2015.

Que mediante el Acuerdo número 05 de 2016, la Junta Directiva de Coljuegos expidió el reglamento del juego de suerte y azar novedoso del tipo Loto en línea denominado Baloto, el cual fue concesionado a través del Contrato 1379 de 2016, cuyo plazo de ejecución para la operación del juego será de 5 (cinco) años.

Que la modalidad de juegos novedosos de tipo juegos operados por internet ha tenido un auge dentro del mercado de Juegos de Suerte y Azar y que desde la fecha en la que se inició su operación –junio de 2017– hasta la fecha, su participación representa un 13% en el total de las ventas del sector, con un total de 2.849.223 cuentas activas y 16 operadores autorizados.

Que el operador del juego Baloto/Revancha ha manifestado su interés en diversificar los canales de venta del juego con el uso del internet como canal de venta a través de las plataformas de juegos de dicha modalidad, autorizadas por Coljuegos.

Que el Ministerio de Salud y Protección Social, a través de la Resolución 385 del 12 de marzo de 2020, por la cual se declaró el estado de emergencia sanitaria por causa del coronavirus Covid-19 en todo el territorio nacional; adoptó, una serie de medidas con el objeto de prevenir y controlar la propagación del Covid-19 y mitigar sus efectos.

Que el Presidente de la República, mediante el Decreto 417 del 17 de marzo de 2020, cuando

declaró el estado de emergencia económica, social y ecológica en todo el territorio nacional, y durante la vigencia del mismo, expidió varios decretos mediante los cuales ordenó el aislamiento preventivo obligatorio de todas las personas habitantes de la República de Colombia, siendo el más reciente el Decreto 531 de 2020, medida que según anuncio del 20 de abril de 2020, fue ampliada hasta el 11 de mayo de 2020.

Que teniendo en cuenta el potencial de jugadores con el que cuenta el mercado actual en Colombia de juegos operados por internet y en atención a las medidas de aislamiento obligatorio ordenadas por el Gobierno nacional, que impiden la circulación de la población como medida para prevenir el contagio del Covid-19, lo que imposibilita que los jugadores de Baloto hagan presencia en los puntos de venta, se considera necesario dar viabilidad a la venta del juego a través de las plataformas autorizadas.

Que las medidas de aislamiento obligatorio imponen retos a la administración para adecuar la operación de los juegos de suerte y azar a las medidas de cuarentena y distanciamiento social, de forma tal que la explotación del monopolio rentístico constituya una fuente de recursos para la salud de los colombianos, lo cual cobra mayor relevancia en las circunstancias que ha generado el Covid-19, cuya atención para prevención y atención requiere de mayores recursos que deben destinarse para los servicios de salud a cargo del Estado.

Que en virtud de lo anterior, se considera oportuno impulsar la venta de otros juegos novedosos autorizados por Coljuegos a través de las plataformas de los concesionarios de juegos operados por internet autorizadas por Coljuegos y de esta forma contribuir a la generación de más recursos para la salud; lo cual se hará de forma permanente, pues las nuevas tendencias de consumo imponen la necesidad de adoptar medidas que respondan a las necesidades de los jugadores, entre ellas contar con internet como canal de comercialización.

Que se revisaron los requisitos para la comercialización del juego, evidenciando que las plataformas de juegos operados por internet autorizadas por Coljuegos adoptan controles para evitar el uso por parte de menores de edad; utiliza medios de pago de los que ofrecen las entidades vigiladas por la Superintendencia Financiera de Colombia; requiere el registro previo del usuario en la plataforma autorizada; garantiza la existencia en Colombia de la plataforma tecnológica que soporta las transacciones; cumple con las normas relativas al acceso y uso de los mensajes de datos y la protección de datos personales Leyes 527 de 1999, 1266 de 2008 y 1581 de 2012.

Que la Vicepresidencia de Desarrollo Comercial de Coljuegos elaboró el documento técnico de soporte de la propuesta, el cual se remitió a los miembros de la Junta Directiva de la Entidad.

Que el presente acuerdo cumplió con el trámite de publicación de que trata el numeral 8 del artículo 8o de la Ley 1437 de 2011 y se recibieron observaciones entre los días 14 y 17 del mes de abril de 2020.

Que en la Sesión número 152 celebrada el 20 de abril de 2020, la Junta Directiva resolvió aprobar la adición al Acuerdo 05 de 2016.

Que, en mérito de lo expuesto, la Junta Directiva

ACUERDA:

ARTÍCULO 1o. Adiciónese el numeral 3 al artículo 25. Canales de Apuestas del Acuerdo

número 05 de 2016; en consecuencia, el artículo 25 quedará así:

“Artículo 25. Canales de apuesta. El jugador puede realizar sus apuestas a través de los siguientes canales:

1. Puntos de venta: En estos el jugador realiza su apuesta a través de un terminal de venta, teniendo la opción de hacerlo a través del tarjetón de apuestas o de manera verbal con el operario.

2. Internet: En caso de que el operador desee poner a disposición del jugador el canal de venta por internet a través de dispositivos de conexión remota, debe presentar para aprobación de Coljuegos un proyecto de la operación tecnológica para este canal, dentro del cual debe garantizarse como mínimo el cumplimiento de los siguientes aspectos y requisitos:

2.1. Contar con controles que impida su uso por parte de menores de edad.

2.2. Realizar el pago de premios conforme a lo establecido en el presente acuerdo. En ningún caso podrá utilizar como medios de pago: cuentas bancarias, monederos virtuales, cuentas de juego, tarjetas de crédito, bonos o similares.

2.3. Las transacciones para realizar la apuesta podrán realizarse a través de entidades financieras autorizadas por la Superintendencia Financiera o por cualquier otro intermediario.

Para efectos de garantía de confidencialidad, el intermediario utilizado debe cumplir la norma de seguridad de datos (DSS) de la industria de tarjetas de pago (PCI) en su versión 1.2 o posterior.

2.4. El operador no podrá capturar información personal o financiera del jugador distinta a aquella requerida por las entidades financieras mediante las cuales se realice el pago de la apuesta.

2.5. Identificar el lugar geográfico de realización de la apuesta con el correspondiente código de municipio según lo establecido por el Departamento Administrativo Nacional de Estadística, Dane.

2.6. La información de las apuestas debe quedar registrada en el sistema central del juego y como mínimo con el mismo nivel de detalle requerido para las apuestas en terminales de venta.

2.7. El sitio web definido para la venta debe ser exclusivo para el juego Baloto, no podrá en ningún caso ser usada para fines diferentes a la promoción del juego y de los productos o servicios que autorice Coljuegos.

2.8. Garantizar la existencia en Colombia de la plataforma tecnológica que soporta las transacciones económicas entre el jugador y operador.

PARÁGRAFO 1o. Para realizar apuestas por internet, el jugador debe registrarse previamente en la plataforma del juego, para lo cual el operador únicamente podrá requerir información que le permita identificar al jugador solo para efectos de confirmar su apuesta o pagar un premio, es decir, nombres y apellidos, número y tipo de identificación, fecha de nacimiento, domicilio (ciudad y departamento de residencia), código postal y correo electrónico. El tiquete se expedirá a nombre del jugador registrado.

PARÁGRAFO 2o. La información suministrada por el jugador no podrá en ningún caso ser

usada para fines diferentes a la promoción del juego y de los productos o servicios que autorice Coljuegos, previo cumplimiento de los requisitos establecidos en las Leyes 1266 de 2008 y 1581 de 2012 y cualquiera que las sustituya, modifique o complemente.

PARÁGRAFO 3o. Una vez se apruebe el canal de venta por Internet, el operador debe dar cumplimiento a las disposiciones de la Ley 527 de 1999 por medio de la cual se define y reglamenta el acceso y uso de los mensajes de datos, del comercio electrónico y de las firmas digitales y se establecen las entidades de certificación y se dictan otras disposiciones.

PARÁGRAFO 4o. Para la aplicación de lo establecido en el artículo 40 de la Ley 643 de 2001, en las ventas realizadas por internet se tendrá como jurisdicción la ciudad y departamento definidos por el jugador en el respectivo registro.

3. Plataformas de juegos operados por internet autorizadas por Coljuegos: En caso de que el operador desee poner a disposición del jugador el canal de venta a través de las plataformas de juegos operados por internet autorizadas por Coljuegos debe garantizar como mínimo el cumplimiento de los siguientes aspectos y requisitos:

3.1. Realizar el pago de premios conforme a lo establecido en el reglamento del juego. En ningún caso podrá utilizar como medios de pago: cuentas bancarias, monederos virtuales, cuentas de juego, tarjetas de crédito, bonos o similares.

3.2. El lugar geográfico de realización de la apuesta será el registrado por el jugador en su cuenta de usuario de la plataforma de juegos operados por internet autorizada, por lo cual, en el sistema del juego de Baloto, se debe registrar el código Dane del municipio y departamento correspondiente al registro del jugador.

3.3. La información de las apuestas debe quedar registrada en el Sistema Central del Juego, con el mismo nivel de detalle requerido para las apuestas en terminales de venta, en los puntos que sean compatibles y conforme se defina en los requerimientos técnicos. La información de las apuestas no debe quedar registrada en el Sistema de Juego de la plataforma del operador de juegos operados por internet.

3.4. El tiquete generado por la apuesta del juego comercializado a través de las plataformas de juegos operados por internet es nominativo, se generará a nombre del jugador registrado en la plataforma de juegos operados por internet y debe ser enviado al correo electrónico reportado por este.

3.5. Para todos los efectos, la venta por este canal se entenderá realizada a través de un dispositivo de conexión remota y deberá tener una marcación en el sistema del juego para identificarla.

3.6. No procederá la anulación del tiquete sobre las apuestas generadas por este canal, dado que se deben implementar mecanismos para la confirmación de las apuestas por parte del jugador, previo a la expedición del tiquete.

3.7. En esta modalidad de comercialización se garantizará la libre y leal competencia entre los operadores que intervengan; las promociones del juego se aplicarán a todas las plataformas en igualdad de condiciones; no se podrán suscribir acuerdos de exclusividad para la comercialización de estos juegos; ni realizar prácticas mediante las cuales se incurra en actos de competencia desleal, de conformidad con lo establecido en la Ley 256 de 1998 modificada por la

Ley 1564 de 2012, y demás normas que la modifiquen, adicionen o reemplacen.

3.8. La solicitud de autorización para la comercialización del juego a través de las plataformas de juegos operados por internet autorizadas debe presentarse de forma conjunta entre el operador del juego y el operador de la plataforma de juegos operados por internet, acompañada de la certificación correspondiente.

PARÁGRAFO. Para el inicio de la venta por este canal, se debe garantizar que la oferta a los jugadores se realice en un mínimo de dos plataformas de juegos operados por internet".

ARTÍCULO 2o. VIGENCIA. El presente acuerdo adiciona el Acuerdo 05 de 2016, rige a partir de la fecha de su publicación en el Diario Oficial y será aplicable al contrato en ejecución, que podrá ser modificado previa solicitud del operador y verificación del cumplimiento de los requisitos aplicables, de acuerdo con los requerimientos técnicos que se expidan.

PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE.

Dado en Bogotá, D. C.

Pedro Felipe Lega Gutiérrez.

El Presidente

Claudia Isabel Medina Siervo.

La Secretaria

Disposiciones analizadas por Avance Jurídico Casa Editorial Ltda.
Compilación Juridica MINTIC
n.d.
Última actualización: 31 de mayo de 2024 - (Diario Oficial No. 52.755 - 13 de mayo de 2024)