

EMPRESAS INDUSTRIALES Y COMERCIALES DEL ESTADO

Empresa Industrial y Comercial del Estado Administradora
del Monopolio Rentístico de los Juegos de Suerte y Azar

RESOLUCIONES

RESOLUCIÓN NÚMERO 20221200013634 DE 2022

(junio 9)

por la cual se expide el documento de Requerimientos Técnicos Sistema Conexión en Línea Máquinas Electrónicas Tragamonedas SCLM.

El Presidente 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 en especial de las contempladas en el artículo 1° de la Ley 643 de 2001; el numeral 7° del artículo 2° y numeral 8 del artículo 5° del Decreto 1451 de 2015, y

CONSIDERANDO:

Que la Ley 643 de 2001, por la cual se fija el régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar (JSA), estableció su marco regulatorio en sus distintas modalidades, los cuales se desarrollan en el ámbito nacional y territorial, así como los principios que rigen su explotación, organización, administración, operación, fiscalización y control, siendo estos el de finalidad social prevalente, transparencia, racionalidad económica en la operación, y vinculación de la renta a los servicios de salud.

Que el artículo 32 de la Ley 643 de 2001 define los juegos localizados como la modalidad de juegos de suerte y azar que operan con equipos o elementos de juegos, en establecimientos de comercio, a los cuales asisten los jugadores como condición necesaria para poder apostar, tales como los bingos, videobingos, esferódromos, máquinas tragamonedas, y los operados en casinos y similares.

Que el numeral 11 del artículo 2° del Decreto 1451 de 2015 determinó como función de Coljuegos la de establecer las condiciones de confiabilidad en la operación de los juegos de suerte y azar localizados, así como los estándares y requerimientos técnicos mínimos que permitan su efectiva conexión en línea y en tiempo real para identificar, procesar y vigilar el monto de los premios y de los ingresos brutos como base del cobro de derechos de explotación y gastos de administración; para lo cual establecerá la gradualidad en la implementación de este mecanismo por parte de los operadores.

Que el numeral 3 del artículo 9° del Decreto 1452 de 2015, establece como función de la Oficina de Tecnología de la Información la de establecer estándares y requerimientos técnicos que permitan la efectiva conexión en línea y tiempo real de los operadores de juegos de suerte y azar con la Entidad.

Que el artículo sexto de la Resolución 1400 de 2014, proferida por Coljuegos expidió los documentos de Requerimientos Técnicos Sistema Conexión en Línea MET-SLCM y Especificaciones Técnicas y Requerimientos de envío de información operadores MET en línea (METL).

Que el artículo 59 de la Ley 1955 de 2019, por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022, “Pacto por Colombia, pacto por la equidad”, modificó el artículo 14 de la Ley 1393 de 2010, señalando que los operadores de juegos de suerte y azar localizados que cumplan con las condiciones de conectividad y confiabilidad establecidos por la entidad administradora del monopolio pagarán a título de derecho de explotación el doce por ciento (12%) sobre los ingresos brutos menos el monto de los premios pagados calculados sobre la totalidad de los elementos de juego autorizados en el contrato de concesión.

Que en virtud de los avances tecnológicos de los últimos años y ante la necesidad de robustecer el Sistema de Conexión en línea SCLM +, se hace necesario actualizar los Requerimientos Técnicos del Sistema de Conexión en Línea, teniendo en cuenta que los documentos vigentes actualmente, tiene más de 8 años y se requiere su actualización que permita la mejora continua en los procesos internos de la Entidad y un mayor control a los sistemas de transmisión y reporte.

Que en cumplimiento del numeral 8 del artículo 8° de la Ley 1437 de 2011 Coljuegos publicó el documento que establece los Requerimientos Técnicos Sistema Conexión en Línea Máquinas Electrónicas Tragamonedas SCLM, en la página web de la Empresa entre los días 18 de abril al 5 de mayo de 2022, recibiendo observaciones provenientes de los gremios, concesionarios de juegos de suerte y azar y terceros interesados, las cuales fueron analizadas por la Entidad. Así mismo se publicó el proyecto de resolución para comentarios entre los días 1 al 8 de junio de 2022.

Que la Empresa se pronunció sobre los comentarios y observaciones presentados, publicando en la página web las observaciones más recurrentes y la temática agrupada de las mismas, así como las decisiones de modificación que se adoptaban luego del análisis de los argumentos de los interesados.

En mérito de lo expuesto,

RESUELVE:

Artículo 1°. *Requerimientos técnicos.* Expedir el documento que establece los Requerimientos Técnicos Sistema Conexión en Línea Máquinas Electrónicas Tragamonedas SCLM+.

Artículo 2°. *Plazo para la implementación.* Los operadores autorizados con contrato vigente tendrán un periodo de hasta doce (12) meses, contados a partir de la entrada en vigencia de la presente resolución, para implementar las condiciones adoptadas en el documento que se expide por medio de la presente.

Para efectos del sistema y la aplicación del protocolo de liquidación, se aplicará desde el primer día del mes siguiente al que se cumpla el período de doce (12) meses previsto en la presente resolución.

Parágrafo. Los operadores que suscriban nuevos contratos de concesión durante el plazo de implementación acreditarán el cumplimiento de los requerimientos técnicos adoptados mediante la presente, durante el tiempo restante previsto en este artículo.

Artículo 3°. *Cronograma de implementación.* La implementación de los Requerimientos Técnicos Sistema Conexión en Línea Máquinas Electrónicas Tragamonedas SCLM+, se efectuará de acuerdo con el siguiente cronograma:

- A **Etapa 1:** Hasta cinco (5) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente resolución, para desarrollar el software requerido.
- B **Etapa 2:** Hasta dos (2) meses contados a partir de la finalización de la etapa 1, para realizar pruebas conjuntas con Coljuegos, en ambiente de pruebas.
- C **Etapa 3:** Hasta tres (3) meses contados a partir de la finalización de la etapa 2, para adelantar el proceso de certificación previsto.
- D **Etapa 4:** Hasta dos (2) meses contado a partir de la finalización de la etapa 3, para ingreso final al ambiente de producción.

Artículo 4°. *Certificación:* El cumplimiento de los requerimientos técnicos Sistema Conexión en Línea Máquinas Electrónicas Tragamonedas SCLM+, serán acreditados mediante certificación emitida por un laboratorio acreditado por Coljuegos, en los términos establecidos en el documento que se expide por medio de la presente resolución.

Artículo 5°. *Pago de derechos de explotación y gastos de administración.* Finalizado el periodo de implementación, los operadores que acrediten el cumplimiento de los requerimientos técnicos Sistema Conexión en Línea Máquinas Electrónicas Tragamonedas SCLM+ que se expiden por medio de la presente y las condiciones de confiabilidad vigentes previstas en la Resolución número 20211200034224 de 29 de noviembre de 2021, pagarán por concepto de derechos de explotación, la tarifa establecida en el artículo 59 de la Ley 1955 de 2019. De lo contrario pagarán la tarifa prevista en el artículo 34 de la Ley 643 de 2001.

Artículo 6°. *Vigencia y derogatoria.* La presente resolución rige a partir de su publicación en el *Diario Oficial* y sustituye el artículo décimo sexto de la resolución número 1400 del 25 de julio de 2014 por la cual “se definen las condiciones y el cronograma para la obligación de conectividad de las máquinas electrónicas tragamonedas –MET”.

Publíquese y cúmplase.

El Presidente Coljuegos

César Augusto Valencia Galiano.



Coljuegos

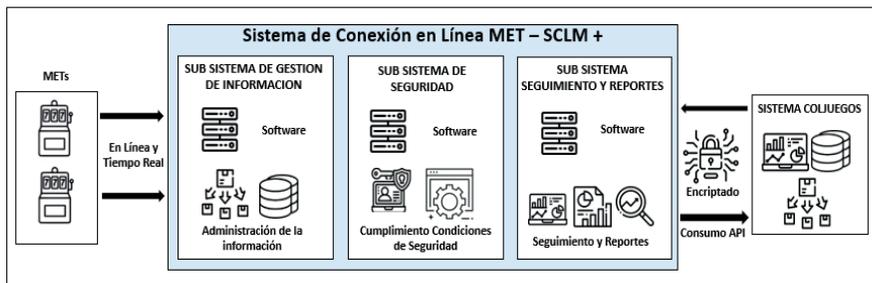
REQUERIMIENTOS TECNICOS SISTEMA DE CONEXIÓN EN LÍNEA MET SCLM +

Coljuegos

Bogotá D.C., junio 9 de 2022

<p>GLOSARIO-TÉRMINOS-DEFINICIONES _____ 3</p> <p>OBJETIVO _____ 5</p> <p>CONSIDERACIONES _____ 5</p> <p>1. ASPECTOS TÉCNICOS GENERALES _____ 6</p> <p>1.1. REQUISITOS GENERALES DE LA FUNCIONALIDAD SISTEMA DE CONEXIÓN EN LÍNEA MET SCLM + _____ 7</p> <p>1.2. SUB SISTEMA DE GESTIÓN DE INFORMACIÓN _____ 8</p> <p>1.3. SUB SISTEMA DE SEGURIDAD _____ 8</p> <p>1.4. SUB SISTEMA DE SEGUIMIENTO Y REPORTES _____ 9</p> <p>2. REQUISITOS DE INFORMACION Y CONTADORES _____ 11</p> <p>2.1. Requisitos para la información administrativa _____ 11</p> <p>2.2. Requisitos para la información de control _____ 12</p> <p>2.3. Requisitos para los contadores _____ 12</p> <p>2.4. Requisitos para la información de auditoria _____ 15</p> <p>3. REQUERIMIENTOS PARA LA TRANSMISION DE INFORMACION _____ 15</p> <p>3.1. Información a transmitir _____ 16</p> <p>3.2. Premisas de operación _____ 18</p> <p>4. CERTIFICACIÓN _____ 19</p>	<p>GLOSARIO-TÉRMINOS-DEFINICIONES</p> <p>C.</p> <p><u>Créditos cargados</u>: Es el valor disponible en el elemento de juego para dar inicio a la sesión de juego.</p> <p><u>Créditos devueltos</u>: Son los valores no apostados y/o ganados finalizada una sesión de juego, y devueltos a través del tiquete o transferidos a la Terminal de Venta.</p> <p><u>Créditos redimidos</u>: Es el pago de los créditos devueltos, por el responsable del local de juego a través de la Terminal de Venta al jugador con dinero en efectivo.</p> <p><u>Contadores Electrónicos</u>: son los totalizadores o acumuladores de la cantidad de jugadas y valores que genera el elemento de juego a partir de una sesión de juego.</p> <p>E.</p> <p><u>Evento asíncrono</u>: Hace referencia a un evento o suceso determinado por el Generador de Número Aleatorio – GNA, que no corresponda con ningún otro evento o suceso determinado por el mismo el Generador de Número Aleatorio – GNA.</p> <p><u>Evento Significativo</u>: Corresponde a eventos generados por la MET, capturados por el SCLM o identificados por el SCLM o generados por el SCLM, que reportan situaciones que pueden afectar los contadores definidos en los requerimientos técnicos.</p> <p>L.</p> <p><u>Local de juego</u> Establecimiento de comercio donde se encuentran ubicadas las Máquinas Electrónicas Tragamonedas, en el que se desarrolla la actividad de juego y se paga el premio al jugador, el cual cuenta con las autorizaciones pertinentes para su desarrollo.</p> <p>M.</p>
<p><u>Máquina Electrónica Tragamonedas MET</u> Máquina que a cambio de una cantidad de dinero o créditos otorgan un tiempo de juego y eventualmente un premio en efectivo o realizable en dinero, la cual como mínimo utilizará la aleatoriedad en la determinación de premios, donde el apostador por medio de alguna forma de activación inicia el juego y su posterior proceso de selección de apuestas. Las Máquinas Electrónicas Tragamonedas que operen en locales cuya actividad comercial principal puede ser diferente de juegos de suerte y azar tendrán unas características especiales.</p> <p>N.</p> <p><u>Numero Único de Coljuegos</u> – NUC. Número único de identificación de Coljuegos asignado a cada una de las MET por el ente regulador al momento de inclusión en el inventario de la entidad.</p> <p><u>Numero Único de Identificación Digital</u> – NUID: Es el Número de Identificación Digital de la tarjeta principal de la MET o el número único de identificación digital del procesador o la dirección física (MAC) de la tarjeta de red, o la SMIB (Slot Machine Interface Board) de la placa de comunicación de la ME, el cual es único, (por cada fabricante), y no debe ser modificable con ajustes de hardware o software.</p> <p>S.</p> <p><u>Sesión de juego</u>: Una sesión de juego inicia cuando se realiza la carga al contador de créditos una vez ingresado el dinero en efectivo o desde el tiquete recibido y validado por el elemento de juego y termina cuando el elemento de juego entrega premios en dinero en efectivo y/o devuelve créditos no apostados en dinero en efectivo, cuando emite un tiquete con el valor de los créditos no apostados y/o los ganados y/o cuando se pierden todos créditos.</p> <p><u>Servicio Web</u>: (Web Service en inglés): Los servicios web son aplicaciones auto contenidas, auto descriptivas y modulares, que pueden ser publicadas, localizadas e invocadas a través de la web y que cuentan con un mecanismo estándar para establecer la comunicación y envío de información a través de la red con estructuras basadas en XML.</p> <p><u>Serial</u>: La MET es identificada por una placa de metal grabada con la información de la maquina</p>	<p>OBJETIVO</p> <p>Este documento establece los requisitos técnicos de manera precisa para el Sistema de Conexión en Línea MET - SCLM+, diagramado en la figura del numeral 1. ASPECTOS TECNICOS GENERALES</p> <p>CONSIDERACIONES</p> <p>Coljuegos se reserva todas las facultades para definir el detalle de los procedimientos, requisitos y condiciones técnicas que, por su misma naturaleza, puedan estar sujetos a cambios derivados de la innovación tecnológica, sin perjuicio de la vigencia de las certificaciones emitidas a soluciones de software o sistemas, previas a la publicación de los cambios en la especificación.</p> <p>Para la elaboración de este documento, se han considerado documentos relacionados con normas, estándares y reglamentaciones técnicas Internacionales incluyendo aspectos fundamentales de la realidad operativa en el ámbito nacional.</p>

1. ASPECTOS TÉCNICOS GENERALES



El nuevo sistema de Conexión en línea MET, en adelante SCLM +, es una solución de software, desarrollado a la medida, que le permite al operador realizar la captura de información que tiene como origen las Máquinas Electrónicas Tragamonedas – MET para su envío al Sistema de Coljuegos dispuesto para tal fin.

El SCLM +, se encuentra constituido por tres subsistemas, a saber:

- Sub Sistema de Gestión de Información.
- Sub Sistema de Seguridad.
- Sub Sistema de Seguimiento y Reportes

Es responsabilidad del operador de juegos localizados asegurar la transmisión de la información requerida por Coljuegos sobre la operación de las METs en los términos y condiciones establecidos en el presente documento.

Para lograr lo anterior, el operador de juegos localizados puede realizar directamente o a través de terceros la implementación, configuración, administración, operación, de la solución de software necesaria y la debida integración con el sistema de Coljuegos., la cual se denomina SCLM+.

Por lo anterior, el operador de juegos localizados debe disponer de las soluciones de hardware, software y comunicaciones que le permitan, en conjunto, cumplir con los lineamientos especificados en el presente documento; esto puede implicar, sin limitar a, el uso de servidores físicos y/o virtuales, sistemas de bases de datos, sistemas de administración de archivos e información, sistemas de seguridad, sistemas de control de

acceso, sistemas de capa media, múltiples medios de comunicación y/o cualquier otro elemento tecnológico que le permita el cumplimiento de sus responsabilidades, teniendo como objetivo la integración directa con el Sistema de Coljuegos para el reporte de la información requerida por la entidad.

Es responsabilidad del operador de juegos localizados, enviar la información detallada de cada MET, en línea y en tiempo real al SCLM +, y a partir de allí, generar de forma automática la información requerida por la entidad en lote (batch) y de forma diaria.

De igual manera, el operador de juegos localizados cuenta con total autonomía técnica para definir el modelo de operación tecnológica que más se ajuste a sus necesidades, tales como computación en nube, modelos cliente servidor, clientes livianos, tecnología y software como servicio, entre otros. Tal modelo debe asegurar el envío de la información a Coljuegos en la ventana de tiempo definida, para lo cual deberá implementar los sistemas redundantes necesarios.

1.1. REQUISITOS GENERALES DE LA FUNCIONALIDAD SISTEMA DE CONEXIÓN EN LÍNEA MET SCLM +

El SCLM + debe cumplir los siguientes aspectos técnicos mínimos:

- Contar con un Sub Sistema de Gestión de Información, que le permita la administración integral de la información.
- Contar con un Sub Sistema de Seguridad que le permita implementar los controles y políticas de seguridad propias del SCLM +
- Contar con un Sub Sistema de Seguimiento y reportes, que permita la generación de forma automática de reportes e indicadores. Adicionalmente que permita el acceso a modo de consulta a la información almacenada en el SCLM +
- Contar con la capacidad para parametrizar las reglas de negocio básicas para la operación general del sistema, tales como: perfiles, usuarios, eventos y contadores.
- Contar con la capacidad de integración con el Sistema de Coljuegos a través del consumo del servicio Web dispuesto para tal fin.
- Implementar procedimientos que permitan realizar un control de versiones y trazabilidad de los programas, archivos, tablas, repositorios, configuraciones, etc. del sistema.
- Contar con los elementos, de hardware, software, de desarrollo, de operación, de soporte, de respaldo, de continuidad, entre otros y sin limitar a, que le permitan garantizar una operación ininterrumpida del sistema SCLM+ del operador con una disponibilidad mínima de 99.6%.

- Contar con los elementos de conectividad necesarios que garanticen una disponibilidad mínima de 99.6% en las comunicaciones desde el SCLM + del operador hacia el sistema dispuesto por la entidad para tal fin.
- Garantizar la confidencialidad, integridad, trazabilidad y disponibilidad de la información a través de los elementos tecnológicos que le permitan cumplir con dicha premisa de operación.

1.2. SUB SISTEMA DE GESTIÓN DE INFORMACIÓN

El Subsistema de Gestión de Información es un componente de software que permite la recolección, administración, gestión y custodia de la información asociada a las METs, con la funcionalidad necesaria para la lectura de los contadores, la generación de información de control requerida y la parametrización de la información administrativa.

Dicho subsistema estará conformado por las soluciones de software, entre otras y sin limitar a: sistemas operativos, bases de datos, sistemas de capa media, sistemas de manejo y control de información y desarrollos a la medida que le permitan la debida gestión de la información.

Asimismo, debe contar con una interface de lectura y transmisión en línea y tiempo real de información originada desde la MET sin que exista la posibilidad de cambios o ajustes en la información recibida, de acuerdo a la especificación establecida en los numerales 2.2 Requisitos para la información de control y 2.3. Requisitos para los contadores.

Debe contar con la posibilidad de parametrización de información del contrato de acuerdo a la especificación establecida en el numeral 2.1 Requisitos para la información administrativa.

1.3. SUB SISTEMA DE SEGURIDAD

Los requisitos de seguridad descritos son aplicables a todos los elementos y componentes de SCLM +, de estricto cumplimiento y objeto de certificación por parte de un laboratorio avalado por Coljuegos, así:

- Impedir la modificación, ajuste, reescritura, alteración de un dato originado por la MET.
- Contar con los registros de eventos (logs de auditoría) de acuerdo a la especificación establecida en el numeral 2.4. Requisitos para la información de

auditoría y con las herramientas que le permitan evidenciar la trazabilidad de un dato en el sistema.

- Contar con una subrutina de control de acceso que permita la creación de diferentes usuarios en todo el sistema con diferentes permisos sobre el mismo y su auditoría. No obstante, lo anterior, ningún usuario en el sistema, incluyendo usuarios tipo administrador, súper usuarios, root, sudo o similares, tendrán los permisos suficientes para cambiar, ajustar, modificar, borrar un dato que tiene como origen la MET.
- El sistema debe incluir una subrutina de seguridad al interior modelo de SCLM+ que le permita la generación de manera automática y sin intervención de ningún tipo de usuario, de los códigos SHA – 1 (Secure Hash Algorithm) sobre los archivos críticos reportados por el laboratorio durante el proceso de certificación del software. Dichos códigos SHA – 1 deben ser enviados de manera diaria y automática al Sistema de Coljuegos. Para cumplir con este requisito de operación es aceptable el desarrollo de un sistema específico o el uso de una utilidad de terceros para tal fin. Dicha subrutina de operación debe incluir el envío de mínimo veinte (20) códigos SHA-1 de manera diaria.
- Definir, implementar, documentar una estrategia de respaldo, contingencia, continuidad, capacidad y desempeño de todo el sistema SCLM+ que asegure la disponibilidad requerida.

1.4. SUB SISTEMA DE SEGUIMIENTO Y REPORTES

El Sub Sistema de Seguimiento y Reportes al ser parte integral del SCLM +, debe estar en capacidad de proporcionar una interface de acceso, debidamente controlada por la herramienta de control de acceso y con la capacidad de generar reportes derivados de la información almacenada, de manera específica a la asociada con el envío de la información a través del Web Service, a manera de consulta exclusivamente para ser utilizada por Coljuegos

Dicho subsistema de seguimiento y reportes debe permitir la generación del reporte requerido por la Entidad el cual debe estar en la capacidad de ser exportado como mínimo, en un archivo tipo Excel y PDF.

Debe estar en capacidad de generar información en rangos de tiempo establecidos por el usuario, tales como días, meses, años.

Debe estar en capacidad de generar información respecto a los acumulados totales o parciales de eventos significativos por MET y/o por mes y/o rango de fecha.

Debe estar en capacidad de generar información por la combinación de los diferentes elementos antes descritos: por rango de fecha, por contrato, por local, por MET, por NUID incluyendo desviaciones o posibles saltos y cruces de información.

<p>El operador proporcionará a Coljuegos el manual del usuario del subsistema de seguimiento y reportes, el cual contiene la guía de instrucciones asociadas.</p> <p>El sub sistema de seguimiento y reportes debe contar con la capacidad de consultar las bases de datos o sistemas de información del Sub sistema de Gestión de Información.</p> <p>Debe estar en capacidad de generar reportes con información desde el inicio de actividades con el nuevo sistema SCLM+. Sin embargo, es responsabilidad del operador disponer de la información histórica desde el inicio del contrato vigente, para lo cual cuenta con las siguientes alternativas de operación a libre elección:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mantener la información del contrato vigente en el sistema actual a modo de consulta. 2. Realizar la migración de la información del contrato vigente al nuevo sistema SCLM+. 3. Implementar un repositorio de información del contrato vigente a modo de consulta. <p>Igualmente debe estar en capacidad de establecer la conectividad con el Sistema de Coljuegos, dando cumplimiento a las siguientes premisas de operación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Generar la información comprimida y encriptada previo al envío al Sistema de Coljuegos. El operador será responsable de la generación de la clave de encriptación, única e irrepetible, la cual debe ser informada a Coljuegos mediante un medio alternativo de comunicación. 2. Establecer la comunicación directa y automática, para el consumo del servicio Web expuesto por el Sistema de Coljuegos, permitiendo la comunicación sin intervención manual entre los sistemas. Coljuegos determinará el modelo de consumo del servicio Web requerido y lo publicará en la página web para su consulta. 3. Establecer un control de estados que le permita interactuar con el Sistema de Coljuegos, que garantice el correcto envío de la información. 4. El envío de información diaria al Sistema de Coljuegos, se realizará en lote (tipo batch, por su sigla en inglés), a través del consumo del servicio Web dispuesto para tal fin, en una ventana de tiempo de máximo 12 horas, entre las 00:01 horas y las 12:00 Meridiano del día siguiente. 5. La generación de reportes debe incluir como mínimo acceso a la misma información reportada mediante la conexión al Sistema de Coljuegos, permitiendo el cruce de información por los diferentes elementos de información. 	<p>2. REQUISITOS DE INFORMACION Y CONTADORES</p> <p>El operador de juegos localizados, a partir de los datos entregados por cada MET, tiene la responsabilidad de administrar la información y los contadores en la(s) base(s) de datos o en los sistemas dispuestos para tal fin al interior del Sub Sistema de Gestión de Información.</p> <p>2.1. Requisitos para la información administrativa</p> <p>Se refiere a la información correspondiente al operador de juegos localizados de la MET, al local donde se encuentra ubicada la MET y a la información de Identificación de la MET. Cada evento deberá ser almacenado en una base de datos y deberá permitir ser identificado y entendido claramente de acuerdo a su función.</p> <p>Debe incluir como mínimo:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Información del operador: <ol style="list-style-type: none"> 1) Nit del operador. 2) Numero de contrato otorgado por COLJUEGOS. 3) Nombre o Razón social. 4) Dirección. 5) Municipio de la dirección (Código DANE). 6) Fecha de inicio del contrato. 7) Fecha final del contrato. b) Información del establecimiento: <ol style="list-style-type: none"> 1) Código del local asignado por el operador. 2) Nombre. 3) Dirección. 4) Municipio de la dirección (Código DANE). c) Información de la Maquina Electrónica Tragamonedas – MET: <ol style="list-style-type: none"> 1) Numero único COLJUEGOS (NUC). 2) Numero único de identificación digital de la MET (NUID). 3) Serial, como aparece en la placa y tenencia legal de la MET 4) Nombre fabricante y marca. 5) Modelo asociada al fabricante 6) Año de fabricación (AAAA). 7) Indicador de <i>conexión en línea</i>, para indicar si la MET se encuentra en línea o no con el SCLM+. 8) Código de apuesta, solicitado por Coljuegos para identificar la clase de apuesta de la MET (1. Menor a \$500, 2. Mayor a \$500 y 3. Progresiva interconectada).
<ol style="list-style-type: none"> d) Información del fabricante SCLM+: <ol style="list-style-type: none"> 1) Código o número de la certificación del laboratorio 2) Fecha de emisión de la certificación (AAAAMMDD) 3) Nombre del laboratorio que emite la certificación 4) Nombre fabricante 5) Versión del software <p>2.2. Requisitos para la información de control</p> <p>Se refiere a los eventos significativos que se generan desde el SCLM + o desde una MET. Cada evento deberá ser almacenado en un base de datos y deberá permitir ser identificado y entendido claramente de acuerdo a su función.</p> <p>La Información de control que deberá ser almacenada debe incluir como mínimo la siguiente información:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Fecha y hora en que ocurrió el evento. b) Numero único COLJUEGOS (NUC) de la MET que generó el evento. c) Numero único de identificación digital de la MET (NUID) que generó el evento. d) Serial de la MET que generó el evento. e) Código del evento significativo. f) Un texto breve que describa el evento. <p>Eventos Significativos.</p> <p>La información de los siguientes eventos significativos deberá ser generada por el SCLM + o directamente desde la MET según sea el caso:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) 01 Pérdida de comunicación de la interfaz o tarjeta con el SCO. b) 02 Pérdida de comunicación con la MET. c) 03 Corrupción de la memoria RAM de la máquina de juego. d) 04 Falla de la memoria de la interfaz o tarjeta, de ser el caso. e) 05 Cuando se realice el cambio o actualización del juego y requiera de la inicialización de contadores. f) 06 Reinicio o falla de la corriente eléctrica. g) 07 Cuando un contador requerido rueda a cero (0) en la MET. h) 08 Borrado del contenido de la memoria (Valores de los contadores) RAM de la MET, diferente al evento 05. i) 09 Cambio Numero Único Identificación Digital (NUID). <p>2.3. Requisitos para los contadores</p>	<p>Se refiere a los contadores de los juegos que se generan desde una MET y se envían al SCLM +. Cada evento deberá ser almacenado en la base de datos o sistema del operador y deberá permitir ser identificado y entendido claramente de acuerdo a su función.</p> <p>La siguiente información de contadores deberá ser transmitida desde la MET al SCML +, con su correspondiente unidad de denominación contable, para su administración en el sistema.</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Moneda Ingresada (Coin in): contador que acumula el valor total de todas las apuestas incluyendo el monto apostado, los cuales resultaron del ingreso de monedas, fichas, dinero en efectivo, deducción del contador de créditos o de cualquier otro medio, el sistema mantendrá la información proporcionada por la MET de las apuestas realizadas de las tablas de pago y el porcentaje de retorno teórico de cada juego múltiple o de denominación múltiple. b) Moneda entregada (Coin out): contador que acumula el valor total de todos los montos pagados directamente por la máquina, los cuales resultaron de apuestas ganadoras, pagados desde la tolva y acumularon al contador de crédito o cualquier otro medio; este contador no registrará los montos otorgados resultado de un sistema de bonificación externo. c) Pagos de premios por asistente (attendant paid jackpots): Contador que acumula el valor total de créditos pagados por un asistente (pago manual). Debe indicar cuales resultaron de una sola alineación o combinación ganadora (Jackpot), y que el monto es pagado de forma manual. Este contador solo debe incluir premios que resultaron de un monto específicamente identificado y listado en las hojas de premios del fabricante. d) Créditos cancelados pagados por asistente (attendant paid cancelled credits) si es soportado por la MET. El contador debe indicar el valor total pagado por un asistente (pago manual), los cuales resultaron de una función de cobro iniciado por el jugador que exceden la capacidad física o la capacidad configurada de MET para efectuar el pago por el monto apropiado. e) Moneda física ingresada (physical coin in): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de las monedas o fichas físicamente insertadas y aceptadas por la MET. f) Moneda física entregada (physical coin out): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor de todas las monedas o fichas físicamente pagadas por la MET.

- g) Billete ingresado (bill in): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total del dinero en efectivo aceptado. Si aplica para la funcionalidad de la MET.
- h) Boleto/vale ingresado (ticket/voucher in): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de todos los boletos/vales aceptados por la MET.
- i) Boleto/vale entregado (ticket/voucher out): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de todos los boletos/vales y recibos de pagos emitidos por la MET. Si aplica para la funcionalidad de la MET.
- j) Pago de bonificación externo pagado por la máquina (machine paid external bonus payout) Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de montos adicionales otorgados como resultado de un sistema de bonificación externo y pagado por la MET. Si aplica para la funcionalidad de la MET.
- k) Pago de bonificación externo pagado por asistente (attendant paid external bonus payout) Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de montos otorgados como resultado de un sistema de bonificación externo y pagado por un asistente (pago manual). Si aplica para la funcionalidad de la MET.
- l) Premio progresivo pagado por asistente (attendant paid progressive payout): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de créditos pagados por un asistente como resultado de premios (Jackpots) progresivos (pagos manuales progresivos) que no son capaces de ser pagados por la MET. Si aplica para la funcionalidad de la MET.
- m) Pago progresivo pagado por la máquina (machine paid progressive payout): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de los créditos pagados directamente por la MET como resultado de premios (Jackpots) progresivos. Este contador no incluirá premios pagados como resultado de un sistema de bonificación externo. Si aplica para la funcionalidad de la MET.
- n) Juegos jugados (Games played): la máquina debe tener contadores que acumulen el número de juegos o partidas jugados así: Desde el restablecimiento de energía, Desde la inicialización del juego (borrado de memoria).
- o) Denominación base o valor mínimo de un crédito: Es el valor en pesos colombianos del crédito o ficha. Si la máquina soporta el envío de la denominación, de lo contrario esta deberá ser configurable en el SCLM +
- p) Recolección del "Número Único de Identificación Digital - NUID", que corresponde a el Número de Identificación Digital de la tarjeta principal de la MET o el número único

de identificación digital del procesador o la dirección física (MAC) de la tarjeta de red, el cual es único, (por cada fabricante), y no debe ser modificable con ajustes de hardware o software. En caso de requerir el cambio del NUID se deberá reportar el evento significativo con el nuevo NUID.

2.4. Requisitos para la información de auditoria

Se refiere a los registros de los eventos de auditoria propios del SCLM+, cada evento deberá ser almacenado en la base de datos o el sistema del operador incluyendo como mínimo:

- a) La fecha y hora en que aconteció el suceso.
- b) Un código específico que defina el evento.
- c) Un texto breve que describa el suceso en el idioma español.
- d) Registros de la fecha en la base de datos o sistema, hora y tramas transmitidas diariamente hacia COLJUEGOS de cada una de las MET.
- e) Registros de cualquier intento de modificación o alteración de la información administrativa.
- f) Registros de las operaciones realizadas en las bases de datos o sistema, para lo cual se requerirá la versión de base de datos o sistema, que permita realizar dicha operación automáticamente.
- g) Registro de eventos reportados por las máquinas, diferentes a los eventos significativos de la información de control.
- h) Registro de accesos no autorizados al software y bases de datos o sistema.

3. REQUERIMIENTOS PARA LA TRANSMISION DE INFORMACION

A continuación, se detallan las especificaciones técnicas y requerimientos para el envío de la información solicitada por COLJUEGOS a los operadores de juegos localizados.

Coljuegos dispondrá de un servicio web para que cada operador autorizado envíe la información de control y los contadores de las Máquinas Electrónicas Tragamonedas – MET.

El servicio web accedido o consumido por el sistema de cada operador en el momento que se hace efectiva la transmisión de la información estará en capacidad de:

- a) Retornar un mensaje de recibido, que significa que la información fue recibida y pudo ser leída correctamente.
- b) Realizar las validaciones de estructura y de integridad.

- c) Generar un mensaje al correo del operador donde se indica si se acepta o rechaza la información.
- d) Si acepta la información, envía un mensaje al representante legal del operador registrado en Coljuegos y de existir, al operador tecnológico definido por el operador de juegos localizados, con el número de acuse de recibo de la información.
- e) Si rechaza la información, envía un mensaje al representante legal del operador registrado en Coljuegos y de existir, al operador tecnológico definido por el operador de juegos localizados, con el resultado de la validación de estructura e integridad.

3.1. Información a transmitir

Coljuegos expondrá un servicio web con interfaz tipo REST, cuyo detalle será publicado en la página web de la entidad con el nombre : *Documento de especificación detallada de consumo de Web Service y listado mensajes de respuesta.pdf*, dicha interface tendrá como objetivo recibir la información a transmitir por el operador a Coljuegos bajo una estructura XML con las siguientes especificaciones:

INFORMACIÓN DE ENTRADA GENERAL				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Contrato	5	SI	Texto	Numero de contrato - Coljuegos
F18Data	-	SI	Objeto	Contenido de datos operador
CodigoSha	20	SI	Lista Objeto	Códigos SHA del sistema del Operador
LoginSiito	8	SI	Texto	Usuario de identificación WS operador
PassSiito	8	SI	Texto	Contraseña de identificación WS Operador

INFORMACIÓN DE ENTRADA F18Data				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
RI	-	SI	Objeto	Indicador registro inicial archivo operador.
RC	-	SI	Lista de Objeto	Indicador registro inicial Local
RF	-	SI	Objeto	Indicador registro final archivo operador

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RI				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
FechaReporte	-	SI	aaaaMMdd	Fecha reporte (AAAAMMD)
Nit	10	SI	Texto	Número de identificación
Clave	15	SI	Texto	Clave de fabricante SCLM+
Formato	3	SI	Texto	X18 – Valor por defecto

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RC				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Contrato	5	SI	Texto	Numero de contrato otorgado por Coljuegos
CodigoLocal	3	SI	Texto	Código del local o establecimiento del operador
RD	-	SI	Lista Objeto	Indicador registro detalle METL

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA LISTA OBJETO RD				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Nuc	5	SI	Texto	Numero Único generado por COLJUEGOS, asignado en el inventario a cada MET autorizada
Nuid	3	SI	Texto	Numero Único de Identificación Digital de la MET - NUID
serial	8	SI	Texto	Código serial de la MET a reportar
coinIn	19	SI	Texto	Valor total acumulado de todas las apuestas (Entradas) a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales.
CoinOut	19	SI	Texto	Valor total acumulado de todos los pagos realizados de las apuestas ganadoras (Salidas) a la fecha, Sin premios mayores (JackPot), debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales.
JackPot	19	SI	Texto	Valor total acumulado de todos los premios mayores (Jackpots) pagados por máquina y/o por asistente a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales.
handPaid	19	No	Texto	Valor total acumulado pagado manualmente a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales. Se debe diligenciar en cero (0) en caso de no contar con la funcionalidad necesaria en la MET.
billIn	19	No	Texto	Valor total acumulado del dinero en efectivo ingresado en el Billetero a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales. Se debe diligenciar en cero (0) en caso de no contar con la funcionalidad necesaria en la MET.
GamesPlayed	19	SI	Texto	Cantidad acumulada de jugadas realizadas a la fecha.

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA LISTA OBJETO RD				
Dato	Longit	Obligatorio	Tipo	Descripción
PorcentajeTeorico	19	Si	Texto	Porcentaje teórico de retorno al jugador del juego instalado en la máquina.
eventSignificativo	2	Si	Texto	Código del evento significativo
FechaEventSignificativo	-	No	aaaaMMddHHmmSS	Fecha y hora en que se presentó el evento
RE	-	SI	Lista Objeto	Indicador registro final Local

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RE				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
contrato	5	Sí	Texto	Numero de contrato
codigoLocal	3	Sí	Texto	Código del Local. Se debe diligenciar igual al registro de control "RC" del Local a reportar.
TotalRD	-	SI	Texto	Total, registros "RD" del Local. No incluye el registro "RC" del Local.

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RF				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Fecha reporte		Sí	aaaaMMdd	Fecha reporte
Nit	10	Sí		Número de identificación
Formato	-	SI	Lista Objeto	X18 – Valor por defecto
TotalGlocalRegistros ListaRD	10	S1	Texto	Total de registros detalle (RD) del Archivo Operador, NO incluye los registros de control: Inicial archivo operador (RI), Inicial Local (RC), Final Local (RE).

INFORMACIÓN DE ENTRADA LISTA OBJETO SHA				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
sha		SI	Texto	Veinte (20) Códigos Sha Operador

INFORMACIÓN DE SALIDA	
Código Error	Descripción del error

3.2. Premisas de operación

- La información objeto de envío entre el SCLM + y el Sistema de Coljuegos, corresponde a todas las MET autorizadas por Coljuegos al operador de juegos

localizados y que se encuentran registradas en el Inventario reportado, de manera diaria y continua.

- En caso de presentarse ante Coljuegos novedades de Retiro, Adición, Traslado o Reemplazo las maquinas deben iniciar el reporte de información aplicando estas novedades, luego de asegurarse que termine el trámite correspondiente y estén aplicadas al Inventario de Coljuegos.
- En caso que alguna MET autorizada y registrada en el inventario no se encuentre en servicio por algún motivo, se deberá reportar la última toma o captura de contadores y su correspondiente registro del evento significativo definido.
- En caso de presentarse un evento significativo que afecte los contadores, se deberán reportar en el archivo tantos registros de la MET, como eventos que se presenten en el día con sus respectivos contadores y diligenciando adicionalmente en estos registros el código del evento definido y los campos "Fecha y Hora Evento".
- En caso de presentarse el evento significativo 09 Cambio NUID, se deberán reportar en el archivo dos registros de la MET a la cual se le reemplaza la tarjeta a la que hace referencia el "NUID", el primer registro con el "NUID" a reemplazar y sus contadores, el segundo registro con el NUID nuevo y sus contadores. diligenciando adicionalmente el código del evento y el campo "Fecha y Hora Evento".
- A excepción del contador de partidas jugadas, los contadores se deben reportar en pesos colombianos sin decimales, resultado de multiplicar el valor nominal del crédito o ficha, por el contador correspondiente de la maquina a la cual se le realizo la lectura, toma o captura.
- Ante fallas en el envío de la información atribuibles a los sistemas de información de Coljuegos, se realizará verificación de dicha condición por parte de la Oficina de Tecnologías de la Información, determinando en consecuencia, las posibles ventanas de retransmisión de información a los operadores afectados.

4. CERTIFICACIÓN

Todos y cada uno de los aspectos descritos en el presente documento y aplicables al software del Sistema de Conexión en Línea – SCLM +, serán objeto de certificación por un laboratorio avalado por Coljuegos para tal fin.

El proceso de certificación estará a cargo de los fabricantes desarrolladores de software del Sistema de Conexión en Línea – SCLM +.

El cumplimiento de lo contenido en el presente documento no implica la generación de una certificación integral por parte de los operadores. La certificación requerida se circunscribe exclusivamente al Sistema de Conexión en Línea – SCLM +.

Sin perjuicio de las demás obligaciones contractuales del operador de juegos localizados, es responsabilidad del mismo, la presentación de la certificación en el momento de la firma, adición, extensión, prórroga o ampliación de un contrato de explotación, al igual que en el plazo de tiempo inicial establecido por la entidad para tal fin.

De manera puntual, el laboratorio en su informe debe hacer referencia al cumplimiento de los siguientes aspectos:

- Normatividad aplicable al informe.
- Verificación de las condiciones del Sub Sistema de Seguridad, específicamente las asociadas a la imposibilidad de modificación, ajuste, reescritura o alteración de un dato originado por la MET y almacenado en el SCLM +
- Verificación de la subrutina de envío de información automática sin intervención manual desde el SCLM + al Sistema de Coljuegos.
- Verificación de la capacidad del software SCLM + de incluir de manera automática los códigos SHA – 1 (Secure Hash Algorithm), generados por una subrutina de seguridad, sobre los archivos críticos reportados al laboratorio durante el proceso de certificación del software, en el modelo del Web service definido.

Considerando lo anterior, una certificación generada por un laboratorio avalado por Coljuegos, sobre un sistema SCLM +, tendrá una vigencia de dos (2) años contados a partir de la expedición del informe de certificación.

Es requerido que el laboratorio realice una verificación de las condiciones del Subsistema de Seguridad, específicamente las asociadas a la imposibilidad de modificación, ajuste, reescritura o alteración de un dato originado por la MET y almacenado en el SCLM+ en el entorno de producción implementado.

Ante cambios, mejoras o ajustes por cualquier índole en el software del Sistema de Conexión en Línea – SCLM +, será requerida una nueva certificación.

***** FIN *****



DOCUMENTO DE ESPECIFICACIÓN DETALLADA DE CONSUMO DE WEB SERVICE Y LISTADO DE MENSAJES DE RESPUESTA



OBJETIVO

Este documento establece la especificación detallada de consumo de Web Service y listado de mensajes de respuesta asociado al Sistema de Conexión en línea MET SCLM+

CONSIDERACIONES

Coluegos se reserva todas las facultades para definir el detalle de los procedimientos, requisitos y condiciones técnicas que, por su misma naturaleza, puedan estar sujetos a cambios derivados de la innovación tecnológica, sin perjuicio de la vigencia de las certificaciones emitidas a soluciones de software o sistemas, previas a la publicación de los cambios en la especificación.

Para la elaboración de este documento, se han considerado documentos relacionados con normas, estándares y reglamentaciones técnicas Internacionales incluyendo aspectos fundamentales de la realidad operativa en el ámbito nacional.

1. INFORMACIÓN DE SERVICIO REST

El método a ser llamado deberá ser enviarDatosReporteScImPlus:
POST/sclm/EnviarDatosReporteScImPlus
http:// \$ {ip}:\$ {port}/\$ {contexto}/api/sclm/EnviarDatosReporteScImPlus

La información del servicio se podrá enviar en formato XML y JASON

Deberán diligenciar el siguiente XML y enviarlos datos a través del servicio web:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<sclmPlus>
  <numeroContrato>?</numeroContrato>
  <loginSiito>?</loginSiito>
  <passSiito>?</passSiito>
  <codigoSHA>
    <codigoSHA>?</codigoSHA>
  </codigoSHA>
  <f18Data>
    <ri>
      <fechaReporte>?</fechaReporte>
      <nit>?</nit>
      <formato>?</formato>
      <clave>?</clave>
    </ri>
    <rc>
      <contrato>?</contrato>
      <codigoLocal>?</codigoLocal>
      <rd>
        <nuc>?</nuc>
        <nuid>?</nuid>
        <serial>?</serial>
        <coinIn>?</coinIn>
        <coinOut>?</coinOut>
        <jackPot>?</jackPot>
        <handPaid>?</handPaid>
        <billIn>?</billIn>
        <gamesPlayed>?</gamesPlayed>
        <porcentajeTeorico>?</porcentajeTeorico>
        <eventSignificativo>?</eventSignificativo>
        <fechaEventSignificativo>?</fechaEventSignificativo>
      </re>
      <contrato>?</contrato>
      <codigoLocal>?</codigoLocal>
      <totalRD>?</totalRD>
    </rd>
  </rc>
</sclmPlus>
```

```
</rd>
</rc>
<rf>
  <fechaReporte>?</fechaReporte>
  <nit>?</nit>
  <formato>?</formato>
  <totalGlogalRegistrosListaRD>?</totalGlogalRegistrosListaRD>
</rf>
</f18Data>
<!--Zero or more repetitions-->
<sha>?</sha>
</sclmPlus>
```

Deberán diligenciar el siguiente JSON y enviarlos datos a través del servicio web:

```
{
  "numeroContrato": "string",
  "loginSiito": "string",
  "passSiito": "string",
  "codigoSHA": [
    {
      "codigoSHA": "string"
    }
  ],
  "f18Data": {
    "ri": {
      "fechaReporte": "string",
      "nit": "string",
      "formato": "string",
      "clave": "string"
    },
    "rc": [
      {
        "contrato": "string",
        "codigoLocal": "string",
        "rd": [
          {
            "nuc": "string",
            "nuid": "string",
            "serial": "string",
            "coinIn": "string",
            "coinOut": "string",
            "jackPot": "string",
            "handPaid": "string",
            "billIn": "string",
            "gamesPlayed": "string",
            "porcentajeTeorico": "string",

```

```
"eventSignificativo": "string",
"fechaEventSignificativo": "string",
"re": [
  {
    "contrato": "string",
    "codigoLocal": "string",
    "totalRD": "string"
  }
]
},
"rf": {
  "fechaReporte": "string",
  "nit": "string",
  "formato": [
    "string"
  ],
  "totalGlogalRegistrosListaRD": "string"
},
"sha": [
  "string"
]
}
```

2. LISTADO DE MENSAJES DE RESPUESTA WEB SERVICE REQUERIMIENTOS TÉCNICOS SISTEMA DE CONEXIÓN EN LÍNEA MET SCLM +

El operador de juegos localizados, a partir de los datos compartidos con el Sistema de Coljuegos recibirá a través del web service los siguientes códigos de error, los cuales son susceptibles de ajustes durante el periodo de prueba a ejecutarse entre el SCLM+ del operador y la entidad, así:

CÓDIGO RESPUESTA	DESCRIPCIÓN
200	OK Solicitud aceptada; la respuesta contiene el resultado. Este es un código de respuesta general a cualquier solicitud. En las solicitudes GET, el recurso o datos solicitados están en el cuerpo de la respuesta. En las solicitudes PUT o DELETE, la solicitud fue satisfactoria y la información acerca del resultado (como los identificadores de recursos nuevo o los cambios en el estado del recurso) se puede encontrar en el cuerpo de la respuesta.
201	CREATED, Las operaciones PUT o POST devuelven este código de respuesta e indica que se ha creado un recurso de forma satisfactoria. El cuerpo de la respuesta podría, por ejemplo, contener información acerca de un nuevo recurso o información de validación (por ejemplo, cuándo se actualiza un activo).
204	NO CONTENT, Indica que se ha aceptado la solicitud, pero no había datos para devolver. Esta respuesta se devuelve cuando se ha procesado la solicitud, pero no se ha devuelto ninguna información adicional acerca de los resultados.
400	BAD REQUEST, La solicitud no fue válida. Este código se devuelve cuando el servidor ha intentado procesar la solicitud, pero algún aspecto de la solicitud no es válido; por ejemplo, un recurso formateado de forma incorrecta o un intento de despliegue de un proyecto de sucesos no válido en el tiempo de ejecución de sucesos. La información acerca de la solicitud se proporciona en el cuerpo de la respuesta e incluye un código de error y un mensaje de error.
401	UNAUTHORIZED, El servidor de aplicaciones devuelve este código de respuesta cuando está habilitada la seguridad y faltaba la información de autorización en la solicitud.
403	FORBIDDEN, Indica que el cliente ha intentado acceder a un recurso al que no tiene acceso. Podría producirse si el usuario que accede al recurso remoto no tiene privilegios suficientes; por ejemplo, con el rol WBERestApiUsers o WBERestApiPrivilegedUsers. Los usuarios que intenten acceder a proyectos de sucesos privados que son propiedad de otros podrían recibir también este error, pero solo si tienen el rol WBERestApiUsers en lugar de WBERestApiPrivilegedUsers.

404	NOT FOUND, Indica que el recurso de destino no existe. Esto podría deberse a que el URI no está bien formado o a que se ha suprimido el recurso.
405	METHOD NOT ALLOWED Se produce cuando el recurso de destino no admite el método HTTP solicitado; por ejemplo, el recurso de funciones solo permite operaciones GET.
406	NOT ACCEPTABLE El recurso de destino no admite el formato de datos solicitado en la cabecera de Accept o el parámetro accept. Es decir, el cliente ha solicitado la devolución de los datos en un determinado formato, pero el servidor no puede devolver datos en ese formato.
409	CONFLICT Indica que se ha detectado un cambio conflictivo durante un intento de modificación de un recurso. El cuerpo de la respuesta contiene más información.
415	UNSUPPORTED MEDIA TYPE El recurso de destino no admite el formato de datos del cuerpo de la solicitud especificado en la cabecera de Content-Type.
500	INTERNAL SERVER ERROR Se ha producido un error interno en el servidor. Esto podría indicar un problema con la solicitud o un problema en el código del lado del servidor. Se puede encontrar información acerca del error en el cuerpo de respuesta.
1006	Error en el contrato enviado en el reporte. No se encuentra registrada en Coljuegos.
1017	Se encuentra pendiente un proceso de cargue. Por favor espere unos minutos mientras el archivo que estaba intentando cargar termine su proceso. Revise su correo con la información respectiva del cargue.
1109	El contrato xxxx que se encuentra en el componente RC, no coincide con el contrato.
1111	Transmisión exitosa, numero de radicado xxxxxxxxxx
1118	El reporte del día dd/mm/aaaa ya se encuentra cargado en el sistema.
2000	No se puede transmitir información de meses anteriores.
2001	La fecha del componente RI que está tratando de enviar debe tener el formato aaaaMMdd. Por favor verificar.
2002	No se puede cargar el reporte actual debido a que la fecha del registro de control RI, es anterior a la fecha inicial del contrato.
2004	Error en reporte diario en secuencia, Señor operador, en este momento se encuentra bloqueado debido a que dejó de transmitir en secuencia el día dd/mm/aaaa
2014	No se puede cargar el reporte actual debido a que la fecha del registro de control RI, es posterior a la fecha final del contrato.
3005	El reporte del día dd/mm/aaaa ya se encuentra cargado en el sistema.

***** F I N *****



DOCUMENTO DE ESPECIFICACIÓN DETALLADA DE CONSUMO DE WEB SERVICE Y LISTADO DE MENSAJES DE RESPUESTA



Bogotá D.C., junio 9 de 2022

OBJETIVO

Este documento establece la especificación detallada de consumo de Web Service y listado de mensajes de respuesta asociado al Sistema de Conexión en Línea MET SCLM+

CONSIDERACIONES

Coljuegos se reserva todas las facultades para definir el detalle de los procedimientos, requisitos y condiciones técnicas que, por su misma naturaleza, puedan estar sujetos a cambios derivados de la innovación tecnológica, sin perjuicio de la vigencia de las certificaciones emitidas a soluciones de software o sistemas, previas a la publicación de los cambios en la especificación.

Para la elaboración de este documento, se han considerado documentos relacionados con normas, estándares y reglamentaciones técnicas Internacionales incluyendo aspectos fundamentales de la realidad operativa en el ámbito nacional.

1. INFORMACIÓN DE SERVICIO REST

El método a ser llamado deberá ser enviarDatosReporteScImPlus:
POST /sclm/EnviarDatosReporteScImPlus
http:// \${ip}:\${port}/\${contexto}/api/sclm/EnviarDatosReporteScImPlus

La información del servicio se podrá enviar en formato XML y JASON

Deberán diligenciar el siguiente XML y enviarlos datos a través del servicio web:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<sclmPlus>
  <numeroContrato?></numeroContrato>
  <loginSiito?></loginSiito>
  <passSiito?></passSiito>
  <codigoSHA>
    <codigoSHA?></codigoSHA>
  </codigoSHA>
  <f18Data>
    <ri>
      <fechaReporte?></fechaReporte>
      <nit?></nit>
      <formato?></formato>
      <clave?></clave>
    </ri>
  </f18Data>
  <rc>
    <contrato?></contrato>
    <codigoLocal?></codigoLocal>
    <rd>
      <nuc?></nuc>
      <nuid?></nuid>
      <serial?></serial>
      <coinIn?></coinIn>
      <coinOut?></coinOut>
      <jackPot?></jackPot>
      <handPaid?></handPaid>
      <billIn?></billIn>
      <gamesPlayed?></gamesPlayed>
      <porcentajeTeorico?></porcentajeTeorico>
      <eventSignificativo?></eventSignificativo>
      <fechaEventSignificativo?></fechaEventSignificativo>
    </re>
  </rc>
  <contrato?></contrato>
  <codigoLocal?></codigoLocal>
  <totalRD?></totalRD>
</sclmPlus>
```

```
</rd>
</rc>
</f>
<fechaReporte?></fechaReporte>
<nit?></nit>
<formato?></formato>
<totalGlogalRegistrosListaRD?></totalGlogalRegistrosListaRD>
</f>
</f18Data>
<!--Zero or more repetitions-->
<sha?></sha>
</sclmPlus>
```

Deberán diligenciar el siguiente JSON y enviarlos datos a través del servicio web:

```
{
  "numeroContrato": "string",
  "loginSiito": "string",
  "passSiito": "string",
  "codigoSHA": [
    {
      "codigoSHA": "string"
    }
  ],
  "f18Data": {
    "ri": {
      "fechaReporte": "string",
      "nit": "string",
      "formato": "string",
      "clave": "string"
    },
    "rc": [
      {
        "contrato": "string",
        "codigoLocal": "string",
        "rd": [
          {
            "nuc": "string",
            "nuid": "string",
            "serial": "string",
            "coinIn": "string",
            "coinOut": "string",
            "jackPot": "string",
            "handPaid": "string",
            "billIn": "string",
            "gamesPlayed": "string",
            "porcentajeTeorico": "string",

```

```
"eventSignificativo": "string",
"fechaEventSignificativo": "string",
"re": [
  {
    "contrato": "string",
    "codigoLocal": "string",
    "totalRD": "string"
  }
]
},
"rf": {
  "fechaReporte": "string",
  "nit": "string",
  "formato": [
    "string"
  ],
  "totalGlogalRegistrosListaRD": "string"
}
},
"sha": [
  "string"
]
}
```

2. LISTADO DE MENSAJES DE RESPUESTA WEB SERVICE REQUERIMIENTOS TÉCNICOS SISTEMA DE CONEXIÓN EN LÍNEA MET SCLM +

El operador de juegos localizados, a partir de los datos compartidos con el Sistema de Coljuegos recibirá a través del web service los siguientes códigos de error, los cuales son susceptibles de ajustes durante el periodo de prueba a ejecutarse entre el SCLM+ del operador y la entidad, así:

CÓDIGO RESPUESTA	DESCRIPCIÓN
200	OK Solicitud aceptada; la respuesta contiene el resultado. Este es un código de respuesta general a cualquier solicitud. En las solicitudes GET, el recurso o datos solicitados están en el cuerpo de la respuesta. En las solicitudes PUT o DELETE, la solicitud fue satisfactoria y la información acerca del resultado (como los identificadores de recursos nuevo o los cambios en el estado del recurso) se puede encontrar en el cuerpo de la respuesta.
201	CREATED, Las operaciones PUT o POST devuelven este código de respuesta e indica que se ha creado un recurso de forma satisfactoria. El cuerpo de la respuesta podría, por ejemplo, contener información acerca de un nuevo recurso o información de validación (por ejemplo, cuándo se actualiza un activo).
204	NO CONTENT, Indica que se ha aceptado la solicitud, pero no había datos para devolver. Esta respuesta se devuelve cuando se ha procesado la solicitud, pero no se ha devuelto ninguna información adicional acerca de los resultados.
400	BAD REQUEST, La solicitud no fue válida. Este código se devuelve cuando el servidor ha intentado procesar la solicitud, pero algún aspecto de la solicitud no es válido; por ejemplo, un recurso formateado de forma incorrecta o un intento de despliegue de un proyecto de sucesos no válido en el tiempo de ejecución de sucesos. La información acerca de la solicitud se proporciona en el cuerpo de la respuesta e incluye un código de error y un mensaje de error.
401	UNAUTHORIZED, El servidor de aplicaciones devuelve este código de respuesta cuando está habilitada la seguridad y faltaba la información de autorización en la solicitud.
403	FORBIDDEN, Indica que el cliente ha intentado acceder a un recurso al que no tiene acceso. Podría producirse si el usuario que accede al recurso remoto no tiene privilegios suficientes; por ejemplo, con el rol WBERestApiUsers o WBERestApiPrivilegedUsers. Los usuarios que intenten acceder a proyectos de sucesos privados que son propiedad de otros podrían recibir también este error, pero solo si tienen el rol WBERestApiUsers en lugar de WBERestApiPrivilegedUsers.

<table border="1"> <tr><td>404</td><td>NOT FOUND, Indica que el recurso de destino no existe. Esto podría deberse a que el URI no está bien formado o a que se ha suprimido el recurso.</td></tr> <tr><td>405</td><td>METHOD NOT ALLOWED Se produce cuando el recurso de destino no admite el método HTTP solicitado; por ejemplo, el recurso de funciones solo permite operaciones GET.</td></tr> <tr><td>406</td><td>NOT ACCEPTABLE El recurso de destino no admite el formato de datos solicitado en la cabecera de Accept o el parámetro accept. Es decir, el cliente ha solicitado la devolución de los datos en un determinado formato, pero el servidor no puede devolver datos en ese formato.</td></tr> <tr><td>409</td><td>CONFLICT Indica que se ha detectado un cambio conflictivo durante un intento de modificación de un recurso. El cuerpo de la respuesta contiene más información.</td></tr> <tr><td>415</td><td>UNSUPPORTED MEDIA TYPE El recurso de destino no admite el formato de datos del cuerpo de la solicitud especificado en la cabecera de Content-Type.</td></tr> <tr><td>500</td><td>INTERNAL SERVER ERROR Se ha producido un error interno en el servidor. Esto podría indicar un problema con la solicitud o un problema en el código del lado del servidor. Se puede encontrar información acerca del error en el cuerpo de respuesta.</td></tr> <tr><td>1006</td><td>Error en el contrato enviado en el reporte. No se encuentra registrada en Coljuegos.</td></tr> <tr><td>1017</td><td>Se encuentra pendiente un proceso de cargue. Por favor aguarde unos minutos mientras el archivo que estaba intentando cargar terminó su proceso. Revise su correo con la información respectiva del cargue.</td></tr> <tr><td>1109</td><td>El contrato xxxx que se encuentra en el componente RC, no coincide con el contrato.</td></tr> <tr><td>1111</td><td>Transmisión exitosa, numero de radicado xxxxxxxxxx</td></tr> <tr><td>1118</td><td>El reporte del día dd/mm/aaaa ya se encuentra cargado en el sistema.</td></tr> <tr><td>2000</td><td>No se puede transmitir información de meses anteriores.</td></tr> <tr><td>2001</td><td>La fecha del componente RI que está tratando de enviar debe tener el formato aaaaMMdd. Por favor verificar.</td></tr> <tr><td>2002</td><td>No se puede cargar el reporte actual debido a que la fecha del registro de control RI, es anterior a la fecha inicial del contrato.</td></tr> <tr><td>2004</td><td>Error en reporte diario en secuencia, Señor operador, en este momento se encuentra bloqueado debido a que dejó de transmitir en secuencia el día dd/mm/aaaa</td></tr> <tr><td>2014</td><td>No se puede cargar el reporte actual debido a que la fecha del registro de control RI, es posterior a la fecha final del contrato.</td></tr> <tr><td>3005</td><td>El reporte del día dd/mm/aaaa ya se encuentra cargado en el sistema.</td></tr> </table>	404	NOT FOUND, Indica que el recurso de destino no existe. Esto podría deberse a que el URI no está bien formado o a que se ha suprimido el recurso.	405	METHOD NOT ALLOWED Se produce cuando el recurso de destino no admite el método HTTP solicitado; por ejemplo, el recurso de funciones solo permite operaciones GET.	406	NOT ACCEPTABLE El recurso de destino no admite el formato de datos solicitado en la cabecera de Accept o el parámetro accept. Es decir, el cliente ha solicitado la devolución de los datos en un determinado formato, pero el servidor no puede devolver datos en ese formato.	409	CONFLICT Indica que se ha detectado un cambio conflictivo durante un intento de modificación de un recurso. El cuerpo de la respuesta contiene más información.	415	UNSUPPORTED MEDIA TYPE El recurso de destino no admite el formato de datos del cuerpo de la solicitud especificado en la cabecera de Content-Type.	500	INTERNAL SERVER ERROR Se ha producido un error interno en el servidor. Esto podría indicar un problema con la solicitud o un problema en el código del lado del servidor. Se puede encontrar información acerca del error en el cuerpo de respuesta.	1006	Error en el contrato enviado en el reporte. No se encuentra registrada en Coljuegos.	1017	Se encuentra pendiente un proceso de cargue. Por favor aguarde unos minutos mientras el archivo que estaba intentando cargar terminó su proceso. Revise su correo con la información respectiva del cargue.	1109	El contrato xxxx que se encuentra en el componente RC, no coincide con el contrato.	1111	Transmisión exitosa, numero de radicado xxxxxxxxxx	1118	El reporte del día dd/mm/aaaa ya se encuentra cargado en el sistema.	2000	No se puede transmitir información de meses anteriores.	2001	La fecha del componente RI que está tratando de enviar debe tener el formato aaaaMMdd. Por favor verificar.	2002	No se puede cargar el reporte actual debido a que la fecha del registro de control RI, es anterior a la fecha inicial del contrato.	2004	Error en reporte diario en secuencia, Señor operador, en este momento se encuentra bloqueado debido a que dejó de transmitir en secuencia el día dd/mm/aaaa	2014	No se puede cargar el reporte actual debido a que la fecha del registro de control RI, es posterior a la fecha final del contrato.	3005	El reporte del día dd/mm/aaaa ya se encuentra cargado en el sistema.	<p style="text-align: center;">***** F I N *****</p>	<div style="text-align: right;">  </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <h3>REQUERIMIENTOS TECNICOS SISTEMA DE CONEXIÓN EN LÍNEA MET SCLM +</h3> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 50px;">  </div> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> <p>Bogotá D.C., junio 9 de 2022</p> </div>
404	NOT FOUND, Indica que el recurso de destino no existe. Esto podría deberse a que el URI no está bien formado o a que se ha suprimido el recurso.																																			
405	METHOD NOT ALLOWED Se produce cuando el recurso de destino no admite el método HTTP solicitado; por ejemplo, el recurso de funciones solo permite operaciones GET.																																			
406	NOT ACCEPTABLE El recurso de destino no admite el formato de datos solicitado en la cabecera de Accept o el parámetro accept. Es decir, el cliente ha solicitado la devolución de los datos en un determinado formato, pero el servidor no puede devolver datos en ese formato.																																			
409	CONFLICT Indica que se ha detectado un cambio conflictivo durante un intento de modificación de un recurso. El cuerpo de la respuesta contiene más información.																																			
415	UNSUPPORTED MEDIA TYPE El recurso de destino no admite el formato de datos del cuerpo de la solicitud especificado en la cabecera de Content-Type.																																			
500	INTERNAL SERVER ERROR Se ha producido un error interno en el servidor. Esto podría indicar un problema con la solicitud o un problema en el código del lado del servidor. Se puede encontrar información acerca del error en el cuerpo de respuesta.																																			
1006	Error en el contrato enviado en el reporte. No se encuentra registrada en Coljuegos.																																			
1017	Se encuentra pendiente un proceso de cargue. Por favor aguarde unos minutos mientras el archivo que estaba intentando cargar terminó su proceso. Revise su correo con la información respectiva del cargue.																																			
1109	El contrato xxxx que se encuentra en el componente RC, no coincide con el contrato.																																			
1111	Transmisión exitosa, numero de radicado xxxxxxxxxx																																			
1118	El reporte del día dd/mm/aaaa ya se encuentra cargado en el sistema.																																			
2000	No se puede transmitir información de meses anteriores.																																			
2001	La fecha del componente RI que está tratando de enviar debe tener el formato aaaaMMdd. Por favor verificar.																																			
2002	No se puede cargar el reporte actual debido a que la fecha del registro de control RI, es anterior a la fecha inicial del contrato.																																			
2004	Error en reporte diario en secuencia, Señor operador, en este momento se encuentra bloqueado debido a que dejó de transmitir en secuencia el día dd/mm/aaaa																																			
2014	No se puede cargar el reporte actual debido a que la fecha del registro de control RI, es posterior a la fecha final del contrato.																																			
3005	El reporte del día dd/mm/aaaa ya se encuentra cargado en el sistema.																																			
<p>GLOSARIO-TÉRMINOS-DEFINICIONES _____ 3</p> <p>OBJETIVO _____ 5</p> <p>CONSIDERACIONES _____ 5</p> <p>1. ASPECTOS TÉCNICOS GENERALES _____ 6</p> <p>1.1. REQUISITOS GENERALES DE LA FUNCIONALIDAD SISTEMA DE CONEXIÓN EN LÍNEA MET SCLM + _____ 7</p> <p>1.2. SUB SISTEMA DE GESTIÓN DE INFORMACIÓN _____ 8</p> <p>1.3. SUB SISTEMA DE SEGURIDAD _____ 8</p> <p>1.4. SUB SISTEMA DE SEGUIMIENTO Y REPORTES _____ 9</p> <p>2. REQUISITOS DE INFORMACION Y CONTADORES _____ 11</p> <p>2.1. Requisitos para la información administrativa _____ 11</p> <p>2.2. Requisitos para la información de control _____ 12</p> <p>2.3. Requisitos para los contadores _____ 12</p> <p>2.4. Requisitos para la información de auditoria _____ 15</p> <p>3. REQUERIMIENTOS PARA LA TRANSMISION DE INFORMACION _____ 15</p> <p>3.1. Información a transmitir _____ 16</p> <p>3.2. Premisas de operación _____ 18</p> <p>4. CERTIFICACIÓN _____ 19</p>	<p>GLOSARIO-TÉRMINOS-DEFINICIONES</p> <p>C.</p> <p><u>Créditos cargados:</u> Es el valor disponible en el elemento de juego para dar inicio a la sesión de juego.</p> <p><u>Créditos devueltos:</u> Son los valores no apostados y/o ganados finalizada una sesión de juego, y devueltos a través del tiquete o transferidos a la Terminal de Venta.</p> <p><u>Créditos redimidos:</u> Es el pago de los créditos devueltos, por el responsable del local de juego a través de la Terminal de Venta al jugador con dinero en efectivo.</p> <p><u>Contadores Electrónicos:</u> son los totalizadores o acumuladores de la cantidad de jugadas y valores que genera el elemento de juego a partir de una sesión de juego.</p> <p>E.</p> <p><u>Evento asíncrono:</u> Hace referencia a un evento o suceso determinado por el Generador de Número Aleatorio – GNA, que no corresponda con ningún otro evento o suceso determinado por el mismo el Generador de Número Aleatorio – GNA.</p> <p><u>Evento Significativo:</u> Corresponde a eventos generados por la MET, capturados por el SCLM o identificados por el SCLM o generados por el SCLM, que reportan situaciones que pueden afectar los contadores definidos en los requerimientos técnicos.</p> <p>L.</p> <p><u>Local de juego</u> Establecimiento de comercio donde se encuentran ubicadas las Máquinas Electrónicas Tragamonedas, en el que se desarrolla la actividad de juego y se paga el premio al jugador, el cual cuenta con las autorizaciones pertinentes para su desarrollo.</p> <p>M.</p> <p><u>Máquina Electrónica Tragamonedas MET</u> Máquina que a cambio de una cantidad de dinero o créditos otorgan un tiempo de juego y eventualmente un premio en efectivo o realizable en dinero, la cual como mínimo utilizará la aleatoriedad en la determinación de premios, donde el apostador por medio de alguna forma de activación inicia el juego y</p>																																			

su posterior proceso de selección de apuestas. Las Máquinas Electrónicas Tragamonedas que operen en locales cuya actividad comercial principal puede ser diferente de juegos de suerte y azar tendrán unas características especiales.

N.

Numero Único de Coljuegos – NUC. Número único de identificación de Coljuegos asignado a cada una de las MET por el ente regulador al momento de inclusión en el inventario de la entidad.

Numero Único de Identificación Digital – NUID: Es el Número de Identificación Digital de la tarjeta principal de la MET o el número único de identificación digital del procesador o la dirección física (MAC) de la tarjeta de red, o la SMIB (Slot Machine Interface Board) de la placa de comunicación de la ME, el cual es único, (por cada fabricante), y no debe ser modificable con ajustes de hardware o software.

S.

Sesión de juego: Una sesión de juego inicia cuando se realiza la carga al contador de créditos una vez ingresado el dinero en efectivo o desde el tiquete recibido y validado por el elemento de juego y termina cuando el elemento de juego entrega premios en dinero en efectivo y/o devuelve créditos no apostados en dinero en efectivo, cuando emite un tiquete con el valor de los créditos no apostados y/o los ganados y/o cuando se pierden todos créditos.

Servicio Web: (Web Service en inglés): Los servicios web son aplicaciones auto contenidas, auto descriptivas y modulares, que pueden ser publicadas, localizadas e invocadas a través de la web y que cuentan con un mecanismo estándar para establecer la comunicación y envío de información a través de la red con estructuras basadas en XML.

Serial: La MET es identificada por una placa de metal grabada con la información de la maquina

OBJETIVO

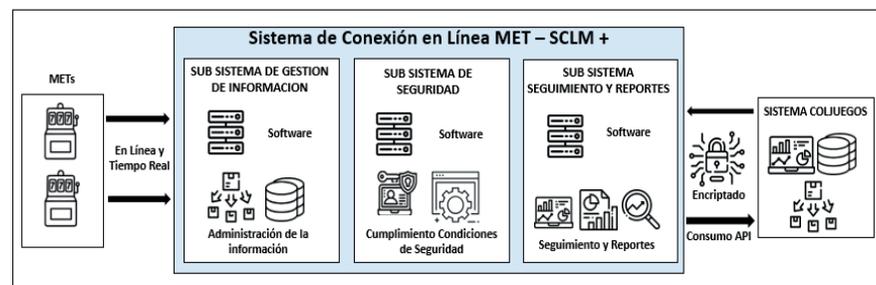
Este documento establece los requisitos técnicos de manera precisa para el Sistema de Conexión en Línea MET - SCLM+, diagramado en la figura del numeral 1. ASPECTOS TECNICOS GENERALES

CONSIDERACIONES

Coljuegos se reserva todas las facultades para definir el detalle de los procedimientos, requisitos y condiciones técnicas que, por su misma naturaleza, puedan estar sujetos a cambios derivados de la innovación tecnológica, sin perjuicio de la vigencia de las certificaciones emitidas a soluciones de software o sistemas, previas a la publicación de los cambios en la especificación.

Para la elaboración de este documento, se han considerado documentos relacionados con normas, estándares y reglamentaciones técnicas Internacionales incluyendo aspectos fundamentales de la realidad operativa en el ámbito nacional.

1. ASPECTOS TÉCNICOS GENERALES



El nuevo sistema de Conexión en línea MET, en adelante SCLM +, es una solución de software, desarrollado a la medida, que le permite al operador realizar la captura de información que tiene como origen las Máquinas Electrónicas Tragamonedas – MET para su envío al Sistema de Coljuegos dispuesto para tal fin.

El SCLM +, se encuentra constituido por tres subsistemas, a saber:

- Sub Sistema de Gestión de Información.
- Sub Sistema de Seguridad.
- Sub Sistema de Seguimiento y Reportes

Es responsabilidad del operador de juegos localizados asegurar la transmisión de la información requerida por Coljuegos sobre la operación de las METs en los términos y condiciones establecidos en el presente documento.

Para lograr lo anterior, el operador de juegos localizados puede realizar directamente o a través de terceros la implementación, configuración, administración, operación, de la solución de software necesaria y la debida integración con el sistema de Coljuegos., la cual se denomina SCLM+.

Por lo anterior, el operador de juegos localizados debe disponer de las soluciones de hardware, software y comunicaciones que le permitan, en conjunto, cumplir con los lineamientos especificados en el presente documento; esto puede implicar, sin limitar a, el uso de servidores físicos y/o virtuales, sistemas de bases de datos, sistemas de administración de archivos e información, sistemas de seguridad, sistemas de control de

acceso, sistemas de capa media, múltiples medios de comunicación y/o cualquier otro elemento tecnológico que le permita el cumplimiento de sus responsabilidades, teniendo como objetivo la integración directa con el Sistema de Coljuegos para el reporte de la información requerida por la entidad.

Es responsabilidad del operador de juegos localizados, enviar la información detallada de cada MET, en línea y en tiempo real al SCLM +, y a partir de allí, generar de forma automática la información requerida por la entidad en lote (batch) y de forma diaria.

De igual manera, el operador de juegos localizados cuenta con total autonomía técnica para definir el modelo de operación tecnológica que más se ajuste a sus necesidades, tales como computación en nube, modelos cliente servidor, clientes livianos, tecnología y software como servicio, entre otros. Tal modelo debe asegurar el envío de la información a Coljuegos en la ventana de tiempo definida, para lo cual deberá implementar los sistemas redundantes necesarios.

1.1. REQUISITOS GENERALES DE LA FUNCIONALIDAD SISTEMA DE CONEXIÓN EN LÍNEA MET SCLM +

El SCLM + debe cumplir los siguientes aspectos técnicos mínimos:

- Contar con un Sub Sistema de Gestión de Información, que le permita la administración integral de la información.
- Contar con un Sub Sistema de Seguridad que le permita implementar los controles y políticas de seguridad propias del SCLM +
- Contar con un Sub Sistema de Seguimiento y reportes, que permita la generación de forma automática de reportes e indicadores. Adicionalmente que permita el acceso a modo de consulta a la información almacenada en el SCLM +
- Contar con la capacidad para parametrizar las reglas de negocio básicas para la operación general del sistema, tales como: perfiles, usuarios, eventos y contadores.
- Contar con la capacidad de integración con el Sistema de Coljuegos a través del consumo del servicio Web dispuesto para tal fin.
- Implementar procedimientos que permitan realizar un control de versiones y trazabilidad de los programas, archivos, tablas, repositorios, configuraciones, etc. del sistema.
- Contar con los elementos, de hardware, software, de desarrollo, de operación, de soporte, de respaldo, de continuidad, entre otros y sin limitar a, que le permitan garantizar una operación ininterrumpida del sistema SCLM+ del operador con una disponibilidad mínima de 99.6%.

- h. Contar con los elementos de conectividad necesarios que garanticen una disponibilidad mínima de 99.6% en las comunicaciones desde el SCLM + del operador hacia el sistema dispuesto por la entidad para tal fin.
- i. Garantizar la confidencialidad, integridad, trazabilidad y disponibilidad de la información a través de los elementos tecnológicos que le permitan cumplir con dicha premisa de operación.

1.2. SUB SISTEMA DE GESTIÓN DE INFORMACIÓN

El Subsistema de Gestión de Información es un componente de software que permite la recolección, administración, gestión y custodia de la información asociada a las METs, con la funcionalidad necesaria para la lectura de los contadores, la generación de información de control requerida y la parametrización de la información administrativa.

Dicho subsistema estará conformado por las soluciones de software, entre otras y sin limitar a: sistemas operativos, bases de datos, sistemas de capa media, sistemas de manejo y control de información y desarrollos a la medida que le permitan la debida gestión de la información.

Asimismo, debe contar con una interface de lectura y transmisión en línea y tiempo real de información originada desde la MET sin que exista la posibilidad de cambios o ajustes en la información recibida, de acuerdo a la especificación establecida en los numerales 2.2 Requisitos para la información de control y 2.3. Requisitos para los contadores.

Debe contar con la posibilidad de parametrización de información del contrato de acuerdo a la especificación establecida en el numeral 2.1 Requisitos para la información administrativa.

1.3. SUB SISTEMA DE SEGURIDAD

Los requisitos de seguridad descritos son aplicables a todos los elementos y componentes de SCLM +, de estricto cumplimiento y objeto de certificación por parte de un laboratorio avalado por Coljuegos, así:

1. Impedir la modificación, ajuste, reescritura, alteración de un dato originado por la MET.
2. Contar con los registros de eventos (logs de auditoria) de acuerdo a la especificación establecida en el numeral 2.4. Requisitos para la información de

auditoria y con las herramientas que le permitan evidenciar la trazabilidad de un dato en el sistema.

3. Contar con una subrutina de control de acceso que permita la creación de diferentes usuarios en todo el sistema con diferentes permisos sobre el mismo y su auditoria. No obstante, lo anterior, ningún usuario en el sistema, incluyendo usuarios tipo administrador, súper usuarios, root, sudo o similares, tendrán los permisos suficientes para cambiar, ajustar, modificar, borrar un dato que tiene como origen la MET.
4. El sistema debe incluir una subrutina de seguridad al interior modelo de SCLM+ que le permita la generación de manera automática y sin intervención de ningún tipo de usuario, de los códigos SHA – 1 (Secure Hash Algorithm) sobre los archivos críticos reportados por el laboratorio durante el proceso de certificación del software. Dichos códigos SHA – 1 deben ser enviados de manera diaria y automática al Sistema de Coljuegos. Para cumplir con este requisito de operación es aceptable el desarrollo de un sistema específico o el uso de una utilidad de terceros para tal fin. Dicha subrutina de operación debe incluir el envío de mínimo veinte (20) códigos SHA-1 de manera diaria.
5. Definir, implementar, documentar una estrategia de respaldo, contingencia, continuidad, capacidad y desempeño de todo el sistema SCLM+ que asegure la disponibilidad requerida.

1.4. SUB SISTEMA DE SEGUIMIENTO Y REPORTES

El Sub Sistema de Seguimiento y Reportes al ser parte integral del SCLM +, debe estar en capacidad de proporcionar una interface de acceso, debidamente controlada por la herramienta de control de acceso y con la capacidad de generar reportes derivados de la información almacenada, de manera específica a la asociada con el envío de la información a través del Web Service, a manera de consulta exclusivamente para ser utilizada por Coljuegos

Dicho subsistema de seguimiento y reportes debe permitir la generación del reporte requerido por la Entidad el cual debe estar en la capacidad de ser exportado como mínimo, en un archivo tipo Excel y PDF.

Debe estar en capacidad de generar información en rangos de tiempo establecidos por el usuario, tales como días, meses, años.

Debe estar en capacidad de generar información respecto a los acumulados totales o parciales de eventos significativos por MET y/o por mes y/o rango de fecha.

Debe estar en capacidad de generar información por la combinación de los diferentes elementos antes descritos: por rango de fecha, por contrato, por local, por MET, por NUID incluyendo desviaciones o posibles saltos y cruces de información.

El operador proporcionará a Coljuegos el manual del usuario del subsistema de seguimiento y reportes, el cual contiene la guía de instrucciones asociadas.

El sub sistema de seguimiento y reportes debe contar con la capacidad de consultar las bases de datos o sistemas de información del Sub sistema de Gestión de Información.

Debe estar en capacidad de generar reportes con información desde el inicio de actividades con el nuevo sistema SCLM+. Sin embargo, es responsabilidad del operador disponer de la información histórica desde el inicio del contrato vigente, para lo cual cuenta con las siguientes alternativas de operación a libre elección:

1. Mantener la información del contrato vigente en el sistema actual a modo de consulta.
2. Realizar la migración de la información del contrato vigente al nuevo sistema SCLM+.
3. Implementar un repositorio de información del contrato vigente a modo de consulta.

Igualmente debe estar en capacidad de establecer la conectividad con el Sistema de Coljuegos, dando cumplimiento a las siguientes premisas de operación:

1. Generar la información comprimida y encriptada previo al envío al Sistema de Coljuegos. El operador será responsable de la generación de la clave de encriptación, única e irreplicable, la cual debe ser informada a Coljuegos mediante un medio alternativo de comunicación.
2. Establecer la comunicación directa y automática, para el consumo del servicio Web expuesto por el Sistema de Coljuegos, permitiendo la comunicación sin intervención manual entre los sistemas. Coljuegos determinará el modelo de consumo del servicio Web requerido y lo publicará en la pagina web para su consulta.
3. Establecer un control de estados que le permita interactuar con el Sistema de Coljuegos, que garantice el correcto envío de la información.
4. El envío de información diaria al Sistema de Coljuegos, se realizará en lote (tipo batch, por su sigla en inglés), a través del consumo del servicio Web dispuesto para tal fin, en una ventana de tiempo de máximo 12 horas, entre las 00:01 horas y las 12:00 Meridiano del día siguiente.
5. La generación de reportes debe incluir como mínimo acceso a la misma información reportada mediante la conexión al Sistema de Coljuegos, permitiendo el cruce de información por los diferentes elementos de información.

2. REQUISITOS DE INFORMACION Y CONTADORES

El operador de juegos localizados, a partir de los datos entregados por cada MET, tiene la responsabilidad de administrar la información y los contadores en la(s) base(s) de datos o en los sistemas dispuestos para tal fin al interior del Sub Sistema de Gestión de Información.

2.1. Requisitos para la información administrativa

Se refiere a la información correspondiente al operador de juegos localizados de la MET, al local donde se encuentra ubicada la MET y a la información de Identificación de la MET. Cada evento deberá ser almacenado en una base de datos y deberá permitir ser identificado y entendido claramente de acuerdo a su función.

Debe incluir como mínimo:

- a) Información del operador:
 - 1) Nit del operador.
 - 2) Numero de contrato otorgado por COLJUEGOS.
 - 3) Nombre o Razón social.
 - 4) Dirección.
 - 5) Municipio de la dirección (Código DANE).
 - 6) Fecha de inicio del contrato.
 - 7) Fecha final del contrato.
- b) Información del establecimiento:
 - 1) Código del local asignado por el operador.
 - 2) Nombre.
 - 3) Dirección.
 - 4) Municipio de la dirección (Código DANE).
- c) Información de la Maquina Electrónica Tragamonedas – MET:
 - 1) Numero único COLJUEGOS (NUC).
 - 2) Numero único de identificación digital de la MET (NUID).
 - 3) Serial, como aparece en la placa y tenencia legal de la MET
 - 4) Nombre fabricante y marca.
 - 5) Modelo asociada al fabricante
 - 6) Año de fabricación (AAAA).
 - 7) Indicador de *conexión en línea*, para indicar si la MET se encuentra en línea o no con el SCLM+.
 - 8) Código de apuesta, solicitado por Coljuegos para identificar la clase de apuesta de la MET (1. Menor a \$500, 2. Mayor a \$500 y 3. Progresiva interconectada).

<p>d) Información del fabricante SCLM+:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Código o número de la certificación del laboratorio 2) Fecha de emisión de la certificación (AAAAMMDD) 3) Nombre del laboratorio que emite la certificación 4) Nombre fabricante 5) Versión del software <p>2.2. Requisitos para la información de control</p> <p>Se refiere a los eventos significativos que se generan desde el SCLM + o desde una MET. Cada evento deberá ser almacenado en un base de datos y deberá permitir ser identificado y entendido claramente de acuerdo a su función.</p> <p>La Información de control que deberá ser almacenada debe incluir como mínimo la siguiente información:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Fecha y hora en que ocurrió el evento. b) Numero único COLJUEGOS (NUC) de la MET que generó el evento. c) Numero único de identificación digital de la MET (NUID) que generó el evento. d) Serial de la MET que generó el evento. e) Código del evento significativo. f) Un texto breve que describa el evento. <p>Eventos Significativos.</p> <p>La información de los siguientes eventos significativos deberá ser generada por el SCLM + o directamente desde la MET según sea el caso:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) 01 Pérdida de comunicación de la interfaz o tarjeta con el SCO. b) 02 Pérdida de comunicación con la MET. c) 03 Corrupción de la memoria RAM de la máquina de juego. d) 04 Falla de la memoria de la interfaz o tarjeta, de ser el caso. e) 05 Cuando se realice el cambio o actualización del juego y requiera de la inicialización de contadores. f) 06 Reinicio o falla de la corriente eléctrica. g) 07 Cuando un contador requerido rueda a cero (0) en la MET. h) 08 Borrado del contenido de la memoria (Valores de los contadores) RAM de la MET, diferente al evento 05. i) 09 Cambio Numero Único Identificación Digital (NUID). <p>2.3. Requisitos para los contadores</p>	<p>Se refiere a los contadores de los juegos que se generan desde una MET y se envían al SCLM +. Cada evento deberá ser almacenado en la base de datos o sistema del operador y deberá permitir ser identificado y entendido claramente de acuerdo a su función.</p> <p>La siguiente información de contadores deberá ser transmitida desde la MET al SCML +, con su correspondiente unidad de denominación contable, para su administración en el sistema.</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Moneda Ingresada (Coin in): contador que acumula el valor total de todas las apuestas incluyendo el monto apostado, los cuales resultaron del ingreso de monedas, fichas, dinero en efectivo, deducción del contador de créditos o de cualquier otro medio, el sistema mantendrá la información proporcionada por la MET de las apuestas realizadas de las tablas de pago y el porcentaje de retorno teórico de cada juego múltiple o de denominación múltiple. b) Moneda entregada (Coin out): contador que acumula el valor total de todos los montos pagados directamente por la máquina, los cuales resultaron de apuestas ganadoras, pagados desde la tolva y acumularon al contador de crédito o cualquier otro medio; este contador no registrará los montos otorgados resultado de un sistema de bonificación externo. c) Pagos de premios por asistente (attendant paid jackpots): Contador que acumula el valor total de créditos pagados por un asistente (pago manual). Debe indicar cuales resultaron de una sola alineación o combinación ganadora (Jackpot), y que el monto es pagado de forma manual. Este contador solo debe incluir premios que resultaron de un monto específicamente identificado y listado en las hojas de premios del fabricante. d) Créditos cancelados pagados por asistente (attendant paid cancelled credits) si es soportado por la MET. El contador debe indicar el valor total pagado por un asistente (pago manual), los cuales resultaron de una función de cobro iniciado por el jugador que exceden la capacidad física o la capacidad configurada de MET para efectuar el pago por el monto apropiado. e) Moneda física ingresada (physical coin in): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de las monedas o fichas físicamente insertadas y aceptadas por la MET. f) Moneda física entregada (physical coin out): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor de todas las monedas o fichas físicamente pagadas por la MET.
<ol style="list-style-type: none"> g) Billeto ingresado (bill in): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total del dinero en efectivo aceptado. Si aplica para la funcionalidad de la MET. h) Boleto/vale ingresado (ticket/voucher in): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de todos los boletos/vales aceptados por la MET. i) Boleto/vale entregado (ticket/voucher out): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de todos los boletos/vales y recibos de pagos emitidos por la MET. Si aplica para la funcionalidad de la MET. j) Pago de bonificación externo pagado por la máquina (machine paid external bonus payout) Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de montos adicionales otorgados como resultado de un sistema de bonificación externo y pagado por la MET. Si aplica para la funcionalidad de la MET. k) Pago de bonificación externo pagado por asistente (attendant paid external bonus payout) Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de montos otorgados como resultado de un sistema de bonificación externo y pagado por un asistente (pago manual). Si aplica para la funcionalidad de la MET. l) Premio progresivo pagado por asistente (attendant paid progressive payout): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de créditos pagados por un asistente como resultado de premios (Jackpots) progresivos (pagos manuales progresivos) que no son capaces de ser pagados por la MET. Si aplica para la funcionalidad de la MET. m) Pago progresivo pagado por la máquina (machine paid progressive payout): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de los créditos pagados directamente por la MET como resultado de premios (Jackpots) progresivos. Este contador no incluirá premios pagados como resultado de un sistema de bonificación externo. Si aplica para la funcionalidad de la MET. n) Juegos jugados (Games played): la máquina debe tener contadores que acumulen el número de juegos o partidas jugados así: Desde el restablecimiento de energía, Desde la inicialización del juego (borrado de memoria). o) Denominación base o valor mínimo de un crédito: Es el valor en pesos colombianos del crédito o ficha. Si la maquina soporta el envío de la denominación, de lo contrario esta deberá ser configurable en el SCLM + p) Recolección del "Numero Único de Identificación Digital - NUID", que corresponde a el Número de Identificación Digital de la tarjeta principal de la MET o el número único 	<p>de identificación digital del procesador o la dirección física (MAC) de la tarjeta de red, el cual es único, (por cada fabricante), y no debe ser modificable con ajustes de hardware o software. En caso de requerir el cambio del NUID se deberá reportar el evento significativo con el nuevo NUID.</p> <p>2.4. Requisitos para la información de auditoria</p> <p>Se refiere a los registros de los eventos de auditoria propios del SCLM+, cada evento deberá ser almacenado en la base de datos o el sistema del operador incluyendo como mínimo:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) La fecha y hora en que aconteció el suceso. b) Un código específico que defina el evento. c) Un texto breve que describa el suceso en el idioma español. d) Registros de la fecha en la base de datos o sistema, hora y tramas transmitidas diariamente hacia COLJUEGOS de cada una de las MET. e) Registros de cualquier intento de modificación o alteración de la información administrativa. f) Registros de las operaciones realizadas en las bases de datos o sistema, para lo cual se requerirá la versión de base de datos o sistema, que permita realizar dicha operación automáticamente. g) Registro de eventos reportados por las máquinas, diferentes a los eventos significativos de la información de control. h) Registro de accesos no autorizados al software y bases de datos o sistema. <p>3. REQUERIMIENTOS PARA LA TRANSMISION DE INFORMACION</p> <p>A continuación, se detallan las especificaciones técnicas y requerimientos para el envío de la información solicitada por COLJUEGOS a los operadores de juegos localizados.</p> <p>Coljuegos dispondrá de un servicio web para que cada operador autorizado envíe la información de control y los contadores de las Máquinas Electrónicas Tragamonedas – MET.</p> <p>El servicio web accedido o consumido por el sistema de cada operador en el momento que se hace efectiva la transmisión de la información estará en capacidad de:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Retornar un mensaje de recibido, que significa que la información fue recibida y pudo ser leída correctamente. b) Realizar las validaciones de estructura y de integridad.

- c) Generar un mensaje al correo del operador donde se indica si se acepta o rechaza la información.
- d) Si acepta la información, envía un mensaje al representante legal del operador registrado en Coljuegos y de existir, al operador tecnológico definido por el operador de juegos localizados, con el número de acuse de recibo de la información.
- e) Si rechaza la información, envía un mensaje al representante legal del operador registrado en Coljuegos y de existir, al operador tecnológico definido por el operador de juegos localizados, con el resultado de la validación de estructura e integridad.

3.1. Información a transmitir

Coljuegos expondrá un servicio web con interfaz tipo REST, cuyo detalle será publicado en la página web de la entidad con el nombre : *Documento de especificación detallada de consumo de Web Service y listado mensajes de respuesta.pdf*, dicha interface tendrá como objetivo recibir la información a transmitir por el operador a Coljuegos bajo una estructura XML con las siguientes especificaciones:

INFORMACIÓN DE ENTRADA GENERAL				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Contrato	5	SI	Texto	Numero de contrato - Coljuegos
F18Data	-	SI	Objeto	Contenido de datos operador
CodigoSha	20	SI	Lista Objeto	Códigos SHA del sistema del Operador
LoginSiito	8	SI	Texto	Usuario de identificación WS operador
PassSiito	8	SI	Texto	Contraseña de identificación WS Operador

INFORMACIÓN DE ENTRADA F18Data				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
RI	-	SI	Objeto	Indicador registro inicial archivo operador.
RC	-	SI	Lista de Objeto	Indicador registro inicial Local
RF	-	SI	Objeto	Indicador registro final archivo operador

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RI				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
FechaReporte	-	SI	aaaaMMdd	Fecha reporte (AAAAAMMD)
Nit	10	SI	Texto	Número de identificación
Clave	15	SI	Texto	Clave de fabricante SCLM+
Formato	3	SI	Texto	X18 – Valor por defecto

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RC				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Contrato	5	SI	Texto	Numero de contrato otorgado por Coljuegos
CodigoLocal	3	SI	Texto	Código del local o establecimiento del operador
RD	-	SI	Lista Objeto	Indicador registro detalle METL

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA LISTA OBJETO RD				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Nuc	5	SI	Texto	Numero Único generado por COLJUEGOS, asignado en el inventario a cada MET autorizada
Nuid	3	SI	Texto	Numero Único de Identificación Digital de la MET - NUID
serial	8	SI	Texto	Código serial de la MET a reportar
coinIn	19	SI	Texto	Valor total acumulado de todas las apuestas (Entradas) a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales.
CoinOut	19	SI	Texto	Valor total acumulado de todos los pagos realizados de las apuestas ganadoras (Salidas) a la fecha, Sin premios mayores (JackPot), debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales.
JackPot	19	SI	Texto	Valor total acumulado de todos los premios mayores (Jackpots) pagados por máquina y/o por asistente a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales.
handPaid	19	No	Texto	Valor total acumulado pagado manualmente a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales. Se debe diligenciar en cero (0) en caso de no contar con la funcionalidad necesaria en la MET.
billIn	19	No	Texto	Valor total acumulado del dinero en efectivo ingresado en el Billetero a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales. Se debe diligenciar en cero (0) en caso de no contar con la funcionalidad necesaria en la MET.
GamesPlayed	19	SI	Texto	Cantidad acumulada de jugadas realizadas a la fecha.

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA LISTA OBJETO RD				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
PorcentajeTeorico	19	SI	Texto	Porcentaje teórico de retorno al jugador del juego instalado en la máquina.
eventSignificativo	2	SI	Texto	Código del evento significativo
FechaEventSignificativo	-	No	aaaaMMddHHmmSS	Fecha y hora en que se presentó el evento
RE	-	SI	Lista Objeto	Indicador registro final Local

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RE				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
contrato	5	SI	Texto	Numero de contrato
codigoLocal	3	SI	Texto	Código del Local. Se debe diligenciar igual al registro de control "RC" del Local a reportar.
TotalRD	-	SI	Texto	Total, registros "RD" del Local. No incluye el registro "RC" del Local.

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RF				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Fecha reporte	-	SI	aaaaMMdd	Fecha reporte
Nit	10	SI	Texto	Número de identificación
Formato	-	SI	Lista Objeto	X18 – Valor por defecto
TotalGlocalRegistrosListaRD	10	SI	Texto	Total de registros detalle (RD) del Archivo Operador, NO incluye los registros de control: Inicial archivo operador (RI), Inicial Local (RC), Final Local (RE).

INFORMACIÓN DE ENTRADA LISTA OBJETO SHA				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
sha	-	SI	Texto	Veinte (20) Códigos Sha Operador

INFORMACIÓN DE SALIDA	
Código Error	Descripción del error

3.2. Premisas de operación

- La información objeto de envío entre el SCLM + y el Sistema de Coljuegos, corresponde a todas las MET autorizadas por Coljuegos al operador de juegos

localizados y que se encuentran registradas en el Inventario reportado, de manera diaria y continua.

- En caso de presentarse ante Coljuegos novedades de Retiro, Adición, Traslado o Reemplazo las máquinas deben iniciar el reporte de información aplicando estas novedades, luego de asegurarse que termine el trámite correspondiente y estén aplicadas al Inventario de Coljuegos.
- En caso que alguna MET autorizada y registrada en el inventario no se encuentre en servicio por algún motivo, se deberá reportar la última toma o captura de contadores y su correspondiente registro del evento significativo definido.
- En caso de presentarse un evento significativo que afecte los contadores, se deberán reportar en el archivo tantos registros de la MET, como eventos que se presenten en el día con sus respectivos contadores y diligenciando adicionalmente en estos registros el código del evento definido y los campos "Fecha y Hora Evento".
- En caso de presentarse el evento significativo 09 Cambio NUID, se deberán reportar en el archivo dos registros de la MET a la cual se le reemplaza la tarjeta a la que hace referencia el "NUID", el primer registro con el "NUID" a reemplazar y sus contadores, el segundo registro con el NUID nuevo y sus contadores, diligenciando adicionalmente el código del evento y el campo "Fecha y Hora Evento".
- A excepción del contador de partidas jugadas, los contadores se deben reportar en pesos colombianos sin decimales, resultado de multiplicar el valor nominal del crédito o ficha, por el contador correspondiente de la máquina a la cual se le realizó la lectura, toma o captura.
- Ante fallas en el envío de la información atribuibles a los sistemas de información de Coljuegos, se realizará verificación de dicha condición por parte de la Oficina de Tecnologías de la Información, determinando en consecuencia, las posibles ventanas de retransmisión de información a los operadores afectados.

4. CERTIFICACIÓN

Todos y cada uno de los aspectos descritos en el presente documento y aplicables al software del Sistema de Conexión en Línea – SCLM +, serán objeto de certificación por un laboratorio avalado por Coljuegos para tal fin.

VARIOS

Asociación Visión Valencia

AVISOS

Entró en liquidación, identificada con NIT 812008075-4,

INFORMA QUE:

La Asamblea Extraordinaria número 9 celebrada el día 1° de octubre de 2021 ordenó la liquidación y cita a las personas que se consideren con derechos a reclamar para que alleguen pruebas de sus créditos a la carrera 14 # 12-57 barrio Centro en el municipio de Valencia en el departamento del Córdoba.

Segundo aviso

El Liquidador Principal,

Pablo Zuluaga Arcila,
Asociación Visión Valencia.

Imprenta Nacional de Colombia. Recibo Banco Davivienda 1341970. 25-V-2022. Valor \$67.200.

Asociación de Telecomunicaciones del municipio de Tierralta y Zona Rural

AVISOS

Entró en liquidación, identificada con NIT 900959902-1,

INFORMA QUE

En la Asamblea Extraordinaria número 9 celebrada el día 1° de octubre de 2021 ordenó la liquidación y cita a las personas que se consideren con derechos a reclamar para que alleguen pruebas de sus créditos al barrio Los Canales, calle principal esquina en Tierralta departamento del Córdoba.

El Liquidador Principal,

Ángela María Sejin Manrique

Asociación de Telecomunicaciones del Municipio de Tierralta y Zona Rural

Imprenta Nacional de Colombia. Recibo Banco Davivienda 1341968. 25-V-2022. Valor \$67.200.

El proceso de certificación estará a cargo de los fabricantes desarrolladores de software del Sistema de Conexión en Línea – SCLM +.

El cumplimiento de lo contenido en el presente documento no implica la generación de una certificación integral por parte de los operadores. La certificación requerida se circunscribe exclusivamente al Sistema de Conexión en Línea – SCLM +.

Sin perjuicio de las demás obligaciones contractuales del operador de juegos localizados, es responsabilidad del mismo, la presentación de la certificación en el momento de la firma, adición, extensión, prórroga o ampliación de un contrato de explotación, al igual que en el plazo de tiempo inicial establecido por la entidad para tal fin.

De manera puntual, el laboratorio en su informe debe hacer referencia al cumplimiento de los siguientes aspectos:

1. Normatividad aplicable al informe.
2. Verificación de las condiciones del Sub Sistema de Seguridad, específicamente las asociadas a la imposibilidad de modificación, ajuste, reescritura o alteración de un dato originado por la MET y almacenado en el SCLM +
3. Verificación de la subrutina de envío de información automática sin intervención manual desde el SCLM + al Sistema de Coljuegos.
4. Verificación de la capacidad del software SCLM + de incluir de manera automática los códigos SHA – 1 (Secure Hash Algorithm), generados por una subrutina de seguridad, sobre los archivos críticos reportados al laboratorio durante el proceso de certificación del software, en el modelo del Web service definido.

Considerando lo anterior, una certificación generada por un laboratorio avalado por Coljuegos, sobre un sistema SCLM +, tendrá una vigencia de dos (2) años contados a partir de la expedición del informe de certificación.

Es requerido que el laboratorio realice una verificación de las condiciones del Subsistema de Seguridad, específicamente las asociadas a la imposibilidad de modificación, ajuste, reescritura o alteración de un dato originado por la MET y almacenado en el SCLM+ en el entorno de producción implementado.

Ante cambios, mejoras o ajustes por cualquier índole en el software del Sistema de Conexión en Línea – SCLM +, será requerida una nueva certificación.

***** F I N *****

(C. F.).

CONOZCA EL

MAG

Museo de Artes Gráficas

Conozca más del Museo en

www.imprenta.gov.co - Museo de Artes Gráficas

 /MuseoArtesGrfcs

 @ MuseoArtesGrfcs

El Museo de Artes Gráficas de la Imprenta Nacional busca enriquecer, preservar, documentar y promover el patrimonio industrial de las Artes Gráficas en Colombia.

Su colección permanente presenta diversos tipos de maquinaria utilizada en la impresión: xilografía, tipografía mecánica y offset. En el Museo se exhibe una réplica de la Imprenta Patriótica, así como varias prensas Washington de R. Hoe & Company, Compugraphic. Algunas de estas máquinas fueron usadas en la planta de la Imprenta Nacional.

Alquiler de auditorio: El museo ofrece su auditorio, con aforo de 50 personas, para el desarrollo de actividades empresariales o académicas.

