



MANUAL DE BUENAS PRÁCTICAS EN JUEGO RESPONSABLE

INTRODUCCIÓN

Mediante la Resolución 20214000036784 del 16 de diciembre de 2021 derogada por la resolución 20244000022654 de Octubre de 2024 expedidas por COLJUEGOS, la cual tiene por objeto establecer los lineamientos mínimos en materia de Juego Responsable para llevar a cabo acciones estratégicas en el sector de los juegos de suerte y azar, con el fin de mitigar los impactos y efectos negativos generados por el uso inadecuado del juego, los cuales deberán ser adoptados por todos los operadores de juegos de suerte y azar autorizados por la misma entidad, y en la cual se establecen los lineamientos para promover la cultura del juego responsable en Colombia.

El Juego Responsable busca informar y educar sobre el uso adecuado de los juegos de suerte y azar, prevenir y proteger a toda la comunidad de las consecuencias negativas que puede producir el juego en exceso y promover su práctica como una actividad sana de esparcimiento y entretenimiento, donde la prevención, el autocuidado y el apoyo a los afectados se constituyan en los pilares fundamentales.

Dentro de las reglas generales podemos destacar que el juego es un accionar libre en el cual el jugador no puede estar obligado a hacerlo de lo contrario pierde su naturaleza de diversión atractiva o recreativa, sin embargo, para personas vulnerables, el juego puede convertirse en un problema. El elemento esencial para que el juego se convierta en inmoderado es la pérdida de control ante esta actividad, que puede causar daño al jugador y/o a las personas de su entorno en muchos aspectos de su vida.

APOLO GAMING S.A.S consciente de la necesidad de informar y educar a la ciudadanía sobre la importancia del juego responsable, en busca de proteger y prevenir a la población jugadora y no jugadora del juego sin control, brindara las herramientas de orientación mediante el presente manual de buenas prácticas para el juego responsable, el cual está dirigido a colaboradores y jugadores en caso de presentar un uso inadecuado del juego mediante el cual se dispondrá de información de organizaciones que puedan proveer apoyo a los posibles afectados por el juego sin control.

OBJETIVOS

1. Establecer las políticas, lineamientos y actividades con el fin de prevenir, orientar y acompañar a jugadores que han detectado conductas inusuales en materia de control a su actividad de juego.
2. Implementar acciones de prevención y promoción, de autocontrol y de apoyo a los jugadores mediante una cultura de autocontrol.
3. Informar y educar sobre el uso adecuado de los juegos de suerte y azar, previniendo y protegiendo a toda la comunidad de las consecuencias negativas que puede producir el juego en exceso

1. ALCANCE

El presente manual aplica a todos los colaboradores de la empresa incluidos clientes de todo el territorio nacional donde tenga operación APOLO GAMING SAS.

2. DEFINICIONES

- Autocuidado: El conjunto de acciones intencionadas que realiza una persona para controlar los factores internos o externos, que pueden comprometer su vida y desarrollo posterior, por tanto, es una conducta que realiza o debería realizar la persona para sí misma en ejercicio de la autonomía de la voluntad.
- Autoexclusión: Proceso voluntario en el que las personas se pueden excluir del sitio de juego o de áreas específicas del mismo. Se trata de una técnica de autoayuda y autocontrol que permite tomarse un descanso y evaluar las posibles consecuencias derivadas de sus patrones de comportamiento frente al juego.
- Ludopatía o Jugador Patológico: La Asociación Americana de Psiquiatría (APA), la Organización Mundial de la Salud (OMS CIE- 10) definen al jugador patológico como un individuo que se va haciendo crónica y progresivamente incapaz de resistir los impulsos de una conducta de juego que compromete,

rompe o lesiona los objetivos personales, familiares y vocacionales. Adicionalmente, tienen unos criterios de diagnóstico de juego patológico previamente definidos.

- El juego patológico o ludopatía está considerada por la Organización Mundial de la Salud como adicción dentro de las enfermedades mentales y ocupa un lugar en la Clasificación Internacional de Enfermedades de la Organización Mundial de la Salud y en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-IV de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría.
- Juegos de suerte y azar: juegos en los cuales una persona, que actúa en calidad de jugador, realiza una apuesta o paga por el derecho a participar, a otra persona que actúa en calidad de operador, que le ofrece a cambio un premio, en dinero o en especie, el cual ganará si acierta, dados los resultados del juego, no siendo este previsible con certeza, por estar determinado por la suerte, el azar o la casualidad.
- Son de suerte y azar aquellos juegos en los cuales se participa sin pagar directamente por hacerlo, y que ofrecen como premio un bien o servicio, el cual obtendrá si se acierta o si se da la condición requerida para ganar.
- Juegos localizados. Son modalidades 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. Son locales de juegos aquellos establecimientos en donde se combinan la operación de distintos tipos de juegos localizados o aquellos establecimientos en donde se combina la operación de juegos localizados con otras actividades comerciales o de servicios.
- Juegos operados por internet: aquellos en los que la apuesta y el pago de premios se realizan por medios que no requieren la presencia del jugador, previo su registro en el sitio o portal autorizado y cuya mecánica se soporta en la intervención de un generador de número aleatorio o en la ocurrencia de eventos reales cuyos resultados no son controlados por el operador del juego.
Se entiende que el juego opera por internet cuando la apuesta y el pago de premios se realizan únicamente por este medio, previo registro del jugador en el sitio o portal autorizado y cuya mecánica se soporta en un generador de número aleatorio virtual o en la ocurrencia de eventos reales cuyos

resultados no son controlados. No se entienden operados por internet aquellos juegos que incluyan la realización de sorteos físicos, como el chance y loterías, entre otros, en cuyo caso el internet será un medio de comercialización.

- Menor de edad: Toda persona menor de 18 años.
- Operador autorizado: Persona jurídica autorizada para operar juegos de suerte y azar en Colombia mediante contrato de concesión suscrito con Coljuegos.
- Local Comercial. Lugar físico donde se desarrolla la actividad de juegos de suerte y azar.
- Juego responsable: Concepto que comprende una serie de prácticas y recomendaciones que se aplican a las partes interesadas, cuyo objetivo es entender los juegos de suerte y azar como una alternativa de esparcimiento sano y de entretenimiento, e incentivar la práctica del juego de forma racional y consciente. El juego responsable implica una decisión informada y educada por parte de los consumidores, evitando que se ponga en riesgo su salud mental.
- Jugador: Persona natural mayor de edad, que realiza apuestas o paga por el derecho a participar en un juego de suerte y azar, a una persona jurídica que actúa en calidad de operador autorizado por Coljuegos que le ofrece a cambio de un premio en dinero o en especie, el cual ganará si acierta en los resultados del mismo, no siendo este previsible con certeza por estar determinado por la suerte, el azar o la casualidad.
- Operador autorizado: Persona jurídica autorizada para operar juegos de suerte y azar en Colombia mediante contrato de concesión suscrito con Coljuegos.
- Test autodiagnóstico: Herramienta de autoevaluación a disposición del jugador, para que este valore si se encuentra en una situación que requiere de la adopción de medidas preventivas o de mitigación del juego sin control.
- Servicios de Atención: Corresponden a las acciones encaminadas a suministrar tratamientos para el jugador y su círculo social, afectados por los efectos negativos derivados del juego sin control. Estos programas pueden

incluir entre otros: grupos de autoayuda, atención psicológica individualizada, grupo de terapia para familiares, talleres complementarios, entre otros.

3. PRINCIPIOS

- **Compromiso**

Las acciones y actividades contenidas en este manual estarán encaminadas en promover el juego legal y responsable en todas las actividades de juegos de suerte y azar incluyendo el desarrollo, la publicidad, la comercialización y venta de productos.

- **Participación:**

Los programas de Juego Responsable adoptados por los operadores autorizados procuraran la participación de los grupos de interés relevantes en el diseño de la estrategia de Juego Responsable, así como en la toma de decisiones para el desarrollo de esta.

- **Integridad:**

APOLO GAMING S.A.S se compromete a promover una buena reputación del sector que refleje con exactitud la implementación de los programas de Juego Responsable, ceñidos a los principios y valores de nuestro código de conducta.

4. POLÍTICAS

1. La compañía, como oferente de juegos de suerte y azar, se compromete con la industria del juego en el cumplimiento de las acciones dispuestas por las autoridades competentes, así como aquellas que se plantean dentro del presente manual para el fomento al juego responsable.
2. Destinar los recursos para la promoción y prevención del juego responsable.

3. Realizar periódicamente capacitaciones a sus empleados y colaboradores con el fin de dar a conocer las acciones dispuestas por las autoridades competentes, así como aquellas previstas dentro del presente manual, con el fin de que mantengan actualizado su conocimiento y deberes frente a los jugadores.
4. Establecer canales de comunicación constantes con todos los actores del programa de juego responsable con el fin de recibir a través de ellos, quejas, sugerencias, y en general retroalimentación que permita establecer acciones de mejora y comunicar por parte de la empresa los logros en las acciones implementadas.

5. RESPONSABILIDADES DE LA IMPLEMENTACIÓN, EJECUCIÓN, SEGUIMIENTO Y CONTROL DEL MANUAL DE JUEGO RESPONSABLE

1. El diseño de todas las políticas y demás actividades de promoción y prevención estarán a cargo del representante legal, previa aprobación de la Junta de Socios
2. La implementación, seguimiento, ejecución y control de la aplicación del presente manual está a cargo del líder de programa designado por APOLO GAMING SAS
3. Las funciones de encargado de Juego Responsable serán:
4. Realizar las capacitaciones a los colaboradores semestralmente.
5. Presentar a Coljuegos el informe semestral de la aplicación e implementación de Juego Responsable
6. Realizar informe semestral del impacto de las medidas adoptadas de Juego responsable
7. Realizar los reportes mensuales de personas que se han autoexcluido de las salas de juego y/o han revocado su autoexclusión.
8. Informar a las salas de juego de APOLO GAMING SAS, el listado de jugadores autoexcluidos.

6. ACTIVIDADES

6.1 ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN Y PREVENCIÓN

6.1.1 Publicidad

APOLO GAMING SAS Adoptara las disposiciones previstas para el material publicitario a fin de comunicar de manera clara y oportuna:

El presente manual será publicado en la página Web de APOLO GAMING S.A.S y estará disponible en todas las salas de juego.

- a) Adoptar en todas las piezas publicitarias una restricción clara para el juego de juego a menores de edad. Y en las comunicaciones comerciales no se podrán dirigir directa o indirectamente a niños, niñas o adolescentes para persuadirlos o incitarlos al juego.
- b) Se dispondrá de puntos específicos dentro del establecimiento, sobre publicidad de acuerdo con el juego responsable
- c) Difundir la campaña de juego responsable diseñada por Coljuegos, en los locales comerciales a través de folletos y carteles informativos que inviten a consultar la política de juego responsable o en las plataformas de juego a través de banners que direccionen al sitio en el cual se encuentra publicada toda la información relacionada con juego responsable y demás canales de comunicación que tuviere disponibles.
- d) Adoptar en todas las piezas publicitarias de los locales comerciales, puntos de venta, canal interactivo, el logo de juego responsable diseñado por Coljuegos: “Juega bien. Ser responsable es parte del juego”, y el mensaje en el que se advierta que el juego es una actividad que puede generar adicción a través del siguiente texto: “El juego es entretenimiento, juega con moderación. Prohibida la venta a menores de edad”.
En el caso de los servicios de comunicación audiovisual, el mensaje será: “El juego es entretenimiento, juega con moderación. Prohibida la venta a menores de edad”.
- e) En la página web de APOLO GAMING SAS se creará un acceso directo al micrositio de juego responsable dispuesto por Coljuegos en su página web.
- f) Ofrecer información clara sobre juego responsable y los riesgos del juego sin control, a través de nuestros colaboradores en las salas o locales de juego, la información impresa que se tenga en folletos, en carteles en los locales o en las comunicaciones comerciales de juegos de suerte y azar no deben estar destinadas a los menores de edad.
- g) Por lo tanto, las comunicaciones comerciales deben evitar presentar escenarios, música, juegos, lenguaje o personajes de caricatura o celebridades directamente dirigidos al público infantil y/o menores de edad.
- h) Esto no impide que las comunicaciones dirigidas a un público adulto más amplio puedan tener un atractivo incidental o involuntario para los menores de edad.

- i) Las prendas con logotipos de marcas de juegos de suerte y azar y con marcas de establecimientos de esparcimiento con acceso restringido a menores de edad, tales como casinos o sitios web de apuestas por internet, deben limitarse únicamente a las tallas para adultos. Esta restricción no es aplicable a los uniformes y prendas de equipos deportivos patrocinados por un operador de juegos de suerte y azar.
- j) No podrán incluirse marcas de juegos de suerte y azar en juguetes, juegos, equipos de juego u otros artículos que sean utilizados principalmente por menores de edad. Esta restricción no es aplicable a los accesorios deportivos de equipos o eventos patrocinados por un operador de juegos de suerte y azar.
- k) En la comunicación no se inducirá al jugador a ingresar o permanecer en un área de máquina de juego o reforzar o alentar falacias o conceptos erróneos sobre las máquinas de juego, que incluyen:
 - La certeza de ganar dinero jugando a una máquina de juego;
 - Decirle a una persona que una máquina de juego o un jackpot de máquina de juego
 - ha “pagado” o no, o que se debe a ganancias de “pago”
 - Discutir suerte o supersticiones
 - Sugerir o indicar que la máquina de juego está a punto de pagar las ganancias.
- l) Alentar o inducir a una persona a participar en juegos intensivos o prolongados en máquinas de juego
- m) Sugerir o alentar la creencia de que hay estrategias que una persona puede usar para ganar cuando juega una máquina de juego
- n) Abstenerse de remitir información comercial, publicidad, promociones al usuario o jugador que se haya autoexcluido.

6.1.2 Público.

- a) La comunicación comercial de las salas de juego de APOLO GAMING SAS estará destinada a personas mayores de 18 años.

- b) No se patrocinarán, ni se realizará otro tipo de comunicación comercial, en eventos donde se espere, razonablemente, que la mayoría de la audiencia será compuesta por menores de edad.
- c) Para campañas de medios pagadas o la publicidad exterior visual, así como las activaciones que se realicen en espacios públicos los anunciantes propenderán porque la comunicación comercial no se realice a menos de 50 metros alrededor de escuelas primarias o secundarias o parques infantiles. Esta disposición no se aplica a la comunicación comercial que se realice al interior de los establecimientos de juego localizado.
- d) Las comunicaciones comerciales deben incluir la advertencia de que las personas menores de edad no pueden participar en actividades de juego, para el efecto, se incorpora en nuestras comunicaciones comerciales visuales el logo “+18”, en forma y tamaño que resulten legibles de acuerdo con el tipo de anuncio, además de la leyenda que de acuerdo con la regulación aplicable resulte obligatoria.

6.2 CAPACITACIONES

Realizar capacitaciones a los empleados y colaboradores de la empresa, en particular a aquellos que tienen contacto con el jugador, para proporcionar información básica sobre el juego responsable y dirigir al jugador al lugar donde se encuentra la información disponible.

- a) La empresa realizará una capacitación semestral a sus empleados, con el fin de dar a conocer el funcionamiento del Manual de Buenas Prácticas en Juego Responsable y tener formados e informados a los empleados, sobre los lineamientos en materia de Juego Responsable, los contenidos serán revisados y actualizados constantemente.
- b) El área de Recursos Humanos o de quien haga sus veces, realizará la inducción del manual de juego responsable a todos los colaboradores que ingresen por primera vez a la compañía.
- c) Se brindarán herramientas al personal para identificar a los jugadores que puedan presentar una conducta de juego sin control.
- d) La asistencia a las capacitaciones será obligatoria para todos los colaboradores y se evaluará al final de cada sesión del contenido de la misma a los colaboradores.

- e) El programa de capacitación y su contenido se evaluarán semestralmente con el fin de realizar los ajustes necesarios para que todos los empleados de puedan entender el Manual de Juego Responsable y sus implicaciones.
- f) Las capacitaciones podrán realizarse de manera presencial o virtual y podrán usarse diferentes medios de divulgación de las políticas y acciones (comunicaciones internas, boletines, correos electrónicos, entre otros).

7. ACCIONES DE AUTOCONTROL

Estarán enfocadas a los jugadores de juegos de suerte y azar, que les permita tomar decisiones informadas. Estas herramientas son las siguientes:

- a) Se adoptará un test de autodiagnóstico idóneo, con el fin de ofrecer a los jugadores, herramientas para jugar de forma responsable, el cual estará disponible para consulta en todos los canales de comunicación que tuviere el operador y al interior de los locales comerciales cuando a ello hubiere lugar.
- b) Tener disponible de forma física o electrónica el formato de autoexclusión, y suministrarlo al jugador cuando lo solicite
- c) La autoexclusión podrá revocarse por el jugador en cualquier momento mientras esté vigente. Sin embargo, la revocatoria de la autoexclusión tendrá efecto 72 horas después de suscribirse.
- d) Llevar un registro de autoexclusión de jugadores, así como su revocatoria, los cuales serán reportados a Coljuegos a través de la herramienta tecnológica dispuesta para tal el efecto.
- e) Se prohíbe conceder préstamos, ni cualquier otra modalidad de crédito o asistencia financiera a los participantes.
- f) Prohibir el acceso al local comercial a menores de edad, así como aquellas que hayan solicitado su autoexclusión de manera voluntaria.
- g) Disponer de información de contacto de prestadores de servicio de atención y tratamiento para los jugadores que lo requieran. Dicha información (detalle de contacto/ número de teléfono), el cual estará disponible en forma impresa y visible en los establecimientos comerciales, así como en la página web. Así mismo, se remitirá a Coljuegos para incluirse en el micrositio de juego responsable en su página web www.coljuegos.gov.co.

7.1 Mecanismos de detección de comportamiento de riesgo del Jugador

Establecer mecanismos de detección de comportamientos de riesgo del jugador y las acciones que adoptarán al detectarse estos comportamientos, tales como:

a) Señales vinculadas a acciones de violencia

- Golpear la máquina/los botones con una fuerza indebida
- Gritar a la máquina o a otras personas en la sala de juego
- Insultar al personal y/o a otras personas y Comportarse de modo amenazador.

b) Señales vinculadas a los comportamientos y emociones

- Llorar en cualquier sitio del establecimiento
- Estar sumamente triste o deprimido en el establecimiento
- Sudar en extremo mientras se juega
- Estar muy agitado en el establecimiento y Quejarse continuamente al personal.
- Aislamiento
- No reaccionar a la interacción con el personal
- No reaccionar ante los acontecimientos en el establecimiento que normalmente atraerían la atención del cliente
- Intentar disfrazarse para no ser reconocido

c) Señales vinculadas a la Frecuencia de Juego

- Juego prolongado
- Jugar de manera continua sin descanso por más de 5 horas
- No querer abandonar el establecimiento a la hora de cierre

d) Señales vinculadas al uso del dinero

- Pedir dinero para jugar
- Pedir dinero prestado al personal (para cualquier propósito)
- Pedir dinero prestado a otros usuarios (para cualquier propósito) e Intentar vender productos o servicios en el establecimiento.

8. ACCIONES DE APOYO A LOS AFECTADOS

La empresa dispondrá de información completa y actualizada de contacto de organizaciones que brinden servicios de orientación con el fin de construir en el sector una red de apoyo a los jugadores que presenten síntomas de juego sin control, para que así puedan acceder a los servicios de atención profesional.

De estas acciones se deberá dejar constancia en el informe de seguimiento al programa de juego responsable que presentaran la empresa.

Se desarrollarán entre otras las siguientes acciones de apoyo:

1. disponer un directorio con las instituciones que presten servicios de tratamiento a personas que padezcan de juego sin control, el cual estará en un lugar visible de los locales comerciales y en la página web del operador cuando cuente con esta.
2. Los clientes que muestren signos de ansiedad serán contactados por la persona designada en la sala, quien le ofrecerá asistencia de un modo útil y con total confidencialidad.

8.1 Procedimiento de Interacción con clientes.

El proceso para interactuar con dichos usuarios incluye asistencia dependiendo de la evaluación caso por caso por parte del personal correspondiente. Esta interacción puede consistir en y sin limitarse a ellos:

1. Acercarse al cliente o visitante e intentar que el mismo participe en la interacción social;
2. animar al cliente para que considere las ofertas de comida o bebida disponibles en el establecimiento, que le permitirán hacer una pausa de la máquina de juego; ofrecer al cliente algún refrigerio gratuito en una zona más tranquila y privada de la sala de juego, en donde se pueda facilitar al cliente toda la información y accesos relevantes a los servicios de apoyo, incluyendo asesoramiento financiero y de autoexclusión, de forma confidencial;
3. Brindar otro tipo de asistencia adecuada, que puede incluir el uso de un teléfono en el establecimiento para contactar con un familiar o amigo; y/o ayudar al cliente con las gestiones del transporte para regresar a su domicilio
4. En cada establecimiento se llevará un registro de Juego Responsable en el que se indicará los datos del jugador, datos de contacto y descripción de las medidas tomadas. A este registro solo tendrá acceso el responsable de la sala y la persona encargada de la compañía de la implementación, seguimiento y control de las políticas y acciones de Juego Responsable

9. INDICADORES

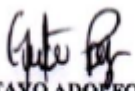
La compañía utilizara los siguientes indicadores para el seguimiento e implantaciones del Manual de buenas practicas en juegos de suerte y azar.

1. Capacitación
2. Campañas de concientización sobre la adicción al juego y sus derivados.
3. Piezas publicitarias en las redes sociales de APOLO GAMING S.A.S. sobre la importancia de realizar un juego responsable en los casinos.

10. CRONOGRAMA DE IMPLEMENTACIÓN

Se iniciará la implementación, seguimiento y control de las políticas y acciones de Juego Responsable una vez se haya socializado e implementado el presente Manual.

Se firma en Pereira a los 06 días del mes de enero de 2025.



GUSTAVO ADOLFO PAREJA
Representante Legal

11. ANEXOS

Anexo 1. Test de Autodiagnóstico

Anexo 2. Formato Autoexclusión

Anexo 3. Formato de Asistencia capacitación

Anexo 1.

TEST AUTODIAGNOSTICO			
El siguiente cuestionario plantea una serie de preguntas relacionadas con conductas de juego, las fuentes para la obtención de dinero para jugar y las sensaciones que puedan exprimentar los Jugadores. Sin embargo es de aclarar que no refleja nencesariamente una condicion clinica o diagnostico ya que este se emplea como autodiagnostico pedagogico e informativo de posibles señales de alerta.			
Responda: (Si) si considera que en el ultimo año ha idenficado (a) con alguna de las preguntas (NO) si considera que en el ultimo año no se identifica (a) con alguna de las preguntas			
PREGUNTA		SI	NO
1	Quando apostaste, ¿volviste otro día para tratar de recuperar el dinero que perdiste?		
2	¿Pediste dinero prestado o vendiste algo para obtener dinero para apostar?		
3	¿Sentiste alguna vez que podrías tener un problema con el juego?		
4	¿Has perdido el sueño debido a tu juego?		
5	¿Apostar te causó problemas de salud, incluyendo una sensación de estrés o ansiedad?		
6	¿Apostar causó problemas económicos para ti y tu familia?		
7	¿Utilizas tus ingresos o ahorros para apostar dejando facturas sin pagar?		
8	¿Sientes remordimientos después de jugar?		
9	¿Juegas para obtener dinero para cumplir con tus obligaciones financieras?		
10	¿Apostaste más de lo que realmente podrías permitirte perder?		
Resultado			
Recomendciones a Respuestas			
a	Si tu respuesta de SI fue superior a 3 ¡CUIDADO! Podrías estar Experimentando síntomas no deseados con respecto al Juego		
b	Si tu respuesta de SI fue Inferior a 2 debes estar Alerta, Podrías empezar a Experimentando síntomas no deseados con respecto al Juego		
c	Si tu respuesta de NO fue Superior a 9 ¡QUE BIEN! Entiendes que Jugar bien y ser responsable es parte del Juego		

FORMULARIO DE SOLICITUD DE AUTOEXCLUSIÓN

La autoexclusión es proceso voluntario en el que las personas se pueden excluir del sitio de juego o de áreas específicas del mismo. Se trata de una técnica de autoayuda y autocontrol que permite tomarse un descanso y evaluar las posibles consecuencias derivadas de sus patrones de comportamiento frente al juego. Este formato, está destinado a brindar una herramienta de ayuda a quienes deseen no ingresar a las Salas de Juego de APOLO GAMING SAS Nit 900.524.726-2 en todo el territorio nacional colombiano, así como de las plataformas de juego Online.

DATOS DEL SOLICITANTE:

1. Nombre: _____
2. Apellidos: _____.
3. Tipo Documento: C.C _____ Pasaporte _____ Otro (cual) _____
4. Documento N°: _____
5. Dirección: _____
6. Ciudad: _____
7. Teléfono: _____
8. Correo electrónico: _____

SOLICITUD A PETICIÓN DEL INTERESADO

En la Ciudad de _____, siendo las _____ horas del día _____ del año _____, solicito a APOLO GAMING SAS Nit 900524726-2 ser excluido (a) de:

1. _____ Salas de Juego de suerte y azar a nivel Nacional (casinos y bingos)
2. _____ Páginas de juegos operados por internet.

PERÍODO DE DURACIÓN DE LA AUTOEXCLUSIÓN VOLUNTARIA:

_____ meses / _____ años contados a partir de la suscripción del presente formulario.

DECLARACIÓN

Declaro que mi decisión de autoexclusión se adopta de buena fe con el fin de evaluar las posibles consecuencias derivadas de mis patrones de comportamiento frente al juego, esta decisión se adopta en ejercicio de mi autonomía de la voluntad. Asimismo, declaro que he leído toda la información relacionada con la autoexclusión y que entiendo las instrucciones contenidas en la solicitud y que son ciertos los datos que aquí he consignado.

Declaro renunciar de forma voluntaria a mi derecho de ingresar a todas las salas de juegos autorizadas del país.

Declaro conocer que mi ingreso a cualquier sala de juego durante la vigencia de la autoexclusión es un acto voluntario, libre, y consiente de mi parte, por lo cual, exonero de toda responsabilidad tanto al operador en caso de que así suceda.

Declaro conocer y autorizar al operador para que adopte las medidas que le sean posibles con el objetivo de ayudarme a dar cumplimiento a mi decisión de autoexclusión de las salas de juegos.

Declaro tener conocimiento que la presente autoexclusión se podrá revocar en cualquier momento. Sin embargo, conozco y acepto que la revocatoria surtirá efectos setenta y dos (72) horas después de manifestarla.

Autorizo al operador a reportar a Coljuegos el contenido del presente formato, para efectos de conformar el registro de autoexcluidos, la consulta del registro por parte de los operadores autorizados y el seguimiento a la política de juego responsable.

Como titular de mis datos personales, mediante la firma del presente documento y/o aceptación por cualquier medio, entiendo y acepto que mis datos personales, incluyendo datos sensibles, biométricos, fotografías, imágenes y videos fueron voluntariamente suministrados y recolectados en los medios legalmente habilitados, los cuales serán incorporados en las bases de datos de APOLO GAMING SAS, y/o las sociedades que hagan parte.

Autorizo al operador y a Coljuegos a realizar el tratamiento de mis datos personales, de conformidad con la Ley 1581 de 2012, Decreto 1377 de 2013 compilado en el Decreto 1074 de 2015.

Firma en la ciudad de: _____ a los _____ días del mes de _____ de 20____.

Firma del Solicitante

Anexo 3.

[illegible]