



**PLAN DE NEGOCIO PARA LA CREACION DE UNA EMPRESA DE  
SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO ESPECIALIZADA EN EL JUEGO DE  
POKER TEXAS HOLD'EM EN BOGOTÁ D.C**

**TALLER DE GRADO**



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS Y ADMINISTRATIVAS  
ADMINISTRACION DE EMPRESAS**

**BOGOTÁ D.C.  
2009**



**PLAN DE NEGOCIO PARA LA CREACION DE UNA EMPRESA DE  
SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO ESPECIALIZADA EN EL JUEGO DE  
POKER TEXAS HOLD'EM EN BOGOTA D.C.**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TITULO DE:  
ADMINISTRADOR DE EMPRESAS**



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS Y ADMINISTRATIVAS  
ADMINISTRACION DE EMPRESAS**

**BOGOTÁ D.C.  
2009**



## TABLA DE CONTENIDO

	Página.
<b>INDICE DE TABLAS .....</b>	<b>11</b>
<b>INDICE DE GRÁFICOS E IMÁGENES .....</b>	<b>12</b>
<b>INDICE DE ANEXOS.....</b>	<b>13</b>
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>14</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>14</b>
1 TÍTULO .....	14
2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
2.1 Antecedentes .....	15
2.3 Formulación .....	17
3 JUSTIFICACION.....	18
4 MARCO DE REFERENCIA .....	20
4.1 Marco Teórico .....	20
4.2 Marco Conceptual .....	22
5 MARCO LEGAL.....	39
6 OBJETIVOS.....	40
6.1 Objetivo general .....	40
6.2 Objetivos específicos .....	40
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>41</b>
<b>2. PLAN DE NEGOCIO.....</b>	<b>41</b>
2.1 INFORMACIÓN BÁSICA DEL NEGOCIO .....	41
2.1.1 Descripción y justificación de la empresa.....	41
2.1.2 Mercado actual.....	42
2.1.3 Finalidad del negocio. ....	42
2.2 PLAN DE MERCADEO.....	43



2.2.1 Tamaño del mercado: .....	43
2.2.2 Perfil del Consumidor.....	46
2.2.3 Estilo de vida: .....	47
2.2.4 Motivos del consumidor:.....	47
2.2.5 Personalidad: .....	48
2.2.6 Mercado objetivo: .....	50
2.2.7 Análisis del sector: .....	50
2.2.9 Valor Agregado del servicio: .....	58
2.2.10 Ventajas sobre la competencia: .....	59
2.2.11 Política de fijación de precios: .....	60
2.2.12 Estrategias de publicidad: .....	60
2.2.13 Encuesta: .....	60
2.3 PLAN DE OPERACIONES .....	82
2.3.1 Ubicación física: .....	82
2.3.2 Distribución de planta y equipo: .....	82
2.3.3 Fuentes de aprovisionamiento de materiales claves:.....	86
2.3.4 Recurso Humano: .....	87
2.3.5 Capacidad de producción:.....	88
2.4 PLAN ECONOMICO .....	90
2.4.1 Inversión en activos fijos: .....	90
2.4.2 Ingresos por prestación de servicio y ventas: .....	91
2.4.3 Gastos administrativos de ventas y de producción: .....	97
2.5 PLAN ADMINISTRATIVO .....	100
2.5.1 Organización: .....	100
2.5.2 Personal: .....	102
2.5.3 Aspectos legales: .....	102



2.5.4 Análisis social:.....	105
<b>2.6 PLAN FINANCIERO Y FINANCIAMIENTO .....</b>	<b>107</b>
2.6.1 Análisis del monto de inversión en instalación y ejecución: .....	107
2.6.2 Análisis de costos y gastos generados por la prestación del servicio .....	108
2.6.3 Inversiones de los actuales y/o posibles inversionistas:.....	109
2.6.4 Uso de los fondos o inversiones obtenidas: .....	109
2.6.5 Análisis de riesgo: .....	109
2.6.6 Activos.....	110
2.6.7 Gastos Preoperativos.....	110
2.6.8 Depreciación lineal .....	110
6.6.9 Gastos y Costos fijos mensuales .....	111
6.6.10 costos variables unitarios mensuales.....	111
6.6.11 Punto de Equilibrio .....	111
6.6.12 Capital de trabajo .....	112
6.6.13 Inversión Inicial.....	112
6.6.14 Flujo de caja.....	112
6.6.15 Estado de resultados.....	113
6.6.16 Balance general .....	113
6.6.17 Valor Presente Neto.....	113
<b>CAPITULO III.....</b>	<b>114</b>
<b>3. Resumen ejecutivo.....</b>	<b>114</b>
3.1 VISIÓN, MISIÓN Y OBJETIVOS. ....	114
3.2 SERVICIOS Y PRODUCTOS.....	114
3.3 ESTRATEGIA Y FUENTES DE VENTAJA COMPETITIVA.....	115
3.4 RESUMEN DEL PRESUPUESTO FINANCIERO.....	115



<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>116</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	<b>117</b>
<b>INFOGRAFIA</b> .....	<b>117</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>119</b>



## INDICE DE TABLAS

	Página.
Tabla 1. Torneos del LAPT primera temporada.....	15
Tabla 2. Torneos del LAPT segunda temporada. ....	16
Tabla 3. Ganadores Colombianos en LAPT .....	17
Tabla 4. Habitantes por localidad y estrato.....	44
Tabla 5. Habitantes por localidad y estrato de interés. ....	45
Tabla 6. Número de habitantes por rango de edad estratos 4, 5 y 6. ....	46
Tabla 7. Nivel de confianza.....	61
Tabla 8. Resultados pregunta 1.....	66
Tabla 9. Resultados pregunta 2.....	67
Tabla 10. Resultados pregunta 3.....	68
Tabla 11. Resultado pregunta 4.....	69
Tabla 12. Resultado pregunta 5.....	70
Tabla 13. Resultado pregunta 6.....	71
Tabla 14. Resultados pregunta 7.....	72
Tabla 15. Resultado pregunta 8.....	74
Tabla 16. Resultados pregunta 9.....	76
Tabla 17. Resultados pregunta 10.....	77
Tabla 18. Resultados pregunta 11.....	78
Tabla 19. Resultado pregunta 12.....	79
Tabla 20. Resultados pregunta 13.....	80
Tabla 21. Torneos diarios a realizar expresados en una semana.....	92
Tabla 22. Salarios por cargo.....	98
Tabla 23. Total aproximado mensual de los gastos en servicios.....	99
Imagen 11. Logo Ungerground Bogotá Póker. ....	100
Tabla 24. Tramites Administrativos.....	104
Tabla 25. Presupuesto de inversión.....	107



## INDICE DE GRÁFICOS E IMÁGENES

### GRÁFICOS

	Página.
Gráfico 1. Estructura por edades según estrato.....	46
Gráfico 2. Edad.....	66
Gráfico 3. Sexo.....	67
Gráfico 4. Relación del Póker.....	68
Gráfico 5. Juegan Póker.....	69
Gráfico 6. Motivo para jugar.....	70
Gráfico 7. Lugar donde se juega.....	71
Gráfico 8. Cercanía al hogar.....	73
Gráfico 9. Personas que viven cerca a:.....	75
Gráfico 10. Lugares conocidos.....	76
Gráfico 11. Frecuencia del juego.....	77
Gráfico 12. Al jugar, ¿va acompañado?.....	79
Gráfico 13. Dinero jugado generalmente.....	80
Gráfico 14. Preferencia de día para jugar.....	81

### IMÁGENES

Imagen 1. Mercado Global.....	43
Imagen 2. Club Jacks.....	55
Imagen 3. The Rockefeller poker room and casino.....	56
Imagen 4. Rock`n Jazz Casino.....	57
Imagen 5. Publicidad Winner Póker Series.....	58
Imagen 6. Plano de localización.....	82
Imagen 7. Plano primer piso.....	83
Imagen 8. Render Sala de póker perspectiva superior.....	84
Imagen 9. Render Sala de póker perspectiva lateral A.....	85
Imagen 10. Render Sala de póker perspectiva lateral B.....	86





## INDICE DE ANEXOS

	Página.
Anexo 1. Un profesor holandés da la formula que prueba que el póker es un juego de habilidad.....	120
Anexo 2. ¿Deporte y Póquer o Póquer como deporte? .....	122
Anexo 3. Información empresa creadora de renders y logo. ....	124
Anexo 4. ¿El póker un deporte? .....	125
Anexo 5. Fiebre de póker.....	128
Anexo 6. Requisitos ETESA autorización y concesión. ....	136
Anexo 7. Cotización Mesas de Póker .....	138
Anexo 8. Cotización Sillas .....	142
Anexo 9. Ley 643 de 2001 .....	143



## CAPITULO I

### INTRODUCCIÓN

Este trabajo de grado tiene como propósito principal desarrollar un plan de negocio con el fin de crear una empresa prestadora de servicios de entretenimiento la cual estará especializada en el juego de póker mas popular alrededor del mundo: el póker Texas hold'em.

### 1 TÍTULO

PLAN DE NEGOCIO PARA LA CREACIÓN DE UNA EMPRESA DE SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO ESPECIALIZADA EN EL JUEGO DE PÓKER TEXAS HOLD'EM EN BOGOTÁ



## 2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 2.1 Antecedentes

“Actualmente, Latinoamérica es la región donde el póker está más de moda y en la que esta industria está experimentando un crecimiento realmente acelerado”<sup>1</sup>. Los grandes tours de póker aun no incluyen a Colombia dentro de sus destinos, esto posiblemente porque no hay un lugar indicado para realizar un evento tan grande como lo es un torneo de estos, ya que atrae alrededor de 400 jugadores de distintos lugares del mundo.

En América latina, en el 2008 se llevo a cabo la primera temporada de un tour de póker, llamado el Latín American Póker Tour, mas conocido como el LAPT. Este tour, se llevo a cabo en tres lugares diferentes, y diferentes premios que veremos en la siguiente tabla.

**Tabla 1. Torneos del LAPT primera temporada.**

EVENTO/ FECHAS	ENTRADA	JUGADORES	PREMIO ACUMULADO	GANADOR
<u>LAPT Rio de Janeiro</u> (Brazil) 3 - 5 de mayo de 2008	USD2.500	314	USD785.000	<u>Julien Nuijten</u> USD222.940
<u>LAPT San José</u> (Costa Rica) 22-24 de mayo de 2008	USD2.500 + 200	398	USD965.150	<u>Valdemar Kwaysser</u> USD274.103
<u>LAPT Punta del Este</u> (Uruguay) 7-9 de agosto, 2008	USD2.500 + 200	351	USD851.175	<u>Jose Miguel Espinar</u> USD241.735

Fuente: <http://www.lapt.com/es/results/>

<sup>1</sup> <http://www.lapt.com/es/about/> (Glenn Cademartori, Presidente del LAPT)



En esta primera temporada, se manejaron cifras de alrededor de los 900.000 dólares, en Brasil, Uruguay y Costa Rica.

La segunda temporada del tour, se llevo a cabo a finales de 2008 y principios de 2009, en esta ocasión fue en 4 destinos de Latinoamérica:

**Tabla 2. Torneos del LAPT segunda temporada.**

EVENUTO/ FECHAS	ENTRADA	JUGADORES	PREMIO ACUMULADO	GANADOR
LAPT San José (Costa Rica) 3-5 de noviembre 2008	USD2.500	219	USD1.00.0000	Ryan Fee  USD285.773
LAPT Vina del Mar (Chile) 20 al 22 de enero 2009	USD2.700	216	USD523.800	Fabián Ortiz  USD141.426
LAPT Punta del Este (Uruguay) marzo de 18-20, 2009	USD3.700	327	USD1.110.200	Karl Hevroy  USD283.500
LAPT Mar del Plata (Argentina) 16-19 de abril de 2009	USD5.200	291	USD1.411.350	Dominik Nitsche  USD381.030

Fuente: <http://www.lapt.com/es/results/>

En este tour, las cifras de los premios, fueron en promedio de un millón de dólares. Entre los 7 campeones de los 7 torneos de estos dos tours, solo uno de los campeones es latinoamericano, Fabián Ortiz proveniente de argentina. Los otros por lo general son europeos, lo cual quiere decir, que estos grandes eventos, generan turismo para el lugar destinado para cada torneo.



Con lo anterior, podemos observar el crecimiento del póker en Latinoamérica en el último año.

### 2.3 Formulación

En Colombia, y especialmente en Bogotá, basado en la experiencia del autor, hay pocos lugares en los cuales se puede practicar este juego, en la capital se encuentran 4 lugares legales que se dedican a la prestación de servicios de póker, dos de estos están ubicados en la zona Rosa, otro en la Candelaria, y el último en el sector de Palermo. Lo anterior tiene 2 implicaciones para la industria de póker en nuestro país, la primera, son pocos los jugadores que llegan a participar en los grandes torneos, y por lo tanto las probabilidades de que un colombiano sea el ganador, son reducidas, y por este motivo, el reconocimiento de Colombia en el mundo del póker es mínimo. La segunda, es que al no tener lugares adecuados, por una parte es más difícil que el número de practicantes o jugadores aumente, y por otra parte, el turismo del póker no es atractivo para los grandes patrocinadores y realizadores de los grandes torneos.

En el LAPT, solamente 3 Colombianos han participado, y los resultados obtenidos, no han sido muy destacados:

**Tabla 3. Ganadores Colombianos en LAPT**

<b>Nombre del jugador</b>	<b>País</b>	<b>Ganancias</b>	<b>Clasificación general</b>
<u>Hernan Villa</u>	Colombia	\$28,809	42
<u>Rafael Pardo</u>	Colombia	\$23,550	68
<u>John Rua</u>	Colombia	\$9,167	107

Fuente: Base de datos de LAPT, cifras en dólares.



El mejor puesto conseguido ha sido el 42, en torneos que varían entre 300 y 400 jugadores.

Por lo anterior, a través de el desarrollo de este proyecto se pretende conocer ¿qué tan probable es la implementación del juego de póker Texas Hold'em en la creación de una empresa prestadora de este servicio en Bogotá Colombia?

### 3 JUSTIFICACION

El póker es un juego de estrategia, habilidad y experiencia, muchos lo consideran un deporte más que un juego de azar, pues se puede decir que la suerte tiene una influencia de un 30% contra un 70% de estrategia si hablamos de jugadores experimentados. La popularidad de este juego, ha venido creciendo en los últimos años alrededor del mundo, y últimamente en Latinoamérica. El crecimiento se puede ver reflejado en la participación de varios países en el World Series Of Póker (WSOP), pues “Durante la última Serie Mundial, más de 118 países estuvieron representados en los 55 eventos disputados en suelo americano, con un notable total de 72 países representados en el Evento Principal. Algunos le atribuyen este crecimiento internacional a los jugadores que llegaron de afuera y tocaron la cima; Joseph Hachem encaja perfectamente en esta categoría. Cuando Hachem ganó el Main Event en 2005, el póker experimentó un boom en Australia, elevando el perfil del deporte en el país y generando más acción, en vivo y online.”<sup>2</sup> ¿Qué pasara si un colombiano llegase a ganar el WSOP? La industria del póker, actualmente está experimentando un crecimiento acelerado, y Colombia no se puede quedar atrás con referencia a otros países latinoamericanos.

La empresa de póker será creada con el fin de fomentar este crecimiento. También, a largo plazo se espera que Bogotá, sea uno de los destinos de los tours tanto latinos como mundiales, y lo ideal sería que la empresa fuera en un

---

<sup>2</sup> <http://espndeportes.espn.go.com/news/print?id=838190&type=story>



futuro el anfitrión de eventos tanto internacionales como nacionales. A su vez, ayudará en dos aspectos fundamentales en la ciudad y en Colombia en un futuro, por una parte al nivel turístico, pues atraería a mucha gente ya sea a la ciudad o al país, y por otra, al nivel de la salud, ya que los impuestos que esta empresa pagará son dirigidos directamente a la salud, según el principio de *Finalidad social prevalente* del artículo No. 3 de la ley 643 de 2001, que dice “Todo juego de suerte y azar debe contribuir eficazmente a la financiación del servicio público de salud, de sus obligaciones prestacionales y pensionales”.



## 4 MARCO DE REFERENCIA

### 4.1 Marco Teórico

#### DEFINICION PLAN DE NEGOCIO

“Las decisiones de negocios deben siempre tomarse en base a la fortaleza de la idea de negocio, pero es mucho más fácil tomar una decisión si la idea se trasmite de manera clara u concisa mediante un plan de negocios bien redactado.”<sup>3</sup> Por lo tanto un plan de negocio, debe tener desde la idea base del negocio en mente, hasta los lineamientos a seguir para su debida creación plasmados claramente en un documento escrito.

El siguiente modelo de plan de negocios, es planteado a partir del libro “Como diseñar un plan de negocios”, del plan de negocios del fondo emprender del SENA y de la trabajo de grado “Plan de negocio para la creación de un centro deportivo de ping pong en Bogotá” de Didier Andrei Hernández, quien planteo el plan de negocios según el libro “Guía técnica institucional para elaborar un plan de negocios” de Francisco Castro Amaya.

#### MODELO DEL PLAN DE NEGOCIO A DESARROLLAR

El siguiente modelo, es desarrollado a partir de las tres fuentes mencionadas anteriormente. De cada una se tomo algo y se adapto al plan de negocio que se quiere desarrollar.

- ♠ Resumen ejecutivo
  - ♣ Visión, misión y objetivos.
  - ♣ Servicios y productos.
  - ♣ Estrategia y fuentes de ventaja competitiva.

---

<sup>3</sup> Como diseñar un plan de negocios; GRAHAM Friend, pág. 15





- ♣ Resumen del presupuesto financiero.
  
- ♠ Información básica del negocio
  - ♣ Descripción y justificación de la empresa.
  - ♣ Mercado actual.
  - ♣ Finalidad del negocio.
  
- ♠ Plan de mercadeo
  - ♣ Perfil del consumidor.
  - ♣ Mercado objetivo.
  - ♣ Análisis del sector.
  - ♣ Análisis de la competencia.
  - ♣ Valor Agregado del servicio.
  - ♣ Ventajas sobre la competencia.
  - ♣ Política de fijación de precios.
  - ♣ Estrategias de publicidad.
  
- ♠ Plan de operaciones
  - ♣ Ubicación física.
  - ♣ Distribución de planta y equipo.
  - ♣ Fuentes de aprovisionamiento de materiales claves.
  - ♣ Recurso Humano.
  - ♣ Capacidad de producción.
  
- ♠ Plan económico
  - ♣ Inversión en activos fijos.
  - ♣ Ingresos por prestación de servicio y ventas.
  - ♣ Gastos administrativos, de ventas, y de producción.
  
- ♠ Plan administrativo
  - ♣ Organización.
  - ♣ Personal.



- ♣ Aspectos legales.
- ♣ Análisis social.
  
- ♠ Plan financiero y financiamiento
  - ♣ Análisis del monto de inversión en instalación y ejecución.
  - ♣ Análisis de costos y gastos generados por la prestación del servicio.
  - ♣ Inversiones de los actuales y/o posibles inversionistas.
  - ♣ Uso de los fondos o inversiones obtenidas.
  - ♣ Análisis de riesgo.

#### *4.2 Marco Conceptual*

### ASPECTOS DEL POKER

El juego del póker en cualquiera de sus modalidades, es visto por la sociedad como un juego más de azar. Para jugar póker, un jugador debe tener más habilidades que suerte. Entre estas habilidades se encuentran la habilidad matemática, pues las probabilidades en el póker suelen ser muy importantes, también se encuentra la disciplina, ya que muchas veces toca simplemente dejar de jugar algunas manos para poder ganar otras sin dejarse llevar por sus intuiciones. Un jugador de póker, si no se encuentra bien físicamente, es decir si está enfermo así sea con una simple gripa, no jugará de la misma manera en la que juega normalmente, al igual que si psicológicamente está afectado por problemas de pareja, de trabajo o con la familia, su desempeño también se verá afectado.

Es por esto que la cultura del póker se debe ir cambiando poco a poco empezando por nuestros jugadores para que así se cambien el pensamiento que se tiene a cerca de este juego, es decir lo ideal sería que la gente viera el póker como un deporte tal como lo es el ajedrez. Este cambio, ya está siendo implementado por medios de comunicación, principalmente por canales



deportivos como ESPN y Fox Sports, también se ha propuesto que el póker sea un juego mas en los juegos olímpicos del 2012 en Londres.

## PÓKER TEXAS HOLD'EM

### ♠ Historia del póker:

“Los primeros precursores existieron hace 400 años. Un precursor, el juego alemán Pocher (= jactar) del cual el póquer tiene su nombre fue mencionado por primera vez en la literatura en 1829.

El juego alemán Pochen se desarrolló con pequeñas modificaciones al juego francés Poque. Luego fue llevado a los Estados Unidos donde se hizo muy popular. Por eso es que hoy en día es conocido como un juego norteamericano. En New Orleans (el lugar de nacimiento del póquer norteamericano) el póquer fue mencionado por primera vez en 1805.

En 1840 el paquete de 52 cartas fue aceptado en Norteamérica.

En 1850 hubo por primera vez la posibilidad de cambiar cartas para tener más acción y dinero en el juego. Un poco más tarde las manos Straight y Flush fueron aceptadas.

En 1865 los soldados de la guerra civil jugaban Five Card Stud porque se podían descubrir las cartas y así el juego era más interesante, interesante por el descubrir de las cartas. Seven Card Stud tuvo su punto de culminación en la mitad del siglo pasado. Texas Hold'em se popularizó a principios de los años 50. Hoy en día se considera que Texas Hold'em es el juego real del póquer.”<sup>4</sup>

Al ser la versión mas popular, y a la vez en la que los practicantes han ido aumentando con el paso de los años, se hace mas atractivo tanto para la

---

<sup>4</sup> [http://www.pokerworld24.org/es/historia\\_poquer/](http://www.pokerworld24.org/es/historia_poquer/)



practica como para la inversión en esta industria y la penetración de este mercado será mas atractivo puesto que es la mas conocida en el mundo de las cartas. Es por esto que se determina usar esta modalidad de póker para la implementación del plan de negocio.

Todas las versiones de póker tienen las mismas clasificación en cuanto a las manos (jugadas) posibles y su jerarquía es la misma, la cual esta establecida a partir de las combinaciones posibles para formar una jugada durante una mano.

Una partida de póker Texas Hold'em se juega con una baraja de 52 cartas distribuidas así:

A♠, 2♠, 3♠, 4♠, 5♠, 6♠, 7♠, 8♠, 9♠, 10♠, J♠, Q♠, K♠	PICAS	} PINTAS O PALOS
A♥, 2♥, 3♥, 4♥, 5♥, 6♥, 7♥, 8♥, 9♥, 10♥, J♥, Q♥, K♥	CORAZONES	
A♣, 2♣, 3♣, 4♣, 5♣, 6♣, 7♣, 8♣, 9♣, 10♣, J♣, Q♣, K♣	TREBOLES	
A♦, 2♦, 3♦, 4♦, 5♦, 6♦, 7♦, 8♦, 9♦, 10♦, J♦, Q♦, K♦	DIAMANTES	

Donde:

- ♠ A = As
- ♠ K = Rey
- ♠ Q = Reina

“El as es la carta de mayor valor, seguido por el rey, la reina, la jota y el 10 hasta llegar al 2, en orden descendente. El as también se puede utilizar como la carta de menor valor en una escalera de cinco ascendente (5-4-3-2-A).”<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Póquer para Dummies; HARROCH Richard, pág. 21



♠ Valores de las manos:

- ♣ **“Escalera Real de color y escalera de color:** Una *escalera real de color* es simplemente una escalera con el as como carta de valor más alto, y es la mejor mano posible. Solo hay 4: A♠K♠Q♠J♠10♠; A♥K♥Q♥J♥10♥; A♦K♦Q♦J♦10♦; A♣K♣Q♣J♣10♣. Una *escalera real de color* es corresponde a cinco cartas del mismo palo en secuencia, como 9♠8♠7♠6♠5♠ o Q♦J♦10♦9♦8♦.
- ♣ **Póquer:** El *póquer* es una mano de cinco cartas compuesta por las cuatro cartas del mismo valor más una carta no relacionada como J♥J♠J♦J♣5♣. Cuanto más alto sea el valor mejor es la mano. Por ejemplo, una mano con cuatro reyes le gana a otra con cuatro jotas.
- ♣ **Full:** Tres cartas de un mismo valor y una pareja de otro valor constituyen un *full* (*full house*, en la terminología inglesa). El valor de un *full* está determinado por el grupo de tres cartas, no por la pareja. Una mano como 9♥9♠9♦5♣5♠ se llama “*full* de nueves con cincos”.
- ♣ **Color:** Un *color* corresponde a cinco cartas cualquiera del mismo palo (las cartas no son secuenciales;...) Si hay más de un color, la mano ganadora es determinada por el orden de valor de la carta o cartas más altas. Por ejemplo, un color compuesto de A♥Q♥J♥6♥5♥ se considera más alto que A♣Q♣J♣4♣3♣.
- ♣ **Escalera:** Cinco cartas consecutivas, no del mismo palo conforman una *escalera*. Si en la confrontación se muestra más alta en la secuencia determinada la mano ganadora. Por ejemplo una escalera compuesta de J♥10♠9♦8♦7♣ superará a otra formada por 9♠8♠7♦6♠5♣.



- ♣ **Trío:** Tres cartas del mismo valor junto con dos cartas no relacionadas, se denominan *trío*. Una mano de  $8♣8♥8♠K♦4♣$  sería un “trío de ochos”.
  
- ♣ **Doble pareja:** Dos cartas de igual valor con otras dos cartas del mismo valor y una quinta carta no relacionada reciben el nombre de *doble pareja*. El valor mas alto determina qué mano de doble pareja es superior. En el caso de que dos jugadores muestren doble pareja y ambos tengan la misma pareja, el valor de la segunda pareja determina el ganador. Si ambos jugadores tienen exactamente las mismas dobles parejas, entonces el valor de la carta secundaria (la no relacionada) determina la mano ganadora. Si la mano es idéntica, los jugadores se reparten el bote. Por ejemplo,  $Q♣Q♥8♠8♦4♣$  (“reinas y ochos”) es superior a  $Q♠Q♦5♣5♠K♦$  (“reinas y cincos”).
  
- ♣ **Pareja:** Se compone de dos cartas de un mismo valor y tres cartas no relacionadas. Si dos jugadores tienen la misma pareja, el valor de las cartas secundarias define el ganador.
  
- ♣ **Carta mayor:** Corresponde a cinco cartas no relacionadas. Cuando ningún jugador tiene una pareja, el orden de valor de las cartas no relacionadas establece la mano ganadora.”<sup>6</sup>

♠ “Objetivo:

Al igual que en otras versiones de póquer, el objetivo de Texas Hold'em es llevarse el bote o pozo, donde bote es el dinero apostado por todos los jugadores en una mano. El bote se gana bien al mostrar las cartas, formando

---

<sup>6</sup> Ibíd.



las mejores 5 cartas de las 7 disponibles, o apostando para que los otros jugadores "tiren" las cartas o "no vayan", abandonando su apuesta por el bote. Al coger las 5 mejores cartas de las 7 disponibles (2 cartas iniciales privadas - hole cards- y 5 cartas comunitarias) cada uno puede hacer la combinación que más beneficiosa le resulte. Es decir, puede coger sus 2 cartas iniciales más 3 cartas comunitarias de la mesa, puede coger 1 de sus cartas iniciales más 4 cartas comunitarias, o puede no coger ninguna de sus cartas iniciales y jugar con las 5 cartas comunitarias, a esto último se le llama "jugar con la mesa".

#### ♠ Apuestas:

Hold'em se suele jugar usando "small blind" y "big blind". Un botón se utiliza para representar al jugador situado en la posición de repartidor. El botón de repartidor rota en la dirección de las agujas del reloj después de cada mano, con lo que se rota el repartidor y las "blinds" (Se las denomina "blinds", es decir ciegas, ya que el jugador apuesta sin haber visto ninguna de las cartas de la mesa).

La "small blind" es una pequeña apuesta que pone el jugador a la izquierda del repartidor, y equivale a la mitad de la "big blind". La "big blind" es una apuesta que aporta el jugador a la izquierda del "small blind" y que equivale al doble de la apuesta mínima. En los torneos, la cantidad de "small blind" y "big blind" va aumentando periódicamente conforme el torneo avanza.

Las tres formas de Hold'em más comunes son No Limit y Fixed Limit, la forma Pot Limit aunque se juega es menos común. En fixed Limit (límite), las apuestas en las dos primeras rondas (pre-flop y flop) son iguales al "big blind", y en las dos siguientes rondas (turn y river) las apuestas son iguales al doble del "big blind". En "No Limit" (sin límite), los jugadores pueden apostar cualquier cantidad por encima de la apuesta mínima, incluso pudiendo apostar todas las fichas que tienen en la mesa (esto se conoce como "All in").



En Pot Limit Hold'em, los jugadores pueden apostar como máximo la misma cantidad que se encuentre en ese momento en el bote o pozo.

Durante el tiempo se han desarrollado muchas estrategias y estilos, que también cambian con la modalidad. Por ejemplo en fixed limit el estilo Tight-agresivo es el más lucrativo. En no limit mucha gente juega según la estrategia shortstack o la estrategia bigstack en las mesas en el internet.

#### ♠ Como jugar:

### **Pre-Flop**

El juego comienza repartiendo dos cartas (cubiertas) a cada jugador. Estas cartas se denominan *pocket cards* o hole cards. Son las únicas cartas que cada jugador recibirá privativa e individualmente, y serán sólo descubiertas (posiblemente) al mostrar las cartas al final de la mano.

La mano comienza con una ronda de apuestas "pre-flop", comenzando por el jugador a la izquierda del "big blind" y se continúa en la dirección de las agujas del reloj.

Después de la ronda de apuestas "pre-flop", si aún continúan al menos 2 jugadores en la mano, se comienzan a poner sobre la mesa las 5 cartas comunitarias descubiertas (de esta forma Texas Hold'em es un juego de póquer "descubierto") en tres fases:

### **Post-Flop**

#### **1ª Fase, (Flop): Tres cartas descubiertas**

El repartidor reparte el flop, tres cartas descubiertas simultáneamente (community cards). El "flop" va seguido de otra ronda de apuestas. Esta y las demás rondas de apuestas comienzan por el jugador a la izquierda del repartidor y continúan en el sentido de las agujas del reloj.





### **2ª Fase, (Turn): Una carta descubierta**

Después de la ronda de apuestas en el "flop", una nueva carta descubierta (turn) se pone sobre la mesa, seguido de otra ronda de apuestas. A esta carta también se la denomina *4ª calle* ("fourth street")

### **3ª Fase, (River): Una carta descubierta**

Después del "Turn", otra carta descubierta (river) se coloca sobre la mesa (formando las 5 "community cards" o cartas comunes), y es seguido de otra ronda de apuestas. A esta carta también se la denomina *5ª calle* ("fifth street").

#### ♠ Show Down:

Finalmente, la muestra de cartas si fuera necesario para dirimir al ganador entre los jugadores que todavía estén en la mano.

#### ♠ El Ganador:

Si un jugador apuesta y todos los demás se retiran, el jugador se lleva todo el dinero del bote, y no tendrá que mostrar sus cartas. Si dos o más jugadores continúan después de la última ronda de apuestas, se muestran las cartas. En la muestra, cada jugador utiliza las cinco mejores cartas posibles de entre las siete que forman sus dos cartas privadas ("pocket cards") y las cinco cartas comunes de la mesa ("community cards").

Si dos jugadores o más comparten la mejor mano, entonces el bote se divide por igual entre los jugadores. De todas formas es común que los jugadores tengan manos muy parecidas pero no idénticas. A menudo se utiliza la carta kicker para desempatar.”<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Texas\\_hold\\_'em](http://es.wikipedia.org/wiki/Texas_hold_'em)



Al jugar póker, siempre hay alguna persona que se encarga de repartir las cartas, esta se conoce como dealer o tallador.

Cuando se juega entre amigos, por lo general hay un botón que indica quien es el dealer y este se va rotando hacia la izquierda, de manera que todos los jugadores repartan las cartas en algún momento.

Al jugar póker en un lugar adecuado, el dealer es una persona que no juega en la mesa y que solamente se dedica a repartir las cartas. La función de esta persona se realiza sentado y haciendo uso de las manos solamente. En la organización a crear, los dealers serán personas amputadas de miembros inferiores, es decir personas discapacitadas o con limitaciones de piernas. Claro está que para que pueda repartir las cartas, deberá tener un debido entrenamiento si no sabe cómo hacerlo.

### “GLOSARIO DE TÉRMINOS DE PÓKER”<sup>8</sup>

- ♠ **Action:** acción. Las apuestas y/o subidas en una mesa de póker. "En esa mesa había mucha acción" o "Cuando ligas color a la Reina, si hay acción, tu oponente probablemente tiene una mano mejor". También se refiere al jugador que debe actuar: "La acción está en la ciega pequeña".
- ♠ **Ante:** una pequeña apuesta forzada puesta por cada jugador en una mano antes de que se repartan las cartas. El juego de póker más común que usa antes es 7 Card Stud, pero también se usan en las fases finales de muchos torneos de Texas Holdem, además de las ciegas (blinds). Los antes no son lo mismo que las ciegas.
- ♠ **All-In:** en una partida No Limit (sin límite), como por ejemplo de Texas Holdem No Limit, apostar todas las fichas que tienes en la mesa. "All in" (Voy con el resto). También se refiere a las apuestas

---

<sup>8</sup> <http://www.pokerstars.net/es/poker/terms/wordlist/>



de la partida, lo que significa que sólo puedes jugar con el dinero que tienes en la mesa, donde has apostado tus últimas fichas y todavía hay jugadores con fichas apostando. En este caso, sólo puedes ganar la cantidad que hay en el bote incluida tu última apuesta y todas las que han igualado esa apuesta. Por ejemplo, si pones tus últimos 10 en el bote al principio de la mano y lo ven tres jugadores, resultando un bote de 40, no importan las apuestas adicionales que haya a lo largo de la mano, sólo puedes ganar 40. El resto de jugadores juegan tanto por el bote de 40 como del siguiente, que se crea con las apuestas adicionales.

- ♠ **Backdoor:** normalmente se usa en una partida de Texas Holdem para referirse a una escalera o color que se ha completado usando tanto las cartas del turn como las del river. Por ejemplo, tienes el As y la Reina de tréboles y hay un trébol en el flop. Si tanto el turn como el river son tréboles, has completado un backdoor flush (color). Se puede asociar con un proyecto, "tengo un proyecto backdoor de color" o con una mano ya hecha, "él consiguió un backdoor straight (escalera)". También se le llama "runner runner".
- ♠ **Big Blind:** ciega grande. La más grande de las dos apuestas forzadas que se aportan antes de que se repartan las cartas en Texas Holdem y Omaha, así como en otros juegos menos populares. La ciega grande está situada dos puestos a la izquierda del botón (button), el repartidor (dealer) de la mano. Normalmente es el doble de la ciega pequeña (small blind) e igual a las dos apuestas pequeñas en Limit Texas Holdem. En una partida 2 / 4 de Limit Texas Holdem, la ciega grande sería 2. En partidas de No Limit, las ciegas están predeterminadas por las reglas de la sala, y en un torneo, por un orden establecido, normalmente de manera escalada a la vez que avanza el torneo.
- ♠ **Blind:** ciega. Usado en todas las variantes de Texas Holdem y Omaha, así como en juegos menos populares, una ciega (blind), es una apuesta forzada antes de que se reparta la mano. Normalmente



hay dos ciegas, una ciega pequeña y una ciega grande, puestas por los dos jugadores situados a la izquierda del repartidor (dealer), o botón (button). En algunos lugares hay tres ciegas, y en algunos juegos no hay ciega pequeña y ciega grande, sino que ambas son del mismo tamaño. Una ciega no es lo mismo que un ante, y se puede usar junto con un ante, normalmente en las últimas rondas de los torneos.

- ♠ **Board:** la mesa (board) se usa para designar todas las cartas situadas en el centro de la mesa y que pueden ser usadas por todos los jugadores de la mano, normalmente llamadas cartas comunitarias. Las variantes más comunes de póker que utilizan estas cartas comunitarias son Texas Holdem y Omaha.
- ♠ **Burn:** quemar. Tras repartir las cartas a los jugadores de la mesa, normalmente en Texas Holdem y Omaha, el repartidor (dealer) coloca la carta superior de la baraja boca abajo junto con las cartas descartadas antes del flop, turn y river. Esto impide la posibilidad de que un jugador pueda ver cuál va a ser la siguiente carta, evitando así cualquier tipo de trampas relacionadas con cartas marcadas. Este término se usa a menudo en la frase inglesa "Burn and turn", que significa quemar la carta superior y mostrar la siguiente carta.
- ♠ **Button:** botón. El objeto o disco que se mueve una posición a la izquierda después de cada mano para señalar quién será el repartidor (dealer) de la mano. En juegos con un repartidor real, como en un casino, el botón señala qué jugador tiene la ventaja de actuar último. En partidas caseras, el jugador que tiene el botón es normalmente el que reparte. A este jugador se le llama a menudo "el botón" o "en el botón".
- ♠ **Call o See:** igualar o ver. Es la acción de igualar la última apuesta o subida, sin subirla. Por ejemplo, "lo veo" o "igualo tu apuesta".
- ♠ **Center Pot o Main Pot:** bote principal. La parte del bote total que cualquier jugador activo en la mano puede ganar. Generalmente es el bote completo, pero en el caso de que un jugador esté "All-In",



mientras otros jugadores continúen apostando, la parte del bote que ese jugador puede ganar es el bote central o principal (center o main). El resto de apuestas se sitúan en un bote adicional (side).

- ♠ **Check:** pasar. Cuando todavía estás activo en una mano de póker y es tu turno de actuar, si no ha habido apuestas previas, puedes pasar (check) al próximo jugador sin hacer una apuesta. Pasando conservas el derecho a ver o subir cualquier apuesta futura en la misma ronda de apuestas. Check" también es el término que se utiliza para referirse a una ficha de casino.
- ♠ **Community Cards:** cartas comunitarias. Las cartas puestas boca arriba en el centro de la mesa, compartidas por todos los jugadores activos en la mano para formar la mejor mano posible junto con sus cartas propias. En Texas Holdem y Omaha, las cartas comunitarias consisten en el flop, turn y river. Las cartas comunitarias también son conocidas como "board".
- ♠ **Dealer:** repartidor. La persona que está actualmente repartiendo las cartas así como la persona que tiene el botón, que actúa última en todas las rondas de apuestas con la excepción de la primera ronda.
- ♠ **Draw:** proyecto. Una mano que necesita mejorar para ganar o el acto de intentar conseguir una mano mejor (proyecto). "Tenía un proyecto de escalera interior" o "el bote me daba buenas probabilidades, por lo que tuve que intentar ir a por la escalera".
- ♠ **Extra Blind:** una ciega (blind) aportada por un jugador que acaba de entrar en la partida cuando no quiere esperar su turno en la ciega grande. "Extra blind" significa lo mismo que "post".
- ♠ **Flop:** las tres primeras cartas comunitarias en una partida de Texas Holdem u Omaha. El flop se saca de la parte superior de la baraja tras quemar (burn) la primera carta, entonces las tres cartas se sitúan al mismo tiempo en el centro de la mesa.
- ♠ **Fold:** retirarse. Poner tus cartas con las descartadas o salir de una mano. Cuando se afronta una apuesta, si no la igualas, te retiras. El



repartidor también puede hacer lo mismo con tu mano si no estás en la mesa cuando sea tu turno de actuar.

- ♠ **Escalera Interna:** Cuatro cartas para escalera con un hueco, también llamado proyecto de escalera interior, cuando por lo menos queda por ver una carta. Por ejemplo, Reina, Jota, Nueve, Ocho o As, Reina, Jota, Diez son ambos proyectos de escalera interna. Si tienes cuatro cartas consecutivas para escalera, se le llama proyecto de escalera abierta.
- ♠ **Heads Up:** cara a cara, uno contra uno. Cuando en una mano o torneo sólo hay dos jugadores o cuando dos jugadores deciden jugar uno contra uno.
- ♠ **Ligar:** (hit) Cuando una de las cartas del flop ayuda a tu mano se dice que te ha golpeado (hit). Por ejemplo, si tienes As Reina y el flop es Reina, Seis, Cinco, el flop te ha golpeado. También se puede usar para expresar cuánto te ha ayudado el flop. Por ejemplo, si tienes Rey Diez y el flop es Reina, Jota, Nueve, entonces el flop te ha golpeado muy fuerte. También se usa para describir cuando una carta en concreto aparece en la mesa. "La Reina apareció (hit) en el river para darme una escalera".
- ♠ **Hole Cards:** cartas propias. Tus cartas propias (hole cards) son las cartas que tienes en la mano y que combinas con las cartas comunitarias en juegos como Texas Holdem y Omaha para hacer la mejor mano posible. En 7 Card Stud, las dos primeras cartas y la carta final son las cartas propias.
- ♠ **Proyecto De Escalera Interna (gutshot straight):** son cuatro cartas para escalera con un hueco, con al menos una carta por ver. Por ejemplo, Dos, Tres, Cinco, Seis es un proyecto a escalera interior.
- ♠ **Jackpot:** bote. Un premio especial para ciertas manos. No todas las salas de póker ofrecen botes. Consulta las normas de la sala de póker en la que estás jugando. Normalmente, el dinero para formar el bote (jackpot) se obtiene aparte de la comisión de cada bote. Hay diferentes tipos de botes, entre los que se incluyen el "bad beat



jackpot". En él si un jugador tiene una cierta mano o mejor y pierde, gana el bote, o un bote de mano alta, que gana el jugador con la mejor mano del día.

- ♠ **Kicker:** la segunda carta de tu mano cuando sólo usas una de tus cartas propias para formar una mano con las cartas comunitarias. Tu kicker (carta que resuelve el empate entre dos jugadas iguales) se comparará con el de tu oponente cuando se produzca un empate, de manera que el bote lo ganará el jugador con el mayor kicker, a menos que los jugadores tengan exactamente las mismas cartas. Por ejemplo, si tú y tu oponente tenéis un As en vuestra mano y hay un As en la mesa, el jugador con la mejor segunda carta, o kicker, en su mano ganará el bote. Pero, si un jugador tiene As Dos y el otro tiene As Tres y en la mesa hay As, Reina, Diez, Ocho y Seis, los jugadores se repartirán el bote, ya que ambos tienen manos de cinco cartas idénticas, por lo que ninguno de los kickers entra en juego.
- ♠ **No-Limit:** sin límite. Una modalidad de póker, normalmente Texas Holdem, en la que cualquier apuesta es posible y puede incluir todas las fichas que un jugador tenga en la mesa.
- ♠ **Proyecto De Escalera Abierta:** Cuatro cartas para escalera sin huecos y por lo menos una carta por ver es un proyecto de escalera abierta. También llamado cuatro para escalera. Por ejemplo, Reina, Jota, Diez, Nueve es un proyecto de escalera abierta. Si tiene un hueco, se llamaría proyecto de escalera interior. Otro proyecto de escalera, llamado "double gutshot" actúa como un proyecto de escalera abierta para determinar las probabilidades de bote (pot odds). Un ejemplo de "double gutshot" es Tres, Cinco, Seis, Siete y Nueve. Verás que tanto un Cuatro como un Ocho completan la escalera.
- ♠ **Out:** una carta que puede llegar en el turn o en el river para mejorar tu mano y convertirla en ganadora se llama "out". Por ejemplo, si tienes cuatro cartas para color, tienes nueve outs para conseguir



color. "Tenía 12 outs en el river, pero no ayudaron, por lo que quedé eliminado del torneo".

- ♠ **Price:** el precio que el bote está ofreciendo, normalmente determinado por las pot odds, para seguir en una mano. "Recibí el precio correcto para ir a por el color".
- ♠ **Arcoíris (Rainbow):** un término usado para describir el flop, un flop rainbow significa que hay tres cartas de diferentes palos en la mesa. También se refiere a las cuatro primeras cartas comunitarias si son de diferentes palos.
- ♠ **Raise:** poner una apuesta después de que uno o varios oponentes hayan apostado. La apuesta debe ser al menos igual que la apuesta anterior. Por ejemplo, en una partida de No Limit Texas Holdem tu oponente apuesta 100, y tú debes subir por lo menos 100, para realizar una apuesta total de 200 (100 para ver y 100 para subir) para poder subir. No puedes subir 50 en el ejemplo anterior. Realizar la primera apuesta en una ronda no se considera subir, sólo apostar.
- ♠ **Rake:** comisión. La cantidad de cada bote que se queda la casa como comisión por alojar la partida de póker. Algunas salas de póker no se quedan con una parte de cada bote, sino que cobran dependiendo del tiempo que un jugador esté sentado en la mesa, normalmente cada hora o media hora. La comisión varía dependiendo de la sala, a menudo es entre el tres y el cinco por ciento de cada bote. Los jugadores habituales deben estar atentos a la comisión, ya que tiene un efecto a largo plazo en lo que van a ganar en la mesa de póker.
- ♠ **Rank:** rango. Los valores de las cartas de la baraja. Un As es mayor que un Rey, que es más grande que una Reina, etc. Cuando se habla de dos cartas del mismo rango, significa que son iguales. Por ejemplo, dos Reyes son del mismo rango.
- ♠ **River:** la última carta comunitaria en Texas Holdem y Omaha, también llamada "fifth street" (quinta calle). A menudo se escucha en





la descripción de una mano, como "Cogí mi quinta pica en el river e hice color".

- ♠ **Rock:** roca. Un término usado para describir a un jugador que juega de manera muy cauta antes del flop, tirando un gran porcentaje de las manos. Una roca (rock) sólo entra en el bote con una buena mano, por lo que debes estar atento a quiénes son las rocas de la mesa, ya que necesitarás una mano mejor para entrar en el mismo bote que ellos. Cuando una roca apuesta en el river, es muy probable que tenga una buena mano.
- ♠ **Short Stack:** tener la cantidad de fichas más pequeña o de las más pequeñas de la mesa. Normalmente se usa en torneos para hablar de jugadores en peligro de ser eliminados por las ciegas cada vez mayores.
- ♠ **Side Pot:** bote adicional. Un bote en el que un jugador no tiene interés porque se ha quedado sin fichas. Ejemplo: Al apuesta 6, Beth iguala los 6 y Carl también iguala, pero sólo le quedan 2. Se crea un bote paralelo de 8 que pueden ganar tanto Al como Beth, pero no Carl. De todas formas, Carl todavía puede ganar todas las fichas del bote original.
- ♠ **Small Blind:** ciega pequeña. La apuesta obligatoria menor en una partida de Texas Holdem u Omaha antes de que se repartan las cartas. La aporta el primer jugador situado a la izquierda del repartidor (dealer) o del botón (button), y normalmente es la mitad de la ciega grande o big blind o la mitad del límite inferior de apuestas. Por ejemplo, en una partida 4/8, la ciega pequeña sería 2 y la ciega grande, 4.
- ♠ **Split Pot:** repartir el bote. Si dos o más jugadores empatan con la mejor mano de cinco cartas, el bote se divide equitativamente entre todos los jugadores ganadores.
- ♠ **Suited:** del mismo palo. Cuando dos o más cartas son del mismo palo, como corazones o tréboles, son "suited". Normalmente se usa para describir una mano de inicio. Por ejemplo, si tienes el As y la



Jota de diamantes, tu mano es "suited". También se puede utilizar para describir un flop o parte de un flop. "El flop era "suited" de picas" o "El flop tenía Rey Reina suited (del mismo palo)".

- ♠ **Table Stakes:** establecido en las reglas de la sala de póker, "table stakes" significa que los jugadores sólo pueden jugar una mano con la cantidad de fichas que tienen en la mesa. En otras palabras, no puedes sacar dinero de tu bolsillo y ponerlo en juego en medio de una mano. Una regla emparejada con "table stakes" es que un jugador no puede retirar fichas de la mesa a menos que deje la partida. Por ejemplo, si un jugador se asegura una gran ganancia, no puede retirar parte o todas las fichas de la mesa a menos que abandone esa partida.
- ♠ **Time:** tiempo. La solicitud de un jugador que necesita tiempo adicional para decidir qué hacer cuando afronta una decisión, normalmente se pide del siguiente modo: "Tiempo, por favor". También es otro nombre para la comisión que cobran algunas salas de póker, por tiempo en vez de "rake" o comisión. Este tiempo normalmente se cobra por media hora o por una hora en la mesa.
- ♠ **Turn:** la cuarta de las cinco cartas comunitarias en Texas Holdem y Omaha. También se llama "fourth street" (cuarta calle). "El turn fue el As de picas y completó mi color".
- ♠ **Under the Gun:** primera posición, primero en actuar. El primer jugador situado a la izquierda de la ciega grande. El jugador "under the gun" tiene la peor posición antes del flop y tendrá que jugar la mano fuera de posición a menos que los únicos otros jugadores activos sean los blinds. Normalmente los jugadores sólo juegan sus mejores manos cuando están "under the gun".



## **5 MARCO LEGAL**

El Póker en Colombia, es considerado como un juego de azar, por lo tanto, en la legislación colombiana está regulado por la ley 643 de 2001 “Por la cual se fija el régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar”. Esta ley trata sobre el poder que tiene el estado Colombiano para controlar y vigilar todos los juegos de azar o suerte, dentro de los cuales se encuentra el póker Texas Hold'em.

Para la creación de este tipo de empresas, los trámites de autorización se realizan por medio de la empresa territorial para la salud 'ETESA'. Empresa que a su vez es la que hace regir las leyes de la nombrada ley, en nombre del estado.



## **6 OBJETIVOS**

### *6.1 Objetivo general*

Formular un plan de negocio para la creación de una empresa prestadora de servicio de entretenimiento en Bogotá del juego de cartas más popular en el mundo, el póker Texas Hold'em.

### *6.2 Objetivos específicos*

1. Establecer la información básica e importante del negocio.
2. Hacer un estudio de mercado o un plan de mercadeo para encontrar el mercado meta.
3. Crear un plan de operación para realizar la prestación de servicio de entretenimiento.
4. Establecer un procedimiento administrativo para la creación de la empresa.
5. Realizar un plan económico, financiero y de financiamiento para el plan de negocio.



## CAPÍTULO II

### **2. PLAN DE NEGOCIO**

El objetivo principal de este capítulo es establecer las generalidades de la empresa estableciendo la información básica, y el plan de negocio, en el cual se incluye, plan de mercadeo, de operaciones, plan económico, administrativo, y financiero.

#### **2.1 INFORMACIÓN BÁSICA DEL NEGOCIO**

##### *2.1.1 Descripción y justificación de la empresa*

- ♠ La empresa en mente, en cuanto a estructura, inicialmente contará con un salón de póker en la ciudad de Bogotá, en el cual, en principio habrán 7 mesas de póker. El salón estará ubicado en una casa aportada por uno de los socios, en la cual debe vivir una persona, esto con el fin de que esta casa sea residencial y no comercial, puesto que según información obtenida por el autor en la Empresa Territorial para la Salud “ETESA”, si el lugar es habitado, no existe un mínimo de mesas para poder operar legalmente. Por el contrario, si no fuera un lugar residencial, para poder operar, necesaria y obligatoriamente el lugar debería contar con 14 mesas como mínimo, y por las cuales se deberían pagar cuatro (4) salarios mínimos legales vigentes por cada mesa (ver anexo 9). La casa está ubicada en la calle 109 # 14b – 18 en la ciudad de Bogotá, el lugar es de fácil acceso, cuenta con parqueadero y queda muy cerca de una zona comercial de alta afluencia. En cuanto al servicio de entretenimiento que se prestará, inicialmente será únicamente de Texas Hold'em Póker, sin cerrar las puertas a otras clases de póker. Para prestar este servicio se realizarán diferentes tipos de torneos con diferentes precios con el fin de satisfacer a todos los tipos de clientes, y a la vez se prestará servicio de mesa abierta.



Esta empresa será creada como se mencionó en el primer capítulo, con el fin de aprovechar el crecimiento del póker en Latinoamérica y en Bogotá. Al mismo tiempo, con la empresa se quiere impulsar el póker como un deporte y no como un juego de azar como erróneamente es visto por la mayoría de las personas y por los organismos de control.

### *2.1.2 Mercado actual.*

- ♠ Como ha sido mencionado, el mercado está en actual crecimiento, y en la ciudad de Bogotá, hay pocos lugares en los cuales se pueda practicar un buen póker.

### *2.1.3 Finalidad del negocio.*

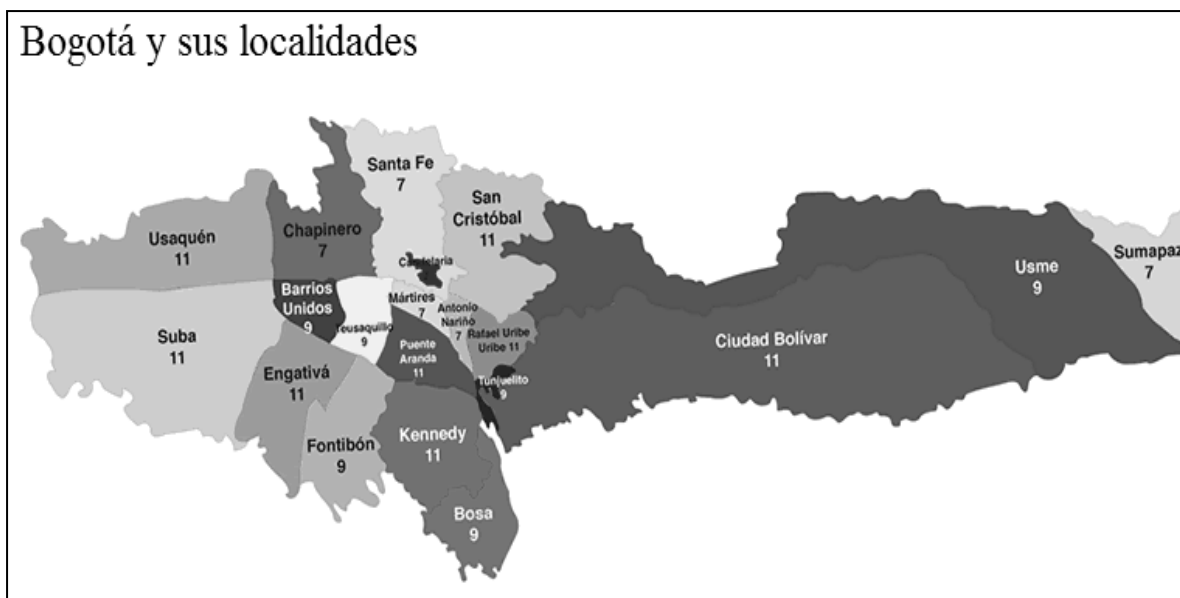
- ♠ Establecer un empresa que realice eventos para la práctica del Texas hold'em póker inicialmente en un lugar en Bogotá, para luego extenderse por todo el país, logrando un reconocimiento a nivel nacional, para a muy largo plazo realizar eventos a nivel mundial.
- ♠ Obtener utilidades para los socios.
- ♠ Hacer que el póker sea visto como un deporte y no como un juego de azar.

## 2.2 PLAN DE MERCADEO

### 2.2.1 Tamaño del mercado:

♠ Global:

**Imagen 1. Mercado Global**



Fuente: [://www.gobiernobogota.gov.co/content/view/68/336/](http://www.gobiernobogota.gov.co/content/view/68/336/)

- ♣ La imagen 1, ilustra la capital de Colombia, Bogotá, lugar en el cual la empresa será creada. La localidad en la cual se creará la sala de poker, será Usaquén.
- ♣ En la tabla 2, se especifica el número de habitantes por localidad, y el porcentaje de habitantes por estrato en cada una.
- ♠ Mercado Real: Son los habitantes de las localidades de Usaquén y Chapinero que pertenecen a los estratos medio, medio – alto y alto, que tengan más de 18 años inicialmente.

**Tabla 4. Habitantes por localidad y estrato.**

LOCALIDAD	POBLACIÓN	E1 (%)	E2 (%)	E3 (%)	E4 (%)	E5-6 (%)
TOTAL	7.120.074	599.878	2.588.030	2.824.141	685.239	422.785
Porcentaje	-	100	100	100	100	100
Usaquén	468.416	2	1	4	22	42
Chapinero	130.956	1	0	0	5	18
Santa Fe	129.107	1	3	1	1	0
San Cristóbal	495.537	5	16	2	0	0
Usme	271.033	21	6	0	0	0
Tunjuelito	228.299	-	4	4	0	0
Bosa	566.830	5	20	1	0	0
Kennedy	913.369	1	14	19	1	0
Fontibón	284.170	-	2	5	15	0
Engativá	827.676	1	5	23	6	0
Suba	849.965	1	11	11	18	36
Barrios Unidos	179.937	-	0	4	10	2
Teusaquillo	162.348	-	0	1	20	2
Los Mártires	99.080	-	0	3	1	0
Antonio Nariño	106.964	-	0	4	0	0
Puente Aranda	299.934	-	0	11	0	0
Candelaria	24.901	-	1	0	0	0
Rafael Uribe	432.689	6	9	6	0	0
Ciudad Bolívar	648.861	59	10	1	-	-

Fuente: [http://www.sdp.gov.co/www/resources/qmi\\_4\\_analisis.pdf](http://www.sdp.gov.co/www/resources/qmi_4_analisis.pdf)

Para la investigación, interesan los datos de las localidades de Usaquén y Chapinero, ya que la empresa será creada en Usaquén, y la localidad aledaña y más cercana es Chapinero. Igualmente estas dos (2) localidades con el porcentaje más alto de los estratos de interés.



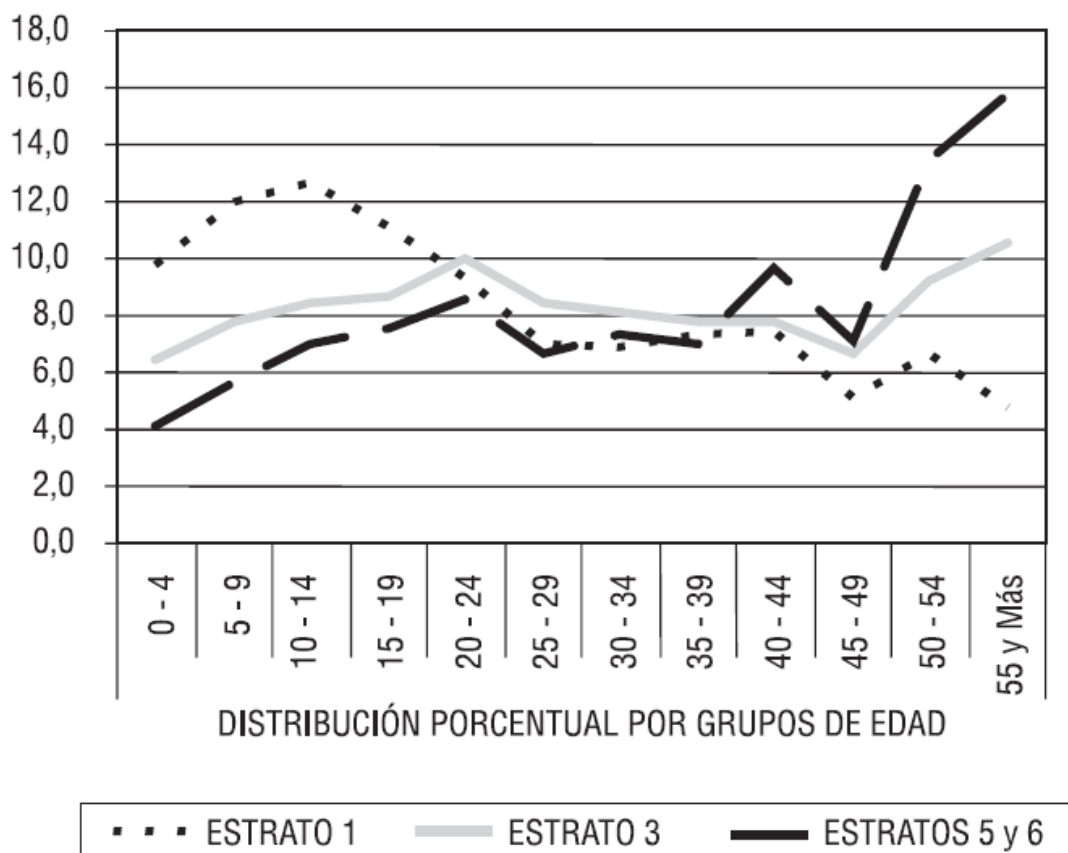


**Tabla 5. Habitantes por localidad y estrato de interés.**

<b>Estrato</b>	<b>Población</b>	<b>Usaquén</b>		<b>Chapinero</b>	
		22%	42%	5%	18%
4	685.239	150.753		34.262	
5 y 6	422.785		177.570		76.101

Fuente: Creación propia.

De la tabla 3 se puede concluir, que existen 185,015 habitantes en las localidades de interés que pertenecen al estrato 4. Por otra parte, hay un total de 253,671 de personas en los estratos 5 y 6 en las respectivas localidades. Es decir, un total de 438,686 personas son de los estratos de interés.



**Gráfico 1. Estructura por edades según estrato.**

Fuente: [http://www.sdp.gov.co/www/resources/qmi\\_4\\_analisis.pdf](http://www.sdp.gov.co/www/resources/qmi_4_analisis.pdf)

### 2.2.2 Perfil del Consumidor.

♣ Segmentación del mercado:

- ♣ A partir de la tabla 3 se sacó el total de la población de los estratos involucrados, es decir, 483,686 de los tres (3) estratos de interés. Con el dato anterior y la Grafica 1, se obtuvieron los siguientes datos:

**Tabla 6. Número de habitantes por rango de edad estratos 4, 5 y 6.**

RANGO DE EDAD	PORCENTAJE	CANTIDAD DE HABITANTES
18 a 24	12,4%	54.397



25 a 29	7,0%	30.708
30 a 34	7,2%	31.585
35 a 39	8,0%	35.095
40 a 44	10,0%	43.869
45 a 49	7,0%	30.708
50 a 54	12,2%	53.520
55 y mas	15,8%	69.312
<b>TOTAL</b>	<b>79,6%</b>	<b>349.194</b>

Fuente: Creación propia.

De lo anterior se concluye que el segmento del mercado, es de un total de 349,194 personas de 18 años en adelante de los estratos 4, 5 y 6 ubicadas en las localidades de Usaquén y Chapinero.

#### ♠ Características Demográficas:

- ♣ Inicialmente la edad del consumidor va a ser de 18 años en adelante, esto mientras el póker siga siendo visto como un juego de azar, luego cuando se logre aceptar como un deporte, la edad del consumidor será desde los 14 en adelante.
- ♣ El sexo del consumidor es indiferente.
- ♣ El estrato social, es medio, medio – alto y alto.
- ♣ El estado civil es indiferente.
- ♣ El nivel de ingresos va de la mano con el estrato social, el consumidor debe disponer de ingresos libres para el entretenimiento.

#### 2.2.3 Estilo de vida:

- ♠ El estilo de vida del consumidor, se caracteriza por tener disponibilidad de tiempo para la recreación y el entretenimiento, y debe disponer de dinero y energía para dicha causa.

#### 2.2.4 Motivos del consumidor:

- ♠ Principalmente, el motivo del cliente para consumir el servicio debe ser el de la diversión y el entretenimiento.



- ♠ El objetivo principal del póker es ganar dinero, por lo tanto este se convierte en un motivo de gran peso.

#### 2.2.5 Personalidad:

*“Si bien existen numerosos estilos y estrategias de póker diferentes, podemos clasificar a los jugadores de póker en 4 grupos diferentes según sus estrategias de juego y según su personalidad.*

*Vale aclarar que esta clasificación es un poco genérica y que existen jugadores de póker que tienen perfiles diferentes según el torneo en el que están participando y es por ello que se hace difícil poder clasificarlos dentro de un determinado grupo ya que tienen una conducta de juego que varía de un torneo a otro en forma increíble. Esto habla de un excelente control no solo de su juego sino de su estrategia y también de sus rasgos físicos.*

*Cada uno de los jugadores de póker tiene una determinada tendencia a jugar de una forma específica acorde a su personalidad y poder controlar dicha tendencia es bastante difícil en situaciones críticas. Cada jugador de póker debe conocer cuál es su tendencia natural y tratar de controlar sus impulsos ya que pueden ser determinante si está compitiendo contra otros jugadores de póker que leen los rasgos y los gestos de uno.*

*Hemos clasificado a los jugadores de póker en las siguientes categorías: Tight Agresivo, Tight Pasivo, Loose Agresivo y Loose Pasivo aunque dentro de cada categoría existen a su vez diferentes clasificaciones o rasgos que hacen que dos jugadores que estén en la misma clasificación de todos modos puedan ser bastante diferentes.*

*Ten en cuenta que los jugadores de poker a medida que evolucionan en su juego van pasando por estas diferentes categorías y no siempre se quedan en la misma. Inicialmente todos somos más conservadores a la hora de*



*apostar y a medida que ganamos experiencia vamos participando más agresivamente del juego.”<sup>9</sup>*

Basado en la experiencia del autor, pienso que el jugador de póker, se caracteriza principalmente por tener gusto hacia el juego. Sin embargo, la personalidad que debe demostrar un jugador, debe caracterizarse por:

- ♠ Ser una persona autosuficiente, a quien le gusta tomar sus propias decisiones.
- ♠ Aparentar seguridad.
- ♠ Tener autodisciplina y tener la capacidad de controlar su imagen.
- ♠ Ser relajado, tranquilo, y ser tolerante.
- ♠ Valores: Los siguientes son algunos de los valores que debe tener un jugador de póker:
  - ♣ Disciplina
  - ♣ Determinación
  - ♣ Pasión
  - ♣ Paciencia
  - ♣ Experiencia
  - ♣ Tranquilidad
  - ♣ Tolerancia
  - ♣ Respeto
- ♠ Creencias y actitudes:
  - ♣ Las creencias de cada consumidor son determinadas por las experiencias que él mismo ha tenido jugando o practicando. Una creencia en muchos jugadores de póker es tener un amuleto que va representado en algún objeto que tiene el consumidor al momento de jugar cartas, o simplemente llevar un determinado atuendo.
  - ♣ Las actitudes del consumidor se pueden ver reflejadas también por las experiencias. Por ejemplo, una actitud muy común es escuchar música

---

<sup>9</sup> <http://www.jugadoresdepoker.net/>



mientras que se desarrolla el juego. El tipo de música varía dependiendo de cada jugador, y finalmente es una influencia psicológica.

♠ Percepción:

- ♣ El consumidor capta el juego de póker como una forma de obtener utilidades, como una forma de entretenimiento, para relajarse, y para salir de la cotidianidad, pero sobre todo como una forma de diversión.

♠ Aprendizaje:

- ♣ El consumidor adquiere información a través de la experiencia, la cual da un específico conocimiento dependiendo de la situación. Por ejemplo, el consumidor de póker puede aprender inicialmente viendo programas de televisión, leyendo libros o artículos acerca del tema, pero por otro lado puede aprender jugando lo cual deja una experiencia personal en el consumidor determinando su actitud frente al juego.

#### 2.2.6 Mercado objetivo:

- ♠ El servicio está dirigido a personas mayores de 18 años de la ciudad de Bogotá, de estratos medios y altos.

#### 2.2.7 Análisis del sector:

En la actualidad el póker es clasificado como un juego de casino entre los juegos localizados, es decir en Colombia el póker es un juego de azar. El póker, sin tener en cuenta si es o no un juego de azar o un deporte, de igual forma se encuentra en crecimiento. “El famoso juego de cartas está tan de moda en el mundo como nunca antes se había visto, y Colombia no es ajena a este fenómeno.”<sup>10</sup> (Ver anexo 5) Por escasos de bases de datos, e históricos a cerca de este juego, se sustentará este crecimiento con artículos, donde grandes personalidades sustentan este crecimiento de acuerdo a los resultados y asistencias a grandes torneos.

**“Mike Ward, Director del Torneo LAPT**

---

<sup>10</sup>[http://www.eltiempo.com/culturayocio/credencial/ARTICULO-WEB-PLANTILLA\\_NOTA\\_INTERIOR-6225208.html](http://www.eltiempo.com/culturayocio/credencial/ARTICULO-WEB-PLANTILLA_NOTA_INTERIOR-6225208.html)



Mike forma parte de la industria del póquer desde el año 1992 y es el Director de los Torneos de Póquer del Foxwoods Resort Casino desde el año 1996. Tan sólo en 2007, ha podido comprobar una gran expansión de los torneos de póquer en Foxwoods: más de 220.000 jugadores compitieron por un premio acumulado combinado superior a 50.000.000 \$. Mike también dirige dos eventos importantes del World Poker Tour: las Foxwoods World Poker Finals y el Foxwoods Poker Classic, los cuales siguen atrayendo un número récord de entradas y generan anualmente premios acumulados superiores a los 15.000.000 \$. Desde el año 2004, Mike dirige la PokerStars Caribbean Adventure. Como Director de Torneos de la PCA, ha visto como las entradas han aumentado desde 200 hasta superar las 1.100 en el año 2008. Con los años, la ética laboral y sus ideas innovadoras han hecho que Mike se gane el respeto de jugadores y compañeros. Es así que está deseando ofrecer su energía y su perspectiva sin igual al Latin American Poker Tour”.<sup>11</sup>

**“Glenn Cademartori, Presidente del LAPT Glenn Cademartori, Presidente del LAPT**

A Glenn Cademartori le apasiona tanto el LAPT como a los latinoamericanos la vida. Actualmente, Latinoamérica es la región donde el póquer está más de moda, y en la que esta industria está experimentando un crecimiento realmente acelerado. El LAPT se ha creado para fomentar este crecimiento. El LAPT colocará a Latinoamérica en el mapa mundial como uno de los mejores destinos para el turismo del póquer. Y los jugadores de póquer latinoamericanos ya están listos para jugar sus torneos de altas apuestas, en los que competirán contra oponentes procedentes de otros mercados más experimentados como el de Norteamérica y el de Europa. Latinoamérica y el mundo están listos para el LAPT.

Glenn cuenta con más de 15 años de experiencia en la industria del juego, el marketing y la publicidad tanto en Latinoamérica como en Norteamérica. Los últimos 2,5 años los ha dedicado al desarrollo de estrategias de marketing de juego, planificación de medios de comunicación y promoción

---

<sup>11</sup><http://www.lapt.com/es/about/>



*de eventos en los EE. UU., Canadá y ahora en Latinoamérica. Asimismo, también fue el portavoz internacional de varias empresas de juegos de azar en Norteamérica, Europa y Escandinavia antes de empezar su trabajo en el LAPT. Glenn se siente orgulloso de lanzar el LAPT y espera que el tour obtenga un enorme éxito, tanto este año como en los años venideros.*<sup>12</sup>

- ♠ Estos dos grandes personajes del póker, y representantes del LAPT (Latin American Poker Tour), cuentan a través de su experiencia, cómo la industria del póker ha venido creciendo, en los tres (3) últimos años. Glenn dice que en este momento, Latinoamérica es el lugar donde el póker está mas de moda, es decir es un gran momento para esta industria, ya que el póker esta siendo acogido por muchas personas, y esta pasando de ser un juego de azar a un deporte.

Por otra parte en algunas partes del mundo, el póker ya se esta considerando como un deporte, “en este momento los jugadores rusos de póker ya tienen el privilegio de ser considerados deportistas por una actividad que además es entretenimiento y diversión para quien lo ve y lo practica” dice Laura Guillot en su artículo ¿Es o no es el póker un deporte? (ver anexo 4). Lo anterior, aquello de que en Rusia los jugadores de póker son catalogados como deportistas se debe a que “el pasado Abril de 2007 el ministerio de deportes de Rusia, con su presidente Slava Fetisov a la cabeza, catalogó en dicho país el póker como Deporte oficial.”<sup>13</sup> (Ver anexo 2).

Alrededor del mundo, están haciendo diferentes cosas para que el póker deje de ser un juego de azar y se convierta en un deporte, tanto así que en España ya crearon una asociación llamada “Asociación Española de Póquer Deportivo”. La misión de esta entidad es “*Demostrar que el póquer es un*

---

<sup>12</sup> Ibíd.

<sup>13</sup> <http://www.lomejordeldeporte.com/2009/06/25/%C2%BFdeporte-y-poquer-o-poquer-como-deporte/>





deporte al igual que el Ajedrez o el Bridge”<sup>14</sup> y el objetivo es “Ayudar a desarrollar una Federación Española de Póquer Deportivo que permita a todos los jugadores practicar y mejorar sus habilidades y estrategias para participar con mayores garantías de éxito en todo tipo de Torneos Nacionales e Internacionales”<sup>15</sup>

Estos son dos ejemplos que nos demuestran que en otros países, el póker esta transformándose en deporte, ya que es un juego de habilidad, destreza y estrategia.

Por otro lado, según el artículo “Un profesor holandés da la fórmula que prueba que el póquer es un juego de habilidad” (ver anexo 1), en Holanda, en la Universidad de Tilburg, un profesor llamado Van der Genugten, “experto en probabilidad y estadísticas matemáticas tomó junto con su compañero Peter Borrn la idea de que el efecto de aprendizaje del juego determina el resultado de una partida entre un principiante y un jugador óptimo, lo cual demuestra que es un juego de habilidad. En términos básicos ésta es la fórmula:

- *Habilidad = efecto de aprendizaje ÷ efecto de aprendizaje + efecto de la suerte*
- *Efecto de aprendizaje = jugador óptimo – principiante*
- *Efecto de la suerte = ficción – jugador óptimo*

*Cuando la habilidad juega un papel menor en un juego que el efecto de aprendizaje, como sucede en el póquer, el valor de la habilidad es mayor. En la mayoría de los juegos de casino, el efecto de aprendizaje está limitado y sobrepasado por la suerte, pero en el póquer la diferencia entre*

---

<sup>14</sup> <http://www.poquerdeportivo.com/>

<sup>15</sup> *Ibíd.*



*un jugador óptimo y un principiante es suficientemente grande como para afectar a la fórmula y calificar el juego como uno de habilidad.”<sup>16</sup>*

Con lo anterior, se quiere demostrar que el póker es un deporte, y que por lo tanto, como deporte no existen registros ni estudios estadísticos de su crecimiento. En Colombia, generalizan todos los juegos de azar, y por motivos de esta investigación, el autor ha decidido no incluir estas estadísticas, ya que no brindarían información deseada dentro del proyecto.

#### *2.2.8 Análisis de la competencia:*

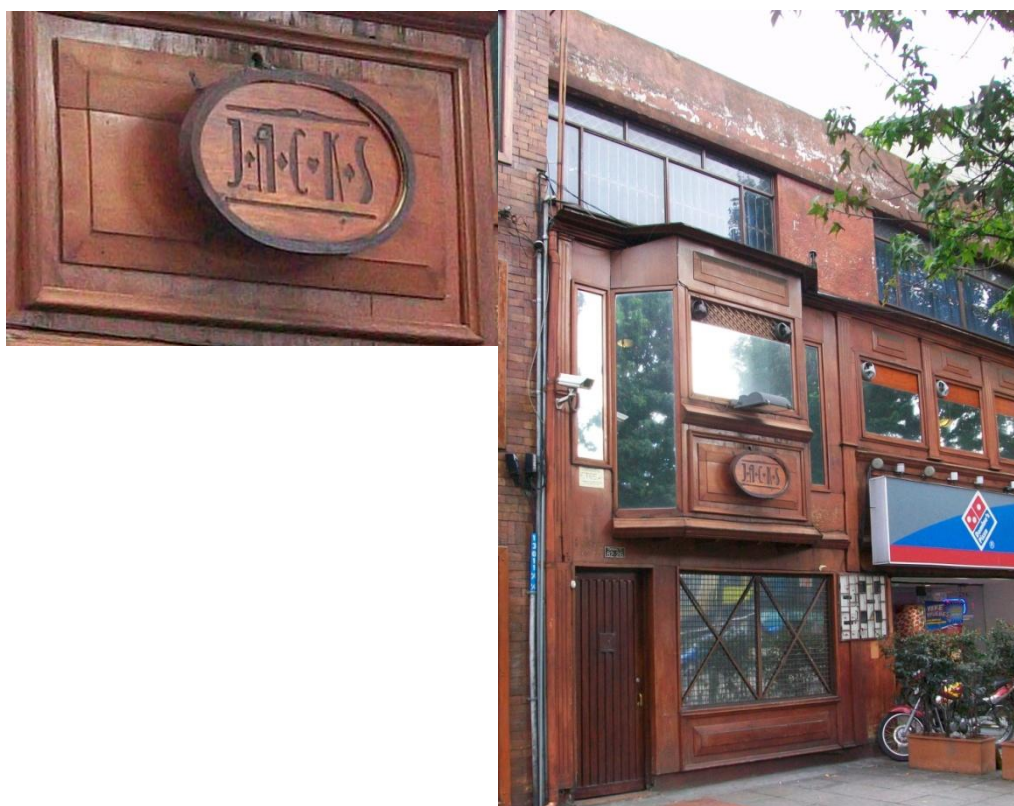
##### ♠ Competencia directa:

- ♣ Club Jacks: Es una empresa dedicada específicamente al póker, a diferencia de otros lugares, aquí solo hay mesas para jugar póker. Está ubicado en la carrera 15 # 82 – 26, cerca de otro lugar de póker y un reconocido casino. La prestación de servicio en Jacks, empieza a partir de \$60,000, hasta \$1`000,000 en los servicios VIP, es decir las mesas.

---

<sup>16</sup> <http://www.poker-red.com/noticias/profesor-holandes-da-formula-que-prueba-que-poquer-es-juego-habilidad>

## Imagen 2. Club Jacks



Fuente: Tomada por el autor.

- ♣ Rockefeller Póker room and casino: Es un empresa dedicada a la prestación de servicios de juego de suerte y azar, que principalmente se dedica al Póker Texas Hold'em , pero contando también con mesas de blackjack y ruleta. La sede está ubicada en la calle 82 # 14 – 23. El valor de la prestación de servicio por lo general es de \$60,000.

**Imagen 3. The Rockefeller poker room and casino**



Fuente: Tomada por el autor.

- ♣ All in Kingdom: Es un sitio para jugar póker texas hold'em principalmente, y otras variantes del póker, el cual tiene como mercado objetivo a los estudiantes universitarios. Este club está ubicado en la calle 40a No. 13-80, muy cerca de varias universidades. El valor de servicio en este club, oscila entre los \$5,000 y los \$50,000 pesos, dependiendo del día.
- ♣ Hydra Póker club: Dedicado solo al póker Texas hold'em. Está ubicado en el centro de la ciudad, en la calle 11 # 2 -19. El servicio es desde \$10,000 pesos.

♠ Competencia indirecta:

- ♣ Winner Group: Es un grupo líder en servicios de entretenimiento, que cuenta con 21 establecimientos en las principales ciudades de Colombia. En Bogotá, los más importantes son:
  - ♥ Rio Casino: Av. 19 #122 – 64
  - ♥ Hollywood casino and Café Bar: Cra. 52 No. 125ª 59 Lc 1-81
  - ♥ Broadway Casino: Cr 11 No 81-01 Loc 301 y 358; Tras. 71 D No 26-94 Sur L 1801 – 1803

♥ *Rock'n Jazz Casino: CII 82 No 13-35*

#### Imagen 4. Rock`n Jazz Casino



Fuente: Tomada por el autor.

Todos estos, tienen en sus instalaciones en su mayoría máquinas traga monedas. También cuentan con mesas de blackjack, ruletas, y algunas mesas de poker, las cuales no son su principal servicio.

El grupo Winner ha realizado 6 torneos de Póker Texas Hold'em a nivel nacional. El séptimo torneo se llevará a cabo desde el día 25 de noviembre de 2009 hasta el 29 del mismo mes, para este torneo esperan una participación de 500 asistentes, y si lo logran, aseguran un total de \$275,000 dólares en premios.

Imagen 5. Publicidad Winner Póker Series

Juega tus mejores cartas...

WINNER  
POKER SERIES  
TEXAS HOLD'EM  
VII Torneo Internacional

Una Bolsa garantizada de  
**US\$ 275.000**

TORNEO FINAL EN BOGOTÁ/COLOMBIA  
25 al 29 de Noviembre/09

Inscripción **\$1'000.000**  
en pesos Colombianos

Participa en los Torneos Satélites!

\*Se entregará una bolsa garantizada de US \$275.000 (Doscientos setenta y cinco mil dólares) si se cumple con un mínimo de 500 participantes. La bolsa a repartir se entregará en pesos colombianos según la tasa representativa de \$2.000 / La retención en la fuente de los premios será asumida por los ganadores.

**RIO CASINO** **Hollywood CASINO & CAFE-CONCERT** **Rock'n Jazz CASINO** **BROADWAY CASINO** **WINNER GROUP & CRSA**

Fuente: <http://www.winnergroup.com/>

### 2.2.9 Valor Agregado del servicio:

- ♣ El servicio que se prestará en la empresa ira enfocado hacia el póker como un juego de habilidad y deporte. A diferencia de la competencia, las normas y la etiqueta del póker se respetarán y se harán conocer constantemente. Los clientes fijos, y sobre todo los clientes nuevos, constantemente serán informados del protocolo que acarrea sentarse en una mesa a jugar póker seriamente.



- ♠ Para las personas que desean aprender a jugar póker se establecerán días especiales para ellos, con el fin de enseñarles todo lo concerniente con el póker y a que jueguen de manera gratis entre los aprendices.
- ♠ El tiempo de los torneos será más prolongado para que los jugadores puedan jugar póker como debe ser, y la tranquilidad del lugar será característica de la empresa.

#### *2.2.10 Ventajas sobre la competencia:*

En el establecimiento de la empresa, se van a crear 3 servicios innovadores en particular.

- ♠ El primero, al momento de realizar torneos, se realizarán eventos de póker para los acompañantes, ya que los torneos duran mucho tiempo, y algunas personas no pueden ir por estar con alguien, y otras optan por llevarlas como acompañantes simplemente.
- ♠ El segundo servicio, es realizar eventos solo para mujeres.
- ♠ El tercer servicio, es habilitar una sala de espera o un lugar específico en donde se sitúen computadores única y exclusivamente para jugar póker en línea en uno de los sitios web más grandes del mundo dependiendo del convenio que se logre. Este servicio se prestará por la compra de tarjetas prepago o dinero en línea.

Los tres (3) servicios anteriores son fuentes de ventaja competitiva, ya que se está creando la diferenciación del servicio con respecto a la competencia, pues ninguno de ellos cuenta con un servicio similar a alguno de los anteriores.

Otra fuente de ventaja competitiva es prestar servicio los domingos, pues según el análisis de las encuestas, que más adelante se dará a conocer, el segundo día preferido para jugar póker es éste. Además la competencia directa no presta servicio ninguno de estos días.



### 2.2.11 Política de fijación de precios:

- ♠ Los precios de los servicios de entretenimiento en el póker Texas hold'em pueden oscilar entre los 20,000 pesos, e inicialmente un (1) millón de pesos.

Estos precios serán fijados basados en la competencia, se realizarán torneos con precios similares, pero por lo general menores que los de la competencia directa.

### 2.2.12 Estrategias de publicidad:

- ♠ La publicidad de la empresa se hará por diferentes medios, por ejemplo volantes publicitarios, comunicación por medios electrónicos como comunidades (facebook) y pagina web de la empresa, y la estrategia voz a voz, la cual es la más importante pues es la que se transmite por la prestación de un buen servicio.

### 2.2.13 Encuesta:

Tamaño de la muestra: "El tamaño de la muestra se refiere al número de elementos que se incluirán en el estudio"<sup>17</sup> con el fin de encontrar el ideal para representar a la población.

- ♠ El nivel de confianza que se tomará será de 80%. Para el dato de personas de la población en cuestión, se tomará el dato total de personas de la tabla 4, es decir 349,194 personas.
- ♠ La fórmula<sup>18</sup> para determinar el tamaño de la muestra es la siguiente:

$$♥ n = \frac{K^2 * p * q * N}{(e^2 * (N - 1)) + K^2 * p * q}$$

---

<sup>17</sup> Investigación de mercados, MALHOTRA Naresh k., Pág. 318

<sup>18</sup> Investigación de mercados, MALHOTRA Naresh k, CP 11 y CP12





◆ Donde:

N = Es el tamaño de la población o universo (número total de posibles encuestados). En este caso es N = 349,194

e = error maestral deseado. Para el caso será 5%.

K = Es una constante que depende del nivel de confianza que asignemos. El nivel de confianza indica la probabilidad de que los resultados de nuestra investigación sean ciertos: un 95,5 % de confianza es lo mismo que decir que nos podemos equivocar con una probabilidad del 4,5%.

Los valores k comúnmente utilizados y sus niveles de confianza son:

**Tabla 7. Nivel de confianza**

Nivel de Confianza	80%	85%	90%	95%	99%
K	1.28	1.44	1.65	1.96	2.58

Fuente: Investigación de mercados, Malhotra, cap. 12

K= 1.28

p = Es la proporción de individuos que poseen en la población la característica de estudio. Este dato es generalmente desconocido y se suele suponer que p=q=0.5 que es la opción más segura.

q = Es la proporción de individuos que no poseen esa característica, es decir 1 – p. Por lo tanto q = 0.5

n = es el tamaño de la muestra, es el número de encuestas que se van a realizar, el cual es desconocido.

Reemplazando en la formula:

$$n = \frac{1.28^2 * 0.5 * 0.5 * 349,194}{(0.05^2 * (349,194 - 1)) + 1.28^2 * 0.5 * 0.5}$$



$$n = \frac{143029.862}{873.3921}$$

$$n = 163.763632$$

Redondeando; 164 es el número de encuestas que se deben realizar.

♠ Encuesta realizada:

*Esta encuesta se hace con fines informativos para la realización de un trabajo de grado de un estudiante de la Pontificia Universidad Javeriana. Gracias por su colaboración.*

1. *Clasifique su rango de edad:*

- a. 18 – 24
- b. 25 – 29
- c. 30 – 34
- d. 35 – 39
- e. 40 – 44
- f. 45 – 50
- g. 50 o más

2. *Seleccione su sexo:*

- a. F
- b. M

3. *¿Cuándo mencionan el juego de Póker, que es lo primero que se le viene a la mente?*

- a. *Juego de Azar*
- b. *Deporte*
- c. *Vicio*
- d. *Casino*



- e. *Cartas*
  - f. *Suerte*
4. *¿Usted juega póker Texas Hold'em?*
- a. *Si*
  - b. *No*
5. *¿Cuál es el motivo principal para jugar? (Máximo 2 respuestas)*
- a. *Por diversión*
  - b. *Por gusto*
  - c. *Por relajarse*
  - d. *Por compartir entre amigos*
  - e. *Por ganar dinero extra*
6. *A la hora de jugar póker, usted por lo general va a:*
- a. *Un casino*
  - b. *Un lugar especializado en póker*
  - c. *Lugares clandestinos*
  - d. *La casa de un amigo*
7. *¿El lugar donde juega lo escoge dependiendo de la cercanía a su hogar?*
- a. *Si*
  - b. *No*
8. *Usted vive cerca a:*
- a. *Unicentro*
  - b. *Centro Comercial Santa Ana*
  - c. *Andino*
  - d. *Bulevar Niza*
  - e. *Santa fé*
  - f. *Unicentro Occidente*



- g. Palatino*
- h. Parque de la 93*
- i. Portoalegre*
- j. Ninguno de los anteriores.*

9. *¿Cuáles de los siguientes lugares conoce?*

- a. Club Jacks*
- b. Rockefeller poker room and casino*
- c. All in Kingdom*
- d. Red Dragon*
- e. Queens*
- f. Hydra Póker Club*
- g. Otro(s), ¿Cuáles?\_\_\_\_\_*

10. *¿Con qué frecuencia juega usted póker?*

- a. 1 vez por semana*
- b. 2 veces por semana*
- c. Más de 2 veces por semana*
- d. 1 vez al mes*
- e. 2 veces al mes*
- f. Otra, ¿cada cuanto?\_\_\_\_\_*

11. *¿Cuando juega póker, suele ir con uno o más amigos(as)?*

- a. Sí*
- b. No*

12. *¿Cuál es el monto que suele disponer para jugar póker en cada ocasión?*

- a. \$50,000 o menos*
- b. De \$50,000 a \$100,000*
- c. De \$100,000 a 250,000*
- d. De \$250,000 a \$1'000,000*



e. Más de \$1'000,000

13. Califique de 1 a 7 los días de la semana en los cuales prefiere jugar Póker, donde 1 es el de mayor relevancia y 7 el menor,

a. Lunes

b. Martes

c. Miércoles

d. Jueves

e. Viernes

f. Sábado

g. Domingo

♠ Resultados de las encuestas:

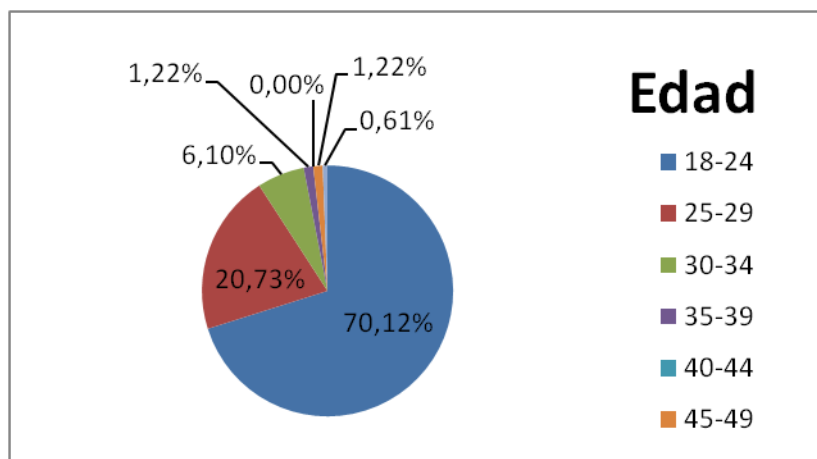
♣ 1. Clasifique su rango de edad:

**Tabla 8. Resultados pregunta 1.**

Respuesta:	TOTAL RESPUESTAS	Porcentaje
18-24	115	70,12%
25-29	34	20,73%
30-34	10	6,10%
35-39	2	1,22%
40-44	0	0,00%
45-49	2	1,22%
mas de 50	1	0,61%
	164	

Fuente: Creación propia.

**Gráfico 2. Edad**



Fuente: Creación propia.

♥ Según el mercado objetivo planteado anteriormente, el rango de edad que es de interés, es de los 18 años en adelante, y por eso la encuesta se realizó solo a mayores de edad. Según los resultados, de las 164 personas encuestadas 115 personas están entre los 18 y los 24 años,

y la cantidad más alta que le sigue es la de personas de 25 a 29 años, es decir que del total de los encuestados el 90% pertenecen a un rango de edad atractivo para los fines del proyecto, ya que estas edades son las que más invierten en diversión, entretenimiento y deporte.

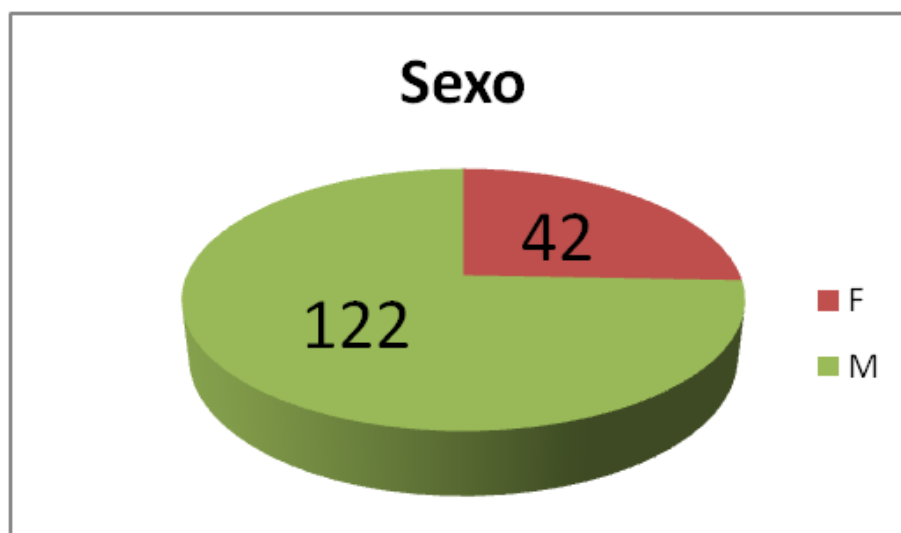
♣ **2. Seleccione su sexo:**

**Tabla 9. Resultados pregunta 2**

Respuesta:	TOTAL RESPUESTAS	Porcentaje
F	42	25,61%
M	122	74,39%
	164	

Fuente: Creación propia.

**Gráfico 3. Sexo**



Fuente: Creación propia.

- ♥ Del total de los encuestados, el 75% aproximadamente fueron hombres. Por experiencia del autor, el porcentaje de jugadores de



poker hombres es alrededor del 90% y el restante de mujeres. Por lo tanto, es bueno que el resultado de las encuestas halla sido este.

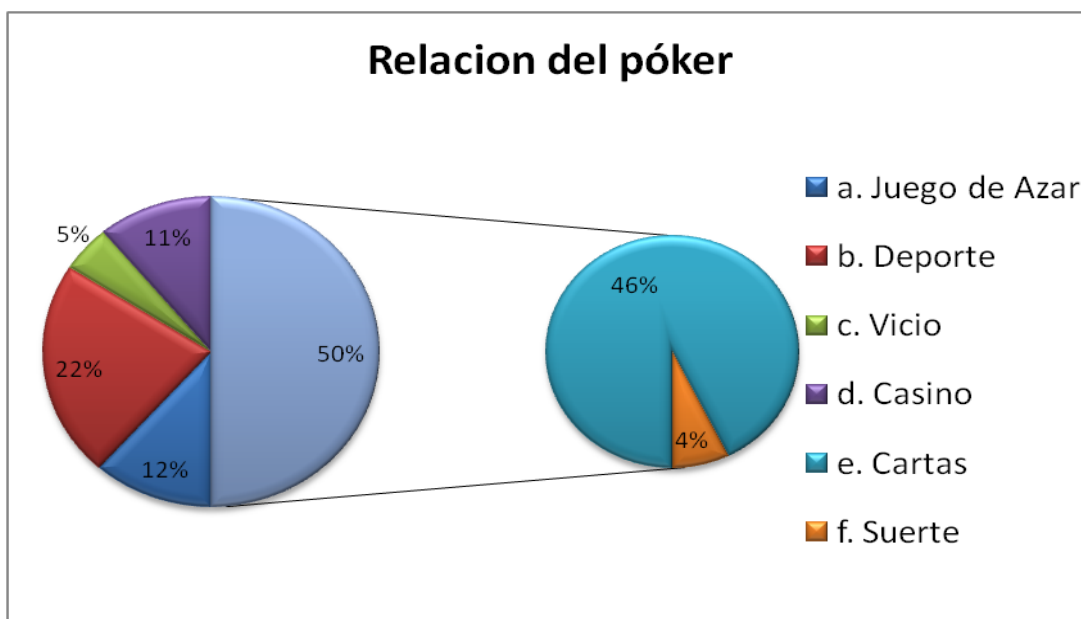
♣ 3. ¿Cuándo mencionan el juego de Póker, qué es lo primero que se le viene a la mente?

Tabla 10. Resultados pregunta 3

Respuesta:	TOTAL RESPUESTAS	Porcentaje
a. Juego de Azar	19	11,59%
b. Deporte	37	22,56%
c. Vicio	8	4,88%
d. Casino	18	10,98%
e. Cartas	76	46,34%
f. Suerte	6	3,66%
	164	

Fuente: Creación propia.

Gráfico 4. Relación del Póker



Fuente: Creación propia.





- ♥ En el gráfico anterior, se puede observar que las personas con lo que más relacionan el póker es con las cartas, y con lo que menos es con la suerte. Sin embargo, observando tanto el siguiente más alto como el siguiente mas bajo, podemos ver que un 23% de las personas encuestadas relacionan el póker como un deporte, y tan solo un 12% lo relacionan como un juego de azar.

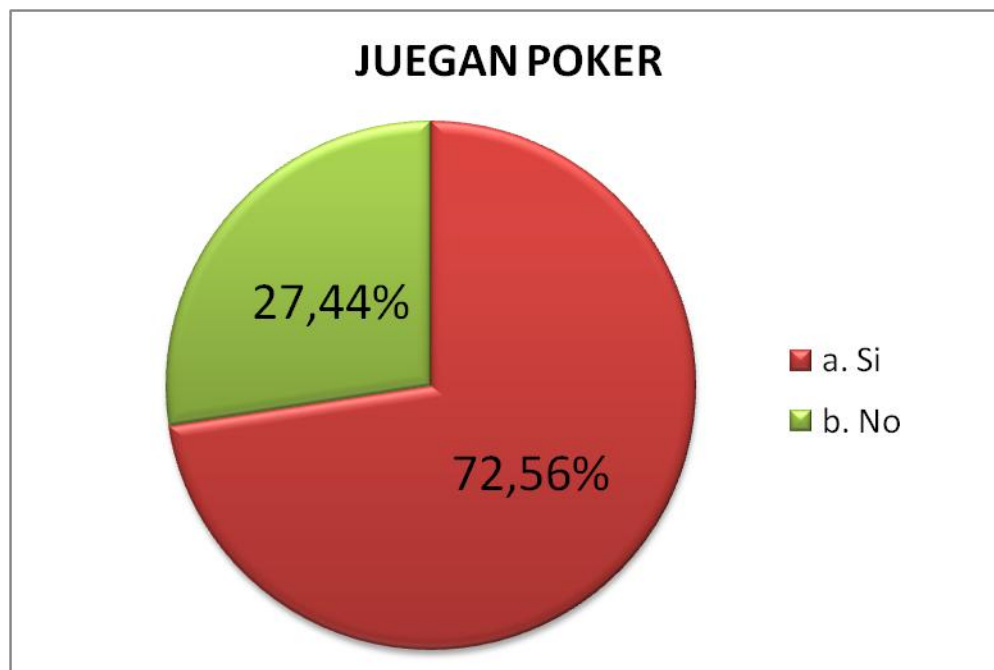
#### ♣ 4. ¿Usted juega póker Texas Hold'em?

**Tabla 11. Resultado pregunta 4.**

Respuesta:	TOTAL RESPUESTAS	Porcentaje
a. Si	119	72,56%
b. No	45	27,44%
	164	

Fuente: Creación propia.

**Gráfico 5. Juegan Póker**



Fuente: Creación propia.

- ♥ Con los datos obtenidos, se puede ver que la cantidad de personas que juegan póker Texas Hold'em es muy alto, la cifra llega a un 73% aproximadamente, es decir de 164 personas encuestadas, 119 practican este juego.

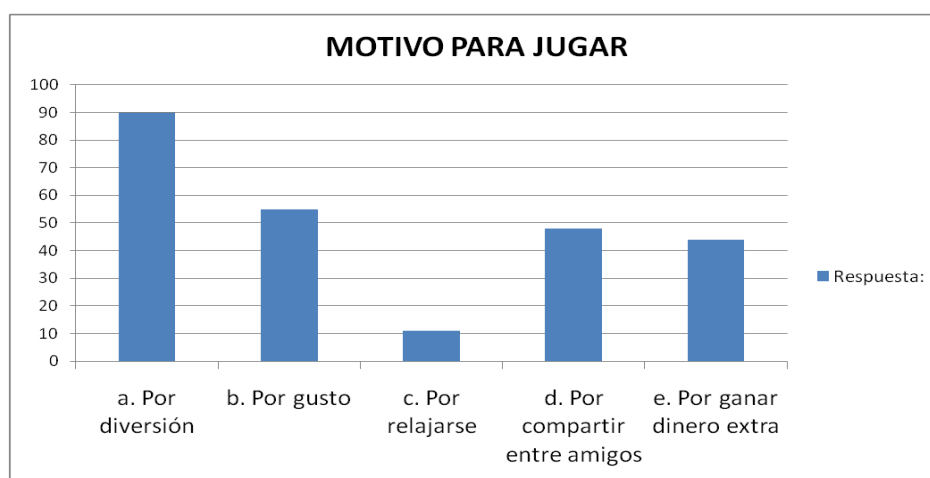
♣ 5. ¿Cuál es el motivo principal para jugar? (Máximo 2 respuestas)

**Tabla 12. Resultado pregunta 5**

Respuesta:	TOTAL RESPUESTAS	Porcentaje
a. Por diversión	90	41,28%
b. Por gusto	55	25,23%
c. Por relajarse	11	5,05%
d. Por compartir entre amigos	48	22,02%
e. Por ganar dinero extra	44	20,18%
	218	

Fuente: Creación propia.

**Gráfico 6. Motivo para jugar**



Fuente: Creación propia.

- ♥ Para la pregunta cinco (5), los encuestados podían elegir como máximo dos (2) opciones. Como factor sorpresa, la opción “e. por ganar dinero extra” no estuvo entre las dos (2) mas escogidas, por lo tanto se puede deducir que aunque el objetivo primordial del poker es ganar dinero, la mayoría de la gente no juega por esto, pues lo hacen por diversión y por gusto. La opción menos escogida fue “c. por relajarse”.

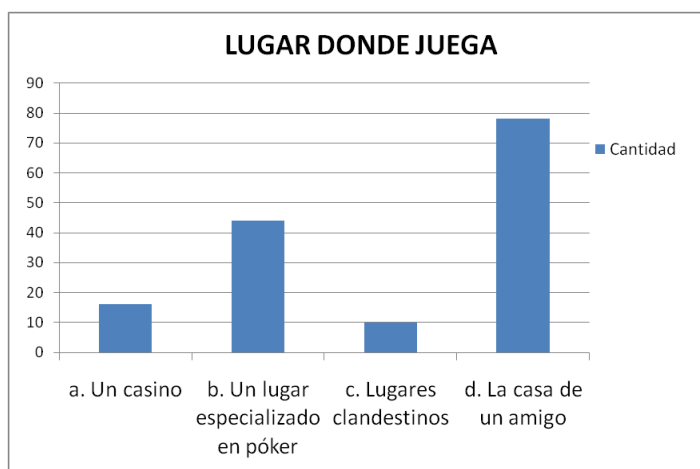
♣ 6. A la hora de jugar póker, usted por lo general va a:

**Tabla 13. Resultado pregunta 6**

Respuesta:	TOTAL RESPUESTAS	Porcentaje
a. Un casino	16	10,81%
b. Un lugar especializado en póker	44	29,73%
c. Lugares clandestinos	10	6,76%
d. La casa de un amigo	78	52,70%
	148	

Fuente: Creación propia.

**Gráfico 7. Lugar donde se juega**



Fuente: Creación propia.



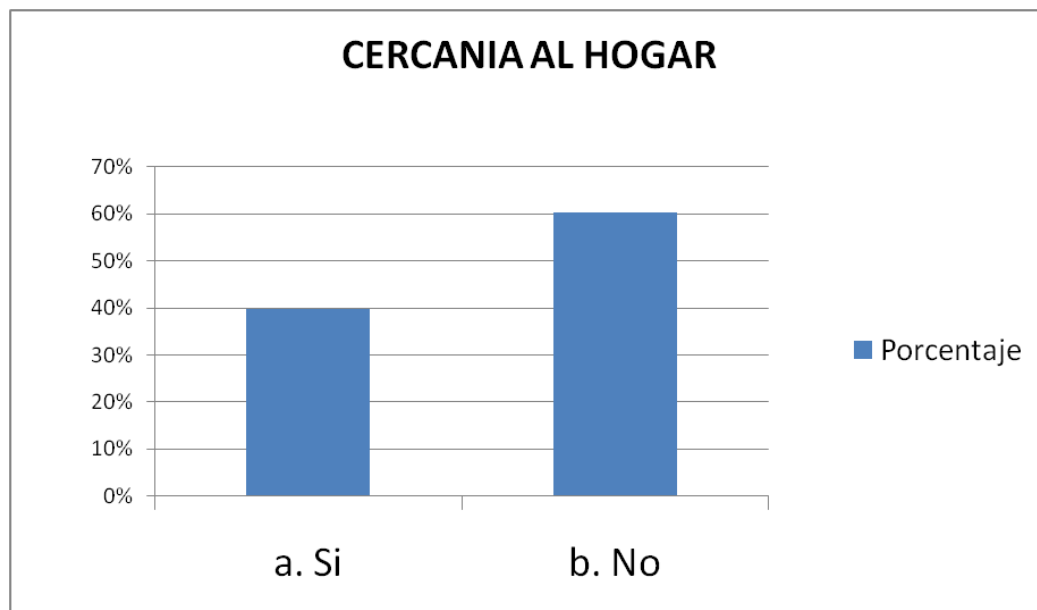
- ♥ El lugar más habitual en donde los encuestados juegan póker, es en la casa de un amigo. En segundo lugar con un 30% aproximadamente, está la opción de un lugar especializado en póker. Quizá este resultado se deba a que existen pocos lugares que se especialicen en póker, y que muchos de los jugadores no practican el póker como algo serio sino simplemente como diversión entre amigos como se concluía en una pregunta anterior.
  
- ♣ **7. ¿El lugar donde juega lo escoge dependiendo de la cercanía a su hogar?**

**Tabla 14. Resultados pregunta 7.**

Respuesta:	TOTAL RESPUESTAS	Porcentaje
a. Si	58	40%
b. No	88	60%
	146	

Fuente: Creación propia.

**Gráfico 8. Cercanía al hogar**



Fuente: Creación propia.

- ♥ La mayoría de las personas no escoge el lugar donde juega dependiendo de la cercanía a este, por lo tanto la ubicación del lugar debe ser de fácil acceso, ya que es posible que las personas lleguen de distintos lugares de la ciudad y no solo de los sectores de Usaquén y Chapinero como ha sido planteado el mercado objetivo.



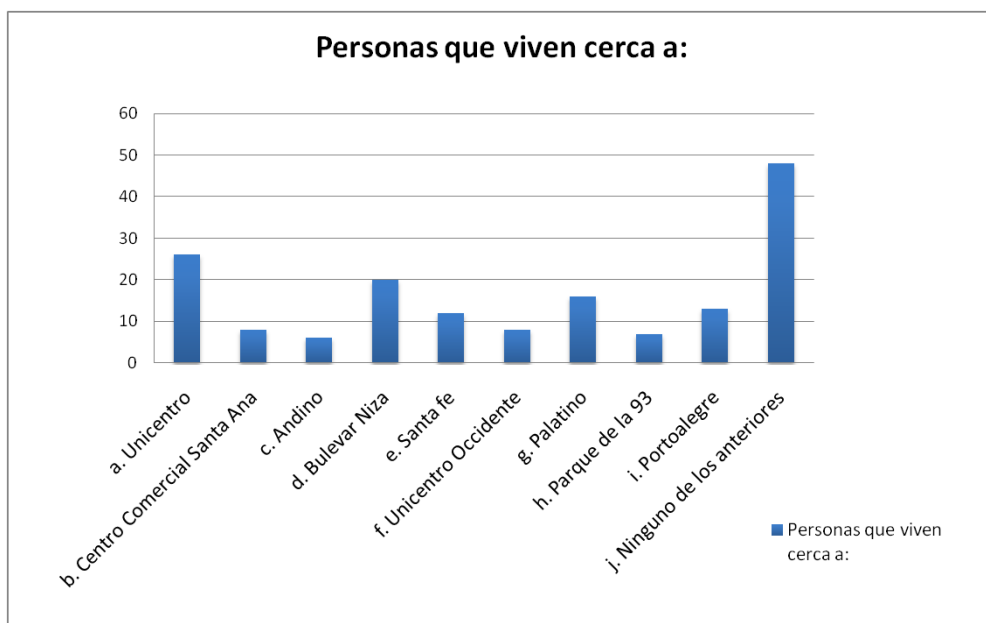
♣ 8. Usted vive cerca a:

Tabla 15. Resultado pregunta 8

Respuesta:	TOTAL RESPUESTAS	Porcentaje
a. Unicentro	26	15,85%
b. Centro Comercial Santa Ana	8	4,88%
c. Andino	6	3,66%
d. Bulevar Niza	20	12,20%
e. Santa fe	12	7,32%
f. Unicentro Occidente	8	4,88%
g. Palatino	16	9,76%
h. Parque de la 93	7	4,27%
i. Portoalegre	13	7,93%
j. Ninguno de los anteriores	48	29,27%
	164	

Fuente: Creación propia.

**Gráfico 9. Personas que viven cerca a:**



Fuente: Creación propia.

- ♥ El lugar donde se plantea que será el lugar es en la calle 109 cerca a la carrera 15. Los lugares que quedan más cerca son unicentro, centro comercial santa Ana, parque de la 93 y bulevar Niza, por lo tanto, lo ideal hubiera sido que estos lugares fueran los mas escogidos, sin embargo teniendo en cuenta la pregunta anterior, las personas no escogen el lugar de acuerdo a la cercanía de este a su hogar. Por lo tanto el resultado de esta pregunta, es favorable para la investigación, pues un 30%, en este caso la mayoría de la gente no vive cerca a ninguno de los lugares propuestos.



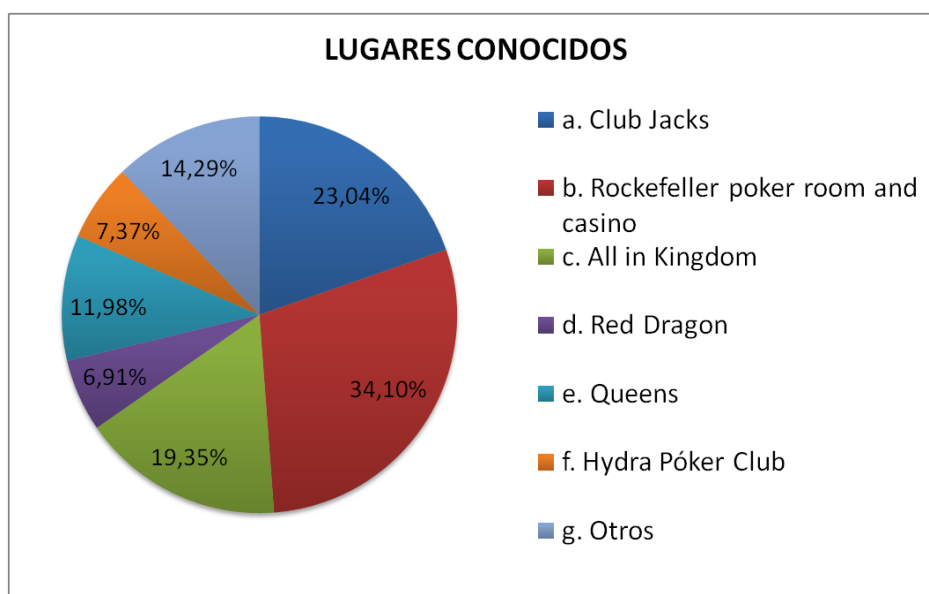
## 9. ¿Cuáles de los siguientes lugares conoce?

**Tabla 16. Resultados pregunta 9.**

Respuesta:	TOTAL RESPUESTAS	Porcentaje
a. Club Jacks	50	23,04%
b. Rockefeller poker room and casino	74	34,10%
c. All in Kingdom	42	19,35%
d. Red Dragon	15	6,91%
e. Queens	26	11,98%
f. Hydra Póker Club	16	7,37%
g. Otros	31	14,29%
	217	

Fuente: Creación propia.

**Gráfico 10. Lugares conocidos**



Fuente: Creación propia.





- ♥ Casi el 50% de las personas conocen los dos (2) lugares más importantes en los que se puede jugar póker, Jacks y Rockefeller. Las personas que contestaron la opción *otros*, la mayoría contestó ninguno.

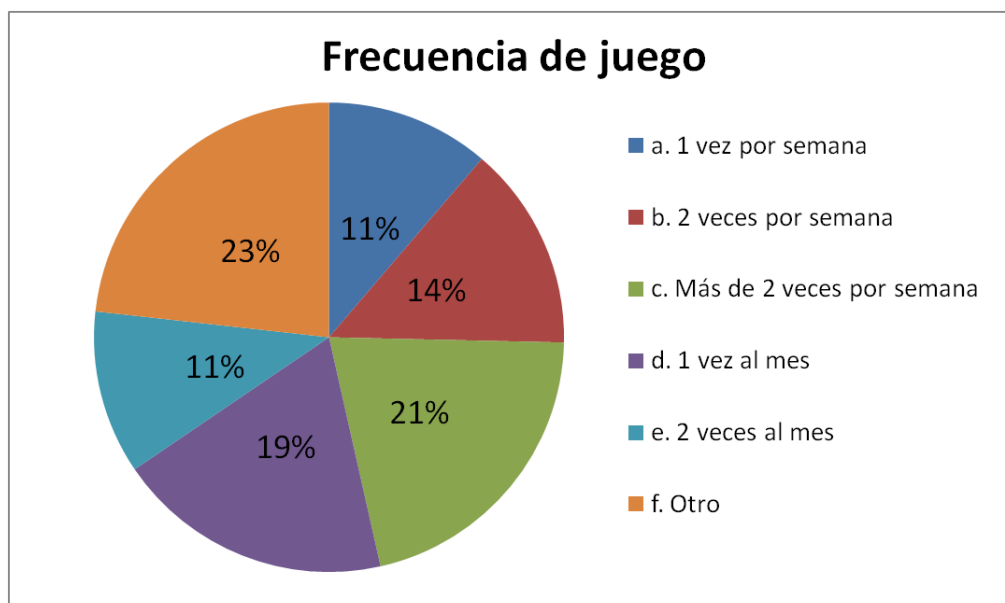
♣ 10. ¿Con qué frecuencia juega usted póker?

**Tabla 17. Resultados pregunta 10.**

Respuesta:	TOTAL RESPUESTAS	Porcentaje
a. 1 vez por semana	16	11%
b. 2 veces por semana	20	14%
c. Más de 2 veces por semana	30	21%
d. 1 vez al mes	27	19%
e. 2 veces al mes	16	11%
f. Otro	33	23%
	142	

Fuente: Creación propia.

**Gráfico 11. Frecuencia del juego**



Fuente: Creación propia.

- ♥ En cuanto a la frecuencia de juego la mayoría de las personas seleccionaron la opción *otro*, de estas 33 personas, el 21% contestó todos los días, y el 18% contestó nunca. Por otra parte, el 21% de los encuestados contestaron que juegan más de 2 veces por semana.

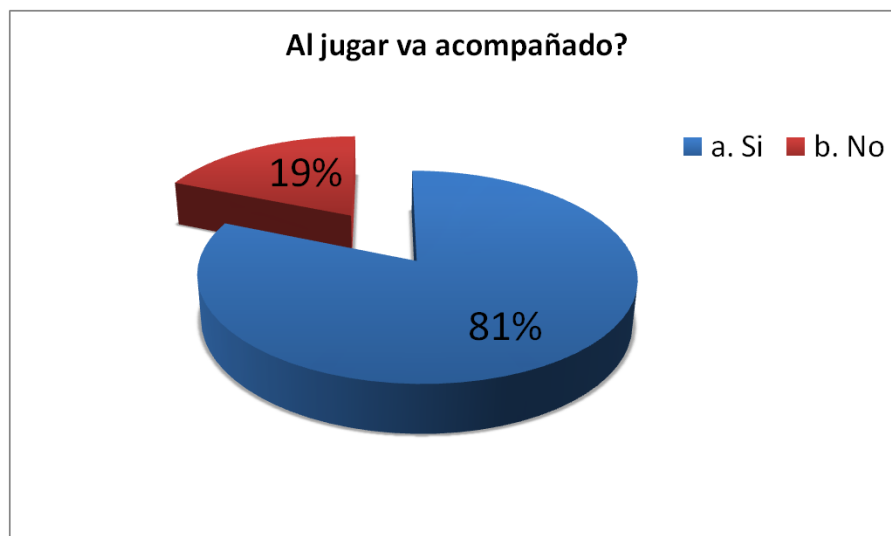
♣ 11. ¿Cuándo juega póker, suele ir con uno o más amigos(as)?

**Tabla 18. Resultados pregunta 11**

Respuesta:	TOTAL RESPUESTAS	Porcentaje
a. Si	117	81%
b. No	27	19%
	144	

Fuente: Creación propia.

**Gráfico 12. Al jugar, ¿va acompañado?**



Fuente: Creación propia.

- ♥ De un total de 144 respuestas, 117 van acompañados a jugar, es decir, cada una de estas personas iría con una persona más como mínimo. Esto es de gran influencia para la comunicación y publicidad de la empresa, ya que se podría suponer que en general si una persona se entera de el lugar, automáticamente esta persona le cuenta como mínimo a otra, y aquí estaría empezando el efecto bola de nieve en la publicidad voz a voz.

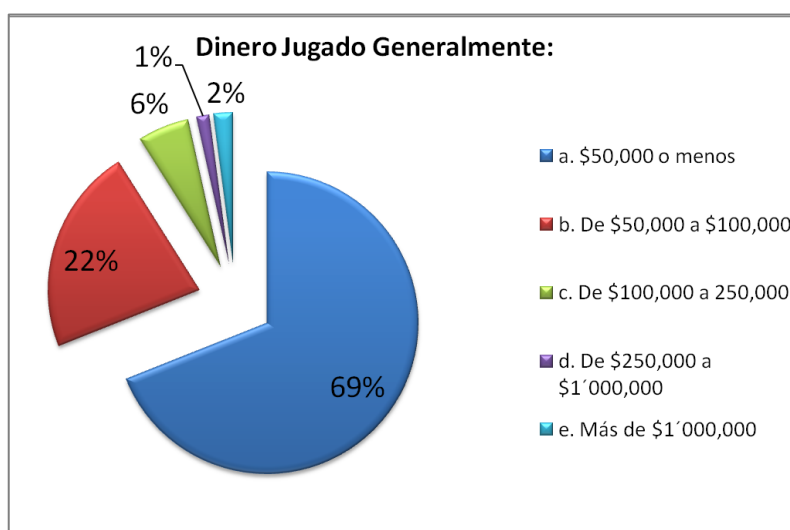
♣ **12. ¿Cuál es el monto que suele disponer para jugar póker en cada ocasión?**

**Tabla 19. Resultado pregunta 12**

Respuesta:	TOTAL RESPUESTAS	Porcentaje
a. \$50,000 o menos	100	68,97%
b. De \$50,000 a \$100,000	32	22,07%
c. De \$100,000 a 250,000	8	5,52%
d. De \$250,000 a \$1´000,000	2	1,38%
e. Más de \$1´000,000	3	2,07%
	145	

Fuente: Creación propia.

**Gráfico 13. Dinero jugado generalmente**



Fuente: Creación propia.

- ♥ Esta pregunta esta directamente ligada con la pregunta número uno (1), puesto que se supone que a mayor edad mayores ingresos, y ya que el 90% de los encuestados están en el rango de 18 a 29 años, se supone que los ingresos no son tan altos como para cada vez invertir mas de \$100,000 pesos en un torneo. La respuesta para esta pregunta, en un 70% aproximadamente, invierten hasta \$50,000 pesos, esta podría ser la cantidad de personas que pertenecen al rango de 18 a 24 años. Y un 22 % invierten hasta \$100,000 pesos, estas personas podrían ser las de 24 a 29 años.

- ♣ **13. Califique de 1 a 7 los días de la semana en los cuales prefiere jugar Póker, donde 1 es el de mayor relevancia y 7 el menor.**

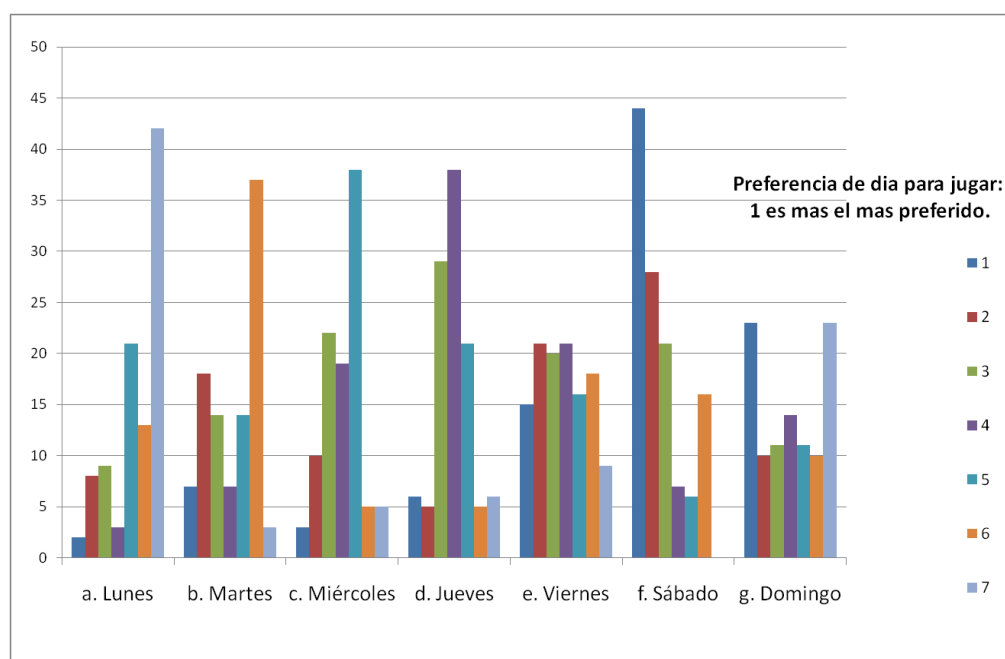
**Tabla 20. Resultados pregunta 13.**

	1	2	3	4	5	6	7	Respuestas total
a. Lunes	2	8	9	3	21	13	42	98
b. Martes	7	18	14	7	14	37	3	100

c.									
Miércoles	3	10	22	19	38	5	5	102	
d. Jueves	6	5	29	38	21	5	6	110	
e.									
Viernes	15	21	20	21	16	18	9	120	
f. Sábado	44	28	21	7	6	16	0	122	
g.									
Domingo	23	10	11	14	11	10	23	102	
								<b>142</b>	

Fuente: Creación propia.

**Gráfico 14. Preferencia de día para jugar.**



Fuente: Creación propia.

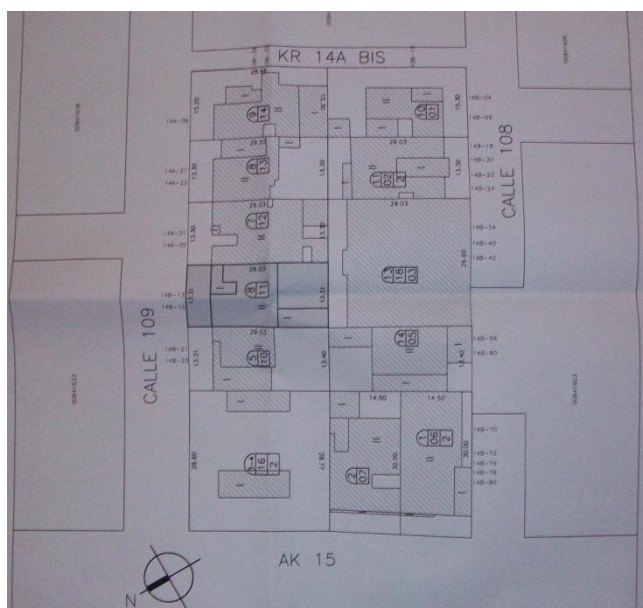
- ♥ Los días más preferidos para jugar son el sábado, el domingo, seguidos del viernes. El día menos preferido para jugar es el lunes, seguido del martes.

## 2.3 PLAN DE OPERACIONES

### 2.3.1 Ubicación física:

- ♠ El lugar donde estará ubicada la empresa en un lugar propio, es una casa residencial en la calle 109 # 14b – 18

### Imagen 6. Plano de localización



Fuente: Tomada por el autor (foto tomada a plano)

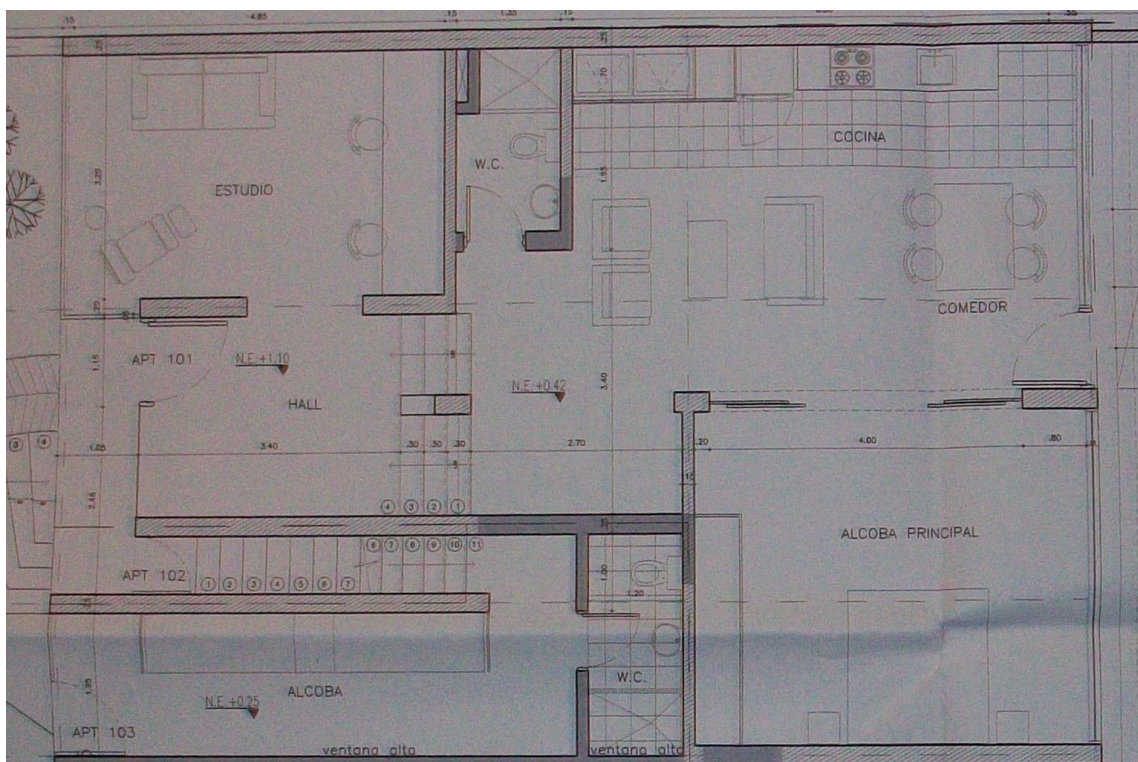
En la imagen anterior, se puede ver la ubicación exacta de la casa (espacio oscuro). Se puede ver que la casa se encuentra en una zona residencial, y queda cerca a una zona de alto comercio en la ciudad de Bogotá.

### 2.3.2 Distribución de planta y equipo:

- ♠ Habrán seis (6) mesas, cada una rodeada de 10 sillas y con espacio para la silla de ruedas del tallador. Existirá una sala de espera en donde se ubicaran 4 computadores en donde nuestros clientes podrán jugar en línea, en este mismo espacio habrá una sala donde los clientes podrán sentarse a esperar y ver televisión.

- ♣ Por otra parte, existirá una oficina en donde las fichas, las cartas, y otros accesorios serán guardados junto con el dinero y el computador que se usará exclusivamente para controlar el programa para dirigir los torneos.
- ♣ En la siguiente imagen, se puede observar la distribución de la primera planta de la casa a usar.

**Imagen 7. Plano primer piso.**



Fuente: Tomada por el autor (foto tomada a plano)

- ♣ La imagen anterior, refleja el primer plano de la casa donde serán las instalaciones de la empresa. A continuación, se presentará un esquema computarizado, donde se muestra como quedará el lugar después de la compra de equipos, la pequeña remodelación del lugar, y la instalación de los equipos.

**Imagen 8. Render Sala de póker perspectiva superior.**



Fuente: Quid Design Ltda.

- ♠ Como se puede apreciar en la imagen, a la izquierda esta ubicada la entrada principal, la cual conduce tanto al lugar donde una persona vivirá (escaleras negras), y a la sala de póker. La distribución, como anteriormente ha sido planteada, esta dividida en una pequeña oficina, una sala de espera donde estarán ubicados los equipos de cómputo para la prestación del servicio de póker online, y las 6 mesas que se comprarán inicialmente. La mesa que esta ubicada en la parte inferior izquierda, en el futuro, cuando la empresa sea conocida será usada exclusivamente como sala VIP. En el lado derecho, a la altura media, se encuentra la entrada por el parqueadero.



- ♠ En las siguientes imágenes se presentará el mismo esquema pero desde perspectivas diferentes.

**Imagen 9. Render Sala de póker perspectiva lateral A.**



Fuente: Quid Design Ltda.

**Imagen 10. Render Sala de póker perspectiva lateral B.**



Fuente: Quid Design Ltda.

### 2.3.3 Fuentes de aprovisionamiento de materiales claves:

- ♠ Las fichas serán importadas de Estados Unidos al igual que las cartas, ya que estas serán personalizadas, y los costos son más bajos, y en Bogotá no se encuentran proveedores que diseñen fichas y barajas personalizadas.
- ♣ Fichas:
  - ♥ Se pedirán por internet de: <http://www.discountpokershop.com/> para minimizar costos.
  - ♥ Con el fin de bajar costos, se comprará un kit con el cual se pueden personalizar las fichas y se adquieren en [www.chipcustomizer.com](http://www.chipcustomizer.com).
- ♣ Cartas:
  - ♥ Las cartas, también se pedirán por internet, ya que por experiencia del autor, la diferencia en costos es más del doble, consiguiéndolas con proveedores de la ciudad de Bogotá. Estas serán compradas en [www.amazon.com](http://www.amazon.com).



♠ Mesas:

- ♣ Las mesas, se compraran en la empresa “Elemento grupo creativo”, empresa colombiana ubicada en Mosquera, municipio aledaño a la ciudad de Bogotá. Esta empresa se ha escogido puesto que según las cotizaciones, solicitadas por el autor a otras empresas, manejan buenos materiales, y los precios son adecuados. Además, al pedir más de 3 mesas, ofrecen un 9% de descuento sobre el total de la cuenta. Ver cotización en Anexo 7.
- ♠ Software: The tournament director 2. Este programa es el que se va a usar para administrar y dirigir los torneos que se realizaran. Este programa es de carácter informativo, tanto para los clientes como para el personal. Desde este se controla el número de personas inscritas, la cantidad de dinero que hay en juego, el nivel de las ciegas (blinds), el tiempo, la cantidad de jugadores que quedan, entre otro tipo de información

#### 2.3.4 Recurso Humano:

♠ Nombre del cargo: Administrador

- ♣ Descripción: Esta persona debe ser administrador de empresas. Preferiblemente debe tener experiencia, y principalmente en manejo de personal. Este puesto requiere de alto grado de conocimiento sobre póker, ya que entre sus funciones estará supervisar los juegos, y será quien se encargue del servicio al cliente, por lo tanto deberá atender a los jugadores. El administrador será quien se encargue de programar los torneos y de realizar la comunicación de los mismos.

♠ Nombre del cargo: Auxiliar de Caja

- ♣ Descripción: Esta persona principalmente se encargará de recibir el dinero de inscripción de los torneos, y a la vez inscribir a los jugadores en el software de administración de torneos. Entre sus responsabilidades, están realizar conteo de las fichas, dividir las por denominación, y en caso de haber torneos, organizar los stacks. De igual forma estará encargada



de las barajas. Como requisitos mínimos, deberá ser bachiller y debe demostrar buenas habilidades matemáticas. El conocimiento del póker es indiferente.

♠ Nombre del cargo: Tallador

- ♣ Descripción: Es la persona que repartirá las cartas. En los casos que el servicio que se este prestando sea mesa “abierta”, recibirán dinero.

El requisito principal de este cargo, es que sea una persona discapacitada de miembros inferiores. Estas personas, en el momento de realizar el proceso de selección, realizarán la capacitación para que sean talladores profesionales.

♠ Nombre del cargo: Auxiliar de cafetería y aseo

- ♣ Descripción: Es la persona encargada de prestar el servicio de bebidas y pasa bocas que se ofrecerán a todos nuestros clientes. También estará encargada de mantener el lugar en perfecto orden y aseo.

♠ Nombre del cargo: Auxiliar de seguridad

- ♣ Descripción: Esta persona tendrá dentro de sus responsabilidades encargarse de requisar a todas las personas en el momento del ingreso. También debe encargarse de cuidar el dinero y el lugar en general. Como requisito para este cargo, se debe demostrar experiencia en aspectos de seguridad.

### 2.3.5 Capacidad de producción:

♠ Capacidad diseñada:

- ♣ Para esto debemos tener en cuenta las medidas de una mesa de póker:
  - ♥ “Las mesas estándar de casino para 10 jugadores son ovaladas y suelen tener unos 75cm de altura, 120cm de ancho y entre 220 y



250cm de largo, con un sitio reservado al "dealer" en mitad de la mesa.<sup>19</sup>

- ♣ En principio, el lugar contará con seis (6) mesas, cada una rodeada de 10 sillas, dejando espacio para la silla de ruedas del tallador. Teniendo en cuenta las medidas de las mesas y la cantidad de las mismas, el espacio ocupado por estas será de tres (3) metros cuadrados cada mesa, mas el espacio ocupado por las sillas, que será de un metro al rededor, contando el espacio en el que se mueven las mismas para que el jugador se siente o se pare.

♠ Capacidad instalada:

- ♣ Previendo un horario de funcionamiento de la sala de póker así:

- ♥ Domingo, Martes y Miércoles: 2 P.M a 12 P.M

El día domingo se prestara servicio, puesto que según el resultado de la encuesta (ver grafico 14), el domingo es el segundo día preferido para jugar póker.

- ♥ Jueves a Sábado: 1 P.M a 3 A.M del siguiente día.

Es importante aclarar, que en ningún momento en que un torneo sobrepase el horario establecido de apertura, este se suspenderá. Es decir el cierre del establecimiento será en el momento que el último cliente salga del lugar.

- ♣ La capacidad instalada *“es la cantidad máxima de bienes o servicios que pueden obtenerse de las plantas y equipos de una empresa por unidad de tiempo bajo condiciones tecnológicas dadas. Se puede medir en cantidad de bienes y servicios producidos por unidad de tiempo.”*<sup>20</sup>

Por lo tanto, la capacidad instalada de la sala de póker se calcula estimando el número total de horas de juego diario, teniendo en cuenta la cantidad de mesas de póker.

---

<sup>19</sup><http://www.pokermesas.es>

<sup>20</sup> Diccionario de Términos Económicos; SEPULVEDA César, pág. 43



Entonces, la capacidad instalada de los domingos, martes y miércoles es de 60 horas de uso diarias. Dato obtenido multiplicando el número de mesas por el número de horas de atención:  $6 \times 10h = 60h$ . La capacidad instalada de los otros días, es decir de jueves a sábado, sería de 84 horas diarias,  $6 \times 14h = 84$ .

#### ♠ Capacidad Utilizada:

- ♣ Para el cálculo de ocupación del salón de póker de los domingos, martes y miércoles, se estimara un uso de un 40% en horas de la tarde, y un 60% en horas de la noche. Por lo tanto, la capacidad utilizada en horas diarias, sería:

- ♥  $(0.40 \times 5h + 0.60 \times 5h) \times 6 \text{ mesas} = 30 \text{ horas}$   
 $30h / 60h = 0.5$ , es decir 50%

Por lo anterior, se puede deducir que 30 horas de juego, corresponden a un 50% del total de la capacidad instalada.

- ♣ Para el cálculo de la ocupación de jueves a sábado, se estima un 50% en horas de la tarde y un 50% en horas de la noche. La capacidad utilizada en horas diarias sería:

- ♥  $(0.45 \times 6h + 0.55 \times 8) \times 6 \text{ mesas} = 42.6 \text{ horas}$   
 $42.6h / 84h = 0.5$ , es decir 50%

Por lo anterior, se puede deducir que 84 horas de juego, corresponden a un 50% del total de la capacidad instalada.

## 2.4 PLAN ECONOMICO

### 2.4.1 Inversión en activos fijos:

Se debe determinar el valor y el momento de las inversiones, según el plan de operaciones.

- ♠ Entre los activos fijos, los cuales deben necesariamente estar en el momento de inicio de la empresa están:
- ♣ Seis (6) mesas de póker para diez (10) personas con espacio para el dealer.
- ♣ Sesenta (60) sillas para las mesas, ya que se requieren 10 por cada mesa



- ♣ Cinco (5) computadores portátiles, cuatro (4) para uso de los clientes, y uno (1) para uso interno. Estos computadores van a ser portátiles con el fin de ahorrar espacio.
- ♣ Diez (10) pares de cartas o barajas, es decir 20 barajas.
- ♣ Dos mil (2000) fichas de 11.9 gramos de peso de diferentes colores.
- ♣ Programa para personalizar fichas con stickers, con el fin de que los clientes no ingresen fichas propias a las instalaciones, y así evitar las trampas.
- ♣ Dos sofás, un televisor para la sala de espera, y un televisor más para proyectar el programa de administración del torneo.
- ♠ Entre los activos diferidos están:
  - ♣ Los gastos de constitución, son calculados a partir de:
    - ♥ Impuesto de registro.
    - ♥ Formulario de registro
    - ♥ Derechos de matrícula mercantil: Es una tarifa que debe pagar el solicitante, la cual se establece de acuerdo al intervalo del monto de activo fijo inicial, en el que se ubique la empresa
  - ♣ La página web de la empresa, la cual será utilizada como medio de información para los clientes, y en el futuro para inscripciones previas a los torneos.
  - ♣ Adecuación del lugar, pues como se explica anteriormente, se tienen que hacer algunos cambios al lugar para adecuarlo como se propone en la distribución de planta y equipo.
  - ♣ Programa "The tournament director 2", el cual sirve para administrar los torneos, llevar el conteo del tiempo, del número de personas, de las fichas y dinero en juego.

#### *2.4.2 Ingresos por prestación de servicio y ventas:*

Los servicios que se prestarán en la sala de póker básicamente son tres (3); los torneos, la mesa libre y póker en línea. A continuación, se explica como se obtendrán los ingresos de cada uno de estos servicios. Adicionalmente,



para las personas que vallan acompañadas con personas que no juegan póker, se tendrá la opción de enseñarles gratuitamente, siempre y cuando en el momento halla espacio y personal habilitado. También, se realizará cada 15 días aproximadamente un torneo exclusivo para mujeres.

- ♠ Torneos: Por la prestación de servicio de torneos de Texas hold'em póker, se cobra un quince por ciento (15%) del total del dinero acumulado en el evento. En la Tabla 4, por medio de un supuesto número de asistentes, se mostrará que servicios se prestarán en cuanto a tipos de torneos, y en caso de cumplir el supuesto, cuanto dejaría de ingresos en pesos cada torneo.

**Tabla 21. Torneos diarios a realizar expresados en una semana**

<b>TORNEOS</b>				
<b>MARTES</b>	6pm			
	Buy - in	Recompra	Add-on	
Personas	25	5	10	
Dinero	\$ 40.000	\$ 20.000	\$ 20.000	TOTAL
	\$ 1.000.000	\$ 100.000	\$ 200.000	\$ 1.300.000
	RAKE			\$ 195.000
	MESAS EN USO		3	
	MESAS DISPONIBLES		3	
<b>MIERCOLES</b>	6pm			
	Buy - in	Recompra	Add-on	
Personas	30	6	12	
Dinero	\$ 60.000	\$ 30.000	\$ 30.000	TOTAL
	\$ 1.800.000	\$ 180.000	\$ 360.000	\$ 2.340.000
	RAKE			\$ 351.000
	MESAS EN USO		3	
	MESAS DISPONIBLES		3	





<b>JUEVES</b>	6pm			
	Buy - in	Recompra	Add-on	
Personas	35	7	14	
Dinero	\$ 60.000	\$ 30.000	\$ 30.000	TOTAL
	\$ 2.100.000	\$ 210.000	\$ 420.000	\$ 2.730.000
	RAKE			\$ 409.500
	MESAS EN USO		4	
	MESAS DISPONIBLES		2	
<b>VIERNES</b>	2PM			
	Buy - in	Recompra	Add-on	
Personas	20	4	8	
Dinero	\$ 20.000	\$ 20.000	\$ 20.000	TOTAL
	\$ 400.000	\$ 80.000	\$ 160.000	\$ 640.000
	RAKE			\$ 96.000
	MESAS EN USO		2	
	MESAS DISPONIBLES		4	
<b>VIERNES</b>	6pm			
	Buy - in	Recompra	Add-on	
Personas	50	10	20	
Dinero	\$ 50.000	\$ 25.000	\$ 25.000	TOTAL
	\$ 2.500.000	\$ 250.000	\$ 500.000	\$ 3.250.000
	RAKE			\$ 487.500
	MESAS EN USO		5	
	MESAS DISPONIBLES		1	



<b>VIERNES</b>	11pm			
	Buy - in	Recompra	Add-on	
Personas	50	10	20	
Dinero	\$ 100.000	\$ 50.000	\$ 50.000	TOTAL
	\$ 5.000.000	\$ 500.000	\$ 1.000.000	\$ 6.500.000
	RAKE			\$ 975.000
	MESAS EN USO		5	
	MESAS DISPONIBLES		1	
<b>SABADO</b>	1pm			
	Buy - in	Recompra	Add-on	
Personas	45	9	18	
Dinero	\$ 25.000	\$ 25.000	\$ 25.000	TOTAL
	\$ 1.125.000	\$ 225.000	\$ 450.000	\$ 1.800.000
	RAKE			\$ 270.000
	MESAS EN USO		5	
	MESAS DISPONIBLES		1	
<b>SABADO</b>	4pm (Suponiendo hay 3 mesas mas libres)			
	Buy - in	Recompra	Add-on	
Personas	40	8	16	
Dinero	\$ 40.000	\$ 30.000	\$ 30.000	TOTAL
	\$ 1.600.000	\$ 240.000	\$ 480.000	\$ 2.320.000
	RAKE			\$ 348.000
	MESAS EN USO		4	
	MESAS DISPONIBLES		0	



<b>SABADO</b>	7pm (Suponiendo que hay 3 mesas mas libres)			
	Buy - in	Recompra	Add-on	
Personas	30	6	12	
Dinero	\$ 100.000	\$ 50.000	\$ 50.000	TOTAL
	\$ 3.000.000	\$ 300.000	\$ 600.000	\$ 3.900.000
	RAKE			\$ 585.000
	MESAS EN USO		3	
	MESAS DISPONIBLES		0	
<b>SABADO</b>	11pm			
	Buy - in	Recompra	Add-on	
Personas	20	4	8	
Dinero	\$ 250.000	\$ 50.000	\$ 50.000	TOTAL
	\$ 5.000.000	\$ 200.000	\$ 400.000	\$ 5.600.000
	RAKE			\$ 840.000
	MESAS EN USO		2	
	MESAS DISPONIBLES		1	
<b>DOMINGO</b>	2pm			
	Buy - in	Recompra	Add-on	
Personas	20	4	8	
Dinero	\$ 30.000	\$ 30.000	\$ 30.000	TOTAL
	\$ 600.000	\$ 120.000	\$ 240.000	\$ 960.000
	RAKE			\$ 144.000
	MESAS EN USO		2	
	MESAS DISPONIBLES		4	



<b>DOMINGO</b>	4pm			
	Buy - in	Recompra	Add-on	
Personas	20	4	8	
Dinero	\$ 40.000	\$ 20.000	\$ 20.000	TOTAL
	\$ 800.000	\$ 80.000	\$ 160.000	\$ 1.040.000
	RAKE			\$ 156.000
	MESAS EN USO		4	
	MESAS DISPONIBLES		2	
Ingresos presupuestados semanalmente según supuestos de asistentes a los torneos:				<b>\$ 4.857.000</b>

Fuente: creación propia.

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos analizar que manejando una asistencia media, es decir sin hacer uso del 100% de las mesas en todos los momentos, en promedio diariamente se obtienen ingresos por este servicio de \$809.500 pesos. La asistencia puede ser menor y de igual forma puede ser mayor, en casos que la asistencia supere el número de personas supuestas para el análisis, se dispondrán de mas mesas para el torneo.

- ♠ Mesa Libre: Cuando se presta el servicio de mesa libre, se cobra un 5% en cada mano jugada, siempre y cuando esta supere un determinado valor establecido de acuerdo a la apuesta mínima de la mesa. Este servicio se prestará todo el tiempo en el cual el establecimiento esté en funcionamiento. Es decir los domingos, martes y miércoles, diariamente el servicio será de 10 horas al día, y de jueves a sábado el servicio será prestado durante 14 horas diarias. Este servicio se prestará siempre y cuando hallan como mínimo tres (3) personas en una mesa; se puede jugar en más de una mesa a la vez, pues puede ocurrir que una mesa este completa con los 10 jugadores y hallan mas personas esperando por jugar.



Hacer un supuesto de una mesa libre es ilógico, ya que las apuestas nunca son las mismas, el valor de la entrada en los días de menos afluencia es desde \$10,000, y desde \$50,000 el día de más. Otro motivo por el cual es ilógico, es que así como una persona puede estar sentada 10 minutos entrando con el monto mínimo a la mesa, puede estar sentada toda una tarde. Por lo general cuando una persona pierde en esta mesa, inmediatamente vuelve a entrar comprando de nuevo un puesto. Sin embargo por experiencia del autor, se sabe que una mesa libre mueve mas dinero que una mesa que está siendo usada en un torneo, es por esto también que las casas solo cogen el 5% de manos que van por arriba de un mínimo establecido, ya que si cogieran el 15% por el total del monto acumulado, estarían cogiendo demasiado dinero y el cliente no estaría de acuerdo.

- ♠ **Póker en línea:** En el caso de la prestación del servicio de póker en línea, se obtienen ingresos de acuerdo al convenio que se tenga con la empresa prestadora de este servicio en línea. En Colombia, la empresa más conocida que funciona por medio de tarjetas prepago para jugar en línea, es conocida como PokerLoco, con esta empresa el negocio es a base de porcentaje sobre las tarjetas que se vendan.

Por otra parte, se quisiera lograr una alianza con la empresa pokerstars, la cual es la empresa de juego en línea más conocida en todo el mundo, y con mayor número de usuarios. Esta empresa funciona únicamente con dinero virtual, es decir no manejan tarjetas de ningún tipo. Lo ideal sería que los asistentes al salón de póker jugaran únicamente en esta sala virtual, y que la empresa pudiera pautar en pokerstars.

#### *2.4.3 Gastos administrativos de ventas y de producción:*

- ♠ **Salarios:** En la siguiente tabla se presentan los salarios que se manejarán en la empresa.



**Tabla 22. Salarios por cargo.**

<b>Nombre del Cargo</b>	<b>Tipo de contrato</b>	<b>Básico</b>	<b>Hora extra Nocturna (1,75)</b>	<b>Hora Dominical (1,75)</b>
Administrador	A término fijo	\$ 1.800.000	\$ 13.125	\$ 13.125
Auxiliar de Caja	A término fijo	\$ 600.000	\$ 4.375	\$ 4.375
Talladores	A término indefinido	\$ 550.000	\$ 4.010	\$ 4.010
Auxiliar aseo	A término fijo	\$ 497.000	\$ 3.624	\$ 3.624
Auxiliar de Seguridad	A término indefinido	\$ 497.000	\$ 3.624	\$ 3.624

Fuente: creación propia

En la tabla anterior se debe aclarar que serán seis (6) talladores o dealers, es decir el gasto por este concepto será de \$3`300.000. Estas personas tendrán derecho a las propinas que los clientes dejen, estas se repartirán en partes iguales al cierre cada día.



♣ Servicios:

**Tabla 23. Total aproximado mensual de los gastos en servicios**

<b>Servicio</b>	<b>Gasto Mensual</b>
Agua y alcantarillado	\$ 175.000
Luz	\$ 120.000
Teléfono e internet	\$ 110.000
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 405.000</b>

Fuente: creación propia (se realizó un promedio según recibos obtenidos por el autor según estrato del lugar)



## 2.5 PLAN ADMINISTRATIVO

### 2.5.1 Organización:

- ♠ Nombre de la empresa: La empresa, por decisión del autor y de los posibles socios, llevará el nombre de *UNDERGROUND BOGOTÁ PÓKER LTDA*. El nombre de la empresa es este, ya que se piensa en la actitud de un jugador quien trata de tener su estrategia de juego oculta, secreta o clandestina que es la traducción de la palabra *underground*.
- ♠ Eslogan: La casa del póker. Este eslogan, se plantea puesto que se quiere hacer referencia que la empresa en sus inicios estará ubicada dentro de una casa. Por otra parte, al mencionar la palabra casa, las personas lo pueden asociar como hogar, o como la casa de un amigo, y lo pueden ver como algo mas personalizado que un club de póker.

- ♠ Logo:

**Imagen 11. Logo Ungerground Bogotá Póker.**



Fuente: Quid Design Ltda

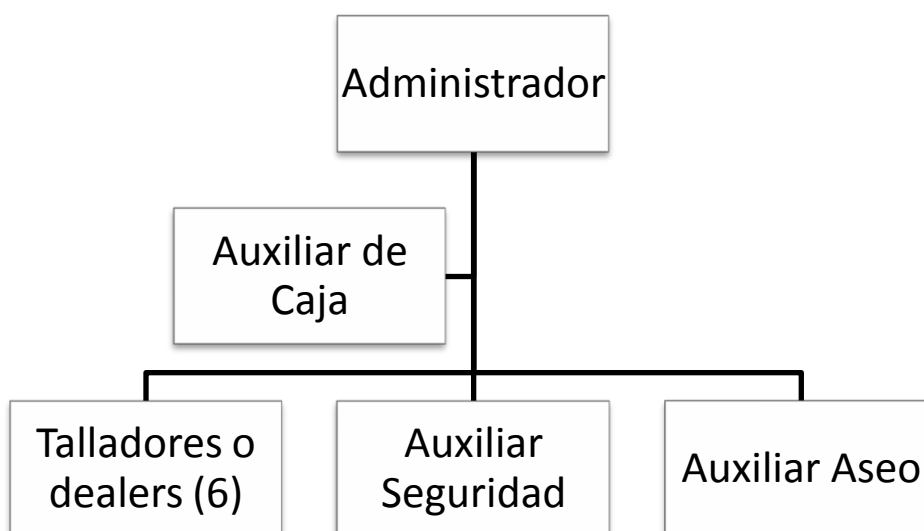




Este logo, en el centro tiene una pica, una de las cuatro (4) pintas de la baraja. La pica, aunque no tiene valor en el póker Texas Hold'em, tiene fama de ser la pinta mayor por así decirlo. Atrás de la pica, están unos edificios, con lo cual se quiere representar la clandestinidad del póker, pues de esta forma es que el juego ha venido creciendo. Las letras de Underground Bogotá Póker, se hicieron doradas con el fin de resaltar la exclusividad que se aspira tendrá el lugar.

- ♣ Tipo de empresa: Underground Bogotá Póker Ltda. es una empresa privada de servicios de entretenimiento y diversión, clasificada como una empresa pequeña por el número total de empleados: 10.
- ♣ Responsabilidad Social: Como se ha mencionado a lo largo de este proyecto los dealers serán personas discapacitadas de miembros inferiores. Se generarán seis (6) empleos inicialmente para este fin. Con esto se pretende que Underground Bogotá póker ayude a estas personas que son rechazadas constantemente por la sociedad.
- ♣ Estructura Organizacional:

### Organigrama



Fuente: creación propia



- ♣ La empresa cuenta con Administradores de empresa entre los socios, quienes se encargarán de realizar el mercadeo de la misma y las estrategias de publicidad y comunicación.

### 2.5.2 Personal:

- ♠ Como se ha mencionado anteriormente, los dealers, tendrán como requisito ser personas discapacitadas. La empresa no espera que ellos sepan de póquer, por lo tanto, los socios de la empresa estarán encargados de capacitarlos y entrenarlos como talladores. Lo anterior no genera ningún gasto extra para la empresa.
- ♠ El resto del personal, excluyendo al administrador, no necesariamente debe tener conocimiento de póker, pues a medida que estén en el ambiente irán adquiriendo conocimientos.

### 2.5.3 Aspectos legales:

Según información recopilada por el autor, los pasos para crear una empresa son:

1. "Consulta de nombre
2. Consulta de clasificación por actividad económica. Código CIU
3. Consulta de uso de suelo.
4. Tramite ante la DIAN
5. Elaborar el documento de constitución de la sociedad
6. Formularios de matricula mercantil
7. Formulario adicional de registro con otras entidades
8. Presente los anteriores documentos en cualquier sede de la CCB
9. Cancele los derechos de matrícula en la Cámara de Comercio de Bogotá."<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> <http://camara.ccb.org.co/contenido/categoria.aspx?catID=97>



♠ Impuestos:

- ♣ Los impuestos que la empresa deberá cancelar desde que empiece a funcionar serán:
  - ♥ Impuesto de renta.
  - ♥ Impuesto de valor agregado “IVA”.
  - ♥ Impuesto de industria y comercio.

♠ Tipo de sociedad:

- ♣ El tipo de sociedad que se va a implementar es la Sociedad de Responsabilidad Limitada. Con un número total de 4 socios, los cuales aportaran un monto determinado, el cual representara el total del capital de la empresa.
  - ♥ *“La sociedad de responsabilidad Limitada es una sociedad mercantil de tipo capitalista en la que el capital, integrado por las aportaciones de los socios a la sociedad, se halla dividido en partes iguales, acumulables e indivisibles, que no pueden incorporarse a títulos negociables ni denominarse acciones, y que confieren a su titular la condición de socio.*
  - ♥ *La sociedad se constituye mediante fundación simultánea en escritura pública que se deberá inscribir en el registro mercantil.*
  - ♥ *En la escritura de constitución se expresará:*
    - ◆ *La identidad de los socios.*
    - ◆ *La voluntad de constituir una sociedad de responsabilidad limitada.*
    - ◆ *La aportación que cada socio realice y la numeración de las participaciones asignadas en pago.*
    - ◆ *Los estatutos de la sociedad.*
    - ◆ *La determinación del modo concreto en que se organice inicialmente la administración, en caso de que los estatutos prevean diferentes alternativas.*
    - ◆ *La identidad de las personas que se encarguen inicialmente de la administración y de la representación social.*



- ◆ *Todos los pactos lícitos y demás condiciones que los socios juzguen conveniente establecer.*
- ◆ *Los estatutos sociales, en los que hará constar:*
  - *La denominación de la sociedad, en la que necesariamente deberá aparecer la indicación “Sociedad de Responsabilidad Limitada”, “Sociedad Limitada” o sus abreviaturas “S.L” o “S.R.L”.*
  - *El objeto social, determinando las actividades que lo integran.*
  - *La fecha de cierre del ejercicio social.*
  - *El capital social, las participaciones en las que se divida, su valor nominal y su numeración correlativa.*
  - *El modo o modos de organizar la administración de la sociedad.*
- {...}
- ◆ *Número de socios: la sociedad debe ser constituida con carácter general, por dos o más socios con capacidad jurídica.*<sup>22</sup>

♣ **Trámites Administrativos:**

**Tabla 24. Tramites Administrativos**

ORGANISMOS	TRÁMITES
Elaboración del contrato de sociedad	♠ Naturaleza de las aportaciones y porcentaje de participación de cada socio o comunero.
Notario	♠ Escritura publica, solo obligatoria cuando se aporten bienes inmuebles o derechos reales.
Consejería de Economía y hacienda	♠ Autoliquidación del IPT y ADJ
Registro Mercantil	♠ Calificación e inscripción de las escrituras de Constitución.
Agencia Tributaria	♠ Declaración Censal ♠ Obtención del CIF ♠ Alta en el IEA (cuota municipal, provincial y

<sup>22</sup> Proyecto Empresarial; DE LA PEÑA Alberto, pág. 238



	nacional).
Tesorería General de la Seguridad Social	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Inscripción de la empresa en la Seguridad Social.</li> <li>♠ Alta en un sistema de cobertura de riesgos AT y EP</li> <li>♠ Alta y afiliación de socios.</li> <li>♠ Alta y afiliación de trabajadores a cargo.</li> </ul>
Dirección General de Trabajo	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Comunicación de apertura del centro de trabajo.</li> </ul>
Inspección de Trabajo y seguridad social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Diligencia Libro visitas.</li> </ul>
Oficinas del INEM	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Formalización de contratos.</li> </ul>
Ayuntamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Licencia de obras</li> <li>♠ Licencia de apertura</li> <li>♠ Licencia de actividades e instalaciones.</li> </ul>

Fuente: Proyecto empresarial, pág. 241

En la tabla anterior, se especifican los trámites que se deben seguir para constituir una Sociedad de Responsabilidad Limitada, y los organismos correspondientes a cada uno.

- ♠ Leyes que regulan la empresa: Como el póker, legalmente es un juego de azar, inicialmente la empresa será regida por la ley 643 de 2001. (anexo 9).
- ♠ Los requisitos para la autorización y concesión para la creación de un nuevo juego localizado, como esta clasificado el póker, se encuentran en el anexo 6, pero según información brindada por funcionarios de ETESA al autor y a los posibles socios, estos requisitos NO aplican cuando el lugar se crea en un lugar residencial, como esta siendo planteado en este proyecto. La condición para que esto sea así, será que en caso de ser requerida una visita por parte de esta organización al lugar, se demuestre que en el lugar como mínimo vive y habita una persona.

#### 2.5.4 Análisis social:



- ♠ El póker en general es visto por la sociedad como un juego de azar por las personas que no lo practican. Muchas de estas piensan que el póker es un juego de azar y que solamente las personas con suerte tienden a ganar. Por experiencia del autor, a los jugadores de póker, los suelen llamar “viciosos”, refiriéndose a que al practicar el póker las personas se vuelven adictas y se dejan llevar por el deseo de dinero.
- ♠ Este juego es relacionado directamente con casinos, por lo cual también ha adquirido mala fama ante el público, pues no es bien visto por la sociedad que alguien frecuente estos lugares. En muchos casos, las personas que frecuentan los casinos, y suelen apostar mucho tienden a padecer una enfermedad conocida como ludopatía. La ludopatía, según el diccionario de la real academia de la lengua española se define como *“Adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar”*<sup>23</sup>.
- ♠ Hace poco tiempo, canales deportivos de gran importancia han venido incluyendo dentro de su programación casi diaria, transmisiones de una (1) hora de torneos importantes de póker. Esto es importante para el desarrollo del póker como deporte, pues si canales tan importantes como ESPN y Fox Sports patrocinan este juego, poco a poco la mala imagen y desprestigiada del póker irá cambiando y a nivel general se aceptará como un deporte por lo menos por la sociedad, para así ser en un futuro cercano legalmente un deporte.

---

<sup>23</sup> [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=ludopatia](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=ludopatia)



## 2.6 PLAN FINANCIERO Y FINANCIAMIENTO

### 2.6.1 Análisis del monto de inversión en instalación y ejecución:

A continuación, se realizará un presupuesto de inversión para hallar el monto mínimo necesario para la instalación y ejecución de la empresa que se va a crear, la siguiente tabla expresa esto

**Tabla 25. Presupuesto de inversión.**

<b>ACTIVOS FIJOS</b>	<b>COSTO</b>
♠ Mesas de póker (6)	\$ 8'807.340
♠ Sillas para mesas (60)	\$8'201.400
♠ Computadores (5)	\$ 5'000.000
♠ Cartas – barajas (20)	\$ 240.000
♠ Sala espera (muebles y 2 tv)	\$3'000.000
<b>TOTAL ACTIVOS FIJOS</b>	<b>\$ 25'008.740</b>
<b>GASTOS DIFERIDOS</b>	
♠ Gastos de constitución	\$432.730
♠ Fichas (2000)	\$ 379.000
♠ Programa para personalizar fichas con stickers.	\$ 190.800
♠ Pagina web	\$1'500.000
♠ Adecuación y mano de obra (aprox.)	\$ 2'000.000
♠ Software “The tournament director 2”	\$ 74.200
<b>TOTAL GASTOS DIFERIDOS</b>	<b>\$4'816.730</b>
<b>TOTAL ACTIVOS FIJOS + GASTOS DIFERIDOS</b>	<b>\$29'825.470</b>

Fuente: Creación propia.

- ♠ El monto total de la inversión en activos fijos inicial es de \$ 25'818.540, como se puede ver en la tabla anterior. Este valor incluye todos los activos fijos mínimos necesarios para el inicio de la empresa, es decir sin estos



activos la empresa no podría iniciar. Estos activos se requerirán días previos a la inauguración del lugar.

- ♠ Por otra parte, el monto de los activos diferidos, \$4'006.930 hace referencia a aquellas cosas que una vez gastados, no tendrán valor, pues estos son gastos que no se pueden vender en caso de necesitarlo. Para el momento de inicio de la empresa, no son requeridas ni la pagina web, ni el programa de administración de torneos, pero si se requieren en la primera etapa de la empresa (tres primeros meses).
- ♣ Impuesto de registro: corresponde al 0,7% del Activo fijo inicial, con el que se constituye la empresa, es decir \$180.729,78, valor encontrado de realizar la siguiente operación:  $\$25'818.540 * 0.7\%$ .
- ♣ Derecho de inscripción: \$23.000.
- ♣ Formulario: \$3.000
- ♣ Derechos de matrícula mercantil: Es una tarifa que debe pagar el solicitante, la cual se establece de acuerdo al intervalo del monto de activo fijo inicial, en el que se ubique la empresa. Esta tarifa esta establecida en la Cámara de comercio de Bogotá, en el cuadro de "Tarifas de los servicios de registros públicos – 2009"<sup>24</sup>. Para el caso de esta empresa, la tarifa es de \$226,000 pesos.  
Es decir, al realizar la suma de los gastos anteriores, obtenemos un total de \$432,730 pesos.

### 2.6.2 Análisis de costos y gastos generados por la prestación del servicio

Los costos generados por el servicio, se prevén que serán alrededor de los \$6'600.000 pesos mensuales, valor aproximado obtenido de la suma de los salarios establecidos en la tabla *Salarios por cargo* (ver tabla 22).

Los gastos generados por la prestación del servicio son los servicios públicos que según los cálculos de la tabla *Total aproximado mensual de los gastos en servicios* están en los \$405.000 pesos mensuales.

---

<sup>24</sup> [http://camara.ccb.org.co/documentos/2795\\_REGISTRO\\_MERCANTIL\\_2009\\_nuevo\\_arreglo\\_1.pdf](http://camara.ccb.org.co/documentos/2795_REGISTRO_MERCANTIL_2009_nuevo_arreglo_1.pdf)





En gastos y costos de prestación del servicio, la empresa estaría gastando aproximadamente \$7`000.000 de pesos

Según las proyecciones realizadas semanalmente, teniendo en cuenta un solo servicio, se obtienen ingresos por ventas por el monto de \$4`857.000 mensualmente se estarían proyectando 19`428.000.

Es decir, la utilidad antes de impuestos, aproximadamente sería de \$12`428.000 mensual.

#### *2.6.3 Inversiones de los actuales y/o posibles inversionistas:*

Para establecer la empresa, se contará con cuatro (4) socios, los cuales aportaran el valor total de inversión inicial dividido en cuatro partes iguales. Es decir, cada socio invertirá 8`000,000 monto que se entregará en efectivo, de los cuales aproximadamente \$7`457.000, estarán dentro de la inversión inicial y el resto quedará en caja menor.

#### *2.6.4 Uso de los fondos o inversiones obtenidas:*

Las inversiones obtenidas, exclusivamente serán utilizadas en la compra de la materia prima para prestar el servicio, es decir los elementos mínimos necesarios para que la empresa pueda abrir sus puertas. Entre estos están las mesas, las fichas, las cartas, las sillas, y demás artículos expuestos en la tabla de presupuesto de inversión.

#### *2.6.5 Análisis de riesgo:*

La empresa no tendrá riesgos financieros, ya que no se necesitará apalancamiento financiero, pues todos los posibles socios, usaran capital propio y en efectivo.



### 2.6.6 Activos

<b>ACTIVOS FIJOS</b>	<b>VALOR</b>
♠ Mesas de póker (6)	\$ 8.807.340
♠ Sillas para mesas (60)	\$ 8.201.400
♠ Computadores (5)	\$ 5.000.000
♠ Sala espera (muebles y 2 tv)	\$ 3.000.000
<b>TOTAL ACTIVOS FIJOS</b>	<b>\$ 25.008.740</b>

Fuente: creación propia

### 2.6.7 Gastos Preoperativos

<b>GASTOS DIFERIDOS</b>	<b>VALOR</b>
♠ Gastos de constitución	\$ 432.730
♠ Cartas – barajas (20)	\$ 240.000
♠ Fichas (2000)	\$ 379.000
♠ Programa para personalizar fichas con stickers.	\$ 190.800
♠ Pagina web	\$ 1.500.000
♠ Adecuación y mano de obra (aprox.)	\$ 2.000.000
♠ Software “The tournament director 2”	\$ 74.200
<b>TOTAL GASTOS DIFERIDOS</b>	<b>\$ 4.816.730</b>

Fuente: creación propia

### 2.6.8 Depreciación lineal

<b>OBJETO</b>	<b>No. AÑOS</b>	<b>AÑO</b>	<b>MES</b>
♠ Mesas de póker (6)	10	\$ 880.734	\$ 73.395
♠ Sillas para mesas (60)	10	\$ 820.140	\$ 68.345
♠ Computadores (5)	10	\$ 500.000	\$ 41.667
♠ Sala espera (muebles y 2 tv)	10	\$ 300.000	\$ 25.000
<b>TOTAL</b>		<b>\$ 2.500.874</b>	<b>\$ 208.406</b>

Fuente: Creación propia



### 6.6.9 Gastos y Costos fijos mensuales

Rubro	Precio
Telefono e internet	110.000
Luz	120.000
Agua y alcantarillado	175.000
Gastos personal Administrativo	2.767.788
Publicidad	200.000
Mantenimiento equipo	100.000
Papelería	50.000
Uniformes y Dotaciones	200.000
Depreciacion	208.406
Otros	200.000
<b>Total</b>	<b>4.131.194</b>

Fuente: creación propia

### 6.6.10 costos variables unitarios mensuales

<b>Nombre del Servicio:</b>	Torneo	<b>Costo Promedio del servicio:</b>	\$ 4.886,56
<b>Precio Promedio a vender:</b>	\$ 67.917	<b>Cantidad de servicios prestados:</b>	1540
<b>Total promedio de materias primas</b>		-	
<b>Otros costos:</b>			
Mano de Obra		4.887	
<b>Total otros costos</b>		4.887	
<b>Total costos variables por servicio prestado</b>		4.887	
<b>Total costos variables</b>		7.525.308	

Fuente: creación propia

### 6.6.11 Punto de Equilibrio

$$\text{Punto de equilibrio} = \frac{\text{Costos fijos totales}}{1 - \frac{\text{Costos variables totales}}{\text{Ventas Netas}}}$$

Rubro	Monto
Costos Fijos	4.131.194
Costos Variables	7.525.308
Ventas Netas	19.428.000
<b>Punto de Equilibrio</b>	<b>6.743.083</b>

Fuente: creación propia



$$\% \text{ de ventas equivalente al punto de Equilibrio} = \frac{\text{Punto de equilibrio}}{\text{Ventas netas}}$$

% de ventas equivalente al punto de equilibrio	34,71%
--	--------

#### 6.6.12 Capital de trabajo

Capital de trabajo	Costo Mensual
Costos variable del servicio a prestar	7.525.308
Gastos generales fijos	4.131.194
<b>Total Capital de trabajo</b>	<b>11.656.502</b>

Fuente: creación propia

#### 6.6.13 Inversión Inicial

CONCEPTO	VALOR
Activos	25.008.740
Gastos Preoperativos	4.816.730
Capital de Trabajo	11.656.502
<b>Total Inversión</b>	<b>41.481.972</b>

Fuente: creación propia

#### 6.6.14 Flujo de caja

<b>INFLACION ESPERADA</b>	7%
<b>DTF</b>	4,24%
<b>Tasa de oportunidad = DTF + 3 PUNTOS</b>	4,50%
<b>TASA IMPOSITIVA</b>	35,00%

CONCEPTO	MENSUAL	TOTAL AÑO 1	TOTAL AÑO 2	TOTAL AÑO 3	TOTAL AÑO 4	TOTAL AÑO 5
SALDO INICIAL		\$ 10.154.434	\$ 97.933.378	\$ 65.179.480	\$ 66.478.139	\$ 67.704.510
VENTAS CONTADO	\$ 19.428.000	\$ 233.136.000	\$ 244.792.800	\$ 257.032.440	\$ 269.884.062	\$ 283.378.265
APORTES SOCIALES	\$ 32.000.000	\$ 32.000.000	0	0	0	0
<b>INGRESOS TOTALES</b>	\$ 51.428.000	\$ 265.136.000	\$ 244.792.800	\$ 257.032.440	\$ 269.884.062	\$ 283.378.265
GASTOS DE ADMON Y VENTAS	\$ 11.448.096	\$ 137.377.152	\$ 146.993.553	\$ 157.283.102	\$ 168.292.919	\$ 180.073.423
ACTIVOS FIJOS	\$ 25.008.740	\$ 25.008.740	0	0	0	0
GASTOS PREOPERATIVOS	\$ 4.816.730	\$ 4.816.730	0	0	0	0
IMPUESTOS	\$ -	\$ -	\$ 32.619.767	\$ 33.271.199	\$ 33.886.633	\$ 34.459.470
<b>TOTAL EGRESOS</b>	\$ 41.273.566	\$ 167.202.622	\$ 179.613.320	\$ 190.554.301	\$ 202.179.552	\$ 214.532.894
SALDO FINAL	\$ 10.154.434	\$ 97.933.378	\$ 65.179.480	\$ 66.478.139	\$ 67.704.510	\$ 68.845.371

Fuente: creación propia



### 6.6.15 Estado de resultados

Estado de resultados					
CUENTAS	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Ingresos operaciones	\$ 233.136.000	\$ 244.792.800	\$ 257.032.440	\$ 269.884.062	\$ 283.378.265
Menos: Costo de ventas	\$ 90.303.696	\$ 96.624.955	\$ 103.388.702	\$ 110.625.911	\$ 118.369.725
<b>Utilidad bruta</b>	<b>\$ 142.832.304</b>	<b>\$ 148.167.844,77</b>	<b>\$ 153.643.737,90</b>	<b>\$ 159.258.150,75</b>	<b>\$ 165.008.540,07</b>
Gastos de administración	\$ 49.632.969	\$ 53.107.277	\$ 56.824.786	\$ 60.802.521	\$ 65.058.697
<b>Utilidad operacional</b>	<b>\$ 93.199.335</b>	<b>\$ 95.060.568,19</b>	<b>\$ 96.818.951,96</b>	<b>\$ 98.455.629,80</b>	<b>\$ 99.949.842,65</b>
Ingresos no operacionales	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Gastos no operacionales	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
<b>Utilidad antes de impuestos e infla</b>	<b>\$ 93.199.335</b>	<b>\$ 95.060.568,19</b>	<b>\$ 96.818.951,96</b>	<b>\$ 98.455.629,80</b>	<b>\$ 99.949.842,65</b>
Ajustes por inflacion	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Provision de impuestos	\$ 32.619.767	\$ 33.271.199	\$ 33.886.633	\$ 34.459.470	\$ 34.982.445
<b>Utilidad o perdida neta</b>	<b>\$ 60.579.568</b>	<b>\$ 61.789.369,32</b>	<b>\$ 62.932.318,78</b>	<b>\$ 63.996.159,37</b>	<b>\$ 64.967.397,72</b>

Fuente: creación propia

### 6.6.16 Balance general

Balance general					
CUENTAS	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
<b>ACTIVO</b>					
Caja y bancos	\$ 97.933.378	\$ 97.933.378	\$ 65.179.480	\$ 66.478.139	\$ 67.704.510
Activos Fijos	\$ 25.008.740	\$ 22.507.866	\$ 17.756.205	\$ 11.228.924	\$ 3.578.751
depreciacion acumulada	\$ 2.500.874	\$ 4.751.661	\$ 6.527.281	\$ 7.650.174	\$ 8.008.049
inversiones temporales	\$ 7.793.013	\$ 14.932.679	\$ 56.535.887	\$ 65.127.180	\$ 74.048.389
<b>Total activo</b>	<b>\$ 128.234.257</b>	<b>\$ 130.622.262</b>	<b>\$ 132.944.291</b>	<b>\$ 135.184.070</b>	<b>\$ 137.323.600</b>
<b>PASIVO</b>					
Obligaciones Laborales	\$ 7.525.308	\$ 8.052.080	\$ 8.615.725	\$ 9.218.826	\$ 9.864.144
Impuestos de renta y Otros	\$ 32.619.767	\$ 33.271.199	\$ 33.886.633	\$ 34.459.470	\$ 34.982.445
<b>Total pasivos corriente</b>	<b>\$ 40.145.075</b>	<b>\$ 41.323.278</b>	<b>\$ 42.502.358</b>	<b>\$ 43.678.296</b>	<b>\$ 44.846.589</b>
<b>Total pasivos no corriente</b>	<b>\$ -</b>	<b>\$ -</b>	<b>\$ -</b>	<b>\$ -</b>	<b>\$ -</b>
<b>Total pasivo</b>	<b>\$ 40.145.075</b>	<b>\$ 41.323.278</b>	<b>\$ 42.502.358</b>	<b>\$ 43.678.296</b>	<b>\$ 44.846.589</b>
<b>PATRIMONIO</b>					
Capital social: Capital Pagado	\$ 25.008.740	\$ 25.008.740	\$ 25.008.740	\$ 25.008.740	\$ 25.008.740
Reservas	\$ 2.500.874	\$ 2.500.874	\$ 2.500.874	\$ 2.500.874	\$ 2.500.874
Resultados del ejercicio	\$ 60.579.568	\$ 61.789.369	\$ 62.932.319	\$ 63.996.159	\$ 64.967.398
<b>Total patrimonio</b>	<b>\$ 88.089.182</b>	<b>\$ 89.298.983</b>	<b>\$ 90.441.933</b>	<b>\$ 91.505.773</b>	<b>\$ 92.477.012</b>
<b>Total pasivo y patrimonio</b>	<b>\$ 128.234.257</b>	<b>\$ 130.622.262</b>	<b>\$ 132.944.291</b>	<b>\$ 135.184.070</b>	<b>\$ 137.323.600</b>

Fuente: creación propia

### 6.6.17 Valor Presente Neto Y TIR

CUENTAS	RESULTADOS
VPN	\$ 282.194.973
TIR	211%



## CAPITULO III

### 3. Resumen ejecutivo

#### 3.1 VISIÓN, MISIÓN Y OBJETIVOS.

- ♠ Misión: Prestar el mejor servicio de entretenimiento en Bogotá especializado en Póker Texas Hold'em como un deporte para cambiar la imagen errónea que se tiene del juego, con el fin de superar las expectativas de nuestros clientes.
- ♠ Visión: Underground Bogotá Póker en 5 años será la empresa líder y con mayor reconocimiento por los jugadores de póker en el mercado bogotano.
- ♠ Objetivos:
  - ♣ En menos de 5 años lograr que el póker sea aceptado como un deporte en Colombia.
  - ♣ Cambiar la imagen errónea que se tiene sobre los jugadores de póker en Bogotá, y hacerlos ver como deportistas.
  - ♣ En no más de 5 años crecer al doble en cuanto a clientes y tamaño, instalaciones y equipos, con el fin de prestar un mejor servicio y cubrir una cuota mayor del mercado.
  - ♣ Posicionar por lo menos a un jugador Bogotano, patrocinado por Underground Bogotá Póker, dentro de los primeros 10 puestos de un torneo de reconocimiento internacional antes del 2015.
  - ♣ En un lapso de 10 años ser como mínimo una vez la sede del torneo nacional de póker Texas hold'em.
  - ♣ Mejorar la calidad y condiciones de empleo de las personas discapacitadas de miembros inferiores, brindándoles oportunidades óptimas de trabajo.

#### 3.2 SERVICIOS Y PRODUCTOS.

Los servicios que se prestarán en la sala de póker básicamente son tres (3); los torneos, la mesa libre y póker en línea. Adicionalmente, para las personas que



vallan acompañadas con personas que no juegan póker, se tendrá la opción de enseñarles gratuitamente, siempre y cuando en el momento halla espacio y personal habilitado. También, se realizará cada 15 días aproximadamente un torneo exclusivo para mujeres.

### **3.3 ESTRATEGIA Y FUENTES DE VENTAJA COMPETITIVA.**

Para lograr que el póker sea aceptado como un deporte, se creará la liga bogotana de póker Texas Holdem. Con una liga, el póker será visto de otra forma, pues lo que se quiere es que la visión del póker cambie, y pase a ser visto como un deporte, como un juego de habilidad y destreza, donde no siempre gana el que mayor suerte tenga. El póker desde el punto de vista del autor, es un juego de buenas decisiones.

Al posicionar el juego como un deporte, en la mente de las personas quedara el reconocimiento de la marca, pues será constantemente recordada por los bogotanos inicialmente, como la marca pionera del póker como deporte en Colombia. Por lo tanto, esta estrategia creara recordación de marca constantemente en las personas que se involucren con el póker.

En el mediano plazo, con un contacto ya existente en el canal de televisión “Canal 13” se buscara transmitir inicialmente programas de educación sobre la cultura del póker, y luego, se transmitirán torneos como se ven en los canales internacionales de deportes.

### **3.4 RESUMEN DEL PRESUPUESTO FINANCIERO.**

La empresa tendrá como inversión inicial un monto total de \$ 25'818.540 de pesos, teniendo en cuenta que el lugar donde será establecida es un lugar propio. La empresa tendrá costos generados por la prestación del servicio aproximados de \$7'000.000 de pesos, y unas ventas proyectadas aproximadas de \$19'500.000 de pesos. Es decir, la utilidad de la empresa antes de impuestos, mensualmente será de \$12'500.000 de pesos aproximadamente.



## CONCLUSIONES

- ♠ Por medio de la encuesta realizada, se establecieron dos (2) aspectos de gran importancia. El primero, que las personas encuestadas con lo que menos relacionan el póker es con la suerte y el azar. El segundo aspecto, es que un poco más del 70% de los encuestados juegan póker, desde casas de amigos hasta en lugares clandestinos.
- ♠ La información básica de la empresa se estableció, por medio de la finalidad de la misma, el mercado actual, y la descripción y justificación de la empresa que se va a crear.
- ♠ Las personas encuestadas que manifestaron jugar póker, no escogen el lugar en donde juegan por la cercanía a su hogar, por lo tanto se concluye que la ubicación del lugar no afectará en gran medida la atracción de los clientes.
- ♠ La empresa inicialmente, creará diez (10) nuevos empleos, de los cuales, cumpliendo con el factor de responsabilidad social, seis (6) empleos serán para personas discapacitadas. Este número crecerá proporcionalmente con el crecimiento de la empresa en cuanto a mesas. Esta será una política de la empresa.
- ♠ Este proyecto, incentiva la incursión a un mercado en crecimiento, y a un mercado mínimamente experimentado si lo vemos como un deporte. Pues no existe ningún lugar que preste el servicio en mención que lo enfatice como un deporte, y por lo tanto esto será una ventaja competitiva, pues los clientes preferirán ir a un lugar semejante a un centro deportivo que a un lugar similar a un casino.
- ♠ A raíz de la realización de este trabajo, se concluye que es bastante realizable la creación de esta empresa de entretenimiento prestadora de servicio especializada en póker Texas Hold'em en la ciudad de Bogotá.





## BIBLIOGRAFIA

- ♠ **DE LA PEÑA, Alberto.** Proyecto Empresarial. Madrid: Thomson / Parafino, 2005
- ♠ **FRIEND, Graham.** Como diseñar un plan de negocios. Buenos Aires: Cuatro Media, 2008
- ♠ **HARROCH, Richard D; y KRIEGER Lou.** Póquer para dummies. Traducción Ángela García, Bogotá: Grupo editorial Norma, 2007
- ♠ **HERNANDEZ, Didier Andrei.** Plan de negocio para la creación de un centro deportivo de ping pong en Bogotá. Trabajo de grado Pontificia Universidad Javeriana, 2008
- ♠ **KOTLER, Phillip; y KELLER Kevin.** Dirección de marketing. Traducción Clara Rivera, México: Pearson Education, 2006
- ♠ **MALHOTRA Naresh k.** INVESTIGACION DE MERCADOS, Un Enfoque aplicado. Cuarta Edición. Prentice Hall. 2004
- ♠ **SEPULVEDA, César.** Diccionario de términos económicos: Editorial Universitaria S.A. Santiago de Chile, 2004

## INFOGRAFIA

- ♠ [www.bogotaemprende.com.co](http://www.bogotaemprende.com.co)
- ♠ [www.eltiempo.com](http://www.eltiempo.com)



- ♠ [www.espndeportes.espn.go.com](http://www.espndeportes.espn.go.com)
- ♠ [www.fondoemprender.com/](http://www.fondoemprender.com/)
- ♠ [www.lapt.com/es](http://www.lapt.com/es)
- ♠ [www.lomejordeldeporte.com](http://www.lomejordeldeporte.com)
- ♠ [www.pokermesas.es](http://www.pokermesas.es)
- ♠ [www.poker-red.com](http://www.poker-red.com)
- ♠ [www.pokerstars.net/es](http://www.pokerstars.net/es)
- ♠ [www.pokerstrategy.com](http://www.pokerstrategy.com)
- ♠ [www.pokerworld24.org](http://www.pokerworld24.org)
- ♠ [www.rae.es](http://www.rae.es)
- ♠ [www.sdp.gov.co](http://www.sdp.gov.co)
- ♠ [www.ventures.com.co](http://www.ventures.com.co)
- ♠ [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)



## **ANEXOS**



## Anexo 1.

### **Un profesor holandés da la formula que prueba que el póker es un juego de habilidad.**

En Holanda, al igual que sucede también en nuestro país, el póquer figura desde 1.998 como un juego de suerte en la legislación, lo cual otorga a los casinos holandeses el monopolio sobre el juego, sobre el cual tiene la única licencia.

Pero justo antes de retirarse de la Universidad de Tilburg, Ben Van der Genugten presentó su estudio dirigido a demostrar que el póquer era un juego de habilidad. Además, para probar esto, daba una fórmula que lo demostraría, la cual ha llevado a la Corte Suprema para que reconsidere la legislación. De todo esto no sólo los medios se han hecho eco, sino que el partido liberal holandés ha solicitado al ministro de justicia que revise este caso.

Van der Genugten, experto en probabilidad y estadísticas matemáticas tomó junto con su compañero Peter Borrn la idea de que el efecto de aprendizaje del juego determina el resultado de una partida entre un principiante y un jugador óptimo, lo cual demuestra que es un juego de habilidad. En términos básicos esta es la fórmula:

- **Habilidad = efecto de aprendizaje ÷ efecto de aprendizaje + efecto de la suerte**
- **Efecto de aprendizaje = jugador óptimo – principiante**
- **Efecto de la suerte = ficción – jugador óptimo**

Cuando la habilidad juega un papel menor en un juego que el efecto de aprendizaje, como sucede en el póquer, el valor de la habilidad es mayor. En la mayoría de los juegos de casino, el efecto de aprendizaje está limitado y sobrepasado por la suerte, pero en el póquer la diferencia entre un jugador óptimo y un principiante es suficientemente grande como para afectar a la fórmula y calificar el juego como uno de habilidad.

El profesor Van der Genugten es muy famoso en Holanda por su involucración en la aplicación del Acto Holandés de Apuestas y Juegos, cuando su fórmula de juegos de habilidad fue aplicada a los juegos de fantasía deportiva (tipo liga



fantástica), que son legales en el país. Ha aparecido en la televisión holandesa para probar su fórmula y ahora insiste en que sea aplicada al póquer.

*Fuente: <http://www.poker-red.com/noticias/profesor-holandes-da-formula-que-prueba-que-poquer-es-juego-habilidad>*



## Anexo 2.

### ¿Deporte y Póquer o Póquer como deporte?

Efectivamente, la respuesta es afirmativa, el póker es un deporte desde que el pasado Abril de 2007 el ministerio de deportes de Rusia, con su presidente Slava Fetisov a la cabeza, catalogó en dicho país el póker como Deporte oficial.

De hecho, a partir del próximo 1 de Julio se cerrarán todos los casinos rusos para tratar de crear una zona de juego similar a Las Vegas, centralizado en Kaliningrado, Siberia, la costa del Pacífico y cerca del Mar Negro estos megacentros del ocio y el juego. Sin embargo, esto no supondrá un problema para los jugadores profesionales, ya que al considerarse deportistas podrán crear tantos clubs de póker como quieran.

En definitiva este es uno de los comienzos de lo que empieza a tomar color junto con el póker online, como el póker moderno en la actualidad, cuya prueba la tenemos en el crecimiento constante de seguidores, jugadores y profesionales de este deporte.

Así pues la definición que nos ofrece Wikipedia se queda obsoleta pues no menciona la calificación como deporte, pero seguro que veremos el cambio muy pronto.

“El póquer (del inglés póker) es un juego de cartas de los llamados de “apuestas”, en los que los jugadores, con todas o parte de sus cartas ocultas, hacen apuestas sobre una puja inicial, recayendo la suma total de las apuestas en el jugador o jugadores con la mejor combinación de cartas.”

¿Quien no ha seguido en la actualidad las partidas emitidas en Televisión? Recordemos que esto se convierte en un reclamo publicitario, en cada partida



emitida tenemos 5 participantes, 4 caras famosas y una persona que tras jugar por internet obtiene la posibilidad de entrar a plató y ganarse un dinero extra.

Ya saben, si quieren hacer deporte sin tener que hacer desgaste físico, aprendan las reglas del póker y reúnanse con sus amigos; seguro que pasan por lo menos una velada agradable!

*Fuente: <http://www.lomejordeldeporte.com/2009/06/25/%C2%BFdeporte-y-poquer-o-poquer-como-deporte/>*



### Anexo 3.

Información empresa creadora de renders y logo.

**quid** | **diseño**<sup>®</sup>  
**esencial**

carrera 15 # 82-58 oficina 504  
telefax. (571) 4731038 tel. (571) 6171358  
info@quiddesignltda.com  
www.quiddesignltda.com





## Anexo 4.

### ¿El póker un deporte?

Acaba de nacer la Asociación de Póquer Deportivo cuya propia denominación considera al póker un deporte.

El póker según esta nueva asociación es *“un juego de estrategia y habilidad, donde la experiencia y la estrategia combinadas conjuntamente con el análisis estadístico y matemático permiten a los jugadores obtener ventaja en el juego con independencia de que se celebre en un Casino físico o por medios interactivos”*.

Misión de esta entidad es “demostrar que el póquer es un deporte al igual que el ajedrez o el bridge”

Pienso que esta consideración puede ser objeto de debate. Pero antes habría que responder a la pregunta ¿Qué se entiende por deporte?

Wikipedia lo define como “toda aquella actividad en la que se siguen un conjunto de reglas, con frecuencia llevada a cabo con afán competitivo. *Como término solitario, el deporte se refiere normalmente a actividades en las cuales la capacidad física del competidor son la forma primordial para determinar el resultado (ganar o perder); por lo tanto, también se usa para incluir actividades donde otras capacidades externas o no directamente ligadas al físico del deportista son factores decisivos, como la agudeza mental o el equipamiento. Tal es el caso de, por ejemplo, los deportes mentales o los deportes de motor. Los deportes son un entretenimiento tanto para quien lo realiza como para quien lo ve. El Deporte puede ser utilizado como distracción o forma de ganarse la vida como los futbolistas.*

*Aunque frecuentemente se confunden los términos deporte y actividad física, en realidad no significan exactamente lo mismo. La diferencia radica en el*



*carácter competitivo del primero, en contra del mero hecho de la práctica del segundo”.*

Según algunos profesionales de póker debe considerarse a éste como un deporte porque hay millones de jugadores en todo el mundo en sus distintas modalidades de juego. Los jugadores profesionales realmente pueden ganarse la vida jugando al igual que otros atletas.

También existe la objeción de que los deportes requieren una actividad física como correr o saltar, y en la mayoría de los casos esto es cierto. Sin embargo, hay excepciones. Y podría argumentarse a su favor que la duración de las partidas de póker, que pueden durar días, son comparables a determinados eventos deportivos.

El juego de póker, cuando se realiza profesionalmente, no es fácil para cualquiera ya que requiere gran fuerza mental para competir y tener éxito. En otros deportes, el más grande, el más fuerte y el más rápido de los atletas, no siempre gana. En el póker sucede lo mismo, no siempre el jugador con la mejor mano consigue ganar.

Existen estrategias como utilizar la “cara de póker” o la lectura facial de los oponentes, son habilidades similares las miradas que pueden cruzarse en un partido de baloncesto para robar la pelota al jugador del equipo contrario.

En el póker al igual que en el deporte se dan los factores de habilidad, destreza y como no, suerte.

No sé si es o será tratado el póker como deporte, pero en este momento los jugadores rusos de póker ya tienen el privilegio de ser considerados deportistas por una actividad que además es entretenimiento y diversión para quien lo ve y lo practica.

Por Laura Guillot



*Fuente: <http://www.poker-red.com/articulos/opinion/%C2%BFes-o-no-es-poker-deporte-laura-guillot>*

## Anexo 5. Fiebre de póker



Foto: Roberto Africano

El famoso juego de cartas está tan de moda en el mundo como nunca antes se había visto, y Colombia no es ajena a este fenómeno.

La Plaza del Che, en la Universidad Nacional, el día en el que los estudiantes protestan contra las bases militares gringas en Colombia, quizás no sea el lugar más adecuado para sentarse a conversar sobre un tema tan supuestamente refinado y rancio como es el póker. Pero ahí está Jonathan Velásquez -de 24 años y a punto de graduarse en ingeniería de sistemas- hablándome del tema en medio del despelote. Bluyín, tenis y una gorra alusiva al póker. "Siempre llevo puesto algo relacionado con ese juego -me dice-. Lo hago por gusto y también porque así la gente se me acerca y me pregunta".

Con su vestimenta, Velásquez le hace publicidad a su pasatiempo favorito, pero sobre todo a su negocio, una página de internet llamada colombiapoker.net, propiedad que comparte con su amigo Andrés



Moncada, quien vive en Medellín. Se trata de un espacio con más de 4.000 usuarios y que es famoso entre los aficionados por su foro, en el que se discuten estrategias y técnicas de juego. Pero colombiapoker va más allá. Funciona como una ventana para asomarse a las grandes plataformas de juego en línea: pokerstars, pokerloco y fulltilt, entre muchas otras.

Se calcula que sólo en pokerstars juegan más de tres millones de personas al mismo tiempo, lo cual traduce que diariamente muevan la mitad del dinero que se apuesta en los casinos de Las Vegas en un solo día. Lo cierto es que en cualquiera de estas páginas el juego rey es el Texas Hold'em, acaso el más sencillo de los muchos tipos de póker (dos cartas tapadas para cada jugador y cinco 'comunes', abiertas para todos; la idea es conseguir el mejor juego haciendo uso de las cartas propias y de las 'comunes') y el mismo que hace cosa de tres años llegó al país a través de canales de cable como ESPN y Fox Sports.

"Fue a causa de que esos canales comenzaran a transmitir la WSOP (serie mundial del póker) que la moda reventó en Colombia. Desde ese momento el juego no ha dejado de crecer y ganar adeptos", me explica Moncada a través de un correo electrónico. Y sí que es cierto: el que antes era un pasatiempo de hombres mayores y de clases elevadas, es ahora un juego -y tal vez un modo de hacer, o de perder, dinero- para estudiantes universitarios de todo el país. Podría decirse que ya no hay universidad que no tenga en sus alrededores uno o varios clubes de póker.

Precisamente, después de nuestra charla en medio de las protestas, Jonathan me invita a un lugar a unos pasos de la Universidad Nacional.



Un apartamento medio acabado, en el segundo piso de lo que parece ser un café internet, está a reventar de muchachos.

Xiomara Téllez, de 32 años, es la dueña de este club de póker. Abrió el local apenas hace dos meses. Antes, durante dos años, tuvo un negocio parecido por los lados de la Universidad de la Salle, en el barrio La Candelaria. Todos los días abre a las 11 de la mañana y cierra más o menos doce horas después. Aunque sencillo, el sitio funciona con el orden y el cumplimiento de cualquier lugar especializado en póker: hay horarios establecidos y mesas para juegos libres, satélites y torneos.

En las mesas libres las fichas tienen una representación real (valen exactamente lo que indican) y los jugadores, después de perder, pueden volver a entrar, basta con que tengan el dinero. En los satélites no. Los satélites se hacen como eliminatorias de los grandes torneos finales, en los que el ganador termina quedándose con las fichas de todos, cuyo valor no es exactamente el mismo de la bolsa final: puede ser menor o, comúnmente, mayor. En los satélites, además, quien va saliendo, sale definitivamente. No puede volver a entrar.

Pues bien, tras una clase de cinco minutos, me siento a jugar un satélite. A los estudiantes les gustan este tipo de juegos porque les permiten clasificar -si es que lo logran- a los torneos, invirtiendo poco dinero. La cosa es así: para jugar un satélite se pagan, por ejemplo, sólo 6 mil pesos y la bolsa final del torneo es de 200 o 300 mil pesos. Si no hubiera satélites, la cifra que tendrían que pagar por entrar a un torneo sería impagable para cualquiera de ellos.

¿Que cómo me fue? Qué decir. Ya Xiomara y Jonathan me habían advertido: "El póker es un juego más de habilidad y destreza que de



suerte. Exige maestría en la toma de decisiones, disciplina, concentración, paciencia. Es quizás aún más complejo que el ajedrez".

Así que ni hablar. Pero, tal como lo había escuchado alguna vez, es también cierto que, más que un juego de cartas, es un juego de personas. Las señas y las muecas de los jugadores hablan, dejan ver la emoción ante un par de ases o los nervios de estar cañando con un 2 y un 7. De ahí que en ESPN los profesionales de la WSOP lleven gafas, gorros y sombreros mientras juegan. Cualquier gesto los puede delatar. Cualquier gesto puede demostrar, por ejemplo, que están 'tildados', que fue lo que terminó pasando durante mi jornada de juego en aquel club. "Tildarse: empezar a perder el control y jugar mal por culpa de otro que, sin saber jugar, me gana", podría ser una definición del concepto. Gané varias manos sin ni siquiera cañar, simplemente jugando mal; y de pronto mis compañeros de mesa empezaron a mostrar señas de alteración y el juego se les volvió un nudo. Mejor dicho, se 'tildaron'. Pero no. Ni así gané.

### *Los lugares de lujo*

Vicente Casas es un hombre de negocios que lleva más de 50 años jugando póker. Recuerda los días en los que era común que en los grandes clubes sociales de Colombia se jugaran fortunas todos los días. "Pero eso fue hasta mitad del siglo XX, porque fueron muchas las familias 'bien' que terminaron en bancarrota -me dice-. El póker cogió entonces mala fama. Otra cosa que se acabó fue la de que algunos clubes hasta terminaban respondiendo por las deudas de sus socios... Todo eso dejó de existir".



Y el póker en Colombia pareció entrar en un letargo del que -nadie lo duda- terminó despertando gracias a las transmisiones de la serie mundial por televisión y la oferta de juego a través de internet. Durante esos largos años se convirtió en un esparcimiento de familiares y amigos que -tal como aún lo hace Casas con su grupo, y como parece ponerse de nuevo de moda- se reunían una vez al mes "para jugar con un límite claro de cantidad de dinero y de tiempo de juego: la única forma de no terminar peleando ni amanecer quebrado al otro día".

Pero la nueva fiebre de póker también ha terminado entrando otra vez a los muy aristocráticos clubes sociales. Una o dos veces al año, algunos de los más importantes del país celebran torneos técnicamente semejantes a los del lugar aledaño a la Universidad Nacional, pero con bolsas de 10 millones de pesos o más, que muchas veces son donados por sus ganadores a obras sociales. Y algo más: no es raro que a las cuatro de la tarde o las diez de la noche los salones 'reservados' de estos clubes estén ocupados por jugadores concentradísimos en los vericuetos de una ronda de Texas Hold'em.

Jugadores jóvenes, además. Si algo tiene de particular la pasión de hoy por el póker es que ha sido motivada por muchachos que apenas acaban de cumplir la mayoría de edad y que se aficionaron al juego a través de la televisión y de internet, este último, un medio que conocen y manejan con una facilidad asombrosa.

Y es que si el club junto a la Universidad Nacional -por obvias razones- estaba repleto de jovencitos, lo mismo se puede decir de Rockefeller y Jack's, los dos lugares especializados en póker más famosos de Bogotá. Muy cercanos el uno del otro, son, en su orden, algo así como los escalones por ascender para cualquier joven jugador de póker que se





esté tomando en serio las cosas. Empiezan en los clubes universitarios y, cuando ya se sienten un tanto confiados y con el presupuesto suficiente, empiezan a ir a Rockefeller. Si la cosa funciona, el siguiente escalón se llama Jack's.

Carlos Gaitán, director operativo de Rockefeller, me dice: "Tenemos un buen reconocimiento en el mercado debido a que nos preocupamos porque los jugadores cumplan las reglas y jueguen con caballerosidad y rigor. Al principio (el lugar existe hace poco más de dos años) nadie cumplía las normas, nadie las conocía, jugaban a las patadas, y cambiar eso fue todo un reto".

Durante nuestra charla, dos jugadores se acercan con la misma duda: están jugando en una mesa libre y quieren levantarse, quieren irse, pero les da pena hacerlo. En el póker, irse de improviso, sobre todo cuando se está ganando, es pésimamente visto. Gaitán les da a los dos el mismo consejo: "Avisen que van a jugar media hora o una hora más, y ahí sí se levantan". Muy probablemente eso no sucedería en el club junto a la Universidad Nacional. A lo mejor, allá el que se quiere ir, se va. Recuerdo las palabras de Xiomara: "Si alguno de los que juegan en Rockefeller o en Jack's viniera a mi negocio, saldría completamente espantado". Y las diferencias por el lado de la plata también son garrafales: si los muchachos van donde Xiomara con 10 o 20 mil pesos en el bolsillo, a Rockefeller no entran con menos de 100 o 200 mil. Ni hablar de Jack's.

"La gente lo percibe como el gran lugar para jugar póker en Bogotá. Nuestras mesas son las más pesadas y hacemos torneos mensuales que pueden ser de 15, 20 o 70 millones", me cuenta Chris Janssen, el dueño de Jack's. Y después agrega que, desde hace seis meses, ha buscado ampliar un tanto el target del lugar bajando el precio de las inscripciones



a los torneos y los satélites: bien sabe que los jóvenes, los nuevos grandes interesados en el póker en Colombia, no manejan los presupuestos de los más adultos, que eran los únicos clientes del lugar hace unos años.

### *Poker.com*

De una u otra forma, si hay estudiantes y recién graduados que ya juegan en lugares como Rockefeller y Jack's es porque tienen el poder adquisitivo para hacerlo. ¿Y de dónde sacan el dinero? La respuesta parece ser una sola: internet. "Todos comienzan a jugar por ahí, todos aprenden así", me dice Xiomara. Y Jonathan añade: "Es que el póker puede ser visto como un negocio, y ya hay gente en el país que pasa ocho horas al día frente a la pantalla jugando en 20 o 30 mesas distintas al mismo tiempo en las páginas de internet".

Más tarde, Carlos Gaitán, de Rockefeller, me cuenta que en el país hay como mínimo 200 personas que ya están viviendo -y viviendo bien- a punta de jugar póker a través de la red, y que puede haber cuatro o cinco a los que ya se les puede considerar jugadores profesionales: ganan al mes entre 13 y 14 mil dólares gracias a estar todo el día moviéndose genialmente en pokerstars, pokerloco o fulltilt.

Ahora que lo pienso, todos los jóvenes aficionados al póker con los que hablé me confesaron que esa es su fantasía: dedicar los días enteros a jugar en internet aun después de hacerse ricos ganando una bolsa de millones de dólares. Trabajo arduo. Al fin y al cabo, hay por ahí un dicho que dice: 'El del póker es el dinero fácil más difícil de conseguir'.

Por Andrés Arias



*Fuente: [http://www.eltiempo.com/culturayocio/credencial/ARTICULO-WEB-PLANTILLA\\_NOTA\\_INTERIOR-6225208.html](http://www.eltiempo.com/culturayocio/credencial/ARTICULO-WEB-PLANTILLA_NOTA_INTERIOR-6225208.html)*



## Anexo 6.

### Requisitos ETESA autorización y concesión.



Empresa Territorial para la Salud  
Ministerio de la Protección Social

#### AUTORIZACION Y CONCESION

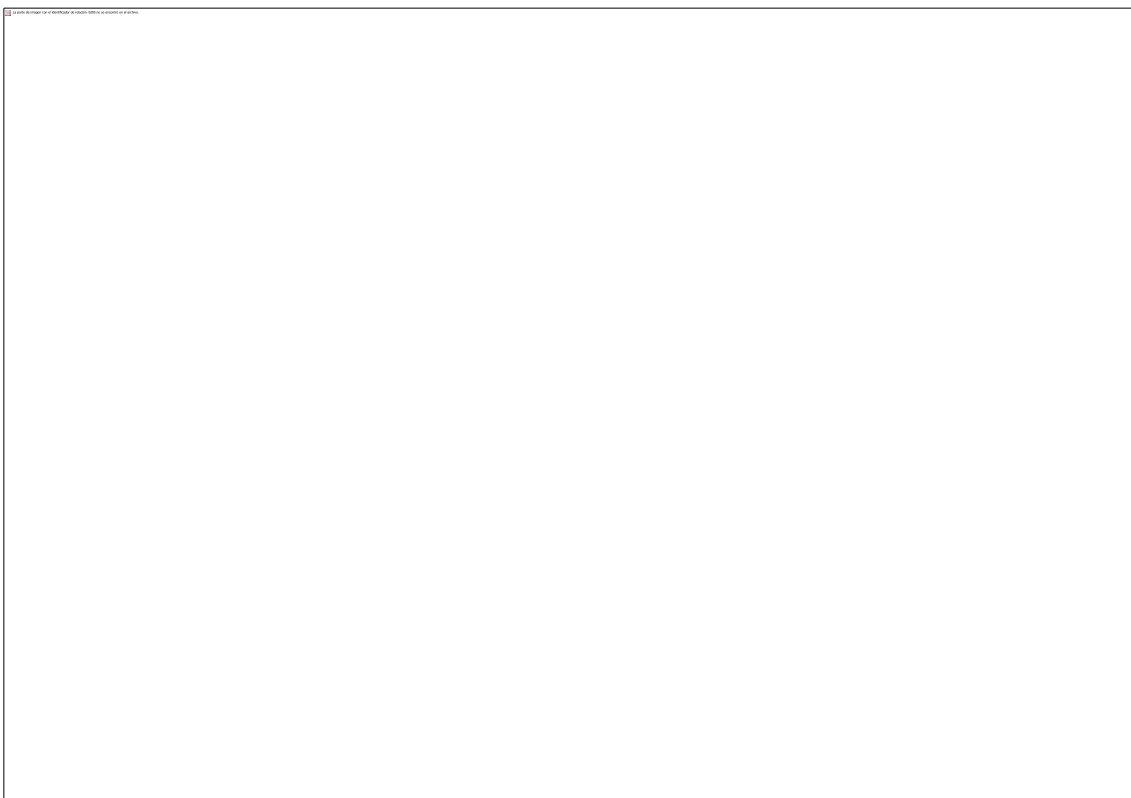
NU EVO	AM PLI A C I O N	TR A S L A D O	RE N O V A C I O N	REQUISITOS	NORMATIVIDAD
X	X	X	X	Formulario de solicitud de autorización de SUSCRIPCION DE CONTRATO DE CONCESION con ETESA, debidamente diligenciado, aportando los demás requisitos que se enuncian en su orden y con su foliación	R1705 de 2006, art. 1; R1074 de 2003, art. 18, 19 en su parágrafo;
X			X	Manifestación del representante legal en la que se exprese el conocimiento y aceptación de los reglamentos de los juegos de azar.	R1074 de 2003, art. 19
X			X	Manifestación del Representante Legal en la que se indique no estar incurso en causal de inhabilidad o incompatibilidades, en especial las consagradas en el artículo décimo (10) de la Ley 643 de 2001.	R1074 de 2003, art. 19
X			X	Carta del representante legal autorizando a ETESA, para solicitar información financiera a las centrales de riesgo.	R1074 de 2003, art. 19
X	X	X	X	Anexar en medio escrito y en Excel presentado en C.D. la identificación y ubicación de los elementos de juego, de acuerdo a las cantidades solicitadas y/o a los mínimos requeridos para cada juego en el formato previamente establecido para cada uno de ellos.	R0354 de 2006, art. 1; R1074 de 2003, art. 19
X	X	X	X	Ubicar los instrumentos de juego en cada local comercial de acuerdo a los mínimos establecidos en el Decreto 1905 de 2008 y que estén determinados por el número de habitantes de cada Municipio.	Dcto 2483 de 2003, art. 4 No 4; Dcto 1905 de 2008
X	X	X	X	Original, Certificado de Cámara de Comercio de Existencia y Representación de la sociedad, en donde contenga un K (Capital y/o Capital Pagado, según el tipo de sociedad y sea superior al 30% del valor del contrato y unos Activos a nombre de la sociedad superiores al 30% del capital social). Cuya expedición no supere los treinta (30) días al momento de su presentación (No fotocopia)	R1877 de 2006, art 1, No 2, Lit c; R1705 de 2006, art. 1; R1074 de 2003, art. 19
X			X	Fotocopia cédula de ciudadanía del Representante Legal y los socios; para el caso de sociedades anónimas del Representante Legal y los cinco socios mayoritarios, así como del número de identificación tributaria	R1074 de 2003, art. 19
X	X	X	X	Certificado de Antecedentes Judiciales del Representante Legal y los socios; para el caso de sociedades anónimas del Representante Legal y de los cinco socios mayoritarios	R1074 de 2003, art. 19
X	X	X	X	Certificado de Antecedentes Disciplinarios del Representante Legal y los socios; para el caso de sociedades anónimas del Representante Legal y los cinco socios mayoritarios, así como del número de identificación tributaria	R1074 de 2003, art. 19
X			X	Para sociedades extranjeras acreditar la existencia y representación legal conforme con las normas del Código de Procedimiento Civil, o constituir en Colombia un apoderado especial durante la vigencia del contrato y seis (6) meses más	R1074 de 2003, art. 18
X			X	En el caso de las sociedades anónimas, aportar certificación avalada por el revisor fiscal en la que se indique los socios y su participación accionaria	R1877 de 2006, art 1, No 1, lit d; R1705 de 2006, art. 1; R1074 de 2003, art. 19
X	X	X	X	Concepto previo y favorable del Alcalde (o su delegado) de los lugares donde operará el juego de azar en cualquiera de sus modalidades, presentado en ORIGINAL O FOTOCOPIA AUTÉNTICADA del Original (cuya expedición no sea inferior a 1 año)	Ley 643 de 2001, art. 32,35; Dcto 2483 de 2003, art 3; R 1074 de 2003 art. 18 y 19; Sent C-173/06.
X	X	X	X	Original Certificado de Cámara de Comercio de los Establecimientos que se pretendan autorizar, en el que se indique la actividad comercial principal del establecimiento sea la operación de juegos de suerte y azar	R1074 de 2003, art. 18
X			X	Fotocopia declaración de renta de la sociedad del año gravable inmediatamente anterior, o certificación expedida por el CONTADOR O REVISOR FISCAL en la que se indique la razón por la cual no está	R1074 de 2003, art. 19

**¡JUEGOS LIMPIOS A LA SALUD**

Av. 15 No.103 - 35 PBX: 6 16 71 99 FAX: 6 10 84 61 [www.etsa.gov.co](http://www.etsa.gov.co)

Bogotá D.C., Colombia





## Anexo 7. Cotización Mesas de Póker



**GRUPO CREATIVO**

COTIZACIÓN

**SEÑOR(A):**  
**Cordial Saludo.**  
 A continuación se describen los artículos y respectivos precios solicitados:

<p><b>MESA TIPO A \$480.000</b></p> 	<p><b>\$510.000</b></p> 
<p>Apoya brazos en cuero sintético (negro, vino tinto, azul oscuro, blanco).          Patas abatibles en tubo metálico          Paño (disponible en colores: negro, rojo, azul, verde)</p>	
<p><b>MESA TIPO AA \$580.000</b></p> 	<p><b>\$ 720.000</b></p> 
<p>Apoya brazos.          Rake de fichas "Fichero"          Patas abatibles en tubo metálico          Paño (disponible en colores: negro, rojo, azul, verde)          Superficie para porta vasos en madera y porta vasos en aluminio.          Caja de seguridad para la plata**          Screen***</p>	
<p>*Fichero: \$ 55.000          ** Caja de seguridad: \$ 40.000          *** Screen a una tinta: \$ 35.000</p>	

**D.I. CAMILO SALGADO**

# ELEMENTO

GRUPO CREATIVO

## COTIZACIÓN

MESA TIPO AAA \$1'600.000



Apoya brazos.  
 Rake de fichas (dispensador de fichas para dealer)  
 Caja de fichas para porcentaje de la casa  
 2 Patas en tubo metálico de 3.5" de diámetro como la foto  
 Paño (disponible en colores: negro, rojo, azul, verde)  
 Porta vasos en Aluminio.

### ESTRUCTURA



Las dimensiones son de 200cm de largo por 120cm de ancho y 75cm de alto.

Las mesas de 240cm de largo incrementan \$ 120.000 en el precio final.  
 el tiempo de entrega es diez días hábiles después de concretada la compra con el 50% para iniciar y el restante 50% al entregar el producto, o llegar a el destino nacional en el que se encuentre el comprador.



Las bases para envios nacionales serían como la imagen de la derecha

D.I. CAMILO SALGADO

ARTICULO	IMAGEN	PRECIO
FICHAS		200.000
STIKER'S 1000 fichas		150.000
CARTAS		15.000
MESA T. A		480.000
MESA T. AA		680.000
MESA T. AAA		1'600.000
PAÑO ANTI-FLUIDO	AZUL/VERDE	120.000

Los precios están dados para las mesas de 200cm

D.I. CAMILO SALGADO



**MESAS DISPONIBLES (entrega 5 días)**



**DIRECCIÓN:**  
Carrera 1A # 20 - 51 Barrio La Esperanza (Mosquera)

**TELÉFONO:**  
Fijo 8258672- 8296896  
Móvil 320 2420025

**D.I. CAMILO SALGADO**



## Anexo 8. Cotización Sillas

Cotización											
 Muebles y objetos NIT 830.087.848-3		Tienda Autopista Norte Autopista Norte calle 193 (costado oriental) - PBX: 668291	Tienda Calle 80 Avenida 68, Calle 80 (costado nororiental) - PBX: 2405880	Tienda Hayuelos Avenida Ciudad de Cali con calle 19 (costado occidental) - PBX: 3566010							
COTIZACION			5 producto s en tu cotización				Vaciar Cotización				
Referencia	Foto	Artículo	Cantidad	Valor Unitario	Valor Promoción	Ahorro X prom	Total	Eliminar			
17255		Silla ISO Negro	15	\$135,390			\$2,030,850				
172590		Silla ISO Negro	15	\$135,390			\$2,030,850				
17259		Silla ISO Negro	15	\$135,390			\$2,030,850				
17257		Silla ISO Negro	15	\$135,390			\$2,030,850				
17249		Silla ISO Cromo	10	\$144,490			\$1,444,900				
<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: 0;"> <tr> <td style="width: 60%;"><b>SUB-TOTAL</b></td> <td style="text-align: right;">\$8,248,534</td> </tr> <tr> <td><b>IVA 16%</b></td> <td style="text-align: right;">\$1,319,766</td> </tr> <tr> <td><b>TOTAL</b></td> <td style="text-align: right;">\$9,568,300</td> </tr> </table>						<b>SUB-TOTAL</b>	\$8,248,534	<b>IVA 16%</b>	\$1,319,766	<b>TOTAL</b>	\$9,568,300
<b>SUB-TOTAL</b>	\$8,248,534										
<b>IVA 16%</b>	\$1,319,766										
<b>TOTAL</b>	\$9,568,300										



**Anexo 9.**  
**Ley 643 de 2001**

*(Enero 16) por la cual se fija el régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar.*

El Congreso de Colombia

DECRETA:

**CAPITULO I**

**Artículos aspectos generales**

**Artículo 1°. Definición.** El monopolio de que trata la presente ley se define como la facultad exclusiva del Estado para explotar, organizar, administrar, operar, controlar, fiscalizar, regular y vigilar todas las modalidades de juegos de suerte y azar, y para establecer las condiciones en las cuales los particulares pueden operarlos, facultad que siempre se debe ejercer como actividad que debe respetar el interés público y social y con fines de arbitrio rentístico a favor de los servicios de salud, incluidos sus costos prestacionales y la investigación.

**Artículo 2°. Titularidad.** Los departamentos, el Distrito Capital y los municipios son titulares de las rentas del monopolio rentístico de todos los juegos de suerte y azar, salvo los recursos destinados a la investigación en áreas de la salud que pertenecen a la nación.

El monopolio rentístico de juegos de suerte y azar será ejercido de conformidad con lo dispuesto en la presente ley. La explotación, organización y administración de toda modalidad de juego de suerte y azar estará sujeta a esta ley y a su reglamentación, expedida por el Gobierno Nacional, la cual es de obligatoria.

Aplicación en todo el territorio del país, cualquiera sea el orden o nivel de gobierno al que pertenezca la dependencia o entidad administradora bajo la



cual desarrolle la actividad el operador. La vigilancia será ejercida por intermedio de la Superintendencia Nacional de Salud.

**Parágrafo.** Los distritos especiales se registrarán en materia de juegos de suerte y azar, por las normas previstas para los municipios y tendrán los mismos derechos.

**Artículo 3°. Principios que rigen la explotación, organización, administración, operación, fiscalización y control de juegos de suerte y azar.** La gestión de juegos de suerte y azar se realizará de acuerdo con los siguientes principios:

a) *Finalidad social prevalente.* Todo juego de suerte y azar debe contribuir eficazmente a la financiación del servicio público de salud, de sus obligaciones prestacionales y pensionales.

b) *Transparencia.* El ejercicio de la facultad monopolística se orientará a garantizar que la operación de los juegos de suerte y azar, esté exenta de fraudes, vicios o intervenciones tendientes a alterar la probabilidad de acertar, o a sustraerla del azar.

c) *Racionalidad económica en la operación.* La operación de juegos de suerte y azar se realizará por las entidades estatales competentes, o por los particulares legalmente autorizados o por intermedio de sociedades organizadas como empresas especializadas, con arreglo a criterios de racionalidad económica y eficiencia administrativa que garanticen la rentabilidad y productividad necesarias para el cabal cumplimiento de la finalidad pública y social del monopolio. Los departamentos, el Distrito Capital de Bogotá y los municipios explotarán el monopolio por intermedio de la dependencia o entidad establecida para tal fin.



d) *Vinculación de la renta a los servicios de salud.* Toda la actividad que se realice en ejercicio del monopolio, debe tener en cuenta que con ella se financian los servicios de salud y esa es la razón del monopolio. Dentro del concepto de Servicios de Salud se incluye la financiación de éstos, su pasivo pensional, prestacional y, los demás gastos vinculados a la investigación en áreas de la salud. Los recursos obtenidos por los departamentos, Distrito Capital de Bogotá y los municipios como producto del monopolio de juegos de suerte y azar, se deberán transferir directamente a los servicios de salud en la forma establecida en la presente ley y emplearse para contratar directamente con las empresas sociales del Estado o entidades públicas o privadas la prestación de los servicios de salud a la población vinculada, o para la afiliación de dicha población al régimen subsidiado.

**Artículo 4°. *Juegos prohibidos y prácticas no autorizadas.*** Solo podrán explotarse los juegos de suerte y azar en las condiciones establecidas en la ley de régimen propio y de conformidad con su reglamento. La autoridad competente dispondrá la inmediata interrupción y la clausura y liquidación de los establecimientos y empresas que los exploten por fuera de ella, sin perjuicio de las sanciones penales, policivas y administrativas a que haya lugar y el cobro de los derechos de explotación e impuestos que se hayan causado. Están prohibidas en todo el territorio nacional, de manera especial, las siguientes prácticas:

a) La circulación o venta de juegos de suerte y azar cuya oferta disimule el carácter aleatorio del juego o sus riesgos.

b) El ofrecimiento o venta de juegos de suerte y azar a menores de edad y a personas que padezcan enfermedades mentales que hayan sido declaradas interdictas judicialmente.

c) La circulación o venta de juegos de suerte y azar cuyos premios consistan o involucren directa o indirectamente bienes o servicios que violen los derechos fundamentales de las personas o atenten contra las buenas costumbres.



d) La circulación o venta de juegos de suerte y azar que afecten la salud de los jugadores.

e) La circulación o venta de juegos de suerte y azar cuyo premio consista o involucre bienes o servicios que las autoridades deban proveer en desarrollo de sus funciones legales.

f) La circulación, venta u operación de juegos de suerte y azar cuando se relacionen o involucren actividades, bienes o servicios ilícitos o prohibidos, y

g) La circulación, venta u operación de juegos de suerte y azar que no cuenten con la autorización de la entidad o autoridad competente, desconozcan las reglas del respectivo juego o los límites autorizados.

Las autoridades de policía o la entidad de control competente deberán suspender definitivamente los juegos no autorizados y las prácticas prohibidas. Igualmente deberán dar traslado a las autoridades competentes cuando pueda presentarse detrimento patrimonial del Estado, pérdida de recursos públicos o delitos.

**Artículo 5°. Definición de juegos de suerte y azar.** Para los efectos de la presente ley, son de suerte y azar aquellos juegos en los cuales, según reglas predeterminadas por la ley y el reglamento, 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.

Están excluidos del ámbito de esta ley los juegos de suerte y azar de carácter tradicional, familiar y escolar, que no sean objeto de explotación lucrativa por los jugadores o por terceros, así como las competiciones de puro pasatiempo o recreo; también están excluidos los sorteos promocionales que realicen los operadores de juegos localizados, los comerciantes o los industriales para impulsar sus ventas, las rifas para el financiamiento del cuerpo de bomberos, los juegos promocionales de las beneficencias departamentales y los sorteos de las sociedades de capitalización que solo podrán ser realizados directamente por estas entidades.

En todo caso los premios promocionales deberán entregarse en un lapso no mayor a treinta (30) días calendario.

Los juegos deportivos y los de fuerza, habilidad o destreza se rigen por las normas que les son propias y por las policivas pertinentes. Las apuestas que se crucen respecto de los mismos se someten a las disposiciones de esta ley y de sus reglamentos.

**Parágrafo.** El contrato de juego de suerte y azar entre el apostador y el operador del juego es de adhesión, de naturaleza aleatoria, debidamente reglamentado, cuyo objeto envuelve la expectativa de ganancia o pérdida, dependiendo de la ocurrencia o no de un hecho incierto.

Para las apuestas permanentes los documentos de juego deberán ser presentados al operador para su cobro, dentro de los dos (2) meses siguientes a la fecha del sorteo; si no son cancelados, dan lugar a acción judicial mediante el proceso verbal de menor y mayor cuantía, indicado en el capítulo primero del



título XXIII del Código de Procedimiento Civil. El documento de juego tiene una caducidad judicial de seis (6) meses.

## CAPITULO II

### **Modalidades de operación de los juegos de suerte y azar, fijación y destino de los derechos de explotación**

**Artículo 6°. Operación directa.** La operación directa es aquella que realizan los departamentos y el Distrito Capital, por intermedio de las empresas industriales y comerciales, sociedades de economía mixta y sociedades de capital público establecidas en la presente ley para tal fin. En este caso, la renta del monopolio está constituida por:

- a) Un porcentaje de los ingresos brutos de cada juego, que deberán ser consignados en cuenta especial definida para tal fin, mientras se da la transferencia al sector de salud correspondiente en los términos definidos por esta ley.
- b) Los excedentes obtenidos en ejercicio de la operación de diferentes juegos, que no podrán ser inferiores a las establecidas como criterio mínimo de eficiencia en el marco de la presente ley. De no lograrse los resultados financieros mínimos, se deberá dar aplicación al séptimo inciso del artículo 336 de la Carta Política.
- c) Para el caso de las loterías la renta será del doce por ciento (12%) de los ingresos brutos de cada juego, sin perjuicio de los excedentes contemplados en el literal anterior.

**Artículo 7°. Operación mediante terceros.** La operación por intermedio de terceros es aquella que realizan personas jurídicas, en virtud de autorización,





mediante contratos de concesión o contratación en términos de la Ley 80 de 1993, celebrados con las entidades territoriales, las empresas industriales y comerciales del Estado, de las entidades territoriales o con las sociedades de capital público autorizadas para la explotación del monopolio, o cualquier persona capaz en virtud de autorización otorgada en los términos de la presente ley, según el caso.

La renta del monopolio está constituida por los derechos de explotación que por la operación de cada juego debe pagar el operador.

El término establecido en los contratos de concesión para la operación de juegos de suerte y azar no podrá ser inferior de tres (3) años ni exceder de cinco (5) años.

La concesión de juegos de suerte y azar se contratará siguiendo las normas generales de la contratación pública, con independencia de la naturaleza jurídica del órgano contratante.

**Artículo 8°. *Derechos de explotación.*** En aquellos casos en que los juegos de suerte y azar se operen por medio de terceros, mediante contrato de concesión o por autorización, la dependencia o entidad autorizada para la administración del respectivo juego del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar, percibirá a título de derechos de explotación, un porcentaje de los ingresos brutos de cada juego, salvo las excepciones que consagre la presente ley.

Los derechos de explotación anticipados o causados por operación de terceros deberán ser consignados en cuenta especial para tal fin y ser girados directamente a los servicios de salud o a la entidad que haga sus veces, al Fondo del Pasivo Pensional del Sector Salud correspondiente, dentro de los primeros diez (10) días hábiles del mes siguiente a su recaudo.



**Artículo 9°. Reconocimiento y fijación de los gastos de administración.** En el caso de la modalidad de operación directa, los gastos máximos permisibles de administración y operación serán los que se establezcan en el reglamento; estos se reconocerán a las entidades administradoras del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar por cada modalidad de juego que se explote directamente. Para tal efecto se observarán los criterios de eficiencia establecidos en la presente ley.

Sin perjuicio de los derechos de explotación, cuando el juego se opere a través de terceros, estos reconocerán a la entidad administradora del monopolio como gastos de administración un porcentaje no superior al uno por ciento (1%) de los derechos de explotación.

**Artículo 10. Inhabilidades especiales para contratar u obtener autorizaciones.** Sin perjuicio de las inhabilidades e incompatibilidades previstas en el Estatuto General de Contratación de la Administración Pública, están inhabilitadas para celebrar contratos de concesión de juegos de suerte y azar u obtener autorizaciones para explotarlos u operarlos:

1. Las personas naturales y jurídicas que hayan sido sancionadas por evasión tributaria, mediante acto administrativo o sentencia judicial, ejecutoriados según el caso. Esta inhabilidad será por cinco (5) años, contados a partir de los tres meses (3) siguientes a la ejecutoria del acto administrativo o sentencia judicial, pero cesará inmediatamente cuando la persona pague las sumas debidas.

2. Las personas naturales y jurídicas que sean deudoras morosas de obligaciones relacionadas con transferencias, derechos de explotación o multas, originadas en contratos o autorizaciones o permisos para la explotación u operación de juegos de suerte y azar en cualquier nivel del Estado. Esta inhabilidad será por cinco (5) años, contados a partir de la ejecutoria del acto administrativo, pero cesará inmediatamente que la persona pague las sumas debidas.



### CAPITULO III

{...

### CAPITULO IV

...

### CAPITULO VI

...}

**Artículo 34. Derechos de explotación.** Los concesionarios u operadores autorizados para la operación de juegos localizados pagarán a título de derechos de explotación las siguientes tarifas mensuales:

Descripción del juego

#### Tarifa

1. Máquinas tragamonedas:	%de un salario mínimo mensual Legal vigente
Máquinas tragamonedas 0 – \$500	30%
Máquinas Tragamonedas \$500 en adelante	40%
Progresivas interconectadas	45%
2. Juegos de casino	Salario mínimo mensual legal vigente
Mesa de Casino (Black Jack, Póker, Bacará, Craps, Punto y banca, Ruleta)	4
3. Otros juegos diferentes (esferódromos, etc.)	4
4. Salones de bingo	Salario mínimo diario legal vigente
4.1 Para municipios menores de 100.000 habitantes cartones hasta 250 pesos tarifa por silla	1.0



4.2 Para municipios menores de 100.000

habitantes cartones demás de 250 pesos tarifa por silla 1.5

Ningún bingo pagará tarifa inferior a la establecida para cien (100) sillas en los municipios menores de cien mil (100.000) habitantes.

4.3 Para municipios mayores de 100.000 habitantes

cartones hasta 250 pesos tarifa por silla 1.0

Cartones de más de 250 hasta 500 pesos tarifa por silla 1.5

Cartón de más de 500 pesos tarifa por silla 3.0

Sillas simultáneas interconectadas Se suma un salario mínimo diario legal vigente en cada ítem anterior.

Ningún bingo pagará tarifa inferior a la establecida para doscientas (200) sillas.

## **6. Demás Juegos Localizados 17% de los ingresos brutos**

**Artículo 35. Ubicación de juegos localizados.** La operación de las modalidades de juegos definidas en la presente ley como localizados, será permitida en establecimientos de comercio ubicados en zonas aptas para el desarrollo de actividades comerciales.

**Artículo 39. Empresa Industrial y Comercial del Estado.** Créase la Empresa Industrial y Comercial del Estado del orden nacional, denominada Empresa Territorial para la Salud, Etesa, con personería jurídica, autonomía administrativa y capital independiente, vinculada al Ministerio de Salud, cuyo objeto es la explotación como arbitrio rentístico de los juegos definidos por esta



ley como novedosos, los que en la misma expresamente se le asignen y los demás cuya explotación no se atribuya a otra entidad.

La sede de sus negocios será la ciudad de Bogotá, D.C., pero podrá adelantar actividades en desarrollo de su objeto en todo el territorio nacional.

El capital de la empresa estará constituido totalmente con bienes y fondos públicos, los productos de ellos, los derechos, tasas o retribuciones que perciban por las funciones o servicios, sus rendimientos y las contribuciones de destinación especial en los casos autorizados por la Constitución.

El patrimonio de la Empresa Territorial para la Salud, Etesa estará integrado por los bienes actualmente de propiedad de Ecosalud S. A. Sociedad cuya liquidación se ordena en la presente ley, descontando el valor de las cuotas sociales de propiedad de las entidades socias.

La dirección y administración de la Empresa Territorial para la Salud, Etesa estará a cargo de una Junta Directiva y un presidente.

La Junta Directiva estará integrada por el Ministro de Salud quien la presidirá o el Viceministro de Salud como su delegado, cuatro (4) representantes de los alcaldes designados por la Federación Colombiana de Municipios y dos (2) representantes de los Gobernadores designados por la Conferencia Nacional de Gobernadores.

Los representantes de las entidades territoriales serán designados para períodos de dos (2) años contados a partir de su posesión y no podrán coincidir simultáneamente en la Junta Directiva, representantes que pertenezcan a la misma entidad territorial.

El presidente de la Empresa Territorial para la Salud será agente del Presidente de la República, de su libre nombramiento y remoción.



**Parágrafo.** A partir de la vigencia de la presente ley se ordena la liquidación de Ecosalud S. A. para lo cual se tendrá como máximo un término de seis (6) meses.

En la estructura de la nueva empresa y de acuerdo con las necesidades de la planta de personal serán vinculados los trabajadores de la actual Empresa Colombiana de Recursos para la Salud Ecosalud.

**Artículo 40. Distribución de los recursos.** La distribución de las rentas obtenidas por la Empresa Territorial para la Salud, Etesa, por concepto de la explotación de los juegos novedosos a los que se refiere el artículo 39 de la presente ley se efectuará semestralmente a los cortes de 30 de junio y 31 de diciembre de cada año, de la siguiente forma:

Ochenta por ciento (80%) para los municipios y el Distrito Capital de Bogotá.  
Veinte por ciento (20%) para los departamentos. El cincuenta por ciento (50%) de cada asignación se distribuirá acorde con la jurisdicción donde se generaron los derechos o regalías y el otro cincuenta por ciento (50%) acorde con los criterios de distribución de la participación de los ingresos corrientes en el caso municipal y del situado fiscal en el caso de los departamentos.

## **CAPITULO VII**

### **Declaración de los derechos de explotación**

**Artículo 41. Liquidación, declaración y pago de los derechos de explotación.**

Sin perjuicio del anticipo, los concesionarios y los autorizados para operar juegos de suerte y azar tendrán la obligación de liquidar, declarar y pagar los derechos de explotación mensualmente ante la entidad competente para la



administración del respectivo juego del monopolio o las autoridades departamentales, distritales o municipales, según el caso.

La declaración y el pago deberán realizarse dentro de los primeros diez (10) días hábiles del mes siguiente a su recaudo, y contendrá la liquidación de los derechos de explotación causados en el mes inmediatamente anterior.

La declaración se presentará en los formularios que para el efecto determine el reglamento, expedido por el Gobierno Nacional.

## **CAPITULO VIII**

{...}

## **CAPITULO IX**

### **Fiscalización, control y sanciones en relación con los derechos de explotación**

#### **Artículo 43. *Facultades de fiscalización sobre derechos de explotación.***

Las empresas, sociedades o entidades públicas administradoras del monopolio de juegos de suerte y azar tienen amplias facultades de fiscalización para asegurar el efectivo cumplimiento de las obligaciones a cargo de los concesionarios o destinatarios de autorizaciones para operar juegos de suerte y azar. Para tal efecto podrán:

- a) Verificar la exactitud de las liquidaciones de los derechos de explotación presentadas por los concesionarios o autorizados.
- b) Adelantar las investigaciones que estimen convenientes para establecer la ocurrencia de hechos u omisiones que causen evasión de los derechos de explotación.
- c) Citar o requerir a los concesionarios o autorizados para que rindan informes o contesten interrogatorios.



d) Exigir del concesionario, autorizado, o de terceros, la presentación de documentos que registren sus operaciones. Todos están obligados a llevar libros de contabilidad.

e) Ordenar la exhibición y examen parcial de libros, comprobantes y documentos, tanto del concesionario o autorizado, como de terceros, legalmente obligados a llevar contabilidad.

f) Efectuar todas las diligencias necesarias para la correcta fiscalización y oportuna liquidación y pago de los derechos de explotación.

**Artículo 44. Sanciones por evasión de los derechos de explotación.**

Sin perjuicio de las sanciones penales a que haya lugar y de las sanciones administrativas que impongan otras autoridades competentes, y la responsabilidad fiscal, las entidades públicas administradoras del monopolio podrán imponer las siguientes sanciones:

a) Cuando las entidades públicas administradoras del monopolio detecten personas operando juegos de suerte y azar sin ser concesionarios o autorizadas proferirán, sin perjuicio de la suspensión definitiva del juego, liquidación de aforo por los derechos de explotación no declarados e impondrá sanción de aforo equivalente al doscientos por ciento (200%) de los derechos de explotación causados a partir de la fecha en que se inició la operación. Además, podrá cerrar sus establecimientos y deberá poner los hechos en conocimiento de la autoridad penal competente. Las personas a quienes se denuncie por la operación ilegal de juegos de suerte y azar podrán ser suspendidas mientras se adelanta la respectiva investigación, y no podrán actuar como tales durante los cinco (5) años siguientes a la sanción por parte del Estado, si efectuada la correspondiente investigación hubiere lugar a ella.

b) Cuando las entidades públicas administradoras del monopolio, detecten que los concesionarios o personas autorizadas omiten o incluyen información en su





liquidación privada de los derechos de explotación de las cuales se origine el pago de un menor valor por concepto de los mismos, proferirá liquidación de revisión y en la misma impondrá sanción por inexactitud equivalente al ciento sesenta por ciento (160%) de la diferencia entre el saldo a pagar determinado por la administración y el declarado por el concesionario o autorizado.

c) Cuando las entidades públicas administradoras del monopolio de juegos de suerte y azar, detecten errores aritméticos en las declaraciones de derechos de explotación presentadas por los concesionarios o autorizados, y cuando tales errores hayan originado un menor valor a pagar por dichos derechos, los corregirán, mediante liquidación de corrección. En este caso, se aplicará sanción equivalente al treinta por ciento (30%) del mayor valor a pagar determinado.

El término para proferir las liquidaciones de revisión y de corrección aritmética y las sanciones correspondientes será, de tres (3) años contados a partir del momento de presentación de las declaraciones.

La administración podrá proferir liquidaciones de aforo e imponer la correspondiente sanción por las actividades de los últimos cinco (5) años.

Las sanciones a que se refiere el presente artículo se impondrán sin perjuicio del cobro de las multas o la indemnización contemplada en la cláusula penal pecuniaria pactada en los contratos de concesión, cuando a ello hubiere lugar y sin perjuicio del pago total de los derechos de explotación adeudados.

#### **Artículo 45. *Funciones de la Superintendencia Nacional de Salud.***

Además de las que se señalan en las diferentes normas sobre su creación y funcionamiento, le corresponde al Gobierno Nacional por intermedio de la Superintendencia Nacional de Salud, las siguientes funciones:



- a) Vigilar el cumplimiento de la presente ley y de los reglamentos de las distintas modalidades de juegos de suerte y azar, así como el mantenimiento del margen de solvencia.
  
- b) Vigilar el cumplimiento de los reglamentos relacionados con los tipos o modalidades de juegos de suerte y azar extranjeros que podrán venderse en Colombia, al igual que el régimen de derechos de explotación aplicables a los mismos, derechos que no podrán ser inferiores a los establecidos para juegos nacionales similares.
  
- c) Llevar las estadísticas y recopilar la información relacionada con la explotación del monopolio de juegos de suerte y azar.
  
- d) Intervenir o tomar posesión de las empresas administradoras u operadoras de juegos de suerte y azar cuando su funcionamiento pueda dar lugar a la defraudación del público y en los eventos que para preservar el monopolio señale el reglamento.
  
- e) Las demás que le asigne la ley y los reglamentos.

**Parágrafo 1°.** La Superintendencia de Industria y Comercio ejercerá la vigilancia y control sobre el cumplimiento de los reglamentos de los juegos promocionales a que se refiere el artículo 30 de la presente ley, así como el cumplimiento de las disposiciones de protección al consumidor en desarrollo de los mismos. Para el efecto contará con las facultades asignadas en el Estatuto de Protección al Consumidor y las jurisdiccionales asignadas en la Ley 446 de 1998.

**Artículo 46. Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar.**

Créase el Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar, el cual estará integrado por los siguientes miembros:

- El Ministro de Salud, o su delegado, quien lo presidirá.



- El Ministro de Hacienda y Crédito Público, o su delegado.
- Un representante de la Federación Nacional de Gobernadores.
- Un representante de la Federación Colombiana de los Municipios.
- Un representante de las organizaciones sindicales de los trabajadores de la Salud Pública designado por los representantes legales de tales organizaciones.
- Un representante de las asociaciones médicas y paramédicas designado por los representantes legales de tales asociaciones.

A las sesiones del consejo podrá asistir como invitado cuando lo decida el consejo:

- El Superintendente Nacional de Salud.
- El Director Ejecutivo de la Federación Colombiana de Loterías Fedelco.
- El Presidente de la Federación Colombiana de Empresarios de Juegos de Azar Feceazar.
- EL Presidente de Fecoljuegos o su delegado.
- Un miembro de la asociación nacional de distribuidores de loterías Andelote.
- Los servidores públicos o particulares que invite el consejo, con el fin de ilustrar mejor los temas de su competencia.
- El Consejo Nacional de juegos de suerte y azar estará adscrito al Ministerio de Salud.
- Secretaría técnica, será ejercida por un funcionario del Ministerio de Salud designado por el Ministro del ramo.

El Ministerio de Salud garantizará el apoyo logístico necesario para el adecuado funcionamiento del consejo nacional de juegos de suerte y azar.

**Artículo 47. Funciones del Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar.**

Además de las que se señalan en las diferentes normas de la presente ley, le corresponde al Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar, las siguientes funciones:



1. Aprobar y expedir los reglamentos y sus modificaciones de las distintas modalidades de juegos de suerte y azar.
2. Determinar los porcentajes de las utilidades que las empresas públicas operadoras de juegos de suerte y azar, podrán utilizar como reserva de capitalización y señalar los criterios generales de utilización de las mismas. Así mismo, determinar los recursos a ser utilizados por tales empresas como reservas técnicas para el pago de premios.
3. Autorizar los tipos o modalidades de juegos de suerte y azar extranjeros, que podrán venderse en Colombia, al igual que el régimen de derechos de explotación aplicables a los mismos, derechos que no podrán ser inferiores a los establecidos para juegos nacionales similares.
4. Preparar reglamentaciones de ley de régimen propio, y someterlas a consideración del Presidente de la República.
5. Emitir conceptos con carácter general y abstracto sobre la aplicación e interpretación de la normatividad que rige la actividad monopolizada de los juegos de suerte y azar.
6. Darse su propio reglamento.
7. Las demás que le asigne la ley.

## **CAPITULO X**

### **Régimen tributario**

#### **{...}Artículo 49. *Prohibición de gravar el monopolio.***

Los juegos de suerte y azar a que se refiere la presente ley no podrán ser gravados por los departamentos, distrito o municipios, con impuestos, tasas o contribuciones, fiscales o parafiscales distintos a los consagrados en la presente ley. La explotación directa o a través de terceros de los juegos de suerte y azar de que trata la presente ley no constituye hecho generador del Impuesto sobre las Ventas IVA.



Los Juegos de Suerte y Azar cuyos derechos de explotación no hayan sido establecidos en esta ley, causarán derechos de explotación equivalentes por lo menos, al diecisiete por ciento (17%) de los ingresos brutos.

## **CAPITULO XI**

### **Disposiciones relativas a la eficiencia del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar**

**Artículo 50. Criterios de eficiencia.** Las empresas industriales y comerciales, las sociedades de capital público administradoras u operadoras de juegos de suerte y azar (SCPD y Etesa) y los particulares que operen dichos juegos, serán evaluados con fundamento en los indicadores de gestión y eficiencia que establezca el Gobierno Nacional a través del Ministerio de Salud, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Ingresos.
- Rentabilidad.
- Gastos de administración y operación; y
- Transferencias efectivas a los servicios de salud.

Cuando una empresa industrial y comercial del Estado o Sociedad de Capital Público Departamental (SCPD), cuyo objeto sea la explotación de cualquier modalidad de juego de suerte y azar, presente pérdidas durante tres (3) años seguidos, se presume de pleno derecho que no es viable y deberá liquidarse o enajenarse la participación estatal en ella, sin perjuicio de la intervención a la que podrá someterla la Superintendencia Nacional de Salud, una vez que la evaluación de los indicadores de gestión y eficiencia previo concepto del Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar.

**Artículo 51. Competencia para la fijación de indicadores de gestión y eficiencia.**



Los indicadores que han de tenerse como fundamento para calificar la gestión, eficiencia y rentabilidad de las empresas industriales y comerciales, de las sociedades de capital público administradoras u operadoras de juegos de suerte y azar (SCPD) y Etesa) y de los operadores particulares de juegos de suerte y azar serán definidos por el Gobierno Nacional a través del Ministerio de Salud, atendiendo los criterios establecidos en la presente ley. Así mismo, el Gobierno a través del Ministerio de Salud, establecerá los eventos o situaciones en que tales entidades, sociedades públicas o privadas deben someterse a planes de desempeño para recobrar su viabilidad financiera e institucional, o deben ser definitivamente liquidadas y la operación de los juegos respectivos puesta en cabeza de terceros. Igualmente, el Gobierno Nacional a través del Ministerio de Salud establecerá el término y, condiciones en que la sociedad explotadora del monopolio podrá recuperar la capacidad para realizar la operación directa de la actividad respectiva.

**Artículo 52. Competencia para la calificación de la eficiencia.**

Corresponde al Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar calificar anualmente la gestión y eficiencia de las empresas industriales y comerciales, de las sociedades de capital público departamental y nacional (SCPD y Etesa) o privado, administradoras u operadoras de juegos de suerte y azar.

La calificación insatisfactoria de la gestión, eficiencia y rentabilidad de las empresas industriales y comerciales y de las sociedades de capital público administradoras u operadoras de juegos de suerte y azar (SCPD y Etesa) dará lugar al sometimiento del ente a un plan de desempeño para recuperar su viabilidad financiera e institucional, o a la recomendación perentoria de liquidación de la misma, de acuerdo con los criterios fijados por el reglamento. En caso de calificación insatisfactoria en los particulares será causal legítima no indemnizable de terminación unilateral de los contratos de concesión o revocatoria de la autorización de operación.

**Artículo 53. Competencia de inspección, vigilancia y control.**



La inspección, vigilancia y control del recaudo y aplicación de los recursos del monopolio de juegos de suerte y azar corresponde a la Superintendencia Nacional de Salud.

Estas actividades se ejercerán de conformidad con las normas señaladas en la presente ley y las normas y procedimientos señaladas en las disposiciones que regulan la estructura y funciones de dicha entidad. Lo anterior sin perjuicio de las funciones de control policivo que es competencia de las autoridades departamentales, distrital y municipales.

Las personas naturales y jurídicas, públicas y privadas que en cualquier forma o modalidad administren, operen o exploten el monopolio de que trata la presente ley, estarán en la obligación de rendir en la forma y oportunidad que les exijan las autoridades de control y vigilancia, la información que estas requieran. La inobservancia de esta obligación será sancionada por la Superintendencia Nacional de Salud hasta con suspensión de la autorización, permiso o facultad para administrar, operar o explotar el monopolio, sin perjuicio de las responsabilidades penales, fiscales, disciplinarias o civiles a que haya lugar.

**Artículo 54. Control fiscal.** Los recursos del monopolio son públicos y están sujetos a control fiscal, el cual será ejercido por el órgano de control que vigile al administrador del monopolio de acuerdo con las normas especiales sobre la materia.

**Artículo 55. Registro de vendedores.** Establécese el Registro Nacional Público de las personas naturales y jurídicas que ejerzan la actividad de vendedores de Juegos de Suerte y Azar, que deberán inscribirse en las Cámaras de Comercio del lugar y cuando éstas no existieren, por delegación de la Cámara de Comercio, la inscripción se hará en la Alcaldía de la localidad, la cual deberá reportar la correspondiente diligencia de registro. En toda vinculación de vendedor con empresario será necesario que estén



debidamente registradas las personas que intervengan en el acto o convenio. El reglamento establecido por el Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar señalará las faltas y las sanciones por la omisión de este requisito.

## **CAPITULO XII**

### **Seguridad social de vendedores independientes de loterías y apuestas permanentes**

#### ***Artículo 56. Contribución parafiscal para la seguridad social de los colocadores independientes profesionalizados de loterías y/o apuestas permanentes.***

Créase una contribución parafiscal a cargo de los colocadores independientes profesionalizados de loterías y/o apuestas permanentes, equivalente al uno por ciento (1%) del precio al público de los billetes o fracciones de lotería o del valor aportado en cada formulario o apuesta en las apuestas permanentes. La contribución será descontada de los ingresos a los cuales tienen derecho estos colocadores y será recaudada por las loterías y deberán ser girados dentro de los primeros diez (10) días del mes siguiente en la forma en que determine el reglamento que para el efecto expida el Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar.

La contribución será administrada en la forma como lo establezca el contrato de administración celebrado entre el Gobierno Nacional y las organizaciones legalmente constituidas para representar a los beneficiarios. El contrato de administración tendrá una vigencia de tres (3) años prorrogables y deberá someterse a las normas Constitucionales y legales vigentes para la administración y vigilancia de los recursos públicos parafiscales.

#### ***Artículo 57. Fondo de vendedores de loterías y apuestas permanentes.***

Créase el Fondo de Colocadores de Lotería y Apuestas Permanentes "Fondoazar" cuyo objeto será financiar la seguridad social de los colocadores independientes de loterías y apuestas permanentes, profesionalizados.





Dicho Fondo se constituirá con los aportes correspondientes a la contribución parafiscal a la que se refiere el artículo anterior.

El Fondo de Colocadores de Loterías y Apuestas Permanentes será administrado por sus beneficiados a través de las organizaciones constituidas por ellos, en la forma que señale el reglamento.

Los recursos de este Fondo se destinarán exclusivamente a cubrir la parte que corresponda a los vendedores por su afiliación al Sistema General de Seguridad Social en Salud, los excedentes si los hubiere se destinarán a ampliar el POS de esta población.

**Artículo 58.** Las loterías que a la fecha tienen sorteos extraordinarios aprobados por ley específica continuarán explotando los mismos sorteos extraordinarios de acuerdo con las disposiciones legales.

### **CAPITULO XIII**

#### **Vigencia y derogatorias**

##### **Artículo 59. *Transitorio.***

La Superintendencia Nacional de Salud podrá intervenir y tomar posesión inmediata a las loterías mientras se adecuan las cláusulas sociales y se ajustan los gastos administrativos de dicha sociedad a los términos de la presente ley.

**Artículo 60. *Exclusividad y prevalencia del régimen propio.*** Las disposiciones del régimen propio que contiene esta ley regulan general e integralmente la actividad monopolística y tienen prevalencia, en el campo específico de su regulación, sobre las demás leyes, sin perjuicio de la aplicación del régimen tributado vigente.

Los contratos celebrados con anterioridad a la expedición de esta ley deberán ajustarse en lo dispuesto en la misma, sin modificar el plazo inicialmente



contratado. Al finalizar el plazo de ejecución, el nuevo operador se seleccionará acorde con lo preceptuado en el artículo 22.

Los juegos localizados autorizados que se encuentran funcionando no requerirán del concepto previo favorable del alcalde para continuar operando. Sin embargo, deberán ajustarse a lo dispuesto por esta ley, sin modificar el plazo inicialmente contratado. Al finalizar el plazo de ejecución, el nuevo operador se seleccionará acorde con lo preceptuado en el artículo 33.

**Artículo 61. Vigencia y derogatorias.** La presente ley rige a partir de la fecha de su publicación y deroga todas las disposiciones que le sean contrarias..

