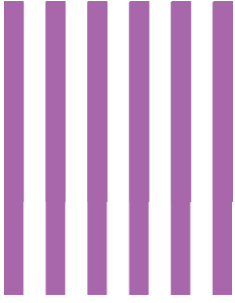


Programa de buenas prácticas en Juego Responsable

Diciembre 2024





Index

01. OBJETIVOS

- a. Objetivo General
- b. Objetivos Específicos

02. ALCANCE

03. DEFINICIONES

04. PRINCIPIOS

05. POLÍTICAS

06. RESPONSABLE DE LA IMPLEMENTACIÓN, EJECUCIÓN, SEGUIMIENTO Y CONTROL DEL PROGRAMA DE JUEGO RESPONSABLE

07. ACTIVIDADES

- a. COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD
- b. CAPACITACIONES
- c. ACCIONES DE AUTOCUIDADO
- d. ACCIONES DE APOYO

08. INDICADORES

09. CRONOGRAMA DE IMPLEMENTACIÓN

10. COMITÉ DE JUEGO RESPONSABLE

11. ANEXOS

- a. Anexo 1. Test de Identificación de factores de riesgo.
- b. Anexo Formato Política Protección de Datos



01.

Objetivo General

El Grupo Codere en Colombia, a través de este programa establece algunos de los lineamientos mínimos en materia de Juego Responsable, con el fin de llevar a cabo acciones que permitan mitigar los impactos negativos generados por el uso inadecuado del juego.

Objetivos Específicos

1. Implementar acciones de prevención y promoción, de autocontrol y de apoyo a los jugadores.
2. Promover la cultura del Juego Responsable en Colombia, impulsada por Coljuegos.
3. Informar y educar sobre el uso adecuado de los juegos de suerte y azar.
4. Promover la práctica de juego como una actividad sana de esparcimiento y entretenimiento, donde la prevención, el autocuidado y el apoyo a los afectados se constituyan en los pilares fundamentales de este establecimiento.
5. Brindar herramientas de orientación a los jugadores en caso de presentar un uso inadecuado del juego.
6. Disponer, consolidar y brindar información de organizaciones que puedan proveer apoyo a los posibles afectados por el juego sin control.



02. Alcance

Este programa aplica a todos los colaboradores del Grupo Codere en Colombia y clientes; debe ser aplicado en cada una de las salas de juego autorizadas en el contrato de concesión.

Así mismo, aplica a todas las actividades de comunicación comercial adelantadas por la compañía. Estas actividades incluyen la publicidad de marca, comunicaciones al consumidor, eventos promocionales, materiales de distribución y ventas (POP) que se desarrollen y ejecuten en el territorio nacional, entre otras.

03. Definiciones

- a. **Autocuidado:** El conjunto de acciones intencionadas que realiza una persona para controlar los factores internos o externos, que pueden comprometer su salud y desarrollo posterior, por tanto, es una conducta que realiza o debería realizar la persona para sí misma en ejercicio de la autonomía de la voluntad.
- b. **Autoexclusión:** Proceso voluntario en el que la persona decide por un periodo específico excluirse de la posibilidad de jugar.
- c. **Créditos para la Participación:** Son el instrumento a disposición del jugador, depositados en sus cuentas de juego constituidos por los adquiridos por el jugador y los premios obtenidos en la actividad de juego.
- d. **Juego Responsable:** Comprende una serie de prácticas y recomendaciones que tienen por objetivo entender los juegos de suerte y azar como una alternativa de esparcimiento sano y de entretenimiento, y promover la práctica del juego de forma racional y consciente. Implica una decisión Informada y educada por parte de los jugadores, evitando que se ponga en riesgo su salud mental.



- e. **Jugador:** Persona natural mayor de edad, que realiza apuestas o paga por el derecho a participar en un juego de suerte y azar, a una persona jurídica que actúa en calidad de operador autorizado por Coljuegos que le ofrece a cambio un premio en dinero o en especie, el cual ganará si acierta en los resultados del mismo, no siendo este previsible con certeza por estar determinado por la suerte, el azar o la casualidad.
- f. **Local Comercial:** Lugar físico donde se desarrolla la actividad de juegos de suerte y azar.
- g. **Formato de Autoexclusión:** Es una herramienta dispuesta por los operadores de juegos de suerte y azar en la modalidad de novedosos con canal de comercialización por internet y de tipo operados por internet, que permite al jugador excluirse de la plataforma o de uno o varios juegos en particular. Este mecanismo de autoayuda permite al jugador tomarse un periodo para evaluar las posibles consecuencias derivadas de sus patrones de comportamiento frente al juego. Al diligenciar el formato de autoexclusión a través de la plataforma web, el jugador informa al operador sobre su decisión personal y voluntaria de autoexcluirse y de hacer parte del registro autoexcluidos.
- h. **Jugador Patológico:** La Asociación Americana de Psiquiatría (APA), la Organización Mundial de la Salud (OMS CIE-10) definen al jugador patológico como un individuo que se va haciendo crónica y progresivamente incapaz de resistir los impulsos de una conducta de juego que compromete, rompe o lesiona los objetivos personales, familiares y vocacionales. Adicionalmente, tienen unos criterios de diagnóstico de juego patológico previamente definidos¹.
- i. **Ludopatía:** El juego patológico o ludopatía está considerada por la Organización Mundial de la Salud como adicción dentro de las enfermedades mentales y ocupa un lugar en la Clasificación Internacional y en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-IV de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría.
- j. **Gestor y/u operador autorizado:** Persona jurídica o natural que cuenta con autorización y/o contrato de concesión suscrito con Coljuegos, que le permite operar juegos de suerte y azar en Colombia.
- k. **Programa de Juego Responsable:** Es un documento que establece las iniciativas y estrategias adoptadas por el operador para promover el Juego Responsable. Este programa incluye medidas para prevenir la adicción al juego, proteger a los jugadores y fomentar un entorno de Juego Responsable.



- l. Registro de Autoexcluidos:** en la base de datos a cargo del operador que consigna la información de las personas autoexcluidas el cual sirve para conocer, controlar procesar y brindar una herramienta de verificación a los operadores para garantizar que el jugador que se excluye, no pueda realizar apuestas por internet como canal de comercialización o adquirir créditos y participar en el juego novedoso de tipo operado por internet, durante el periodo definido por el jugador.
- m. Test de identificación de factores de riesgo:** Es una Herramienta diseñada por Coljuegos para identificar patrones de riesgo o comportamientos que requieren la adopción de medidas preventivas o de mitigación de riesgo frente al juego sin control. Este test orienta al jugador en sus decisiones personales frente al juego, ayudándole a reconocer y gestionar comportamientos de riesgo.
- n. JR:** Siglas referentes a Juego Responsable.

04. Principios

a. Legalidad

Las acciones y actividades contenidas en este programa deben observar las normas vigentes, entre ellas la regulación expedida por Coljuegos, las normas de protección al consumidor y de protección de datos personales, procurando siempre el respeto a la dignidad humana.

b. Información y Publicidad

Promoción del juego de azar como una actividad de entretenimiento legal y responsable, incluyendo dentro de la comunicación mensajes de prevención y autocuidado.

c. Compromiso



Los operadores autorizados tendrán obligación de promover el juego legal y responsable en todas las actividades de juego de suerte y azar incluyendo el desarrollo, la publicidad, la comercialización y venta de productos.

d. Participación

Las estrategias de los programas de Juego Responsable creadas por los operadores autorizados procuraran la participación de los grupos de interés relevantes, y/o de expertos en la materia, tanto en el diseño como en la toma de decisiones para su desarrollo.

e. Integridad

El Grupo Codere en Colombia y sus colaboradores entienden el impacto que tiene el juego cuando éste no se asume como una actividad de entretenimiento y esparcimiento, por lo que se compromete que la aplicación de este programa y de las acciones encaminadas a proteger al jugador estarán fundamentadas en valores como la honestidad, confianza, respeto y responsabilidad.

- **Honestidad:** Las acciones contenidas en este programa, están encaminadas a transmitir a los jugadores que están frente a un juego de azar, el cual puede derivar en una ganancia o pérdida.
- **Responsabilidad:** El juego en exceso puede tener efectos nocivos en la salud. El juego responsable implica control en la frecuencia de juego, tiempo de destinación al juego y recursos usados para tal fin.
- **Respeto:** La comunidad de juego, debe actuar con respecto a las políticas y reglas establecidas en este programa, y, por el respeto a la dignidad del jugador cuando este presenta síntomas de pasar de una actividad de entretenimiento a una que puede afectar su salud, para lo cual el respeto se materializa en la protección de datos del jugador, de sus conductas y de su integridad como ser humano; además de facilitar la información de centros de ayuda y acciones para restringir o eliminar el acceso a las salas de juego.

05. Políticas

1. El Grupo Codere en Colombia, como oferente de juegos de suerte y azar, se compromete con la industria del juego en el cumplimiento de las acciones dispuestas



por las autoridades competentes, así, como aquellas que se plantean dentro del presente programa para el fomento al juego responsable.

2. El Grupo Codere en Colombia, realizará periódicamente capacitaciones a sus empleados y colaboradores con el fin de dar a conocer las acciones dispuestas por las autoridades competentes, así como aquellas previstas dentro del presente programa, con el fin de que mantengan actualizado su conocimiento y deberes frente a los jugadores.
3. El Grupo Codere en Colombia, debe realizar las acciones tendientes a ofrecer la mayor cantidad de información posible al jugador con la cual le permita tomar decisiones informadas.
4. Establecer canales de comunicación constantes con todos los actores del programa de juego responsable con el fin de recibir a través de ellos, quejas, sugerencias, y en general retroalimentación que permita establecer acciones de mejora y comunicar por parte de la empresa los logros en las acciones implementadas.

06.

Responsable de la implementación, ejecución, seguimiento y control del Programa de Juego Responsable

El diseño de las políticas, actividades que se deben adelantar estarán lideradas por el Comité de Juego Responsable.



La implementación, seguimiento, ejecución y control de la aplicación del programa de Juego Responsable en este caso el Grupo Codere en Colombia ha designado como Líder del Programa de Juego Responsable al Jefe de Gestión de Personas.

Quien tendrá las siguientes responsabilidades:

1. Realizar las capacitaciones a los colaboradores mínimo dos veces al año, en colaboración y apoyo del área de Formación, Desarrollo, Jurídica y Cumplimiento.
2. Presentar al área Jurídica el informe semestral de la aplicación e implementación de Juego Responsable, para que posteriormente sea presentado a Coljuegos.
3. Solicitar la información a las áreas intervinientes en el proceso, para realizar el informe semestral del impacto de las medidas adoptadas de Juego responsable.
4. Solicitar la información al área de Mercadeo y Cumplimiento, para consolidar y realizar los reportes mensuales de personas que se han autoexcluido de las salas de juego y/o han revocado su autoexclusión para enviar al área jurídica y posteriormente envío a Coljuegos.
5. Informar a las salas con apoyo del área de Mercadeo y el área de Seguridad y CCTV, el listado de jugadores autoexcluidos en las bases de datos.
6. Realizar el informe anual de seguimiento solicitado por Coljuegos en el cual se evalúe el resultado del programa de juego responsable y su implementación que debe incluir los indicadores de cumplimiento definidos por el operador para (i) Acciones de promoción y prevención (ii) Acciones de autocuidado (iii) Disposición de herramientas de apoyo.
7. Remitir a Coljuegos dentro de los primeros quince días hábiles del mes de enero de cada año el informe anual de seguimiento indicado en el punto 6 del presente documento.

07. Actividades

1. COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD

Cumplir las disposiciones previstas en materia de publicidad por las autoridades competentes, en particular, las siguientes:

- a. El programa será publicado en la página web de Crown Casinos y estará disponible en todas las salas de juego en formato impreso o digital.



- b. Se dispondrá un enlace de acceso directo al micrositio de juego responsable de Coljuegos en la página web de la empresa. Adicional a ello en los locales autorizados se tendrá información de la forma como se podrá acceder a dicho micrositio.
- c. Se dispondrá de puntos específicos dentro del establecimiento, en los cuales se pondrá a disposición de los usuarios información relacionada con juego responsable.
- d. Adoptar en todas las piezas publicitarias de los locales comerciales, puntos de venta, canal interactivo y de manera clara, la restricción de jugar a los menores de edad.
- e. Difundir la campaña de Juego Responsable diseñada por Coljuegos, en los locales comerciales a través de folletos y carteles informativos que inviten a consultar la política de juego responsable o en las pantallas dispuestas para informar actividades dentro del local, las plataformas de juego a través de banners que direccionen al sitio en el cual se encuentra publicada toda la información relacionada con juego responsable y demás canales de comunicación que tuviere disponibles.
- f. Ofrecer información clara sobre juego responsable y los riesgos del juego sin control, a través de nuestros colaboradores en las salas o locales de juego, la información impresa que se tenga en folletos, en carteles en los locales o en las comunicaciones comerciales de juegos de suerte y azar no deben estar destinadas a los menores de edad ni a tratar de atraerlos.

Por lo tanto, las comunicaciones comerciales deben evitar presentar escenarios, música, juegos, lenguaje o personajes de caricatura o celebridades directamente dirigidos al público infantil y/o menores de edad.

Esto no impide que las comunicaciones dirigidas a un público adulto más amplio puedan tener un atractivo incidental o involuntario para los menores de edad.

- g. Las prendas con logotipos de marcas de juegos de suerte y azar y con marcas de establecimientos de esparcimiento con acceso restringido a menores de edad, tales como casinos o sitios web de apuestas por internet, deben limitarse únicamente a las tallas para adultos. Esta restricción no es aplicable a los uniformes y prendas de equipos deportivos patrocinados por un operador de juegos de suerte y azar.
- h. No podrán incluirse marcas de juegos de suerte y azar en juguetes, juegos, equipos de juego u otros artículos que sean utilizados principalmente por menores de edad. Esta restricción no es aplicable a los accesorios deportivos de equipos o eventos patrocinados por un operador de juegos de suerte y azar.



- i. En la comunicación no se inducirá al jugador a ingresar o permanecer en un área de máquina de juego o reforzar o alentar falacias o conceptos erróneos sobre las máquinas de juego, que incluyen, entre otros:
- La certeza de ganar dinero jugando a una máquina de juego;
 - Decirle a una persona que una máquina de juego o un jackpot de máquina de juego ha “pagado” o no, o que se debe a ganancias de “pago”
 - Discutir suerte o supersticiones.
 - Sugerir o indicar que la máquina de juego está a punto de pagar las ganancias.
 - Sugerir o alentar la creencia de que un giro en una máquina de juego no es independiente de otro giro en esa máquina de juego.
 - Alentar o inducir a una persona a participar en juegos intensivos o prolongados en máquinas de juego
 - Sugerir o alentar la creencia de que hay estrategias que una persona puede usar para ganar cuando juega una máquina de juego.
 - Abstenerse de remitir información comercial, publicidad, promociones al usuario o jugador que se haya autoexcluido.
 - Inclusión o representación de menores en la publicidad.
- j. La comunicación comercial no debe representar a menores (o a personas que puedan ser percibidas como tales) participando en juegos de suerte y azar, ni sugerir que es aceptable que los menores los realicen en compañía de sus padres o de otros adultos.
- k. Las salas de juego y/o juegos de suerte y azar no deben ser anunciados o promovidos por personas menores de edad. En caso de que la empresa dentro de sus estrategias de mercadeo digital emplee Influenciadores, bien sean estos líderes de opinión, personajes reconocidos o en general usuarios de redes sociales para la promoción y publicidad de juegos de suerte y azar a través de publicaciones en redes sociales, deberán asegurarse de que los influenciadores tengan mínimo 21 años, verificado con su documento de identidad.
- l. Los mensajes de juego responsable serán utilizados y aplicados de conformidad con el programa de marca de la entidad.

Público

- a. La comunicación comercial de nuestros locales de juego debe estar destinada a personas mayores de 18 años y se debe hacer todo lo posible porque se realice únicamente en medios de comunicación en los que se espere razonablemente que la mayor parte de su audiencia sea mayor de 18 años.



- b. No se patrocinarán, ni se realizará otro tipo de comunicación comercial, en eventos donde se espere, razonablemente, que la mayoría de la audiencia será compuesta por menores de edad.
- c. Las comunicaciones comerciales deben incluir la advertencia de que las personas menores de edad no pueden participar en actividades de juego, para el efecto, se incorpora en nuestras comunicaciones comerciales visuales el logo “+18”, en forma y tamaño que resulten legibles de acuerdo con el tipo de anuncio, además de la leyenda que de acuerdo con la regulación aplicable resulte obligatoria.
- d. Disponer de material informativo como folletos, carteles u otros que generen un nivel de conciencia referente al programa de juego responsable y las implicaciones del juego sin control.

Eventos promocionales.

- a. Los eventos promocionales, esto es, las actividades que se realicen de forma física, tales como inauguraciones, reaperturas, conciertos, entre otros, deben fomentar y propender por el juego responsable por parte de los adultos.
- b. Se emplearán las medidas adecuadas para evitar el acceso a los eventos promocionales por parte de menores de edad, entre ellas la revisión del documento de identidad.

2. CAPACITACIONES

Realizar capacitaciones a los empleados y colaboradores del Grupo Codere en Colombia, en particular a aquellos que tienen contacto con el jugador, para que cualquiera de ellos sea capaz de proporcionar información básica sobre el juego responsable y dirigir al jugador al lugar donde se encuentra la información disponible.

- a. La empresa realizará mínimo dos capacitaciones al año a sus empleados, con el fin de dar a conocer el funcionamiento del Programa de Buenas Prácticas en Juego Responsable y tener formados e informados a los empleados, sobre los lineamientos en materia de Juego Responsable, los contenidos serán revisados y actualizados constantemente.
- b. En coordinación con el departamento de Personas en su área de Formación o de quien haga sus veces, se hará una inducción en la materia a todo empleado nuevo.
- c. Se brindarán herramientas al personal para identificar a los jugadores que puedan presentar una conducta de juego sin control.



- d. La asistencia a las capacitaciones será obligatoria para todos los colaboradores y se evaluará al final de cada sesión del contenido de la misma a los colaboradores.
- e. El programa de capacitación y su contenido se evaluarán semestralmente con el fin de realizar los ajustes necesarios para que todos los empleados de puedan entender el programa de Juego Responsable y sus implicaciones.
- f. Las capacitaciones podrán realizarse de manera presencial o virtual y podrán usarse diferentes medios de divulgación de las políticas y acciones (comunicaciones internas, boletines, correos electrónicos, entre otros).

C. ACCIONES DE AUTOCUIDADO

Se enfocan en suministrar herramientas dirigidas a los jugadores de juegos de suerte y azar, que les permita tomar decisiones informadas. Estas herramientas son las siguientes:

- a. Diseñar campañas preventivas en horarios y días determinados de mayor audiencia de acuerdo con el flujo de clientes en cada una de nuestras salas
- b. Socializar con los nuevos clientes que visiten el establecimiento la política de tratamiento de datos y sensibilización ante las campañas del juego responsable.
- c. Poner a disposición de los jugadores el test de identificación de factores de riesgo diseñado por Coljuegos, disponible en el micrositio de juego responsable, cada vez que el jugador lo solicite.
- d. Adelantar campañas que anime a los jugadores a fijar un límite de tiempo y de dinero acorde con sus circunstancias personales.
- e. Prohibir acceso al juego a menores de edad y a personas que hayan solicitado su autoexclusión.
- f. No conceder préstamos, créditos o asistencia financiera a los jugadores.
- g. Disponer información de contacto de prestadores de servicios de atención y tratamiento para los jugadores que lo requieran. Dicha información estará disponible en forma impresa o digital en nuestras salas de juego.

C. ACCIONES DE APOYO

El Grupo Codere en Colombia dará información a los jugadores acerca del micrositio de juego responsable creado por Coljuegos, en el cual, se encontrará entre otras, información relacionada con el directorio de fundaciones e instituciones prestadoras de servicios de salud que brinden servicios de orientación y atención en salud mental, como la información de las entidades promotoras de salud (EPS).

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

Los clientes que muestren signos de ansiedad serán contactados por la persona designada en la sala, quien le ofrecerá asistencia de un modo útil y con total confidencialidad.

Se entenderá que existe señales de alarma o signos de afectación cuando entre otras se presenten eventos de:

Señales vinculadas a acciones de violencia

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

Señales vinculadas a los comportamientos y emociones

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

Señales vinculadas a la Frecuencia de Juego

- Juego prolongado
- Jugar de manera continua sin descanso varias horas y no querer abandonar el establecimiento a la hora de cierre.

Señales vinculadas al uso del dinero

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

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

- Acercarse al cliente o visitante e intentar que el mismo participe en la interacción social.
 - Animar al cliente para que considere las ofertas de comida o bebida disponibles en el establecimiento, que le permitirán hacer una pausa de la máquina de juego.
 - Brindar otro tipo de asistencia adecuada, que puede incluir el uso de un teléfono en el establecimiento para contactar con un familiar o amigo; y/o ayudar al cliente con las gestiones del transporte para regresar a su domicilio.
- a. En cada establecimiento se llevará un registro de Juego Responsable en el que se indicará los datos del jugador, datos de contacto y descripción de las medidas tomadas. A este registro solo tendrá acceso el responsable de la sala y la persona encargada de la compañía de la implementación, seguimiento y control de las políticas y acciones de Juego Responsable.

08. Indicadores

OBJETIVOS	INDICADOR
Realizar campañas a los clientes dirigidas al Juego Responsable	Evidencia de la Campaña
Garantizar la capacitación de todo el personal sobre Juego Responsable	Listado Personal capacitado / HC Total

	Reportes enviados
Reporte semestral sobre los objetivos planteados	Entrega de documentación correspondiente y evidencia fotográfica
# de Jugadores que solicitan el test de identificación de factores de riesgo	Listado de Jugadores por sala que han solicitado este test, pueden identificarse por género y promedio de edad.
Solicitud del listado de instituciones de Ayuda	Listado de jugadores por sala que solicitan el folleto de instituciones este listado puede estar identificado por género y promedio de edad.

09. Cronograma del Plan de acción

Una vez en vigencia la Resolución en Materia de Juego Responsable, el Grupo Codere en Colombia, tendrá seis meses para realizar la capacitación en diferentes canales de comunicación sobre Juego Responsable a todos los empleados y colaboradores de la compañía.

Así mismo, una vez sea aprobado el Programa de Buenas Practicas de Juego Responsable este será divulgado a los colaboradores y empleados por los diferentes canales de comunicación y se harán sesiones de aclaración y sensibilización del mismo.



10. Comité de Juego Responsable

Se crea el Comité de Juego Responsable el cual estará integrado por los siguientes cargos y se reunirá con una periodicidad Trimestral o de manera extraordinaria cuando se presente una situación que requiera o amerite la presencia de este comité:

- Country Manager
- Dirección de Personas
- Gerente Jurídico
- Oficial de Cumplimiento
- Jefe de Gestión de Personas
- Jefe de Mercadeo
- Director Operativo
- Jefe de Gestión Operativa

Las principales funciones para este comité son:

- a. Reunirse periódicamente, con el fin de evaluar las diferentes actividades, acciones y estrategias implementadas con el fin de informar a los jugadores y a la población vulnerable.
- b. Proponer campañas, para el desarrollo de las mismas a nivel interno o externo donde se fortalezcan los conceptos del Programa y las Buenas Prácticas del Juego Responsable.
- c. Garantizar por que se cumpla estrictamente la normativa estipulada en este Programa.
- d. Toma de decisiones frente a posibles casos de comportamientos de riesgo en clientes, incentivando siempre el Juego Responsable.
- e. Generar el acta correspondiente de las sesiones realizadas por este comité.

12. Diagrama



13.

11.

Anexos

- Anexo 1. Test de identificación de factores de riesgo.
- Anexo 2. Proceso de Autoexclusión.
- Anexo 3. Política de Protección de Datos

Creado por Codere Colombia - Prohibida su reproducción