

DOCUMENTO DE ORIENTACIÓN GENERAL SOBRE LA DINÁMICA DE LA PLATAFORMA DE EXPERIENCIA MUNDIALISTA 2026

Versión 1. abril 21 de 2026

<https://pollamundialista.estrategiasegura.com/>

1. Presentación general

Con ocasión del Mundial de Fútbol 2026, las entidades podrán desarrollar una experiencia recreativa, participativa y promocional dirigida a sus empleados, asociados, clientes o demás grupos de interés definidos por cada organización, a través de una dinámica de pronósticos deportivos basada en acumulación de puntos.

La finalidad de esta experiencia no es operar una plataforma de apuestas, ni promover actividades de suerte y azar, ni exigir pagos por participar. Por el contrario, se trata de una iniciativa de bienestar, integración, entretenimiento, relacionamiento y gestión de marca, orientada a generar interacción positiva entre la entidad y sus públicos durante la temporada mundialista.

Esta dinámica permite que cada organización aproveche el ambiente propio del Mundial para fortalecer el sentido de pertenencia, estimular la participación de sus grupos de interés, aumentar la recordación de marca y desarrollar campañas complementarias de actualización de datos, fidelización, encuestas, activación comercial o comunicación institucional.

2. Modelo de prestación del servicio

Estrategia Segura S.A.S. presta el servicio bajo un modelo **Software as a Service (SaaS)**, siendo responsable de:

- Disponibilidad de la plataforma
- Funcionamiento técnico
- Mantenimiento
- Soporte

La entidad contratante es responsable de:

- Definir reglas de participación
- Parametrizar la dinámica
- Gestionar usuarios

- Comunicar la actividad
- Definir y entregar premios
- Validar cumplimiento normativo

En ese sentido, el rol de Estrategia Segura SAS se limita exclusivamente a facilitar la plataforma tecnológica para la interacción de los usuarios, registro de pronósticos, acumulación de puntajes y visualización del ranking.

Estrategia Segura SAS no asume la calidad de organizadores, operadores, promotores ni responsables jurídicos de la actividad. Los aspectos logísticos, administrativos, comerciales, reglamentarios y legales de la dinámica, así como la eventual obtención de permisos, autorizaciones o validaciones regulatorias, corresponden de manera exclusiva a la entidad que decida implementarla.

En caso de que la autoridad competente (Coljuegos u otra) determine que la actividad requiere pagos de derechos de explotación, estos serán asumidos en su totalidad por el Cliente.

3. Naturaleza de la actividad

La plataforma ha sido concebida como una herramienta tecnológica para apoyar una actividad recreativa y promocional, en la que los participantes realizan pronósticos sobre los resultados de los partidos del Mundial y obtienen puntos de acuerdo con sus aciertos.

Es importante precisar que:

- La participación es completamente gratuita.
- Los participantes no deben pagar, comprar ni realizar aportes económicos para jugar.
- La dinámica no está diseñada como una apuesta.
- No se busca que el resultado dependa del azar puro, sino de la capacidad del participante para anticipar resultados y acumular puntos en un ranking.
- La recomendación es que los reconocimientos o premios se asignen con base en el desempeño y el puntaje obtenido, y no mediante sorteos aleatorios.

En este sentido, la actividad debe entenderse como una estrategia de bienestar, recreación, dispersión, fidelización y promoción institucional durante el torneo.

4. Propósito de la experiencia para la entidad

La experiencia mundialista puede ser utilizada por la entidad como una herramienta para:

- Fomentar la participación y la integración de sus grupos de interés.
- Generar una actividad lúdica y de entretenimiento durante la temporada del Mundial.
- Promover el bienestar y la sana interacción entre empleados, asociados, clientes o usuarios.
- Fortalecer la cercanía de la marca con sus públicos.
- Incrementar la recordación de marca y la reputación institucional.
- Desarrollar campañas de fidelización.
- Estimular la actualización de datos.
- Motivar la respuesta a encuestas o formularios.
- Incentivar el cumplimiento de ciertas condiciones definidas por la organización para habilitar la participación.
- Generar conversación, interacción y visibilidad alrededor de la entidad durante el evento deportivo.

En otras palabras, además de ser una experiencia recreativa, la plataforma puede convertirse en un mecanismo de activación de marca y de relacionamiento con los distintos grupos de interés.

5. Participantes habilitados

Cada entidad será autónoma en definir quiénes podrán participar en la dinámica y bajo qué condiciones.

Dependiendo de los objetivos de cada organización, la participación podrá estar habilitada, por ejemplo, para:

- Asociados activos.
- Empleados activos.
- Clientes vigentes.
- Usuarios registrados.

- Personas al día en sus obligaciones con la entidad.
- Personas que hayan realizado actualización de datos.
- Personas que hayan diligenciado una encuesta.
- Personas que cumplan con criterios específicos definidos por la organización.

Así mismo, cada entidad podrá establecer filtros, parámetros y reglas para determinar de manera clara quiénes son participantes hábiles y quiénes no lo son.

Esto significa que la plataforma no impone una única regla universal de participación, sino que permite que cada entidad adapte la dinámica a su estrategia institucional, a su reglamento interno y a los objetivos específicos de la campaña.

6. Participantes y condiciones

Cada entidad define:

- Quiénes pueden participar
- Bajo qué condiciones
- Qué requisitos deben cumplir

Ejemplos:

- Asociados activos
- Empleados
- Asociados vigentes
- Asociados al día en sus obligaciones
- Asociados que actualicen datos

7. Registro y autenticación

El sistema contempla:

- Usuario único por participante
- Registro con información validada
- Autenticación mediante:
 - Usuario y contraseña ó

- Código OTP enviado al correo registrado

El usuario es responsable del uso de su cuenta.

8. Conductas no permitidas

Se prohíbe:

- Suplantación de identidad
- Creación de múltiples cuentas
- Uso fraudulento del sistema
- Manipulación de resultados

La entidad podrá:

- Suspende usuarios
- Eliminar cuentas
- Anular participación

9. En qué consiste la dinámica del juego

La dinámica consiste en que los participantes registrados realicen sus pronósticos sobre los partidos del Mundial de Fútbol 2026. A medida que avanza el torneo, los participantes acumulan puntos según el nivel de acierto en sus predicciones.

La lógica general es sencilla:

- Entre más aciertos tenga el participante, más puntos acumula.
- Entre más puntos acumule, mayores posibilidades tendrá de ubicarse en mejores posiciones del ranking.
- Al finalizar el torneo, o en los cortes que defina cada entidad, podrán otorgarse reconocimientos, bonos, incentivos o premios a quienes hayan alcanzado los mejores puntajes.

Uno de los aspectos más atractivos de esta metodología es que mantiene vivo el interés de los participantes durante todo el campeonato. Una persona que no haya empezado bien en la primera fase todavía puede recuperarse en fases posteriores si acierta en partidos clave o en eventos especiales. De igual manera, quien empiece liderando no tiene garantizado el triunfo final, pues su posición dependerá del comportamiento acumulado a lo largo del torneo.

Esto hace que la dinámica sea competitiva, entretenida y cambiante, aumentando el compromiso y la permanencia de la participación de principio a fin.

10. Sistema estándar de puntuación

El sistema actualmente contempla una regla estándar de asignación de puntos basada en dos niveles de acierto:

10.1 Acierto exacto de marcador y resultado

Cuando el participante acierta tanto el resultado general del partido como el marcador exacto, obtiene: **8 puntos**

Ejemplo: Si el participante pronostica que un partido terminará 2-1, y efectivamente el partido finaliza 2-1, obtiene 8 puntos.

10.2 Acierto únicamente del resultado

Cuando el participante no acierta el marcador exacto, pero sí acierta el resultado general del partido, obtiene: **3 puntos**

Ejemplo: Si el participante pronostica 1-0 y el partido termina 2-0, acertó que ganaba el mismo equipo, pero no el marcador exacto. En este caso obtiene 3 puntos.

10.3 Pronóstico incorrecto

Cuando el participante no acierta ni el resultado ni el marcador, obtiene: **0 puntos**

No se contempla la asignación de puntos negativos, ni la pérdida de puntos por errores. La lógica del sistema está diseñada sobre acumulación positiva de puntaje.

11. Puntuaciones especiales y reglas complementarias

Además de la mecánica estándar, cada entidad podrá definir reglas adicionales para otorgar puntuaciones especiales en determinados partidos o eventos relevantes del torneo.

Estas puntuaciones especiales pueden aplicarse, por ejemplo, a:

- Partidos de la Selección Colombia.
- Octavos de final.

- Cuartos de final.
- Semifinales.
- Final del torneo.
- Pronóstico del campeón.
- Pronóstico del goleador del torneo.
- Otros hitos o eventos definidos por la entidad.

Ejemplo de puntuación especial

La entidad podrá establecer que en ciertos partidos especiales:

- Acierto exacto de marcador y resultado: **10 puntos**
- Acierto únicamente del resultado: **5 puntos**

Este es solo un ejemplo. Cada organización podrá definir la ponderación que considere más conveniente, siempre que las reglas queden claras desde el inicio.

Propósito de las puntuaciones especiales

Las puntuaciones especiales permiten:

- Mantener la emoción y el interés de los participantes.
- Dar mayor relevancia a partidos de alto impacto.
- Impulsar la participación continua durante todo el torneo.
- Premiar el seguimiento constante del evento.
- Crear campañas temáticas asociadas a partidos o momentos estratégicos.

12. Premios, reconocimientos e incentivos

La plataforma está orientada a que la entidad pueda otorgar reconocimientos, incentivos o premios a los participantes con mejor desempeño dentro del ranking.

Estos reconocimientos podrán consistir, por ejemplo, en:

- Bonos.
- Obsequios.
- Incentivos en especie.
- Premios institucionales.

- Reconocimientos simbólicos.
- Beneficios promocionales definidos por la entidad.

La recomendación principal es que los ganadores se definan por **ranking de puntos**, y no por mecanismos aleatorios.

Esto permite que la lógica del reconocimiento esté asociada al mérito del participante dentro de la dinámica, es decir, a sus aciertos, su constancia y su desempeño durante el torneo.

13. Recomendaciones para la premiación

Con el fin de que la actividad conserve su naturaleza recreativa, promocional y meritocrática, se recomienda a las entidades considerar las siguientes buenas prácticas:

13.1 Definir premiación por ranking

La recomendación general es que los premios se otorguen a quienes ocupen los primeros lugares del ranking general o de rankings parciales, de acuerdo con el puntaje acumulado.

13.2 Evitar sorteos aleatorios

Se recomienda evitar sorteos, rifas o mecanismos de selección aleatoria de ganadores, para que el reconocimiento esté ligado al desempeño y no al azar.

13.3 Establecer premios especiales

La entidad puede contemplar premios especiales para ciertos momentos del torneo, por ejemplo:

- Mejor pronóstico en partidos de la Selección Colombia.
- Mejor puntaje en fases finales.
- Mejor racha de aciertos.
- Acierto de goleador del torneo.
- Acierto del campeón del torneo.

13.4 Mantener reglas claras y públicas

Toda regla de puntaje, premios, desempate, cortes de participación y condiciones debe quedar claramente definida y comunicada antes del inicio de la actividad.

13.5 Definir internamente los aspectos operativos y legales

Cada entidad deberá definir internamente:

- Qué premios entregará.
- Cuántos ganadores reconocerá.
- En qué momentos hará la premiación.
- Qué requisitos adicionales deben cumplir los participantes.
- Cómo verificará la elegibilidad del ganador.
- Qué condiciones tributarias, administrativas o regulatorias aplican a la entrega de incentivos.

14. Reglas de desempate recomendadas

Para evitar controversias en caso de empate en el ranking, se recomienda establecer desde el inicio un esquema de desempate claro y objetivo.

Una propuesta razonable de desempate podría ser la siguiente, en el mismo orden de aplicación:

1. Mayor cantidad de marcadores exactos acertados.
2. Mayor cantidad de resultados acertados.
3. Mayor cantidad de aciertos en partidos especiales.
4. Mayor racha de aciertos consecutivos.
5. Mayor cantidad de aciertos en fases finales.
6. Acierto en el goleador del torneo.
7. Registro más temprano de pronósticos dentro del sistema.

Este esquema puede ser ajustado por cada entidad, pero lo importante es que exista un criterio previo, objetivo y conocido por todos los participantes.

15. Seguridad, autenticación y control de participación

La plataforma contempla medidas para fortalecer la autenticidad de la participación y reducir el riesgo de suplantación.

Dentro de la lógica operativa prevista se considera que:

- Cada participante debe autenticarse con su usuario registrado.
- El sistema podrá enviar códigos de validación OTP al correo electrónico previamente registrado del participante.
- El participante no podrá modificar libremente el correo asociado a su cuenta para efectos de autenticación.
- Los códigos o contraseñas temporales serán enviados únicamente al correo previamente registrado en la plataforma.
- No se permitirá la suplantación de identidad ni el uso indebido de cuentas de terceros.

Estas medidas buscan que la participación sea personal, controlada y verificable.

16. Recomendaciones de uso por parte de la entidad

Para una adecuada implementación de la experiencia, se recomienda a cada entidad:

- Definir con claridad la población participante.
- Establecer de forma previa las condiciones de habilitación.
- Determinar el esquema de puntajes especiales, si aplica.
- Definir y documentar el plan de premiación.
- Formalizar las reglas de desempate.
- Comunicar de manera oportuna el reglamento a los participantes.
- Validar internamente cualquier aspecto legal, promocional, tributario o administrativo relacionado con la campaña.
- Orientar la actividad como una experiencia de bienestar, integración y fidelización, y no como una actividad de apuesta.

17. Beneficios para la entidad

La implementación de esta experiencia puede aportar múltiples beneficios, entre ellos:

- Mayor interacción con asociados, empleados o clientes.
- Generación de cercanía emocional con la marca durante un evento de alto interés.
- Incremento en la participación y el engagement.
- Posibilidad de articular campañas de actualización de datos o encuestas.
- Fortalecimiento de acciones de bienestar institucional.
- Activación de estrategias promocionales y reputacionales.
- Generación de conversaciones y visibilidad alrededor de la entidad.
- Dinamización de los canales de comunicación institucional.
- Creación de una experiencia positiva, recordable y participativa.

18. Tratamiento de datos personales

Cada entidad contratante actuará en calidad de responsable del tratamiento de los datos personales de sus usuarios, de conformidad con la normativa vigente en materia de protección de datos personales aplicable en su jurisdicción.

Por su parte, Estrategia Segura S.A.S. actuará como encargado del tratamiento, en la medida en que, para la prestación del servicio, podrá tener acceso, almacenamiento, uso, circulación o procesamiento de datos personales por cuenta de la entidad contratante.

En tal sentido, Estrategia Segura S.A.S. se compromete a:

- Tratar los datos personales conforme a las instrucciones impartidas por la entidad contratante.
- Implementar medidas técnicas, administrativas y organizacionales razonables para garantizar la seguridad, confidencialidad e integridad de la información.
- No utilizar los datos personales para fines distintos a la prestación del servicio contratado.
- No ceder, transferir ni divulgar la información a terceros sin autorización previa de la entidad contratante, salvo obligación legal.

La entidad contratante garantiza que cuenta con las autorizaciones necesarias por parte de los titulares de los datos para su tratamiento y para la transmisión de los mismos a Estrategia Segura S.A.S. en el marco de la ejecución del servicio.

Artículo 19. Vigencia

El presente sistema estará vigente durante el periodo contractual definido entre las partes o durante la duración del evento deportivo asociado.

20. Aceptación

La activación, configuración o uso del sistema por parte de la entidad contratante implica la aceptación íntegra del presente reglamento.

21. Conclusión

La experiencia mundialista 2026 debe entenderse como una estrategia recreativa, promocional y de relacionamiento, que permite a las entidades aprovechar el contexto del Mundial para generar interacción, participación, bienestar y recordación de marca entre sus grupos de interés.

Su dinámica se basa en pronósticos deportivos con acumulación de puntos, reglas claras, autenticación controlada y posibilidad de otorgar reconocimientos por mérito, sin exigir pagos a los participantes y sin estructurarse como una plataforma de apuestas.

Cada entidad podrá adaptar la campaña a sus objetivos, definiendo sus propios criterios de participación, puntajes especiales, incentivos y reglas de premiación, siempre bajo un esquema claro, transparente y previamente comunicado.

La iniciativa consiste en una dinámica de participación dirigida exclusivamente a asociados de la cooperativa, con fines de relacionamiento, fidelización y posicionamiento de marca. La actividad no contempla el pago de dinero por inscripción, participación, permanencia ni ninguna otra modalidad de aporte económico por parte de los asociados.

La mecánica propuesta sería la siguiente:

1. Los asociados ingresarían a una plataforma tecnológica dispuesta para la actividad.

2. Dentro de dicha plataforma podrían registrar pronósticos sobre los partidos del Mundial de Fútbol.
3. La dinámica no contempla apuestas en dinero, rifas, sorteos aleatorios ni acumulados económicos.
4. La asignación de resultados estaría regida por una tabla de puntajes previamente definida, objetiva y pública para todos los participantes.
5. A manera de ejemplo, se ha considerado una mecánica de puntaje como la siguiente:
 - o Ocho (8) puntos cuando el participante acierte tanto el resultado como el marcador exacto del partido.
 - o Tres (3) puntos cuando acierte únicamente el resultado del partido, pero no el marcador exacto.
 - o Cero (0) puntos cuando no exista acierto.
6. Los participantes acumularían puntaje a lo largo del torneo, y al final se generaría un ranking de mayor a menor según el puntaje total obtenido.
7. La intención es efectuar reconocimientos o entregar premios a los participantes con mayores puntajes, por ejemplo, a los diez (10) primeros lugares del ranking general.
8. Adicionalmente, se ha contemplado la posibilidad de otorgar reconocimientos o premios asociados a otros aciertos específicos, tales como:
 - o pronóstico de equipos semifinalistas;
 - o pronóstico del goleador del torneo;
 - o pronóstico de resultados de partidos específicos de la Selección Colombia;
 - o u otros eventos similares, siempre bajo reglas de puntuación previamente definidas.
9. En ningún caso la selección de ganadores se efectuaría por azar, sorteo o rifa, sino con base en el puntaje acumulado por cada participante conforme a las reglas publicadas.

EL CLIENTE manifiesta haber leído detalladamente la estructura operativa y legal de la plataforma. Entiende que ESTRATEGIA SEGURA S.A.S. actúa únicamente como proveedor de la tecnología (SaaS) y que la entidad contratante es la única responsable de la parametrización de las reglas, la comunicación y la entrega de premios. Al firmar el contrato, EL CLIENTE acepta los términos de uso y las recomendaciones de seguridad y cumplimiento normativo descritas en el documento de orientación y acepta que cualquier trámite legal o pago ante entidades regulatorias corre por su cuenta, deslindando de toda responsabilidad jurídica o económica a ESTRATEGIA SEGURA S.A.S..".

EL CLIENTE asume la responsabilidad exclusiva sobre el cumplimiento normativo, la obtención de permisos ante autoridades y los costos derivados de derechos de explotación que pudieren surgir.