



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

RESOLUCIÓN DE 18 DE NOVIEMBRE DE 2011, DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO, POR LA QUE SE APRUEBA EL MODELO DE DATOS DEL SISTEMA DE MONITORIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN CORRESPONDIENTE A LOS REGISTROS DE OPERACIONES DE JUEGO.

La Resolución de la Dirección General de Ordenación del Juego de fecha 16 de noviembre de 2011, por la que se aprueba la Disposición que desarrolla las especificaciones técnicas que deben cumplir los sistemas técnicos de los operadores de juego, establece en sus apartados 5.1.1 y 5.1.3, que se deberán determinar las características de los datos del Sistema de Control Interno que dichos operadores deben implantar para la monitorización y supervisión de las actividades que realicen.

En base a ello, esta Dirección General

RESUELVE

Primero: Aprobar el Modelo de datos del sistema de monitorización de la información correspondiente a los registros de operaciones de juego, y que se acompaña como Anexo I.

Segundo: Aprobar la estructura de ficheros del sistema de monitorización de datos en formato XSD (Definición XML), que se acompaña como Anexo II, y que se publicará en la página web de la Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Economía y Hacienda.

Contra la presente resolución podrá interponerse, en el plazo de un mes contado a partir del día siguiente al de su notificación, recurso de alzada ante el Sr. Secretario de Estado de Hacienda y Presupuestos (artículos 114 y 115 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común).

Madrid, a 18 de noviembre de 2011.
LA DIRECTORA GENERAL DE
ORDENACIÓN DEL JUEGO.

Inmaculada Vela Sastre.



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

ANEXO I. Modelo de datos del sistema de monitorización de la información correspondiente a los registros de operaciones de juego.

1	Contenido.....	4
2	Modelo de datos funcional	4
2.1	Tipos de información.....	4
2.2	Periodicidad de la información	4
2.2.1	Información periódica.....	4
2.2.2	Información en tiempo real.	5
2.3	Periodicidad según el tipo de información.....	5
2.4	Movimientos, importe y unidades.....	5
2.5	Datos del sistema de monitorización.....	6
2.5.1	Datos de gestión de usuarios.....	6
2.5.1.1	Datos de registro de usuario.....	6
2.5.1.2	Datos de cuenta de juego.....	7
2.5.2	Datos de gestión de juego.....	8
2.5.2.1	Cuenta de operador.....	8
2.5.2.2	Datos de las cuentas de botes y partidas vivas	9
2.5.2.3	Datos de los juegos	10
2.6	Rectificaciones.....	13
3	Modelo técnico.....	14
3.1	Estructura de la información	14
3.1.1	Registros.....	14
3.1.2	Subregistros.....	14
3.1.3	Lote.....	14
3.1.4	Firma del lote	14
3.1.5	Compresión y cifrado del lote.....	15
3.2	Registros.....	15
3.3	Estructura de directorios	16
3.4	Empaquetado de los datos de juegos	16
3.5	Nomenclatura de archivos	17
3.5.1	RU – Registro de Usuario	17
3.5.2	CJ – Cuenta de juego	18
3.5.3	OP – Cuenta de Operador	18
3.5.4	JU – Juegos	18
3.6	Conceptos generales	19
3.6.1	OperadorId.....	19
3.6.2	AlmacenId.....	19
3.6.3	ID del Jugador.....	20
3.6.4	Estado del jugador	20



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

3.6.5	Tipo de Juego	20
3.6.6	Medio de pago y Tipo de medio de pago	21
3.6.7	Lote	21
3.6.8	Periodicidad y lotes	21
3.6.9	Registro	22
3.6.10	Rectificaciones	23
3.6.11	Registros periódicos	24
3.6.12	Importe	24
3.6.13	Tipos de movimiento libres	24
3.6.14	Desgloses que se repiten varias veces	25
3.7	Descripción de los registros	26
3.7.1	Registro RUT – Registro de usuario (totales)	26
3.7.2	Registro RUD – Registro de usuario (por jugador)	27
3.7.3	Registro CJT – Cuenta de juego (totales)	30
3.7.4	Registro CJD – Cuenta de juego (por jugador)	32
3.7.5	RegistroOPT y RegistroORT – Cuenta de operador (totales)	33
3.7.6	RegistroBOT – Cuenta de botes y partidas vivas (totales)	35
3.7.7	RegistroJUT y RegistroJUD – Juego	36
3.7.7.1	RegistroJUT – Juego (totales)	36
3.7.7.2	Registro de cada tipo de juego	38
3.7.7.3	RegistroJUD – Juego desglosado	45



1 Contenido

El presente Anexo contiene el modelo de datos funcional y el modelo técnico del sistema de monitorización de la información correspondiente a los registros de operaciones de juego.

2 Modelo de datos funcional

2.1 Tipos de información

Atendiendo a su contenido y origen, la información que debe ser recogida en el Almacén se clasificará en las siguientes categorías:

- Datos de **gestión de usuarios**:
 - Datos del registro de usuario: identificación del jugador, datos personales, límites, estado del registro de usuario.
 - Datos de la cuenta del juego del jugador: saldos, depósitos, retiradas, participación en el juego, premios y otros movimientos.
- Datos de **gestión del juego**:
 - Datos de la cuenta del operador. El modelo refleja la participación, premios, movimientos en botes y otros movimientos. El modelo permite reflejar los ajustes entre operadores como parte de una red.
 - Datos de los botes y partidas vivas.
 - Datos de los juegos, con información específica para cada uno de los tipos de juego, a nivel de juego, torneo, o partida.

2.2 Periodicidad de la información

Atendiendo a su periodicidad, la información se clasificará de la siguiente manera:

- Información periódica
- Información en tiempo real

2.2.1 Información periódica

Se trata de informaciones que deben ser transmitidas de manera periódica y que contienen un resumen con mayor o menor nivel de detalle de las operaciones del periodo transmitido.

Se espera que una información periódica sea transmitida poco después del momento que marca el fin del periodo. Se tendrán en cuenta los siguientes factores:



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

- La información diaria estará definida por el intervalo comprendido entre las 00:00 y las 24:00 de cada día, hora española. Se espera que la información sea transmitida antes de las 04:00 del día siguiente.
- La información mensual estará definida por el intervalo comprendido entre las 00:00 del día 1 del mes y las 24:00 del día último del mes, hora española, calendario español. Se espera que la información sea transmitida antes de las 04:00 del día siguiente.

2.2.2 Información en tiempo real.

Se trata de informaciones que deben ser generadas tan pronto como se produzca el evento desencadenante.

El software de juego puede finalizar la transacción sin que el Capturador haya finalizado totalmente su cometido, si bien en todo caso el Capturador debe haber sido, al menos, notificado por el software de juego.

La información en tiempo real deberá grabarse en el Almacén a intervalos de duración no superior a cinco minutos.

2.3 Periodicidad según el tipo de información

La siguiente tabla define los requisitos de información de cada operador:

Tipo de información	Periódica		Tiempo real
	Diaria	Mensual	
Gestión de usuarios			
Registros de usuario	X	X	
Cuentas de juego	X	X	
Gestión de juego			
Cuenta de operador	X	X	
Botes y partidas vivas	X	X	
Juegos			X

2.4 Movimientos, importe y unidades

El modelo debe incluir el saldo y todos los movimientos producidos, tanto los expresados en unidades monetarias como los expresados en cualquier otra unidad (como puntos, bonus, u otros).

La unidad en la que se expresarán los importes monetarios será el euro.



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

El saldo transmitido en el modelo para un jugador expresado en las diferentes unidades, monetarias o no, debe coincidir con el saldo que el propio participante puede obtener cuando accede a su registro de usuario y cuenta de juego.

El saldo inicial debe coincidir con el saldo final del periodo inmediatamente anterior.

Los movimientos transmitidos en el modelo deben abarcar todos los movimientos acontecidos, cualquiera que sea la unidad en que se expresen, y deben permitir explicar totalmente las variaciones de saldo en la cuenta de juego.

Se deben transmitir dentro de cada periodo todos los movimientos devengados en el periodo. Los movimientos se entienden devengados en el momento en que se producen y/o son reflejados en la cuenta de juego del jugador.

Se asignará signo positivo a los importes depositados en la cuenta del jugador, o a cualquier operación que origine un incremento del montante depositado; mientras que tendrán signo negativo las operaciones que originen disminuciones del montante depositado, como por ejemplo, las operaciones por participación en juegos o por retiradas de fondos.

2.5 Datos del sistema de monitorización

2.5.1 Datos de gestión de usuarios

Todo operador que gestione usuarios transmitirá los datos de sus usuarios de la forma prevista en los siguientes números.

2.5.1.1 Datos de registro de usuario

Los datos de registro de usuario transmiten información sobre los usuarios.

La periodicidad de transmisión de los datos será diaria y mensual.

- Diariamente se deben transmitir todos los registros de usuario que hayan sufrido alguna modificación durante el día, en cualquiera de los datos que le componen.
- Mensualmente se deben informar todos los registros de usuario, independientemente de si han experimentado o no modificaciones, y de si se trata de registros de usuario activos o no.

La información a transmitir es la siguiente:

- Datos de identificación:
 - Para residentes, número de identificación fiscal (NIF) o número de identificación de extranjeros (NIE).



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

- Para no residentes, un documento de entre los siguientes: documento de identidad, tarjeta de la seguridad social, pasaporte, permiso de conducir.
- Nombre y apellidos.
- Datos personales
 - Fecha de nacimiento.
 - Sexo.
 - Domicilio
 - Para los no residentes, país de residencia.
 - Nacionalidad
 - Email
 - Teléfono
- Datos de residencia fiscal
 - Código de residencia fiscal del jugador, de acuerdo con el modelo 763 de autoliquidación del Impuesto sobre actividades de juego aprobado en Orden EHA/1881/2011, de 5 de julio.
- Datos del sistema de juego
 - JugadorId
 - Login
 - Pseudónimo
 - Motivo: alta o modificación.
- Límites de depósito.
 - Diario
 - Semanal
 - Mensual
- Estado del registro de usuario
 - Estado actual
 - Histórico de estados

2.5.1.2 Datos de cuenta de juego.

Los datos de la cuenta de juego dan noticia de los saldos de las cuentas de juego de los usuarios y de todos sus movimientos.

La periodicidad de transmisión de los datos será diaria y mensual.



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

- Con periodicidad diaria debe informarse sobre todos los usuarios cuyas cuentas presenten en ese día saldo inicial o final distinto de cero, o bien hayan presentado algún tipo de movimiento durante el día.
- Con periodicidad mensual debe informarse sobre todos los usuarios que mantengan cuenta de juego con el operador.

La información a transmitir es la siguiente (se incluye el signo que con mayor probabilidad les corresponderá, de acuerdo con lo descrito en el punto 2.4 anterior):

- Totales correspondientes a todos los participantes con cuenta de juego con el operador.
 - (+) Saldo inicial
 - (+/-) Movimientos:
 - (+) Depósitos totales, desglosados por medio de pago y tipo.
 - (-) Retiradas totales, desglosadas por medio de pago y tipo.
 - (-) Importe total de participación en juegos, desglosado por tipo de juego y operador que ha gestionado el juego.
 - (+) Premios monetarios, desglosado por tipo de juego y operador que ha gestionado el juego.
 - (+/-) Otros movimientos, desglosado por concepto y operador que ha gestionado el juego.
 - (+) Saldo final
 - (+) Premios en especie, total de valoración en especie, desglosado por tipo de juego y operador que ha gestionado el juego.
- Importes individualizados de cada participante con cuenta de juego con el operador.
 - En el caso de depósitos o retiradas, se informará sobre cada una de las operaciones individuales de depósito o retirada.
 - En el caso de que la plataforma del operador implemente varias cuentas de juego para cada registro de usuario, se incluirá un desglose del saldo final para cada cuenta de juego.

2.5.2 Datos de gestión de juego.

2.5.2.1 Cuenta de operador.

La cuenta del operador es el reflejo de la cuenta de pérdidas y ganancias de juego del operador en el periodo.



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

La periodicidad de transmisión será diaria y mensual.

Todos los operadores transmitirán su cuenta del operador, con independencia de que gestionen el juego de forma completa, gestionen únicamente los jugadores, gestionen la red de juego o gestionen cualquier otro factor del juego. En cada caso, el operador transmitirá los datos que gestione.

La información a transmitir es la siguiente (se incluye el signo que con mayor probabilidad les corresponderá, de acuerdo con lo descrito en el punto 2.4 anterior):

- Totales
 - (-) Participación de los jugadores en los juegos, incluyendo todos los conceptos pagados por el usuario: entradas, comisiones, contribución al fondo de premios, a botes, servicios de tarificación adicional, impuestos, u otros.
 - (+) Premios.
 - (+) Premios en especie, total de valoración en especie.
 - (+/-) Movimientos de botes y partidas vivas: cuando el fondo de premios no ha sido repartido, se debe transmitir una contribución a un bote mientras éste está formándose(+); o bien una disminución cuando el bote se entrega a un ganador (-).
 - (+/-) Otros movimientos.
 - (+/-) Ajustes de red, por la participación en una red de juego con otros operadores.

2.5.2.2 Datos de las cuentas de botes y partidas vivas

La cuenta de botes y partidas vivas es un reflejo de los importes de las participaciones de los jugadores que todavía no se han repartido en premios y comisiones.

La periodicidad de transmisión será diaria y mensual.

La cuenta de botes y partidas vivas debe transmitirla todo operador que gestione el desarrollo del juego, ya sea de manera completa o gestionando la red. No deben transmitirla para un juego los operadores que únicamente gestionen jugadores.

Los botes se identificarán individualizadamente. Deben transmitirse dentro de un periodo todos los botes que no estuvieran cerrados (es decir, cuyo saldo fuese cero) al final del periodo inmediatamente anterior, así como todos los botes que se hubieran formado en el periodo, tanto si se hubieran cerrado como si continuaran abiertos al final del periodo.



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

Las partidas vivas se representarán con un total y un desglose según la fecha de finalización prevista de la partida o apuesta (fecha de compromiso).

La información para cada tipo de juego es la siguiente (se incluye el signo que con mayor probabilidad les corresponderá, de acuerdo con lo descrito en el punto 2.4 anterior):

- Partidas vivas:
 - (+) Saldo inicial
 - (+/-) Movimientos
 - (+) Saldo final
 - (+) Desglose del saldo final por fecha de compromiso

- Botes
 - (+) Saldo inicial
 - (+/-) Movimientos
 - (+) Saldo final
 - Desglose a nivel bote individual: saldo inicial, movimientos y saldo final

2.5.2.3 Datos de los juegos

Los datos de los juegos contendrán información a nivel de juego, torneo, o partida:

- Apuestas: cada combinación de eventos y hechos sobre lo que se apuesta.
- Blackjack, póker cash, punto y banca: cada mano.
- Póker torneo: cada torneo.
- Ruleta: cada tirada de ruleta.
- Bingo: cada partida de bingo.
- Concursos: cada concurso.
- Juegos complementarios: cada partida.

Los datos de juegos debe transmitirlos todo operador que gestione el desarrollo del juego, ya sea de manera completa o gestionando la red. No deben transmitirla para un juego los operadores que únicamente gestionen jugadores.

Los datos de los juegos se deben generar en tiempo real.

Los datos del juego deben transmitirse en el momento en que en cada partida, mano, apuesta o tirada se alcance el momento en que deben repartirse los premios, incluso en aquellos casos en los que, como consecuencia de las vicisitudes del juego, finalmente no exista ningún participante con derecho a recibir un premio.



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

En aquellas partidas, manos, tiradas o apuestas en las que se produzca alguna variación en los datos del juego una vez se haya producido su transmisión, se transmitirán de nuevo datos de juego, limitada en estos casos a los importes incrementales.

La información de todos los tipos de juego está compuesta por una información genérica para la totalidad de aquellos que cuenten con reglamentación básica aprobada y por una información específica relativa a cada uno en particular.

2.5.2.3.1 Datos genéricos comunes a todos los juegos

La información a transmitir es la siguiente (se incluye el signo más probable):

- Identificador del juego: apuesta, partida, mano, torneo, concurso.
- Descripción del juego
- Tipo de juego
- Fecha/hora de inicio del juego
- Fecha/hora de fin del juego
- Juego en red: sí / no
- Juego aplazado / anulado / suspendido: sí / no
- Totales
 - (-) Participación
 - (+) Premios
 - (+) Premios en especie, valoración monetaria
 - (+/-) Movimientos en relación a botes, desglosados a nivel de bote. La contribución a un bote (+), o la distribución de un bote dentro de esta partida (-).
- Desglose a nivel de jugador:
 - (-) Participación
 - (+) Premios
 - (+) Premios en especie, valoración monetaria
 - Desglose de los premios en especie: descripción y valoración del premio (+).

2.5.2.3.2 Datos específicos a cada tipo de juego:

Apuestas:

- Las apuestas identificarán el mercado, siguiendo la clasificación del Anexo I apartado A) de la Resolución por la que se aprueba el catálogo de deportes, competiciones y eventos deportivos que podrán ser incluidos por los operadores en sus programas de apuestas. Ejemplo: “2” para el deporte béisbol o “4” para el deporte boxeo.
- Las apuestas identificarán el evento o competición. Ejemplo: “Liga española: Real Madrid vs Barcelona”.



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

- Las apuestas identificarán el hecho o acontecimiento que ha sido objeto de apuesta. Ejemplos: ganador, pódium, máximo anotador.
- En el caso de apuestas combinadas o múltiples, se identificarán cada uno de los mercados, eventos o competiciones, y hechos.
- En directo: sí/no.
- Tipo de apuesta: S-Simple, M-Múltiple, C-Combinada.
- Fecha/hora de inicio y fin de comercialización.
- Número de apostantes: los registros de apuestas podrán agrupar a todos los apostantes que compartan mercado, evento o competición y hecho.

Bingo:

- Variante del bingo jugada.
- Precio del cartón.
- Número de cartones vendidos, que no incluye los gratuitos.
- Número de cartones gratuitos.
- Máximo número de cartones adquiridos por un jugador.

Póker cash (mano):

- Variante del póker jugado.
- Subvariante, donde se debe reflejar el carácter de la mesa o de la partida (ej: "Sin límite", o "Sit&Go").
- Con límite / sin límite / limitado al bote.
- Identificación de la mesa y nombre.
- Apuesta inicial pequeña.
- Apuesta inicial grande.
- Apuesta "ante".

Póker torneo:

- Variante del póker jugado
- Subvariante
- Precio de la entrada
- Número de participantes

Blackjack:

- Variante del blackjack jugado
- Subvariante

Punto y banca: no hay información adicional.

Ruleta:

- Variante de ruleta
- Número de ceros de la ruleta
- Ruleta en vivo / no



Concursos:

- Número total de participaciones y de premiados
- Llamadas: número, precio del minuto, importe máximo de una llamada, importe de participación total, importe total del servicio de tarificación adicional.
- SMS: número, precio del SMS, importe de participación total, importe total del servicio de tarificación adicional.

Juegos complementarios

- Nombre del juego

2.6 Rectificaciones

Cuando un operador transmita datos erróneos, deberá corregir los datos transmitidos erróneamente. En lo sucesivo, en la presente Disposición se denominará “rectificación” a la corrección de errores.

La rectificación en ningún caso debe permitir o implicar el borrado de la información que ya conste en el Almacén, excepto en aquellos casos en que se haya obtenido la aprobación previa y explícita de la Comisión Nacional del Juego.

Para la rectificación de la información se utilizará la declaración de la nueva información, junto con una indicación de la información anterior errónea que debe ser sustituida.

Cada rectificación debe contener los datos de todos los campos que componen la información, y no únicamente aquellos que han sido modificados.

Los operadores deberán distinguir claramente a lo largo de su actividad entre la rectificación y las modificaciones que deban realizar como consecuencia del funcionamiento normal de sus sistemas técnicos y de la explotación comercial que realice. De esta forma, y a título de ejemplo, las modificaciones en el saldo de una cuenta originadas por reclamaciones de participantes que han resultado estimadas, no constituirán rectificación a los efectos aquí establecidos.

En aquellos casos en los que el operador detecte que, por problemas técnicos, se han producido errores en una pluralidad de datos que requieren una corrección conjunta y simultánea, el operador debe notificar esta contingencia a la Comisión Nacional del Juego, tan pronto como haya tenido noticia de su existencia.



3 Modelo técnico

3.1 Estructura de la información

3.1.1 Registros

Se denomina registro a cada información transmitida, y que técnicamente está constituido por un elemento de información definido en el XSD del modelo de datos de monitorización (en adelante XSD).

3.1.2 Subregistros

Se denomina subregistro (subdivisión del registro) a cada una de las partes, formadas por varios elementos XML, en las que, por razones técnicas originadas por la posible existencia de registros muy voluminosos, pueden dividirse éstos.

3.1.3 Lote

Se denomina lote a un elemento XML definido en el XSD, que tiene una información de cabecera y agrupa a uno o varios registros.

Un lote representa un fichero que se guardará en el Almacén.

3.1.4 Firma del lote

El lote es un elemento XML que debe ir firmado con el certificado del operador, o, en su caso, con el certificado de una empresa debidamente capacitada y autorizada por el operador.

La especificación para la firma digital de los lotes es XAdES-BES versión 1.3.2.

Dentro de esta especificación, se aceptarán dos métodos de firma, pudiendo el operador optar por cualquiera de los mismos:

- Utilizar la firma XAdES-BES 1.3.2 “enveloped”.
 - En este caso la firma estará incluida dentro del propio XML del lote, ya que el formato “enveloped” incrusta un elemento “Signature” dentro del XML del lote.
 - El fichero firmado se denominará enveloped.xml”.
- Utilizar la firma XAdES-BES 1.3.2 “enveloping de un manifiesto” del lote.
 - La firma de un manifiesto está específicamente diseñado para optimizar el proceso de firma.



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

- En este caso se obtendrán dos documentos: el lote original, que se denominará "lote.xml", y firma del manifiesto del lote, que se denominará "enveloping.xml".
- Se realizará la firma "enveloping" del manifiesto, tal y como se describe en <http://www.w3.org/TR/xmlsig-core/#sec-o-Manifest> y <http://www.w3.org/TR/xmlsig-core/#def-SignatureEnveloping>.
- El manifiesto referencia al fichero "lote.xml" mediante la URI <Reference> y contiene el hash SHA-256 del lote.

3.1.5 Compresión y cifrado del lote

El lote ya firmado, se debe comprimir y cifrar mediante la generación de un fichero ZIP.

En el caso de firma "enveloped", el fichero ZIP contendrá un único fichero denominado "enveloped.xml".

En el caso de firma "enveloping de un manifiesto", el fichero ZIP contendrá dos ficheros, "lote.xml" y "enveloping.xml".

Para garantizar la compatibilidad del formato ZIP, el formato debe respetar las extensiones de WinZip sobre la especificación de PKWare para introducir cifrado AES-256. La información puede obtenerse de http://www.winzip.com/aes_info.htm y <ftp://ftp.info-zip.org/pub/infozip/doc/appnote-iz-latest.zip>.

El algoritmo de compresión será "Deflate".

El algoritmo de cifrado será "AES-256". La contraseña será proporcionada por la Comisión Nacional del Juego y será responsabilidad del operador custodiaria.

El resultado es un fichero firmado, comprimido y cifrado que se deposita en el sistema de ficheros del Almacén.

3.2 Registros

Se definen los siguientes registros, clasificados por áreas:

Área	Registros	Periodicidad		
		D	M	TR
RU – Registro de usuario	RUT - RUT – Registro de usuario (totales) RUD – Registro de usuario (por jugador)	X	X	
CJ – Cuenta de juego	CJT – Cuenta de juego (totales) CJD – Cuenta de juego (por jugador)	X	X	
OP – Cuenta de operador	OPT – Cuenta de Operador (totales) ORT – Cuenta de Operador de Red	X	X	



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

	(totales) BOT – Cuenta de botes y partidas vivas (totales)			
JU – Cuenta de juego	JUT – Juego (totales) JUD – Juego (por jugador)			X

3.3 Estructura de directorios

El Almacén constará de la siguiente estructura de directorios, también organizada por áreas:

Nivel 1: CNJ

Nivel 2: OperadorId (varios operadores en un mismo Almacén).

Niveles 3, 4, 5 y 6:

- RU – Registro de Usuario
 - Diario / Mensual
 - RUT – Registro de usuario (totales)
 - RUD – Registro de usuario (por jugador)
- CJ – Cuenta de Juego
 - Diario / Mensual
 - CJT – Cuenta de juego (totales)
 - CJD – Cuenta de juego (por jugador)
- OP – Operador
 - Subcarpeta para cada Tipo de Juego (según lista del apartado “Tipo de Juego”)
 - Diario / Mensual
 - OPT – Cuenta de Operador (totales)
 - ORT – Cuenta de Operador de Red (totales)
 - BOT – Cuenta de botes y partidas vivas (totales)
- JU – Juego
 - AAAAMMDD – Día en curso
 - JUT – Juego (totales)
 - Subcarpeta para cada Tipo de Juego
 - JUD – Juego (por jugador)
 - Subcarpeta para cada Tipo de Juego
 - Anteriores

3.4 Empaquetado de los datos de juegos

Respecto a los datos de JU – Juegos, se mantienen los lotes del día en curso, pero los días anteriores se deben agrupar en un único fichero.



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

El nivel 4 para los Juegos tendrá una carpeta para el día en curso, y otra carpeta para días anteriores:

- AAAAMMDD – para el día en curso
- Anteriores – para días anteriores

Los registros de Juegos se generan en tiempo real. El día en curso contendrá todos los lotes/ficheros generados individualmente.

Cuando finalice el día (24:00), el operador procederá a empaquetar toda la carpeta Juegos del día que ha finalizado en un fichero ZIP sin compresión.

Este fichero empaquetado conservará la ruta relativa (la estructura de subcarpetas a partir de AAAAMMDD) y todos los lotes/ficheros del día. El formato será ZIP sin compresión y especificando un tamaño máximo de fichero de 1 GB (split). De esta manera, si el archivo total de Juegos del día supera el umbral de 1 GB, se generarán varios fragmentos.

Finalmente, este fichero ZIP (o varios ficheros de fragmentos del ZIP) se moverá a la carpeta “Anteriores” y el operador podrá eliminar la carpeta de Juegos del día finalizado.

3.5 Nomenclatura de archivos

3.5.1 RU – Registro de Usuario

La nomenclatura es:

<OperadorId>_<AlmacenId>_<Tipo>_<Subtipo>_<Periodicidad>_<Fecha>_<LotId>.zip
--

Valores:

- <OperadorId> es el identificador del operador.
- <AlmacenId> es el identificador del Almacén.
- <Tipo> será RU.
- <Subtipo> puede ser: RUT, RUD.
- <Periodicidad/Hora> puede ser: D (diario) o M (mensual).
- <Fecha> es la fecha sobre la que se declaran los datos (no la fecha de escritura en el Almacén). Para información diaria tendrá el valor AAAAMMDD y para información mensual AAAAMM.
- <LotId> es el identificador del lote.



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

3.5.2 CJ – Cuenta de juego

La nomenclatura es:

<OperadorId>_<AlmacenId>_<Tipo>_<Subtipo>_<Periodicidad>_<Fecha>_<LotId>.zip

Valores:

- <OperadorId> es el identificador del operador.
- <AlmacenId> es el identificador del Almacén.
- <Tipo> será CJ.
- <Subtipo> puede ser: CJT, CJD.
- <Periodicidad/Hora> puede ser: D (diario) o M (mensual).
- <Fecha> es la fecha sobre la que se declaran los datos (no la fecha de escritura en el Almacén). Para información diaria tendrá el valor AAAAMMDD y para información mensual AAAAMM.
- <LotId> es el identificador del lote.

3.5.3 OP – Cuenta de Operador

La nomenclatura es:

<OperadorId>_<AlmacenId>_<Tipo>_<Subtipo>_<TipoJuego>_<Periodicidad>_<Fecha>_<LotId>.zip

Valores:

- <OperadorId> es el identificador del operador.
- <AlmacenId> es el identificador del Almacén.
- <Tipo> será OP.
- <Subtipo> puede ser: OPT, ORT o BOT.
- <TipoJuego> según la lista de tipos de juego Juego (ver apartado “Tipo de Juego”)
- <Periodicidad > puede ser: D (diario) o M (mensual).
- <Fecha> es la fecha sobre la que se declaran los datos (no la fecha de escritura en el Almacén). Para información diaria tendrá el valor AAAAMMDD y para información mensual AAAAMM.
- <LotId> es el identificador del lote.

3.5.4 JU – Juegos

Los ficheros del día en curso tendrán la siguiente nomenclatura:

<OperadorId>_<AlmacenId>_<Tipo>_<Subtipo>_<TipoJuego>_<Fecha/Hora>_<LotId>.zip



Valores:

- <OperadorId> es el identificador del operador.
- <Tipo> será: JU.
- <Subtipo> puede ser: JUT o JUD.
- <TipoJuego> según la lista de tipos de juego Juego (ver apartado “Tipo de Juego”)
- <Fecha/Hora> es la fecha del lote, formato AAAAMMDDHHMMSS.
- <Loteld>. Es necesario añadir el identificador de lote porque puede haber varios lotes con la misma nomenclatura.

Los ficheros empaquetados para los Juegos de días anteriores tendrán la siguiente nomenclatura:

<OperadorId>_<AlmacenId>_<Tipo>_DIARIO_<Fecha>.<ZIP>
--

Valores:

- <OperadorId> es el identificador del operador.
- <Tipo> será: JU.
- <Fecha > es la fecha del día agrupado, formato AAAAMMDD.
- <ZIP>. La extensión será “zip”, pero si ha de fragmentarse por superar el tamaño de 1 GB aparecerán otras extensiones correlativas.

3.6 Conceptos generales

3.6.1 OperadorId

Este código es proporcionado por la Comisión Nacional del Juego en el proceso de obtención de licencia y es único y nominativo para cada operador.

Siempre que se haga referencia a un operador, debe indicarse el OperadorId único proporcionado por la Comisión Nacional del Juego.

3.6.2 AlmacenId

Este código es proporcionado por la Comisión Nacional del Juego en el proceso de obtención de licencia y es único para cada Almacén.

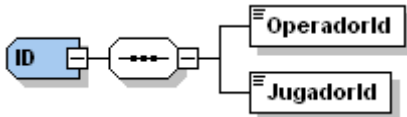
En los casos en que un proveedor IT proporcione servicio a varios operadores, todos los operadores compartirán el mismo AlmacenId.

Si existen Almacenes que actúan como réplica no deben utilizar un AlmacenId distinto del Almacén principal.



3.6.3 ID del Jugador

El identificador de jugador identifica de manera unívoca a cada uno de los jugadores. Es generado por el operador.



Un operador que gestiona usuarios que participan en un juego en red, conocerá, además del identificador en los sistemas del propio operador, el identificador del jugador en la red.

Un operador de juego coorganizador de juego en red, en los datos de juego indicará el “OperadorId” del operador que gestiona al usuario, y el “JugadorId” que el jugador tiene en la red.

3.6.4 Estado del jugador

El “estado” del jugador está compuesto por dos campos:

- EstadoCNJ, en el que se pide al operador diferenciar entre:
 - A – Activo
 - S – Suspendido
 - C – Cancelado
 - SC – Suspendido Cautelamente
 - PR – Prohibición subjetiva
 - O – Otros
- EstadoOperador, en el que el operador introducirá el nombre del estado tal y como se denomina en su plataforma.

3.6.5 Tipo de Juego

Los tipos de juego para el modelo de monitorización son los siguientes:

- AHC – Apuestas Hípicas de Contrapartida
- AHM – Apuestas Hípicas Mutuas
- ADC – Apuestas Deportivas de Contrapartida
- ADM – Apuestas Deportivas Mutuas
- AOC – Otras Apuestas de Contrapartida
- POT – Póker Torneo
- POC – Póker Cash



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

- BLJ – Blackjack
- PUN – Punto y Banca
- BNG – Bingo
- RLT – Ruleta
- COC – Concursos
- COM – Juegos Complementarios

3.6.6 Medio de pago y Tipo de medio de pago

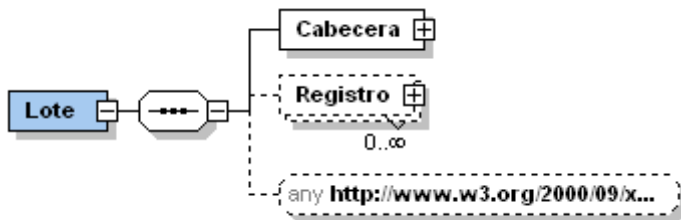
El modelo recoge el medio de pago y el tipo de medio de pago para los depósitos y las retiradas de fondos de los jugadores.

Estos datos significan lo siguiente:

- Medio de pago: nombre del proveedor de medios de pago.
- Tipo de medio de pago: nombre del producto de medio de pago, dentro del proveedor de medios de pago. Un proveedor de medios de pago podría ofrecer varios productos.

3.6.7 Lote

Un lote se utiliza únicamente para agrupar registros. Sería inmanejable tener un fichero para cada registro generado.



Loteld	Este código lo genera el operador. Debe ser único dentro de un Almacén y operador.
any "http://www.w3.org/2000/09/xmlsig#"	Elemento opcional ligado al espacio de nombres XMLDSig que permite que el XSD se utilice también para la validación de la sintaxis del lote después de la firma enveloped.

3.6.8 Periodicidad y lotes

Los lotes se deben generar de acuerdo con las siguientes reglas:



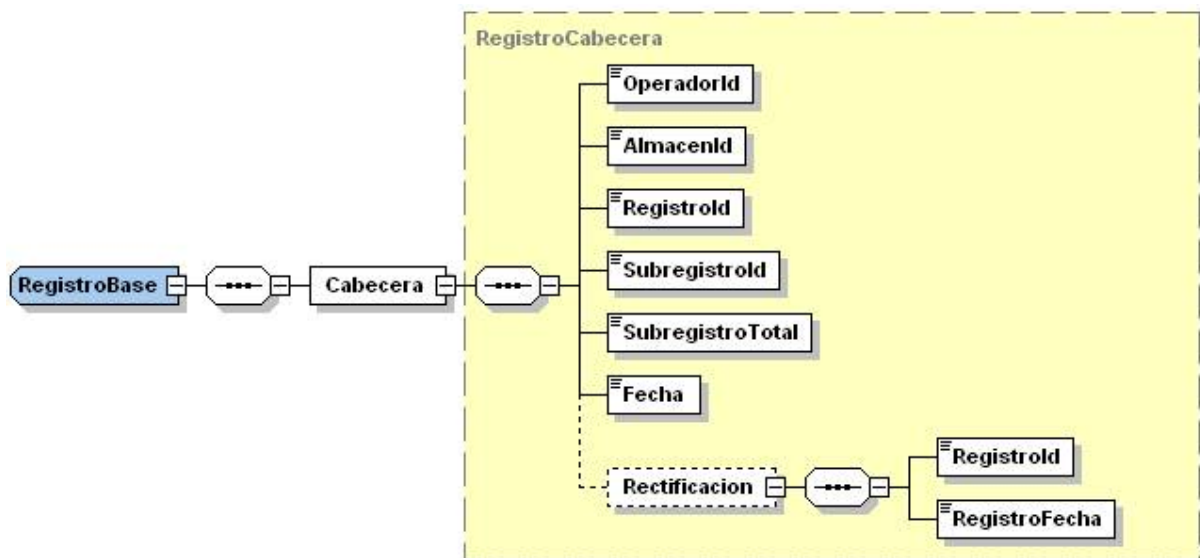
- Información periódica (RU, CJ, OP): cada registro irá en un lote (o varios si hay fragmentación del registro en subregistros). Se generan diaria y mensualmente.
- Información tiempo real (JU): se generará el lote cuando transcurran 5 minutos desde el lote anterior o se alcance la cifra de 10.000 elementos.

3.6.9 Registro

Un registro representa una información que se reporta al Almacén.

Los registros constan de una cabecera común e información específica para cada tipo de información.

El RegistroBase es el tipo del que se derivan todos los registros. Se trata de un tipo abstracto, lo cual quiere decir que no puede reportarse directamente. Los registros que han de reportarse se derivan del RegistroBase o de otros tipos abstractos intermedios.



Descomposición de un registro en subregistros. Los registros con desglose a nivel de jugador (RUD, CJD, JUD) se deberán descomponer en subregistros que tengan un máximo de 1.000 jugadores cada uno.

RegistroId	Este código lo genera el operador. Debe ser único dentro de un Almacén y operador.
SubregistroId / SubregistroTotal	Cuando el registro no se descompone en subregistros, se indicará 1/1. Cuando se realice la descomposición, por ejemplo un registro con información desglosada de 2.325 jugadores, se generarán 3



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

	subregistros:1/3-1.000 jugadores, 2/3-1.000 jugadores, 3/3-325 jugadores.
RegistroFecha	Fecha/Hora en que se genera el registro.
Rectificacion Rectificacion.Registroid Rectificacion.RegistroFecha	El modelo permite rectificar los datos de un registro anterior. La rectificación anula por completo el registro referenciado y debe presentar un nuevo registro con la información correcta. El registro referenciado no debe ser borrado de la base de datos. La rectificación únicamente puede referenciar a un registro del mismo almacén. Se indicará el Registroid referenciado para anular y rectificar, así como la fecha/hora del registro referenciado.

3.6.10 Rectificaciones

Si el operador detecta que los datos que ha grabado en algún registro son erróneos, debe proceder a su rectificación.

Únicamente se permiten dos tipos de rectificaciones:

- Sustitución completa de un registro anterior presentando el nuevo registro. En la grabación del nuevo registro se hará uso de los campos “Rectificacion” para indicar cuál es el registro sustituido. En la sustitución, debe indicarse contenido para todos los campos (no únicamente las modificaciones).
- Borrado de un registro. Existe un registro cuyo único objeto es indicar el borrado de un registro anterior. Siempre que sea posible, si el objetivo es la sustitución del registro borrado por un nuevo registro, debe utilizarse la sustitución y no el borrado.

La sustitución o el borrado deben generarse siempre dentro del mismo Almacén.

El registro sustituido o borrado no debe eliminarse físicamente. Se entenderá anulado lógicamente.

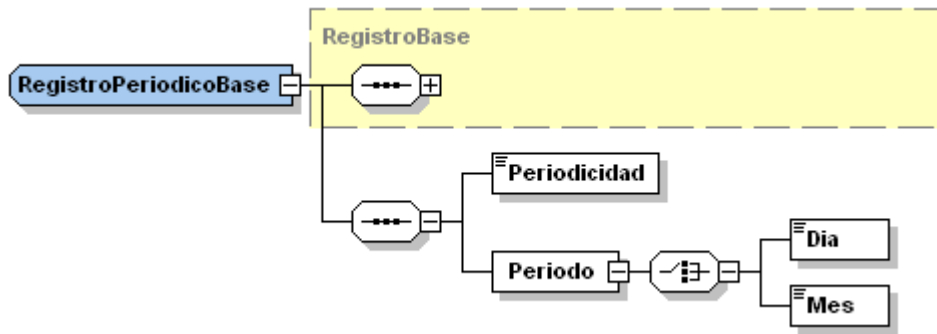
El registro para realizar la sustitución completa es un registro nuevo que tenga activos los campos de “Rectificación”.

El registro para realizar el borrado de un registro es el RegistroAnulador.



3.6.11 Registros periódicos

Los registros de información periódica se basan en el RegistroPeriodicoBase, que se deriva a su vez del RegistroBase y añade campos adicionales que permiten determinar el periodo respecto al cuál se reportan los datos.

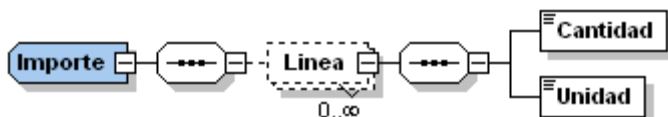


El RegistroPeriodicoBase es de nuevo un tipo abstracto, que no puede presentarse directamente.

Periodicidad	Diaria o Mensual
Día / Mes	AAAAMMDD / AAAAMM

3.6.12 Importe

El tipo de datos “Importe” se utiliza para describir saldos o movimientos que puedan expresarse en importes monetarios u otras unidades.



“Importe” permite introducir cero o varias líneas de “Cantidad” y “Unidad”.

Para “Unidad” se establece el valor fijo “EUR” para cualquier movimiento realizado con dinero real. El operador podrá utilizar libremente otras unidades para describir su sistema de puntos.

3.6.13 Tipos de movimiento libres

El operador debe explicar todos los movimientos que causen variaciones de saldo del jugador. Los tipos de movimiento predefinidos, como “depósitos”, “retiradas”, “participación” y “premios”, no permiten adaptarse a todos los posibles tipos de movimientos que pueden tener impacto en el saldo del jugador.



El elemento “Concepto” es libre y permite al operador extender el modelo definiendo sus propios tipos de movimiento cuando no existe una correspondencia con uno de los tipos de movimiento predefinidos.

En cualquier caso, el operador debe utilizar preferentemente el elemento predefinido si está disponible.

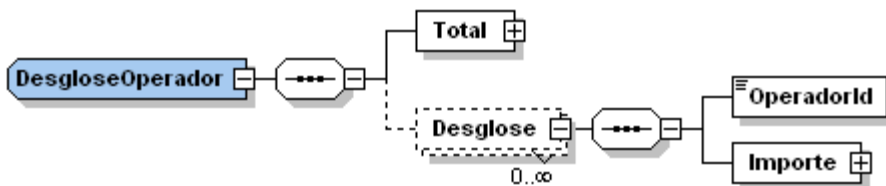
La Comisión Nacional del Juego se reserva la posibilidad de definir algún otro concepto de uso obligatorio.

3.6.14 Desgloses que se repiten varias veces

Se crean varios tipos de datos que representan desgloses para mejorar la mantenibilidad del modelo.

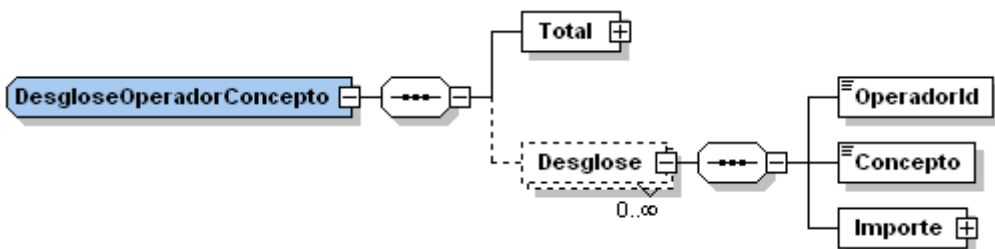
DesgloseOperador

Importe total y desglose por operador.



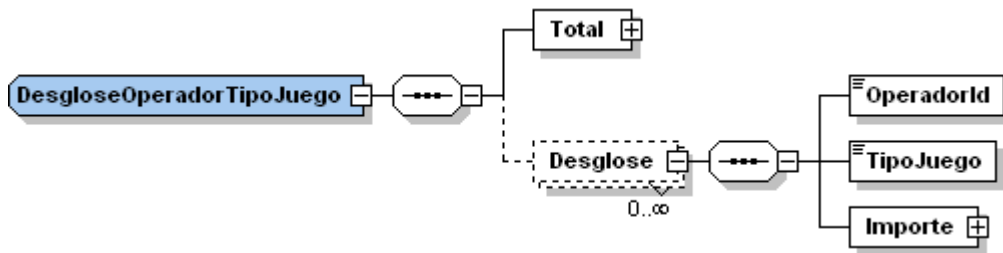
DesgloseOperadorConcepto

Importe total y desglose por operador y concepto.



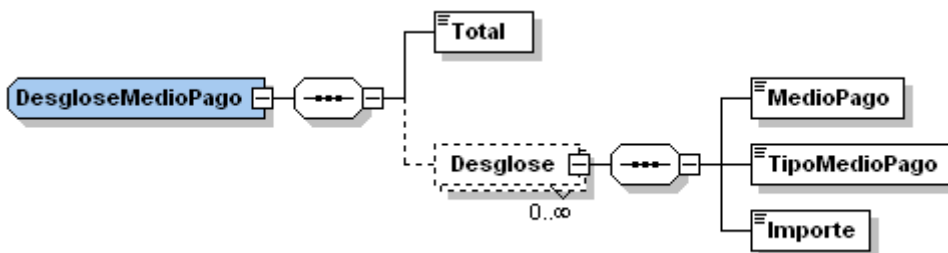
DesgloseOperadorTipoJuego

Importe total y desglose por operador y tipo de juego.



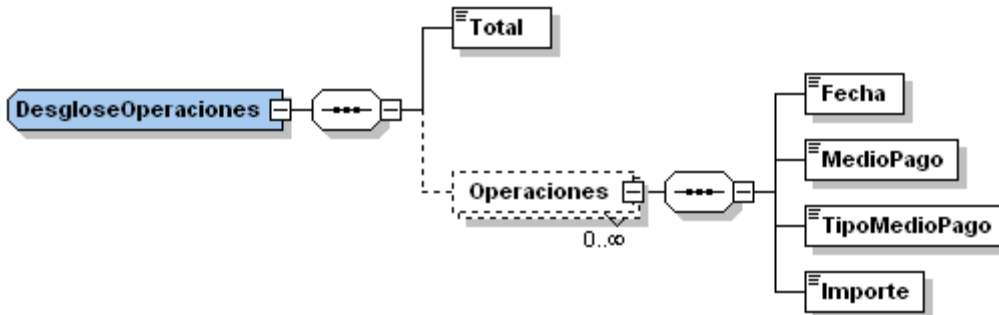
DesgloseMedioPago

Importe total y desglose por medio y tipo de pago.



DesgloseOperaciones

Importe total y desglose de cada una de las operaciones de cobro o pago.



3.7 Descripción de los registros

3.7.1 Registro RUT – Registro de usuario (totales)

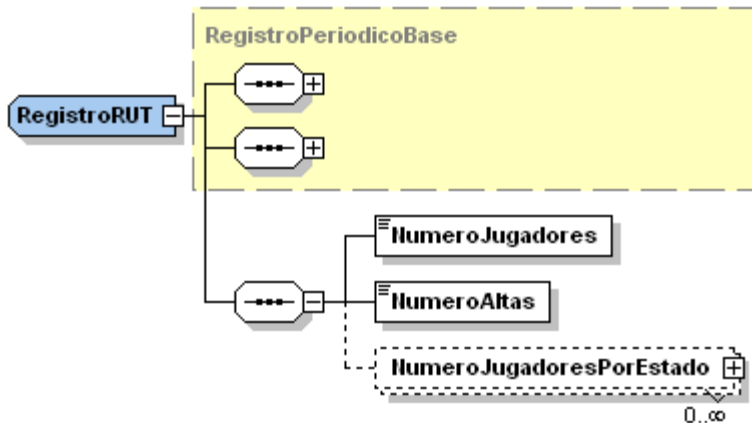
El RegistroRUT contiene datos totales de los jugadores.

El RegistroRUT presenta la siguiente definición:

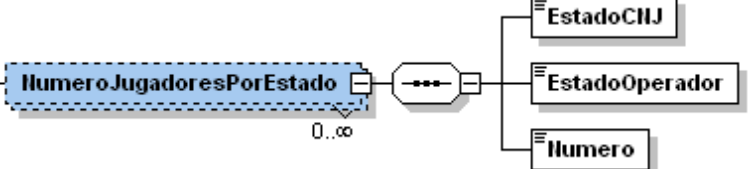


MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego



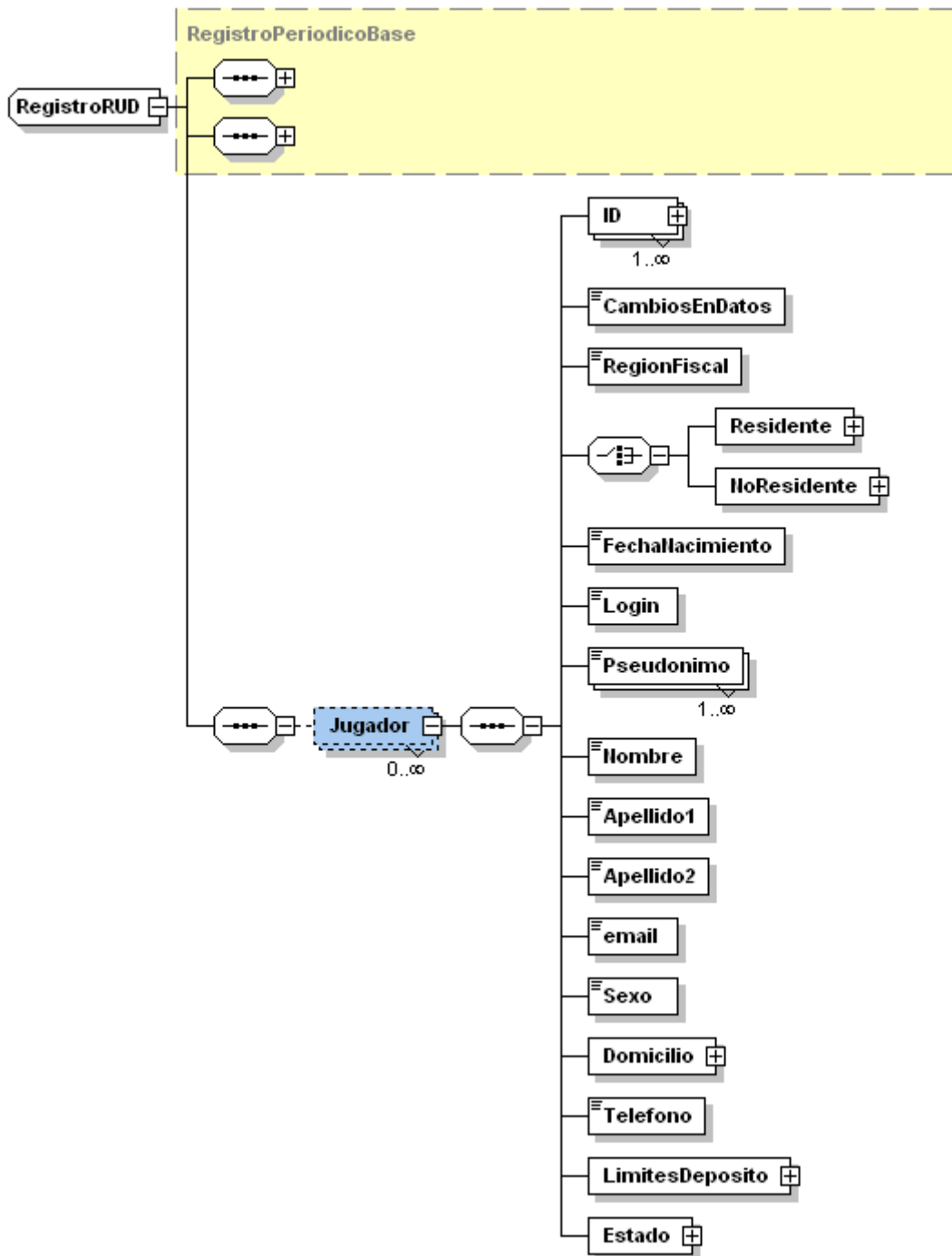
El registro irá en un lote individual.

NumeroJugadores	Número de jugadores, cualquiera que sea su estado.
NúmeroAltas	Número de altas de registros de usuario producidas durante periodo
NumeroJugadoresPorEstado	Número de jugadores desglosado para cada estado (combinación de EstadoCNJ y EstadoOperador). Considerar el estado a fecha fin de periodo. 

3.7.2 Registro RUD – Registro de usuario (por jugador)

El RegistroRUD contiene datos los datos personales, de identificación, límites y estado del registro de usuario de los jugadores.

El RUD tiene la siguiente definición:

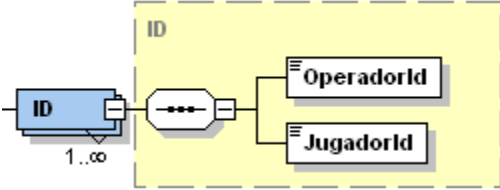
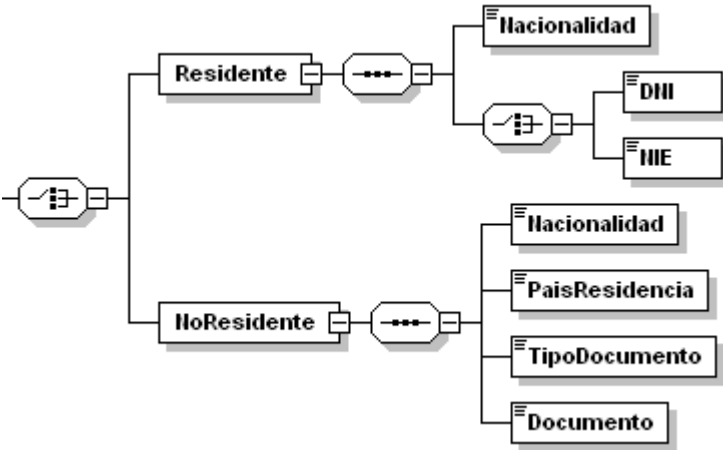


A partir de 1.000 jugadores, el registro se debe descomponer en subregistros. A partir de 10 subregistros, se deben generar varios lotes.



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

<p>ID</p>	<p>Identificación del jugador</p>  <p>El operador debe indicar siempre el JugadorId en su propia plataforma: OperadorId (propio operador) + JugadorId. Adicionalmente, si el jugador participa en juegos en red, el operador debe indicar cómo se identifica al jugador en cada una de estas redes: OperadorId (operador coorganizador) + JugadorId</p>
<p>CambiosEnDatos</p>	<p>Si el jugador ha tenido cambios en datos (o alta) en el periodo: S/N</p>
<p>RegionFiscal</p>	<p>Según lista de códigos de acuerdo con el modelo 763 de autoliquidación del Impuesto sobre actividades de juego aprobado en Orden EHA/1881/2011, de 5 de julio. La lista se reproduce en el Anexo 7.1 del documento de especificaciones técnicas.</p>
<p>Residente No residente</p>	<p>Datos identificativos del jugador.</p>  <p>Residentes: nacionalidad y DNI/NIE. No residentes: nacionalidad, país de residencia, y tipo y número del documento oficial utilizado como identificación.</p>
<p>FechaNacimiento</p>	<p>Fecha de nacimiento</p>
<p>Login</p>	<p>Login del usuario en la plataforma</p>
<p>Pseudonimo</p>	<p>Pseudonimo o pseudónimos (alias, nickname) utilizados por el jugador en la plataforma</p>
<p>Nombre</p>	<p>Nombre</p>
<p>Apellido1</p>	<p>Primer apellido</p>



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

Apellido2	Segundo apellido
Email	Email
Sexo	Masculino/Femenino
Domicilio	Dirección, Ciudad, Código postal y País
Teléfono	Teléfono
LimitesDeposito	Límites de depósito: diario, semanal, mensual. En el caso en que el jugador elimine un límite, el campo se rellenará con "-1".
Estado	<p>Estado actual e histórico de estados por los que ha pasado el jugador en el operador:</p> <pre>graph LR; A(()) --- B[EstadoCNJ]; A --- C[EstadoOperador]; A --- D[Historico]; D --- E(()); E --- F[EstadoCNJ]; E --- G[EstadoOperador]; E --- H[Desde];</pre> <p>El histórico debe incluir también el estado actual. Cada EstadoCNJ puede corresponder con uno o varios EstadoOperador.</p>

Siempre se rellenarán todos los datos de un jugador, se trate de un alta, una modificación o un listado mensual.

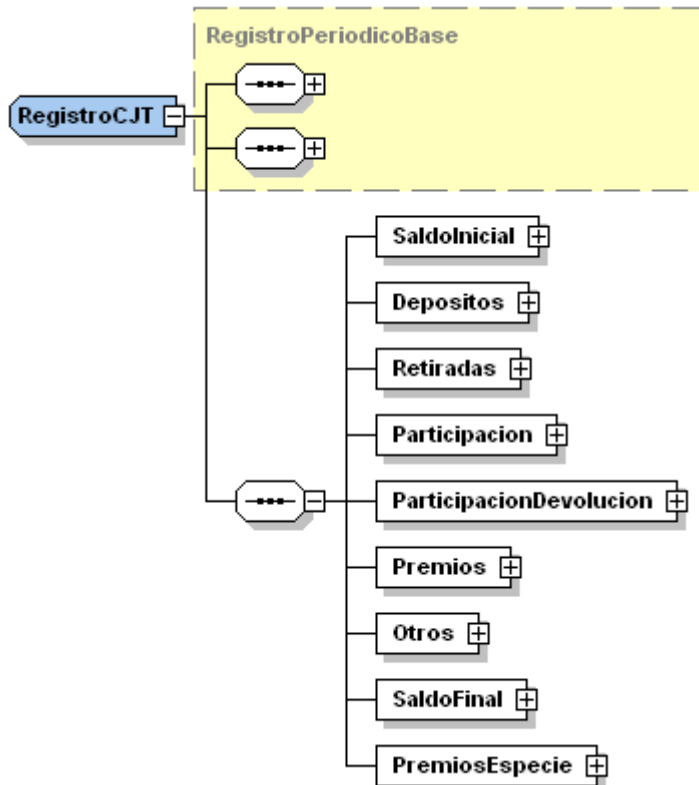
3.7.3 Registro CJT – Cuenta de juego (totales)

El RegistroCJT tiene la siguiente definición.



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego



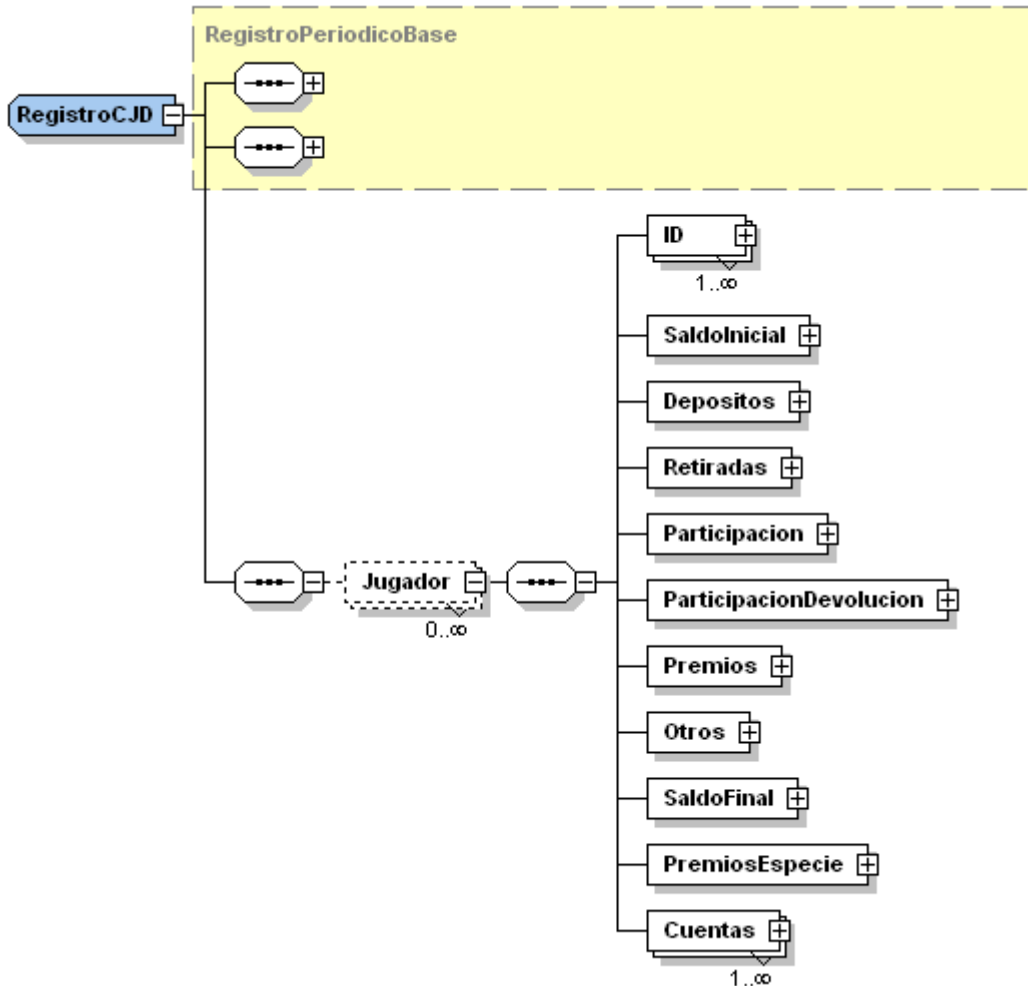
NOTA: el registro va en un lote individual.

Saldoinicial	Saldo inicial
Depositos	DesgloseMedioPago
Retiradas	DesgloseMedioPago
Participacion	DesgloseOperadorTipoJuego En función del operador que ha gestionado el juego en que ha participado el jugador.
ParticipacionDevolucion	DesgloseOperadorTipoJuego En función del operador que ha gestionado el juego en que ha participado el jugador.
Premios	DesgloseOperadorTipoJuego En función del operador que ha gestionado el juego en que ha participado el jugador.
Otros	DesgloseOperadorConcepto
SaldoFinal	Saldo final
PremiosEspecie	DesgloseOperadorTipoJuego

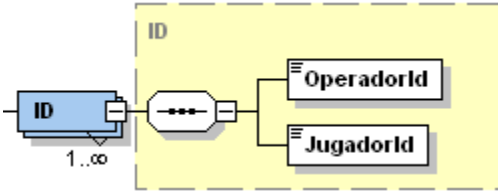


3.7.4 Registro CJD – Cuenta de juego (por jugador)

El RegistroCJD tiene la siguiente definición.



NOTA: A partir de 1.000 jugadores, el registro se debe descomponer en subregistros. A partir de 10 subregistros, se deben generar varios lotes.

ID	<p>Identificación del jugador.</p>  <p>El operador debe indicar siempre el JugadorId en su propia plataforma: OperadorId (propio</p>
----	--



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

	operador) + JugadorId. Adicionalmente, si el jugador participa en juegos en red, el operador debe indicar cómo se identifica al jugador en cada una de estas redes: OperadorId (operador coorganizador) + JugadorId
Saldoinicial	Saldo inicial
Depositos	DesgloseOperaciones
Retiradas	DesgloseOperaciones
Participacion	DesgloseOperadorTipoJuego
ParticipacionDevolucion	DesgloseOperadorTipoJuego
Premios	DesgloseOperadorTipoJuego
Otros	DesgloseOperadorConcepto
SaldoFinal	Saldo final
PremiosEspecie	DesgloseOperadorTipoJuego
Cuentas	Desglose del saldo final, para cada una de las cuentas de juego que puede tener el mismo jugador: Cuenta es el identificador de la cuenta en la plataforma.

3.7.5 RegistroOPT y RegistroORT – Cuenta de operador (totales)

Existen dos tipos de registro de cuenta de operador:

- RegistroOPT – Operador con gestión de usuarios (totales).
- RegistroORT – Operador coorganizador de red (totales).

RegistroOPT tiene que presentarlo todo operador que realice gestión de usuarios.

RegistroORT tiene que presentarlo todo operador que coorganice un juego en red.

En ambos casos, el registro se presenta individualizado para cada uno de los tipos de juegos.

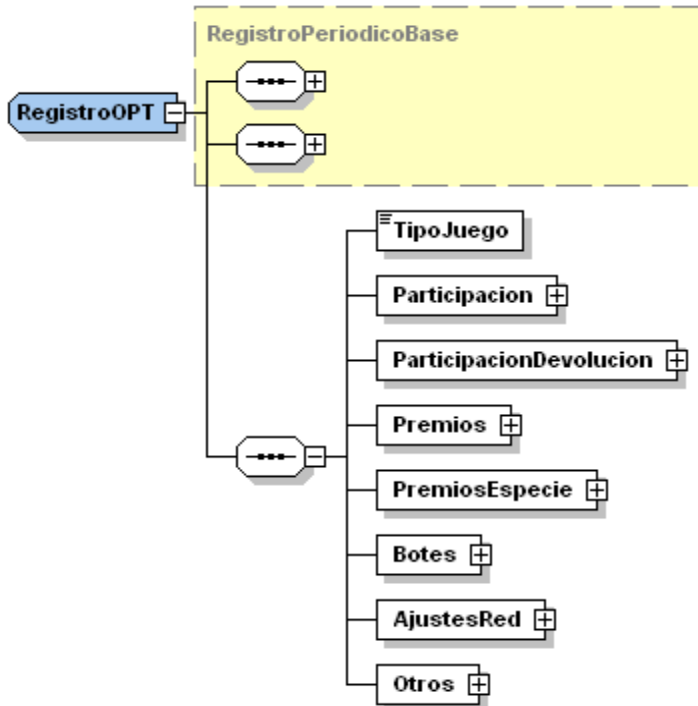
NOTA: En el caso de que un operador simultáneamente coorganice un juego en red al que también aporte jugadores como operador, deberá presentar ambos registros.

El RegistroOPT y el RegistroORT tienen la misma definición. Se muestra uno de ellos:



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego



NOTA: el registro va en un lote individual.

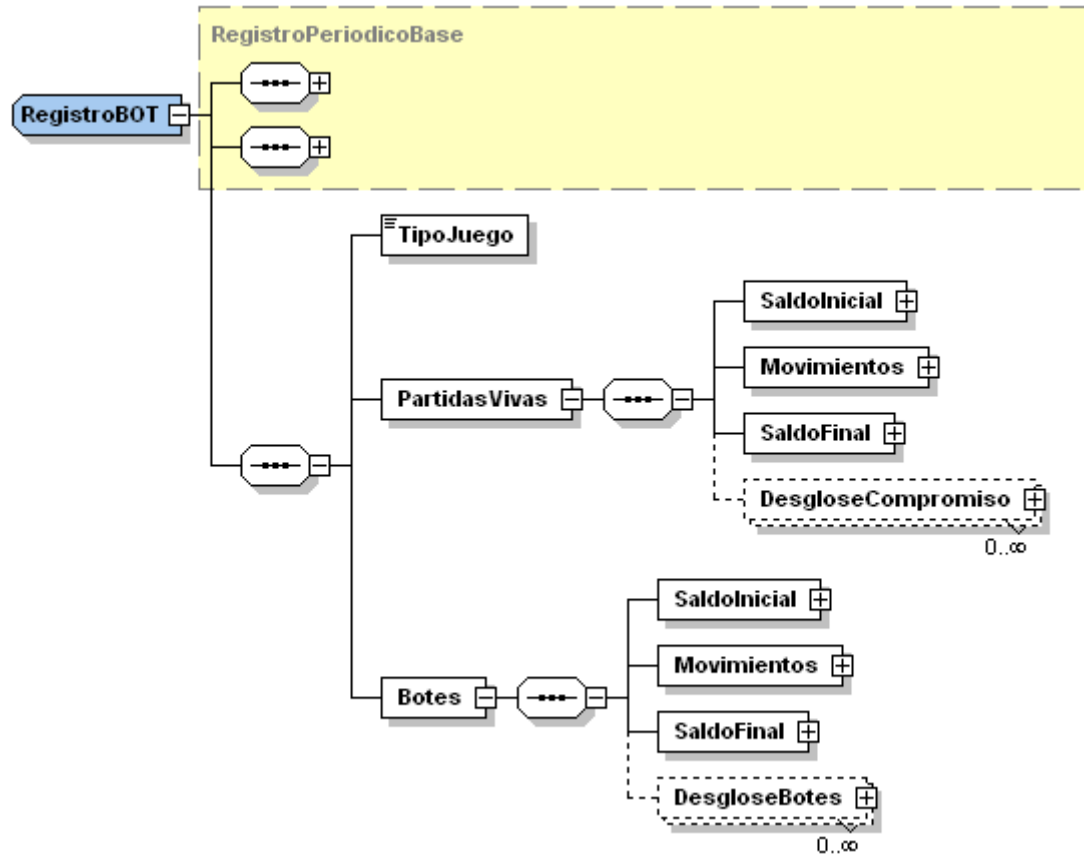
TipoJuego	Tipo de juego respecto al que se declaran los datos.
Participacion	DesgloseOperador
ParticipacionDevolucion	DesgloseOperador
Premios	DesgloseOperador
PremiosEspecie	DesgloseOperador
Botes	DesgloseOperador
Otros	DesgloseOperadorConcepto
AjustesRed	DesgloseOperador AjustesRed permite reflejar ajustes entre los diferentes operadores de una red. Por ejemplo, el operador coorganizador de la red podría utilizar este campo para indicar un reparto de comisiones (AjustesRed positivo), al resto de operadores en el registro ORT. Consecuentemente el resto de operadores de la red deberán indicar la recepción de la comisión (AjustesRed negativo) en el registro OPT.



3.7.6 RegistroBOT – Cuenta de botes y partidas vivas (totales)

El operador que gestiona un juego realizará también la gestión de las partidas vivas y los botes, y deberá presentar el RegistroBOT para cada juego.

El RegistroBOT tiene la siguiente definición.



NOTA: el registro va en un lote individual.

TipoJuego	Tipo de juego
PartidasVivas	Saldo inicial Movimientos SaldoFinal DesgloseCompromiso, con el desglose del saldo final en función de la fecha de compromiso Si el saldo final es cero, se puede omitir el desglose.
Botes	Saldo inicial Movimientos SaldoFinal DesgloseBotes, con el desglose del saldo inicial,



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

	<p>movimientos y saldo final, a nivel de bote individual.</p> <pre>graph TD; Root[movimientos y saldo final, a nivel de bote individual.] --- Boteld[Boteld]; Root --- BoteDesc[BoteDesc]; Root --- FechaInicio[FechaInicio]; Root --- FechaFin[FechaFin]; Root --- SaldoInicial[SaldoInicial +]; Root --- Movimientos[Movimientos +]; Root --- SaldoFinal[SaldoFinal +];</pre> <p>Si el saldo inicial, los movimientos y el saldo final son cero, se puede omitir el desglose.</p>
--	---

Cuando la reglamentación o reglas del juego no haya botes. , en estos casos, se rellenará el elemento Botes con importes ceros.

3.7.7 RegistroJUT y RegistroJUD – Juego

Para cada juego o partida se generarán dos registros:

- RegistroJUT – Juegos, totales. Contiene los datos del juego, así como totales de los importes de participación, premios y botes.
- RegistroJUD – Juegos, desglosado por jugadores. Contiene el desglose correspondiente a cada jugador.

Si el número de jugadores es muy elevado, el RegistroJUD puede fraccionarse en subregistros.

3.7.7.1 RegistroJUT – Juego (totales)

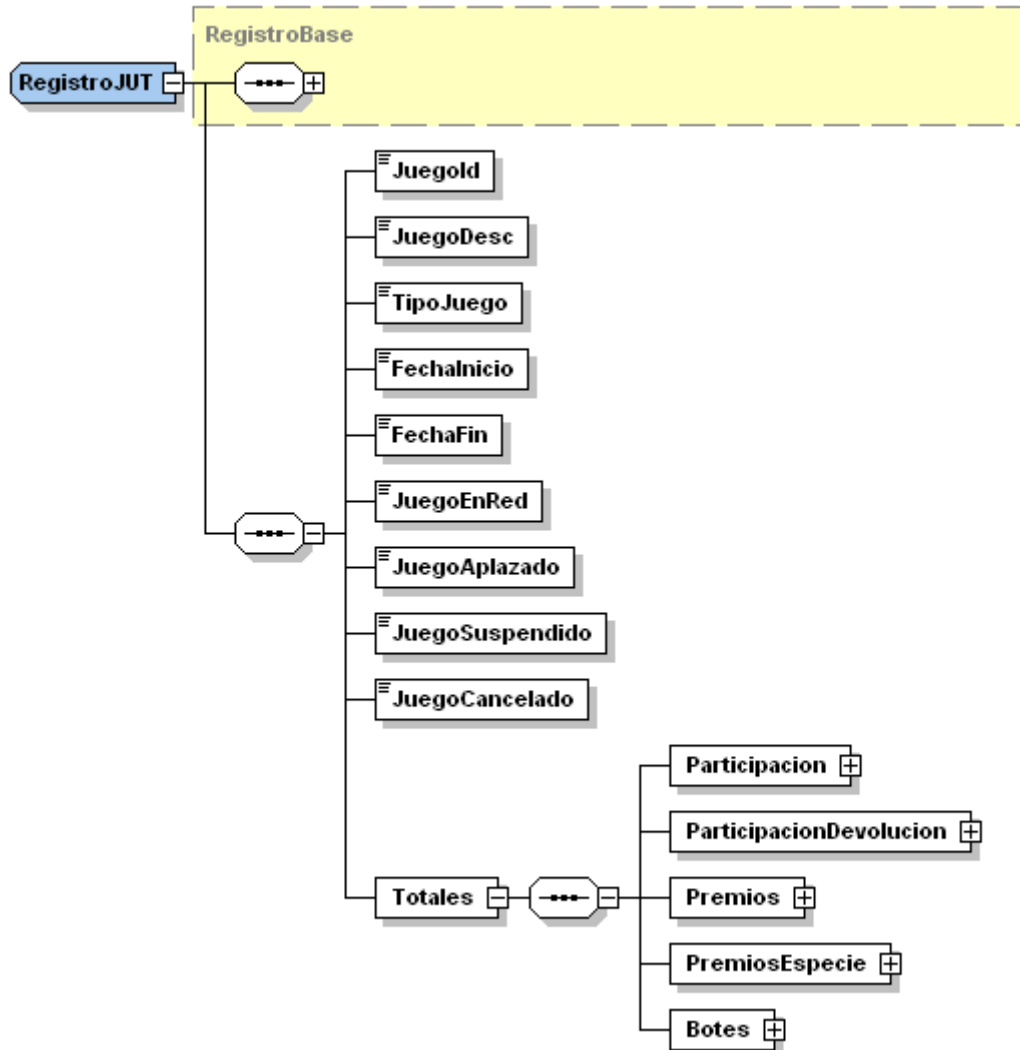
El RegistroJUT define los campos generales de un juego. Es un tipo abstracto, que debe ser extendido por otros registros de manera que se completen los campos específicos de cada tipo de juego. Estos son los tipos que extienden a RegistroJUT y que son aquellos que deben ser reportados:

- RegistroApuesta
- RegistroPokerTorneo
- RegistroPokerCash
- RegistroBlackjack
- RegistroPuntoBanca



- RegistroRuleta
- RegistroBingo
- RegistroConcurso
- RegistroComplementario

El RegistroJUT tiene la siguiente definición:



Juegold	Identificador del juego (en cada tipo de juego: partida, concurso, torneo, etc)
JuegoDesc	Descripción del juego
TipoJuego	Tipo de juego
FechaInicio	Fecha/Hora de inicio del juego
FechaFin	Fecha/Hora de fin del juego
JuegoEnRed	Si el juego se coorganiza entre varios operadores: S/N



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

JuegoAplazado	Si el juego ha sido aplazado: S/N
JuegoSuspendido	Si el juego ha sido suspendido: S/N
JuegoCancelado	Si el juego ha sido cancelado: S/N
Participacion	DesgloseOperador
ParticipacionDevolucion	DesgloseOperador
Premios	DesgloseOperador
PremiosEspecie	DesgloseOperador
Botes	<p>Movimientos en botes: total y desglose por bote individual.</p> <p>Se asume que el operador que gestiona el juego es el que gestiona el bote.</p>

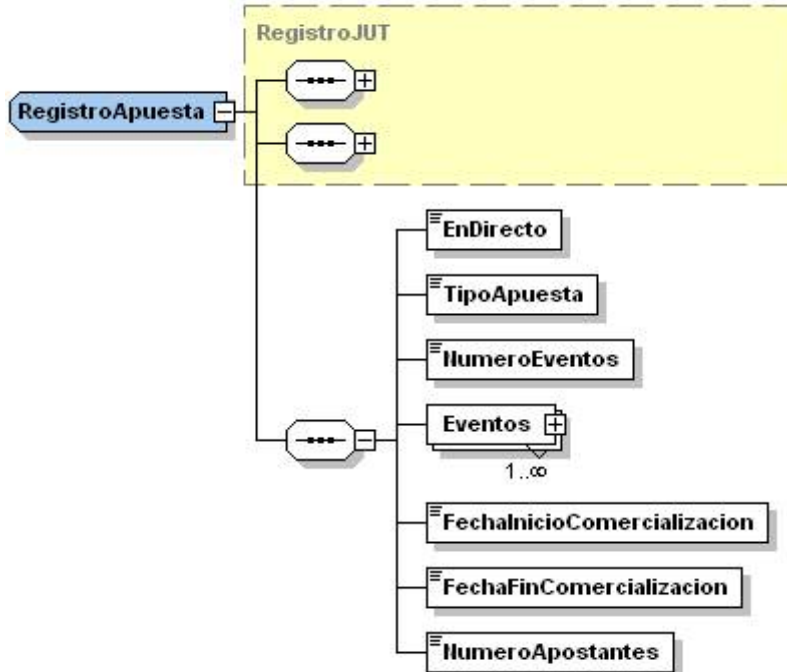
En el caso de un juego operado por un operador coorganizador de una red, los importes se deben desglosar para cada OperadorId que aporte usuarios al juego.

3.7.7.2 Registro de cada tipo de juego



3.7.7.2.1 RegistroApuesta

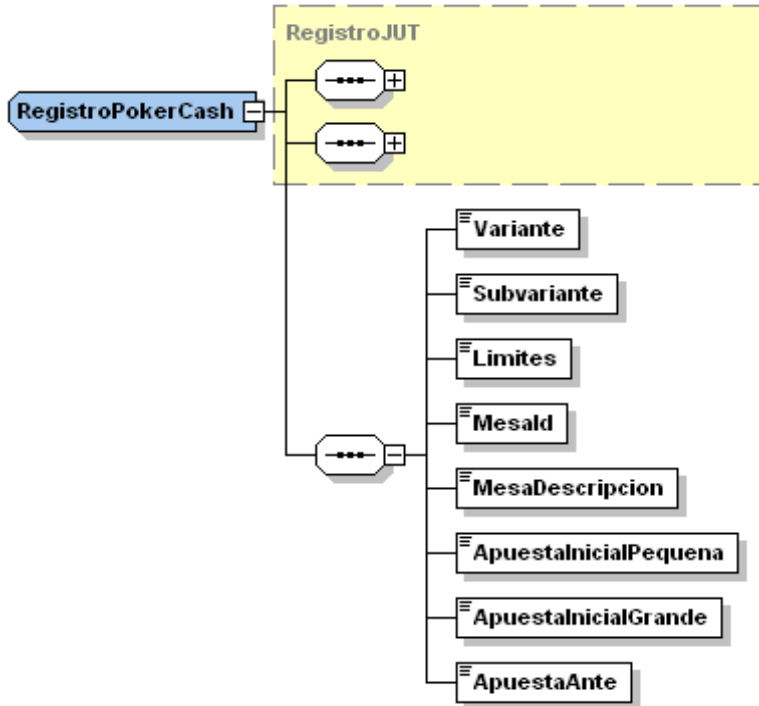
Este registro se corresponde con todos los tipos de juego de apuestas.



EnDirecto	S/N
TipoApuesta	S-Simple, M-Múltiple, C-Combinada
NumeroEventos	Número de eventos en que se basa la apuesta (1 ó varios)
Eventos	Descripción de los eventos que la componen: mercado, nombre corto y largo del evento, hecho sobre el que recae la apuesta, fecha de inicio y fin del evento.
FechaInicioComercializacion	Fecha/hora de inicio de la comercialización de apuestas
FechaFinComercializacion	Fecha/hora de fin de la comercialización de apuestas
NumeroApostantes	Número de jugadores



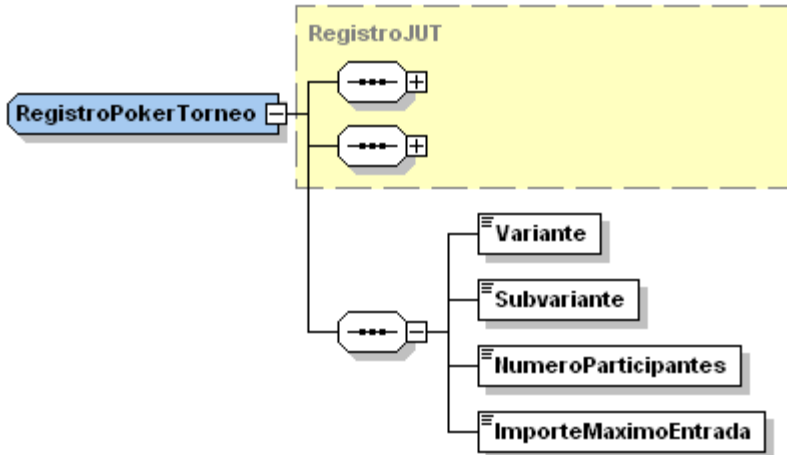
3.7.7.2.2 RegistroPokerCash



Variante	Variante de póker: <ul style="list-style-type: none">• TH – Texas Hold'em• DR – Draw• OM - Omaha• ST – Stud
Subvariante	Se debe reflejar el tipo de mesa o partida (ej: "Sin límite", o "Sit&Go")
Limites	<ul style="list-style-type: none">• CL – ConLimite• SL – SinLimite• LB – LimiteBote
Mesald MesaDescripcion	Identificador y descripción de la mesa
ApuestaInicialPequena ApuestaInicialGrande ApuestaAnte	Apuesta inicial pequeña Apuesta inicial grande Ante En el caso de que no se utilice algún elemento según la variante de poker utilizada, se rellenará a (-1).

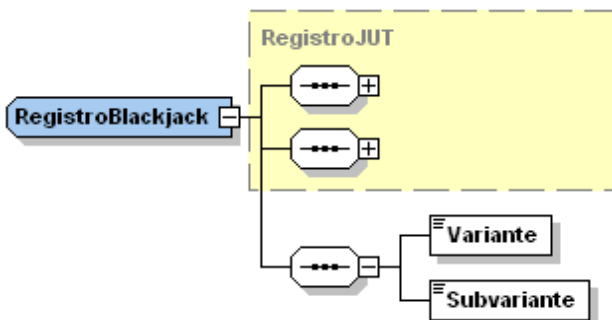


3.7.7.2.3 RegistroPokerTorneo



Variante	Variante de póker: <ul style="list-style-type: none">• TH – Texas Hold'em• DR – Draw• OM - Omaha• ST – Stud
Subvariante	Se debe reflejar el tipo de mesa o partida (ej: "Sin límite", o "Sit&Go")
NumeroParticipantes	Número de participantes
ImporteMaximoEntrada	Precio más alto de la entrada

3.7.7.2.4 RegistroBlackjack

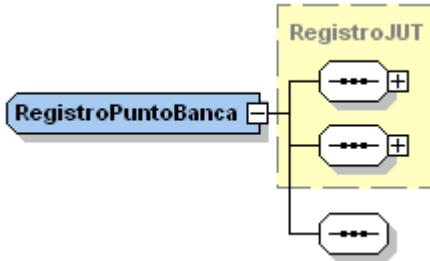


Variante	Variante de blackjack: <ul style="list-style-type: none">• CL – Clásico• AM – Americano• PO – Pontoon• SU – Surrender• 21 - Super21
Subvariante	Libre para el operador

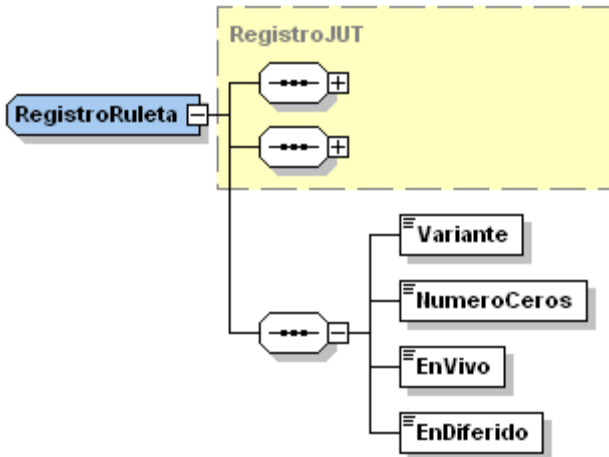


3.7.7.2.5 RegistroPuntoBanca

No añade elementos al registro JUT base.



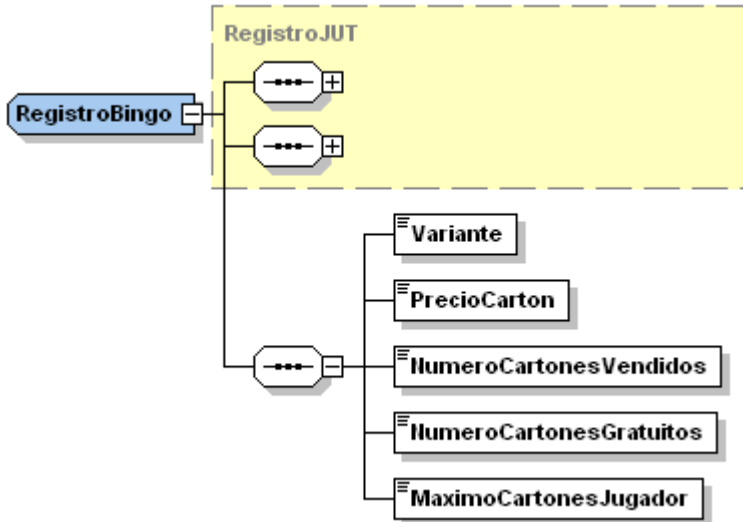
3.7.7.2.6 RegistroRuleta



Variante	Variante de ruleta: <ul style="list-style-type: none">• Francesa (o europea)• Americana
NumeroCeros	Número de casillas “cero”
EnVivo	Si es ruleta en vivo: S/N
EnDiferido	Si la ruleta es en vivo, se indicará si la retransmisión es en diferido (S) o en directo (N). Si no hay ruleta en vivo, se indicará (N).



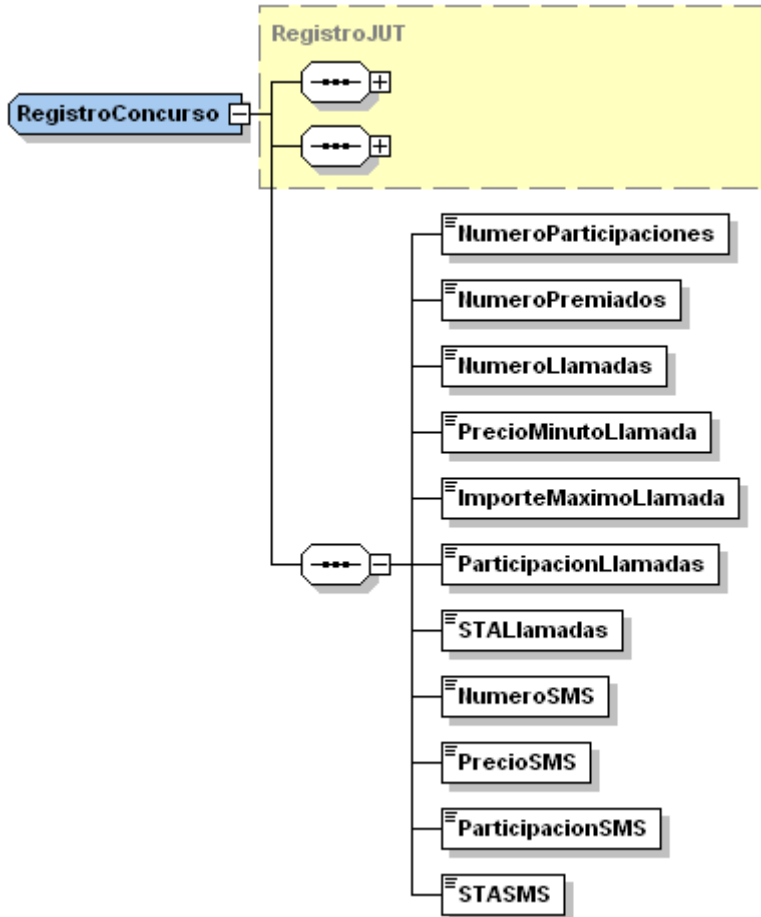
3.7.7.2.7 RegistroBingo



Variante	Variante de bingo: 90, 80 ó 75.
PrecioCarton	Precio del cartón
NumeroCartonesVendidos	Número de cartones vendidos, que no incluye los gratuitos
NumeroCartonesGratisos	Número de cartones gratuitos
MaximoCartonesJugador	Número máximo de cartones comprados por un mismo jugador



3.7.7.2.8 RegistroConcurso



NumeroParticipaciones	Número total de participaciones en el concurso
NumeroPremiados	Número total de premiados
NumeroLlamadas	Número de llamadas
PrecioMinutoLlamada	Precio final del minuto de llamada para el usuario
ImporteMaximoLlamada	Importe máximo que ha satisfecho un jugador por una llamada
ParticipacionLlamadas	Importe total de la participación pagada por los jugadores en concepto de llamadas, incluyendo los servicios de tarificación adicional y cualesquiera otros
STALLlamadas	Importe de la parte correspondiente a servicios de tarificación adicional correspondiente a llamadas
NumeroSMS	Número de SMS's
PrecioSMS	Precio del SMS. Si hay varios precios, se indicará el máximo.
ParticipacionSMS	Importe total de la participación pagada por los jugadores en concepto de SMS, incluyendo los

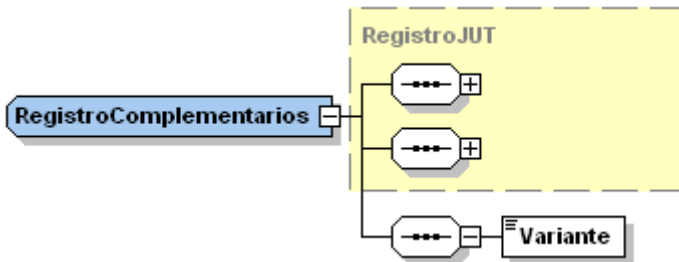


MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

	servicios de tarificación adicional y cualesquiera otros
STASMS	Importe de la parte correspondiente a servicios de tarificación adicional correspondiente a SMS

3.7.7.2.9 RegistroComplementarios



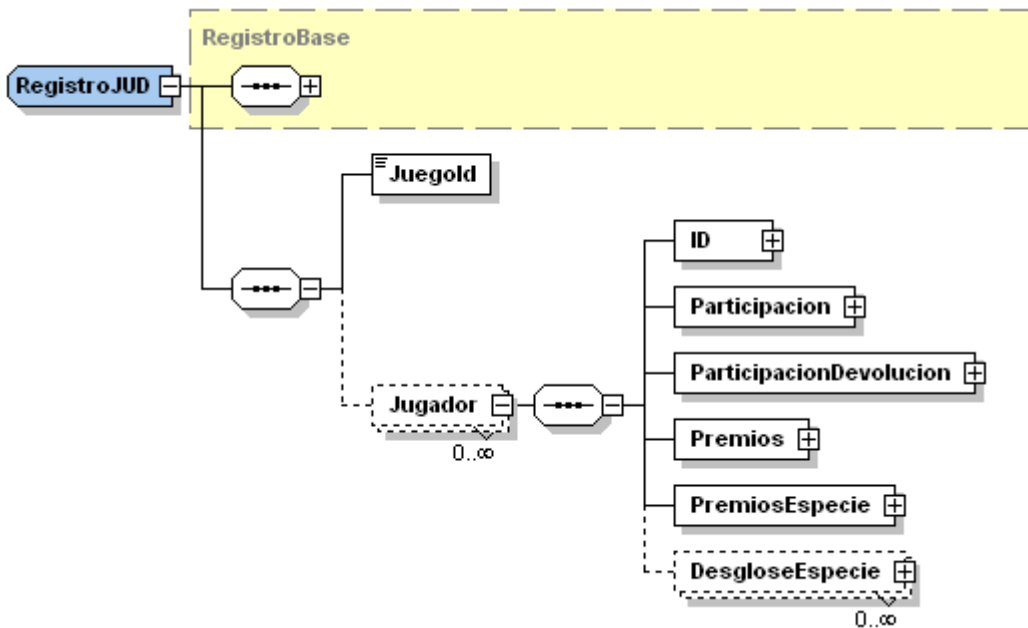
Variante	Indicar el nombre del juego
----------	-----------------------------

3.7.7.3 RegistroJUD – Juego desglosado

El RegistroJUD contiene información desglosada por jugador.

Se debe presentar en el mismo momento que el RegistroJUT que tiene los totales e información descriptiva del juego.

El RegistroJUD tiene la siguiente definición:



NOTA: A partir de 1.000 jugadores, el registro se debe descomponer en subregistros. A partir de 10 subregistros, se deben generar varios lotes.



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

Dirección General de Ordenación del Juego

Juegold	Identificador del juego o partida. Debe coincidir con el Juegold del RegistroJUT.
Jugador	Identificación del jugador: OperadorId + JugadorId Operador a que pertenece el jugador, e identificador del jugador. En el caso de un juego en red, el OperadorId sigue siendo el operador a que pertenece el jugador, mientras que el JugadorId es el identificador del jugador en la red (el identificador que conoce el operador coorganizador de la red).
Participacion	Participación bruta en el juego
ParticipacionDevolucion	Anulación o devoluciones de la participación en el juego
Premios	Premios
PremiosEspecie	Premios en especie total, valorados en euros
DesgloseEspecie	Desglose de los premios en especie. <pre>graph LR; A[DesgloseEspecie 0,00] --> B[...]; B --> C[Descripcion]; B --> D[Valoracion]</pre>