

**GUÍA DE CALIDAD PARA EL CORRECTO REPORTE DE LOS DATOS DEL SCI****1. Objetivo del documento**

Este documento constituye una guía sobre las validaciones realizadas desde la Subdirección General de Inspección de Juego (SGIJ) sobre los ficheros generados y almacenados por los operadores en su Sistema de Control Interno (SCI), que puede servir de ayuda en el desarrollo de los procedimientos de control de calidad de los datos del SCI de los operadores con licencia.

No es un listado completo y desglosado, pero sí que están reflejadas las validaciones más importantes a día de hoy.

**2. Control de cambios**

<b>Versión</b>	<b>Fecha</b>	<b>Descripción de los cambios</b>
1.0	24 de Mayo de 2018	Creación del documento: Guía de calidad para el correcto reporte de los datos del SCI
2.0	29 de Marzo de 2019	Actualización con nuevas validaciones y controles necesarios para adaptarnos a la versión 2.13 del modelo de datos. Nuevo anexo sobre jugadores de test
3.0	29 de Octubre de 2019	Actualización de los nuevos controles y validaciones implementados desde la última actualización del documento
3.1	22 de Junio de 2020	Actualización de los nuevos controles y validaciones implementados desde la última actualización del documento
3.2	29 de Septiembre de 2020	Actualización de los nuevos controles y validaciones implementados desde la última actualización del documento
3.3	28 de Octubre de 2020	Actualización de los nuevos controles y validaciones implementados desde la última actualización del documento
3.4	23 de Marzo de 2021	Inclusión de Anexo con explicación del campo Actualizado



**3. Índice**

<b>1. OBJETIVO DEL DOCUMENTO.....</b>	<b>1</b>
<b>2. CONTROL DE CAMBIOS.....</b>	<b>1</b>
<b>3. ÍNDICE.....</b>	<b>2</b>
<b>4. ABREVIATURAS UTILIZADAS .....</b>	<b>7</b>
<b>5. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>10</b>
<b>6. VALIDACIONES DE FORMATO .....</b>	<b>10</b>
A. NIVEL ALTO .....	10
a) <i>Generales</i> .....	10
b) <i>RU</i> .....	11
c) <i>CJ</i> .....	14
d) <i>OP</i> .....	14
e) <i>JU</i> .....	15
f) <i>JUA</i> .....	15
g) <i>Cómo reportar correctamente un Registro</i> .....	16
B. NIVEL MEDIO .....	19
a) <i>Generales</i> .....	19
b) <i>RU</i> .....	20
c) <i>CJ</i> .....	21
d) <i>JU</i> .....	22
C. NIVEL BAJO .....	23
a) <i>Generales</i> .....	23
b) <i>RU</i> .....	23
c) <i>OPT</i> .....	23
d) <i>JU</i> .....	24
<b>7. VALIDACIONES DE CONTENIDO.....</b>	<b>24</b>
A. NIVEL ALTO .....	25
a) <i>Generales</i> .....	25
B. NIVEL MEDIO .....	25
a) <i>Generales</i> .....	25
b) <i>RU</i> .....	25
c) <i>CJ</i> .....	26



d) OP .....	27
C. NIVEL BAJO .....	30
a) RU .....	30
<b>8. VALIDACIONES EXTERNAS .....</b>	<b>30</b>
A. NIVEL ALTO .....	30
a) CJ .....	30
B. NIVEL MEDIO .....	30
a) RU .....	30
b) RUD versus JUD .....	31
c) BOT .....	31
d) OPT versus BOT .....	32
e) OPT versus CJT versus JUT .....	32
f) BOT versus JUT .....	32
g) JU versus JUA versus CEV .....	32
h) ORT versus OPT .....	32
i) JUD versus RUG .....	33
<b>9. CONTROLES .....</b>	<b>33</b>
A. AUSENCIAS .....	34
B. AC: APUESTAS MAL REPORTADAS EN EL CJ .....	34
C. AE: ACTUALIZACIÓN DE LOS ESTADOS CON LOS AE .....	34
D. AL: AMPLIACIÓN DE LOS LÍMITES DE DEPÓSITO SIN RESPETAR LOS PLAZOS ESTABLECIDOS .....	35
E. BC: CONCEPTO DE BONOS EN FICHERO CJ .....	35
F. C2: CUENTAS DE JUGADORES DUPLICADAS .....	35
G. CA: CALIDAD DE ADC .....	35
H. CD: CAMBIO EN DATOS EN RUD .....	36
I. CE: CONTANDO EVENTOS .....	36
J. CJ: CEV Y JUA .....	37
K. CM: COMISIONES REPORTADAS .....	38
L. CN: DATOS DE LOS JUGADORES SON CORRECTOS .....	38
M. CP: REVISIÓN CONCEPTO OTROS DE CJ .....	38
N. CR: CHEQUEO DEL RGIAJ Y ACTIVOS .....	38
O. CT: COMPETICIONES DEPORTIVAS .....	38
P. CU: CUOTA DE LAS APUESTAS .....	38



Q.	CV: CEV DIARIO Y ACTUALIZACIONES.....	39
R.	D2: DIARIOS EN VERSIÓN 2 .....	39
S.	DC: JUGADORES SIN DOCUMENTACIÓN VÁLIDA.....	39
T.	DD: DEPÓSITOS Y/O RETIRADAS DUPLICADOS .....	40
U.	DE: DESCRIPCIÓN DE EVENTOS.....	40
V.	DN: IDENTIFICACIÓN DE JUGADOR .....	40
W.	DP: SESIÓN DE AZA, DURACIÓN Y PARTICIPACIÓN LÍMITES.....	40
X.	EI: EDADES DE LOS JUGADORES INCORRECTAS .....	41
Y.	EM: EVENTOS CON JUGADORES MENORES DE EDAD .....	41
Z.	F2: FECHA DE ACTIVACIÓN NO VÁLIDA .....	41
AA.	FA: FECHA DE ACTIVACIÓN DEL JUGADOR.....	41
BB.	FB: FECHAS DE LOS BOTES .....	41
CC.	FC: FECHAS EN EL CEV.....	42
DD.	FE: FECHAS DE JU .....	42
EE.	FF: FECHA DE FIN EN EL JUD .....	42
FF.	FL: JUGADORES FALLECIDOS .....	42
GG.	FM: FECHA DE LOS MOVIMIENTOS (DEPÓSITOS Y RETIRADAS) .....	42
HH.	GB: CALCULO DEL GGR DE AZA.....	43
II.	GG: GGR EN OPT .....	43
JJ.	GT: IDENTIFICADOR DEL TICKET DE APUESTA .....	43
KK.	H2: CONTINUIDAD EN EL HISTÓRICO DE ESTADOS .....	43
LL.	HD: ESTADOS DEL HISTÓRICO DE ESTADOS DUPLICADOS.....	44
MM.	HE: CAMPO HECHO DEL JUT DE LAS APUESTAS.....	44
NN.	HS: HISTÓRICO DE ESTADOS .....	44
OO.	I2: IP DUPLICADAS .....	45
PP.	IP: CAMPOS DE IDENTIFICACIÓN DEL DISPOSITIVO .....	45
QQ.	IS: IDENTIDADES SIN ACREDITAR.....	45
RR.	JC: COHERENCIA ENTRE JU Y CJ .....	45
SS.	JD: JUEGOID DUPLICADOS .....	45
TT.	JJ: CAMPOS ERRÓNEOS EN LOS JUD DE JUEGOS DE CASINO .....	45
UU.	JO: COHERENCIA ENTRE JU Y OPT.....	45
VV.	JU: FICHEROS JU DUPLICADOS .....	46
WW.	LD: LIMITES DE DEPÓSITO .....	46
XX.	LI: LIQUIDEZ INTERNACIONAL.....	46



YY.	LM: LISTA DE MEDIOS DE PAGO .....	46
ZZ.	LR: LICENCIAS REPORTADAS .....	48
AAA.	LS: LISTA DE DEPORTES .....	48
BBB.	M2: DOBLE APUNTE EN LOS MOVIMIENTOS DEL BOT .....	51
CCC.	MA: MOTIVO DE AJUSTE EN LOS JUA.....	52
DDD.	MB: MOVIMIENTOS DE BOTES .....	52
EEE.	MD: COMPARATIVA MOVIMIENTOS CJ DIARIOS Y MENSUALES .....	53
FFF.	MM: MAYORES Y MENORES JUGANDO .....	53
GGG.	MN: MENORES JUGANDO .....	53
HHH.	MP: COMPARATIVA DE DATOS DE MEDIOS DE PAGO .....	53
III.	NA: JUGADORES NO ACTIVOS QUE JUEGAN.....	53
JJJ.	NC: NÚMERO DE ACTIVIDAD DEL RUT .....	54
KKK.	ND: APUESTAS EN DIRECTO.....	54
LLL.	NE: NÚMERO DE EVENTOS EN JUT.....	54
MMM.	NP: JUGADORES NO RESIDENTES CON ESTADOCNJ='PV'.....	55
NNN.	NR: JUGADORES NO RESIDENTES.....	55
OOO.	NU: UNIDADES REPORTADAS EN CJ.....	56
PPP.	OO: CAMPO OTROS DEL OPT.....	56
QQQ.	OV: OVERLAY EN JUEGOS DE PÓQUER (POC Y POT).....	56
RRR.	P2: SALDOS DE PV Y BOTES EN BOT .....	57
SSS.	PA: SESIÓN DE AZA REPORTADO EN OTROS JUEGOS .....	57
TTT.	PC: PAÍS EN LA COMPETICIÓN DEL CEV.....	57
UUU.	PD: JUGADORES EN ESTADOCNJ='PV' CON DEPÓSITOS ACUMULADOS SUPERIORES A 150€ .....	57
VVV.	PE: PREMIOS EN ESPECIE .....	57
WWW.	PN: JUGADORES CON PARTICIPACIÓN Y ESTADO NO ACTIVO .....	57
XXX.	PP: PREMIOS SIN PARTICIPACIÓN EN JUD .....	57
YYY.	PV: PARTIDAS VIVAS.....	57
ZZZ.	RE: RECTIFICADOS .....	59
AAAA.	RG: JUGADORES DEL RGIAJ Y ACTIVOS QUE NO JUEGAN .....	59
BBBB.	RI: JUGADORES PROHIBIDOS (RGIAJ) JUGANDO .....	59
CCCC.	RP: RETIRADAS EN POSITIVO.....	59
DDDD.	RS: JUGADORES RESIDENTES .....	60
EEEE.	RU: NÚMERO DE JUGADORES DE RU .....	60
FFFF.	SC: SESIÓN DE JUEGOS DE CASINO .....	60



GGGG.	SF: SALDO FINAL EN LOS CJD.....	60
HHHH.	SH: SALDOS DE CUENTAS DE JUEGO.....	60
IIII.	SL: SUPERACIÓN DE LOS LÍMITES DE DEPÓSITO ESTABLECIDOS.....	61
JJJJ.	SR: JUGADORES CON CUENTA DE JUEGO SIN REGISTRO.....	61
KKKK.	SS: SUPERACIÓN DE LÍMITES EN SESIÓN DE SLOT.....	61
LLLL.	SX: MOVIMIENTOS DE CJ QUE NO SE REFLEJEN EN UN JU.....	61
MMMM.	TA: TICKET APUESTA DUPLICADO .....	62
NNNN.	TC: TARJETAS DE CRÉDITO Y DÉBITO .....	62
OOOO.	TE: TIPO DE EVENTO DE LOS CEV.....	62
PPPP.	TF: TICKET Y FECHA DE APUESTA.....	63
QQQQ.	TZ: FECHAS CON ZONA HORARIA.....	63
RRRR.	V2: RULETA EN VIVO.....	63
SSSS.	VA: VARIANTE COMERCIAL DE LOS JUT .....	63
TTTT.	VI: VERIFICACIÓN DE IDENTIDAD.....	64
UUUU.	VN: JUGADORES VINCULADOS JUGANDO .....	64
VVVV.	VR: JUGADORES VERIFICADOS EN EL RGIAJ.....	65
<b>10. ANEXO I. NOTAS IMPORTANTES. TIPS &amp; TRICKS .....</b>		<b>66</b>
<b>11. ANEXO II. COMO REPORTAR BONOS.....</b>		<b>68</b>
<b>12. ANEXO III. COMO REPORTAR DATOS TEMPORALES.....</b>		<b>69</b>
<b>13. ANEXO IV. NUEVOS CAMPOS A PARTIR DE LA VERSIÓN XSD 2.13.....</b>		<b>71</b>
<b>14. ANEXO V. JUGADORES DE TEST, RECOMENDACIONES DE USO .....</b>		<b>73</b>
<b>15. ANEXO VI: USO CORRECTO DEL CAMPO 'ACTUALIZADO' DEL CEV.....</b>		<b>75</b>



#### 4. Abreviaturas utilizadas

- A: Activo, estadoCNJ. Estado de un jugador que ha sido correctamente identificado y verificado documentalmente.
- AC: Anulación contrato, estadoCNJ. Jugador que, estando SC, el operador considere probado el fraude, colusión o puesta a disposición de terceros de la propia cuenta, y haya procedido a resolver unilateralmente el contrato
- ADC: Apuestas Deportivas de Contrapartida.
- ADM: Apuestas Deportivas Mutuas.
- ADX: Apuestas Deportivas Cruzadas.
- AE: Autoexcluido, estadoCNJ. Jugador que voluntariamente ha decidido autoexcluirse del juego ofertado por el operador.
- AHC: Apuestas Hípicas de Contrapartida
- AHM: Apuestas Hípicas Mutuas.
- AHX: Apuestas Hípicas Cruzadas.
- AOC: Otras Apuestas de Contrapartida.
- AOX: Otras Apuestas Cruzadas.
- AP: Ajuste Participación.
- AZA: Máquinas de Azar.
- BN: Bonos.
- BNG: Bingo.
- BO: Botes.
- BOT: Cuenta de botes y partidas vivas.
- C: Cancelado, estadoCNJ. Jugador que tras 4 años en estado S, el operador ha decidido cancelarlo.
- CEV: Catálogo de eventos.
- CEVM: Fichero CEV de periodicidad mensual
- CEVD: Fichero CEV de periodicidad diaria
- CJ: Cuenta del jugador, tipo de fichero.
- CJD: Cuenta de Juego Detallada.
- CJDD: Cuenta de Juego Detallada Diaria.
- CJDM: Cuenta de Juego Detallada Mensual.
- CJT: Cuenta de Juego Totalizada.
- CJTD: Cuenta de Juego Totalizada Diaria.
- CJT: Cuenta de Juego Totalizada Mensual.
- CO: Comisiones.
- COC: Concursos.
- COM: Juegos Complementarios.
- DE: Depósitos.
- DGOJ: Dirección General de Ordenación del Juego.
- DL: Driver License (Carnet de conducir).
- EstadoCNJ: Estado actual en el que se encuentra el jugador en el momento de reporte.
- GGR: Ganancia Bruta del Operado.
- ID: Id Doc.
- JU: Registro del juego, tipo de fichero.
- JUA: Ajustes de Apuestas.
- JUD: Registro de juego detallado.
- JUT: Registro de juego totalizado.



- LGA: Licencia General de Apuestas
- LGC: Licencia General de Concursos
- LGO: Licencia General de Otros juegos
- LI: Liquidez internacional o compartida
- NR: No Residentes.
- O: Otros, estadoCNJ. Jugador en el resto de situaciones que no se encuentran incluidas en ninguna de las anteriores y que no puede realizar ninguna actividad en la plataforma de juego.
- OP: Cuenta del operador, tipo de fichero.
- OPT: Cuenta del operador completa, la reportarán los operadores que gestionen de forma completa un juego o sean operadores adscritos a una red (nacional o internacional)
- ORT: cuenta del operador coorganizados, será reportado por los operadores que gestionen la plataforma de juego en una red coorganizada, sea esta nacional o internacional.
- OT: Otros.
- PA: Participaciones.
- PA: Passport (Pasaporte).
- PD: Participación Devolución.
- PE: Premios Especie.
- POC: Póquer Cash.
- POT: Póquer Torneo.
- PR: Premios.
- PR: Prohibición subjetiva, estadoCNJ. Jugador sujeto a cualquiera de las prohibiciones subjetivas establecidas en el artículo 6 de la Ley 13/2011 (menores, inscritos en el RGIAJ, vinculados...)
- PUN: Punto y Banca.
- PV: Partidas Vivas.
- PV: Pendiente de verificación documental, estadoCNJ. Jugador cuya identificación no ha sido cotejada fehacientemente mediante un sistema de verificación documental.
- RE: Retiradas.
- RGIAJ: Registro General de Interdicción Acceso al Juego
- RLT: Ruleta.
- RU: Registro de Usuario, tipo de fichero.
- RUD: Registro de Usuario Detallado.
- RUG: Registro de Usuario Ganadores (Para juegos sin registro previo)
- RUR: Registro de Usuario de operadores en Red.
- RUT: Registro de Usuario Totalizado.
- S: Suspendido, estadoCNJ. Jugador que, tras 2 años de inactividad ininterrumpidos, el operador ha decidido suspender.
- SC: Suspendido cautelarmente, estadoCNJ. Jugador que es sospechoso de comportamiento colusorio o fraudulento o por haber permitido la utilización de su registro por un tercero.
- SCI: Sistema de Control Interno del operador, en el cual se encuentra el almacén en el que periódicamente deposita los ficheros generados con la información de su plataforma de juego.
- SF: Saldo Final.
- SGIJ: Subdirección General de Inspección del Juego
- SI: Saldo Inicial.
- SR: Suspendido por juego responsable, estadoCNJ.
- SS: Social Security Number (Número de la seguridad social).
- SVI: Sistema de Verificación de Identidad de Jugadores.
- TI: Trans\_IN, transferencia desde otros monederos.



- TO: Trans\_Out, transferencia hacia otros monederos.
- Trans\_IN: Transferencia desde otros monederos.
- Trans\_Out: Transferencia hacia otros monederos.
- XSD: Esquema del modelo de datos a seguir para generar los ficheros XML
- XML: Formato de los ficheros generados por el operador en su SCI y almacenados en el almacén



## 5. Introducción.

Las validaciones y controles realizados por la SGIJ sobre la información reportada por los operadores se van incrementando gradualmente y mejorando constantemente por lo que esta guía se irá actualizando con las nuevas validaciones que se vayan generando.

Hay cuatro tipos de validaciones según el objetivo de comprobación que se realice:

- **Validaciones de formato:** afectan a la estructura del fichero XML.
- **Validaciones de contenido:** afectan al reporte de los datos.
- **Validaciones externas:** afectan al cruce de datos entre varios ficheros.
- **Controles:** validaciones más complejas, que involucran normalmente varios ficheros y/o periodos y que buscan errores en la comprensión del modelo y en la homogeneización de la información reportada por los distintos operadores.

Asimismo, y en función de la importancia y criticidad de los datos analizados, las comprobaciones se clasifican en tres niveles:

- **Nivel alto:** errores muy graves que pueden llegar a impedir el procesamiento de los datos. Deben ser corregidos a la mayor brevedad posible por lo que la fecha de resolución máxima es de un mes desde que el operador es informado del error.
- **Nivel medio:** errores graves, principalmente de interpretación del modelo, que deberán resolverse a la mayor brevedad posible.
- **Nivel bajo:** se trata de los errores con menor prioridad. **En cada caso de evaluarán los plazos de corrección.**

## 6. Validaciones de formato

Son validaciones automáticas realizadas sobre la estructura del fichero XML

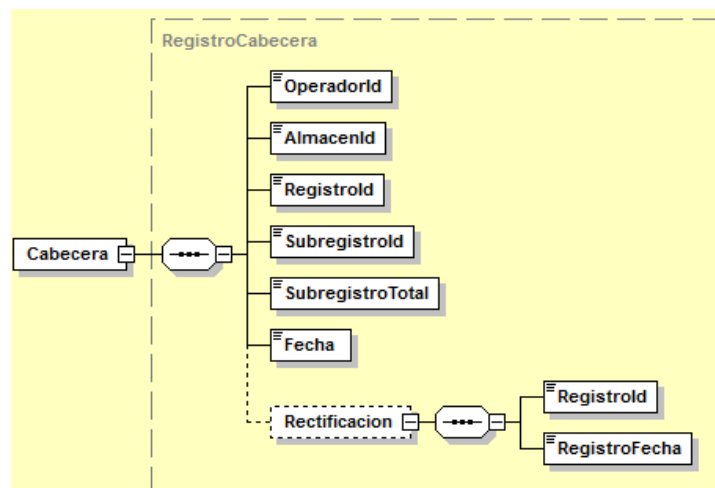
### a. Nivel alto

#### a) Generales

- El XML debe estar bien formado y ajustarse a la estructura definida en el XSD. Además, todos los lotes que componen un registro tienen que pertenecer a la misma versión XSD, y esta versión existir en el sistema. La última versión del modelo de datos se encuentra para su descarga en: <http://www.ordenacionjuego.es/es/sistema-control-SCI> *“Anexo II de la Resolución de 6 de octubre de 2014. Versión x.y del XSD del modelo de datos.”*
- Los campos “OperadorId” y “AlmacenId” tanto de la Cabecera del Lote como de la del Registro son obligatorios y no pueden tener valor nulo. Además, para cada uno de ellos, debe tener el mismo valor en la cabecera del lote y en la cabecera del registro. Estos campos deben coincidir con el valor esperado según la ruta de la cual se ha obtenido.
- El campo “OperadorId” de la Cabecera de Lote y Registro debe ser de tipo numérico y corresponder con el operador que reporta la información.



- Los campos “RegistroId” y “LotId” de la Cabecera del Registro deben **ser únicos** por almacén y operador.
- Formato de fecha tipo ‘AAAAMMDDhhmmss’, será utilizado en los campos (ver Anexo III):
  - Campo “Desde”, correspondiente al Histórico de Estado del jugador.
  - Campo “FechaActivacion”
  - Campo “FVSVDI”
  - Campo “FVDocumental”
  - Campo “FechaNacimiento”
  - Campo “FechaInicio”
  - Campo “FechaFin”
  - Campo “Fecha” en la cabecera.
- Los subregistros dentro de un mismo registro se fraccionan de la siguiente manera:
  - Tienen que tener valor en el campo “SubregistroTotal” y en el campo “SubregistroId”.
  - No pueden existir subregistros duplicados.
  - Todos los subregistros tienen que tener el mismo valor en el campo “SubregistroTotal”.
  - En cada subregistro el campo “SubregistroTotal” debe ser mayor o igual que el campo “SubregistroId”.
  - El número de subregistros debe coincidir con el indicado en el campo “SubregistroTotal”.
- En caso de rectificación, el campo “**RegistroId**” perteneciente al campo “**Rectificacion**” de la cabecera del registro anulador o rectificador es obligatorio y no puede tener valor nulo. Dicho “**RegistroId**” debe existir en el sistema y no puede hacer referencia a sí mismo, si no que hará referencia al registro original al que rectifica o anula.

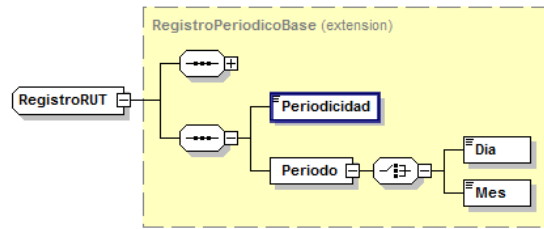


## b) RU

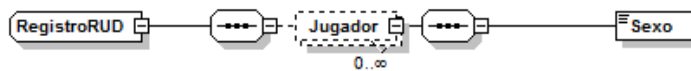
- No deben existir jugadores con el mismo JugadorId duplicado.



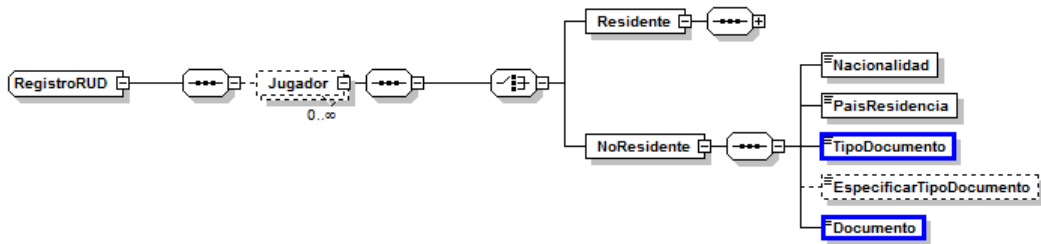
- El campo “**Periodicidad**” debe contener el dato ‘Mensual’ o ‘Diaria’.



- El campo “**Sexo**” debe tomar alguno de los siguientes valores:
  - ‘M’ → Masculino.
  - ‘F’ → Femenino.



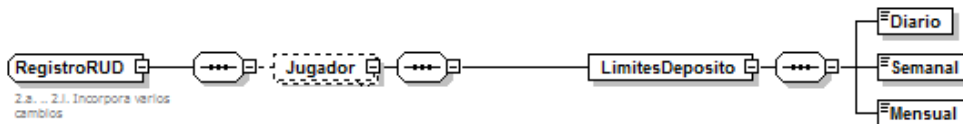
- Los campos “**TipoDocumento**” y “**Documento**” del elemento “**NoResidente**” son obligatorios y no pueden tener valor nulo.



- Todos los campos que se refieran al número de jugadores tienen que tener valor numérico positivo.
- El campo “**NumeroActividad**” debe tener valor numérico y de tipo entero positivo.

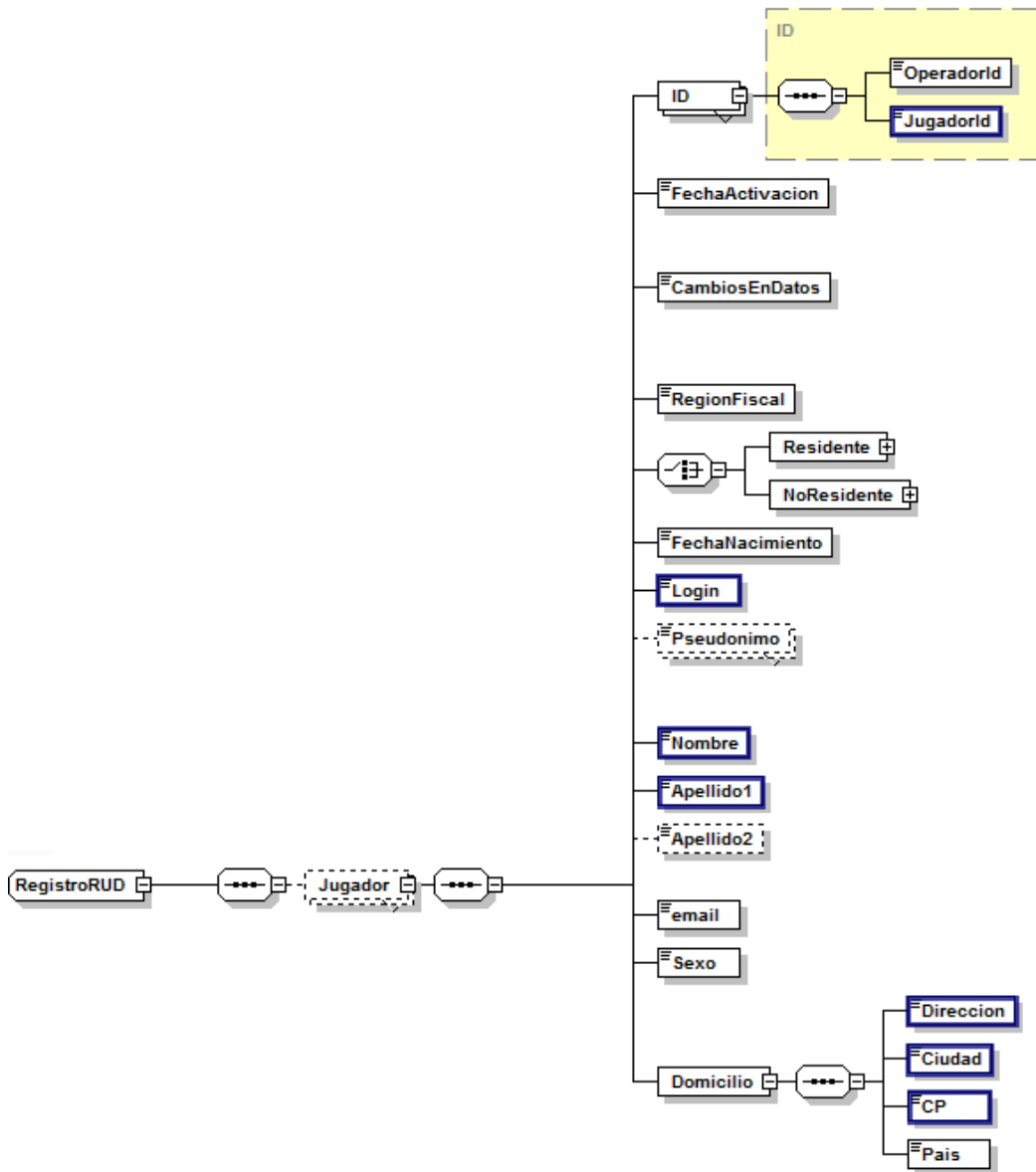


- Los campos de “**LimitesDeposito**” deben tener valor numérico y de tipo real.

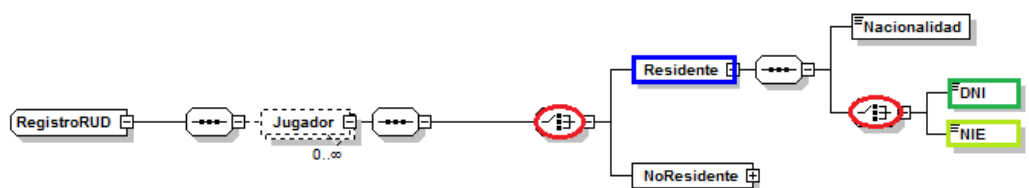




- Los campos “**JugadorId**”, “**Login**”, “**Nombre**”, “**Apellido1**”, “**Direccion**”, “**Ciudad**”, “**CP**”, “**FechaNacimiento**” y “**FechaActivacion**” son obligatorios y no pueden tener valor nulo.

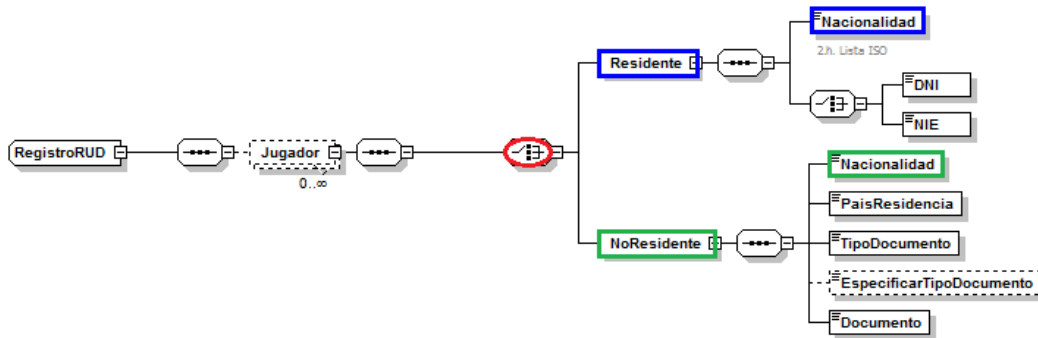


- La etiqueta “**Residente**” debe contener la etiqueta “**DNI**” o “**NIE**” y debe estar rellena.

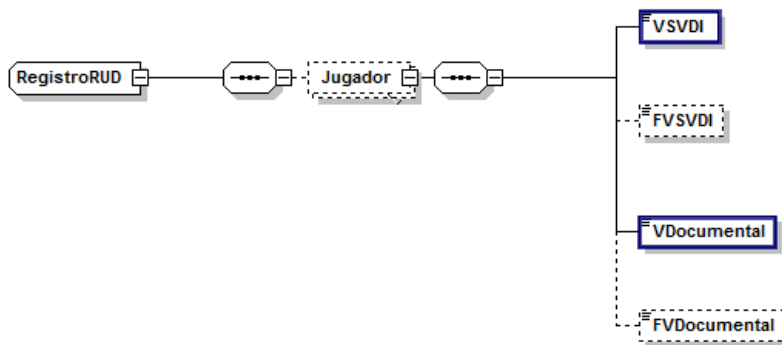




- Se debe seleccionar uno de los dos campos complejos: **“Residente”** o **“NoResidente”**, y dentro de estos todos los campos obligatorios. Nunca se debe enviar información en ambos campos.

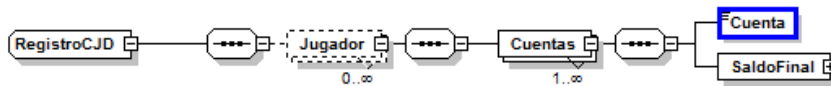


- Los campos **“VSVDI”** y **“VDocumental”** deben tomar valores ‘S’ o ‘N’.
- Los campos **“FVSVDI”** y **“FVDocumental”** son obligatorios en caso de que los anteriores sean ‘S’.



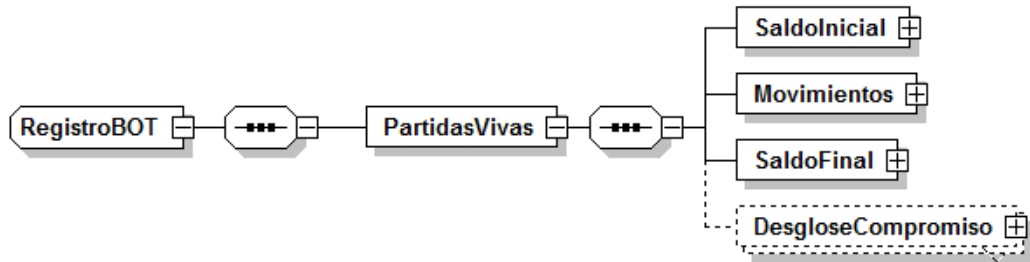
**c) CJ**

- El campo **“Cuenta”** es obligatorio y no puede tener valor nulo.



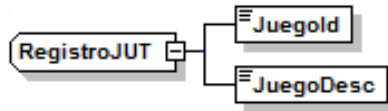
**d) OP**

- Los **“SaldoInicial”**, **“Movimientos”** y **“SaldoFinal”** de Partidas Vivas y Botes en el fichero BOT son obligatorios y no pueden tener valor nulo y deben ser numéricos.



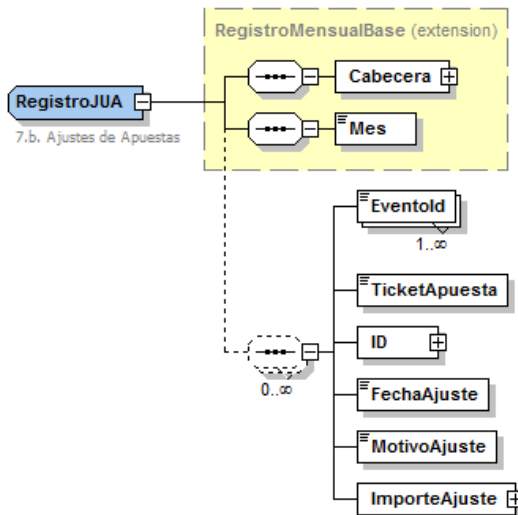
e) JU

- Los campos “Juegold” y “JuegoDesc” son obligatorios y no puede tener valor nulo.



f) JUA

- Los campos “Eventold”, “MotivoAjuste” y “TicketApuesta” son obligatorios y no pueden tener valor nulo.





### g) Cómo reportar correctamente un Registro

A continuación, se explica cómo debe de reportarse la información teniendo en cuenta que un registro es un bloque completo de información de un periodo (día o mes). Un registro se divide en subregistros, que se agrupan en lotes, siendo un lote el contenido de un fichero.

#### 1.1.1.1 RUT, CJT, BOT, OPT y JUT

- El campo “**Tipo**” y “**Subtipo**” deben tener los siguientes valores en función del fichero:

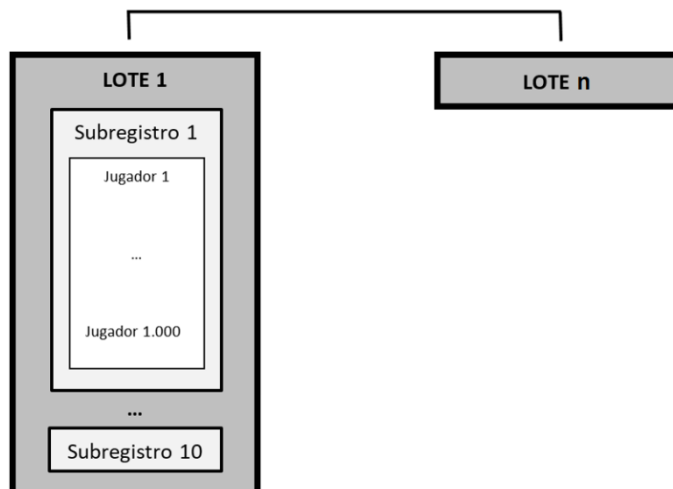
TIPO	SUBTIPO
<b>RU</b>	RUT
<b>CJ</b>	CJT
<b>OP</b>	BOT, OPT u ORT
<b>JU</b>	JUT

- El número máximo de subregistros en un lote debe ser 1, y por tanto, el valor de este campo y el de “**SubregistroTotal**” debe de ser 1.

#### 1.1.1.2 RUD, RUG, RUR, CJD

El número de subregistros por lote es máximo 10, componiéndose cada subregistro de 1.000 jugadores. Sólo el último registro o en el caso de tener uno sólo, podrá ser inferior a 10 el número de subregistros por lote.

El número máximo de jugadores por subregistro es de 1.000. No puede existir un subregistro con menos de 1.000 jugadores que no sea el último o si solo existe un subregistro.



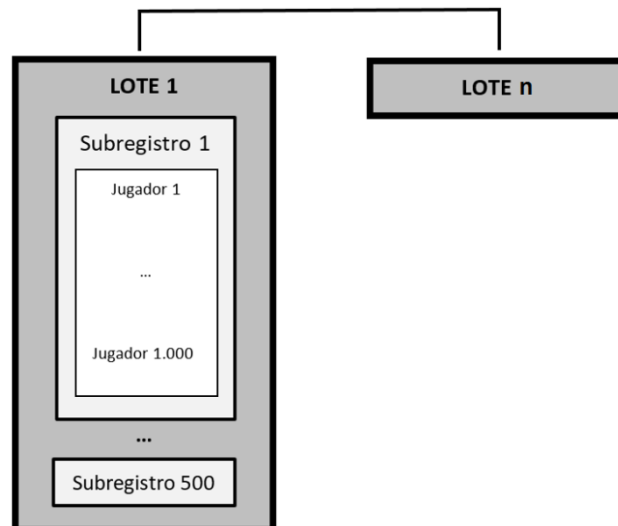


TIPO	SUBTIPO
<b>RU</b>	RUD, RUG, RUR
<b>CJ</b>	CJD

### 1.1.1.3 JUD

El número de subregistros por lote es máximo 500. Cada lote se generará cuando transcurran 15 minutos o alcancen dicha cifra, componiéndose cada subregistro de 1.000 jugadores.

El número máximo de jugadores por subregistro es de 1.000.



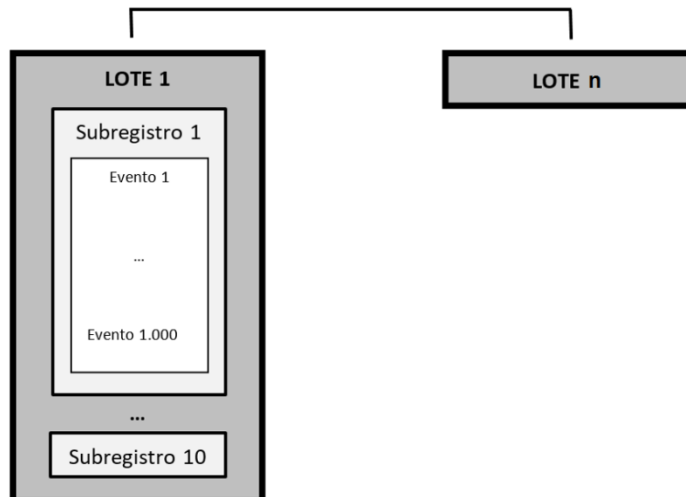
TIPO	SUBTIPO
<b>JU</b>	JUD

### 1.1.1.4 CEV

El número de subregistros por lote es máximo 10, componiéndose cada subregistro de 1.000 eventos. Sólo el último registro o en el caso de tener uno sólo, podrá ser inferior a 10 el número de subregistros por lote.



El número máximo de eventos por subregistro es de 1.000. No puede existir un subregistro con menos de 1.000 eventos que no sea el último o si solo existe un subregistro.



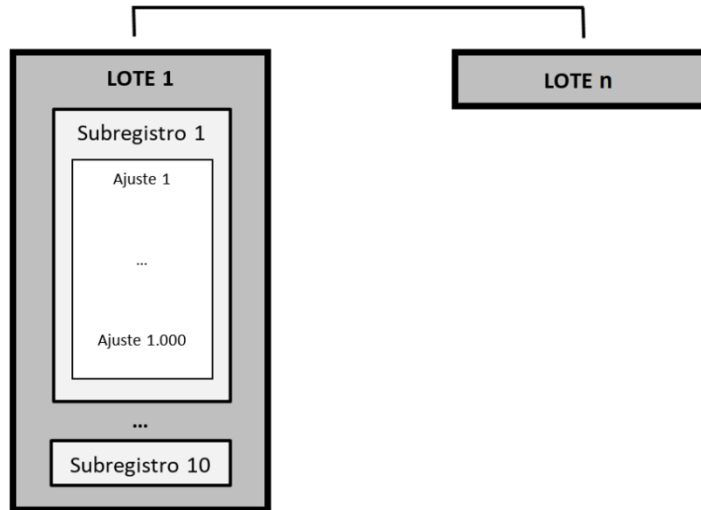
TIPO	SUBTIPO
JU	CEV

#### 1.1.1.5 JUA

El número de subregistros por lote es máximo 10, componiéndose cada Subregistro de 1.000 ajustes de apuesta. Sólo el último registro o en el caso de tener uno sólo, podrá ser inferior a 10 el número de subregistros por lote.



El número máximo de ajustes de apuesta por subregistro es de 1.000. No puede existir un subregistro con menos de 1.000 ajustes apuesta que no sea el último o si solo existe un subregistro.



TIPO	SUBTIPO
JU	JUA

**b. Nivel Medio**

**a) Generales**

- El número de campos separados por “\_” debe ser igual a 7 en RU, CJ, JU, CEV y JUA, e igual a 8 en BOT, OPT y ORT.

**RU:** <OperadorId>\_<AlmacenId>\_<Tipo>\_<Subtipo>\_<Periodicidad>\_<Fecha>\_<Loteld>. Zip

**CJ:** <OperadorId>\_<AlmacenId>\_<Tipo>\_<Subtipo>\_<Periodicidad>\_<Fecha>\_<Loteld>. Zip

**OP:** <OperadorId>\_<AlmacenId>\_<Tipo>\_<Subtipo>\_<TipoJuego>\_<Periodicidad>\_<Fecha>\_<Loteld>. Zip

**JU:** <OperadorId>\_<AlmacenId>\_<Tipo>\_<Subtipo>\_<TipoJuego>\_<Fecha/Hora>\_<Loteld>. Zip

**JUA:** <OperadorId>\_<AlmacenId>\_<Tipo>\_<Subtipo>\_<Periodicidad>\_<Fecha>\_<Loteld>. Zip

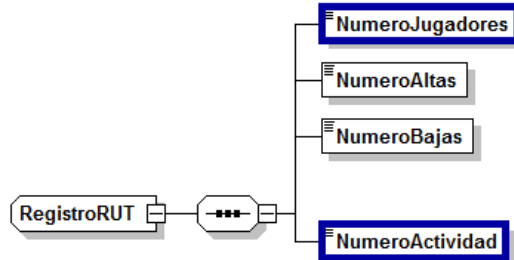
**CEV:** <OperadorId>\_<AlmacenId>\_<Tipo>\_<Subtipo>\_<Periodicidad>\_<Fecha>\_<Loteld>. Zip

- La fecha de generación del fichero debe ser posterior a la fecha de los datos que en él se reporta, es decir, un fichero no puede generarse antes del periodo de los datos que contiene.

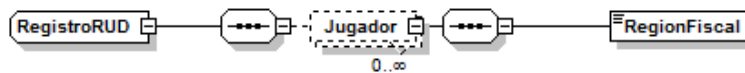


b) RU

- En los RUT mensuales, el “NumeroActividad” debe ser menor al “NumeroJugadores”.



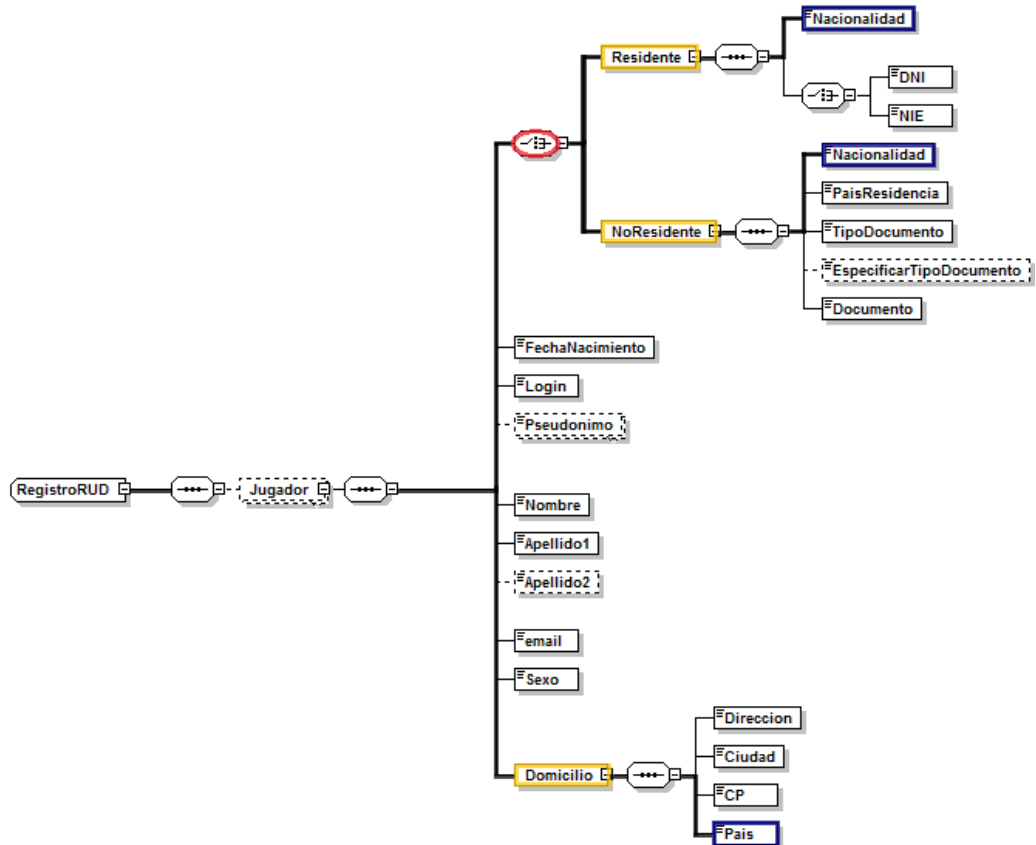
- El campo “RegionFiscal” debe tomar alguno de los valores que establece la orden HAP/2373/2014.



01: Comunidad Autónoma de Andalucía	12: Comunidad Autónoma de La Rioja
02: Comunidad Autónoma de Aragón	13: Comunidad de Madrid
03: Comunidad Autónoma del Principado de Asturias	14: Comunidad Autónoma de la Región de Murcia
04: Comunidad Autónoma de Canarias	15: Comunitat Valenciana
05: Comunidad Autónoma de Cantabria	16: Comunidad Foral de Navarra
06: Comunidad Autónoma de Castilla - La Mancha	17: Territorio Histórico de Araba
07: Comunidad de Castilla y León	18: Territorio Histórico de Gipuzkoa
08: Comunidad Autónoma de Cataluña	19: Territorio Histórico de Bizkaia
09: Comunidad Autónoma de Extremadura	20: Ceuta
10: Comunidad Autónoma de Galicia	21: Melilla
11: Comunidad Autónoma de las Illes Balears	22: No residentes



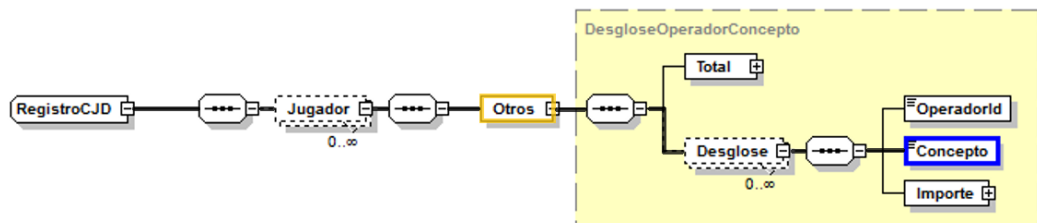
- Los formatos de los campos referentes a “Pais” y “Nacionalidad” debe corresponderse con el establecido por el ISO para países y territorios.



- El campo “Apellido2” es obligatorio en caso de que el jugador haya aportado un DNI como documento identificador.

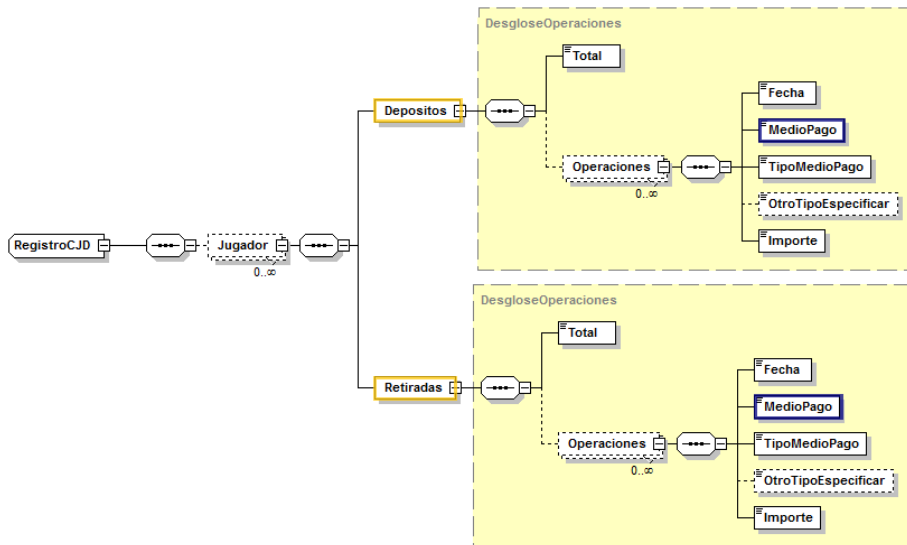
c) CJ

- El campo “Concepto” correspondiente al “Desglose” de “Otros” no puede tener valor nulo.

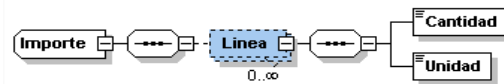




- El “MedioPago” de depósitos y retiradas no pueden tener valor nulo.

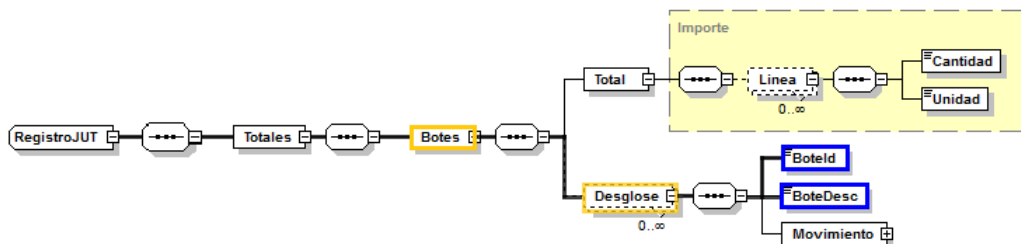


- El campo “Cantidad” debe tener valor numérico y de tipo real, en cualquier fichero.
- El campo “Unidad” es obligatorio y no puede tener valor nulo, en cualquier fichero. Para expresar la unidad Euros se debe usar siempre el literal “EUR”, para el resto de unidades el operador tiene libertad de denominarlas como desee.



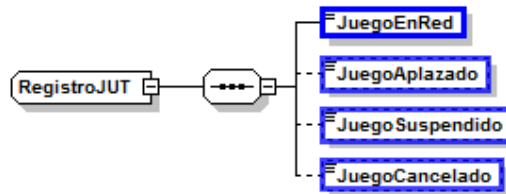
#### d) JU

- Cuando el “Total” de “Botes” es distinto de cero debe de existir el campo “Desglose”. Los campos “Boteld” y “BoteDesc” correspondiente al mismo, deben de estar rellenos y no pueden tener valor nulo.





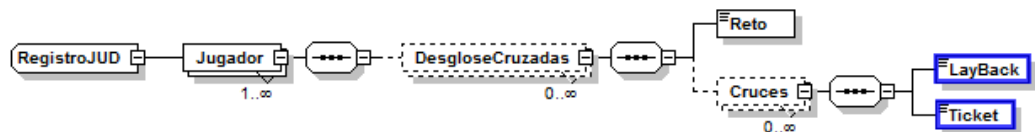
- Los elementos “JuegoEnRed”, “JuegoAplazado”, “JuegoSuspendido”, “JuegoCancelado” deben tomar alguno de los siguientes valores:
  - ‘S’
  - ‘N’



- El campo “TicketApuesta” no puede tener valor nulo, en caso de existir.



- Los campos “LayBack” y “Ticket” correspondientes a los “Cruces” de “DesgloseCruzadas” no pueden tener valor nulo



### c. Nivel bajo

#### a) Generales

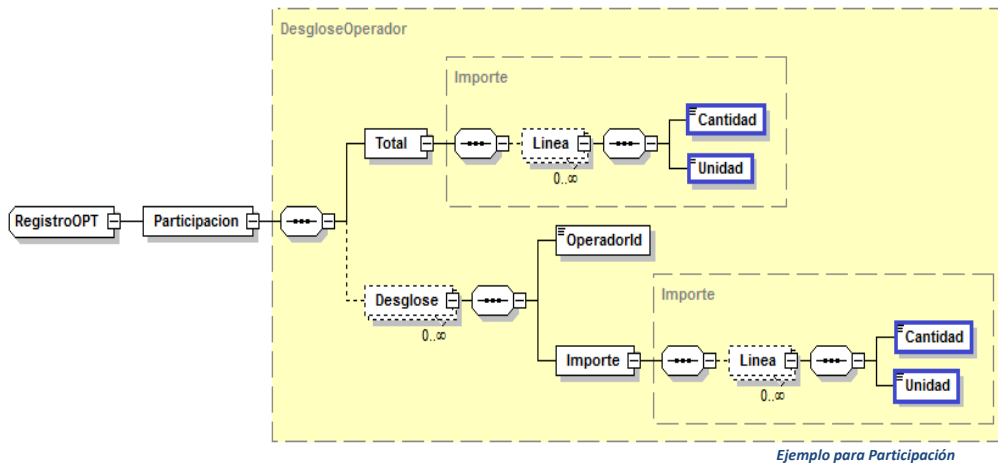
- El fichero se tiene que descomprimir con la clave correcta. La clave deberá ser la última y permitirá la descompresión del fichero (podrá ser una anterior siempre y cuando permita abrir el fichero).

#### b) RU

- El formato de email debe corresponderse con un formato de correo electrónico válido.

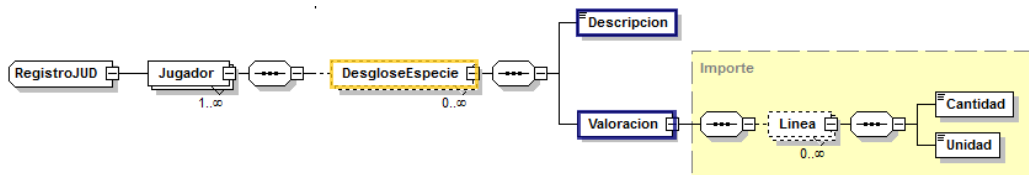
#### c) OPT

- Solo se tiene la obligación de desglosar por “OperadorId” cuando es un juego en red.

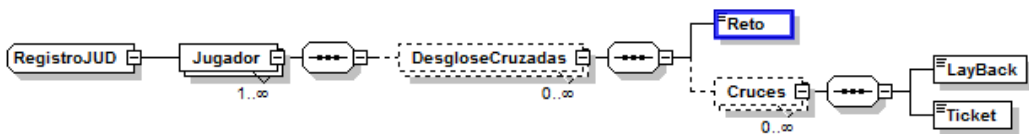


#### d) JU

- El campo “**Descripcion**” de “**DesgloseEspecie**” es obligatorio y no puede tener valor nulo.  
El campo “**Valoracion**” de “**DesgloseEspecie**” es obligatorio y debe tener valor positivo.



- El campo “**Reto**” correspondiente a “**DesgloseCruzadas**” debe tomar alguno de los valores válidos para ese campo, en caso de existir.



### 7. Validaciones de contenido

Son validaciones automáticas que afectan a los datos reportados.

**a. Nivel alto****a) Generales**

- Campo **Cantidad** de las variables: SI, SF, DE, RE, PA, PD, PR, OT, PE, AP, CO, T\_IN, T\_OUT y BO tienen que tener valor numérico y no nulo.

SIGNO POSITIVO	SIGNO NEGATIVO	AMBOS SIGNOS
<b>SaldoInicial</b>	Participacion	Retiradas
<b>Depositos</b>	Comision	Bonos
<b>ParticipacionDevolucion</b>	Trans_OUT	AjustePremios
<b>Premios</b>		
<b>Trans_IN</b>		
<b>SaldoFinal</b>		

- El tipo de juego debe de tener un valor válido: AHC, AHM, ADC, ADM, AOC, POT, POC, BLJ, PUN, BNG, RLT, COC, COM, ADX, AOX, AHX y AZA.

**b. Nivel medio****a) Generales**

- **Premios especie** debe tener unidad 'EUR'.

**b) RU**

- El campo **FechaActivación** debe contener una fecha válida que se debe corresponder con la primera fecha de estado activo del jugador. No es válido rellenarla a ceros.
- El **número de altas** debe de ser menor o igual al **número de jugadores**.



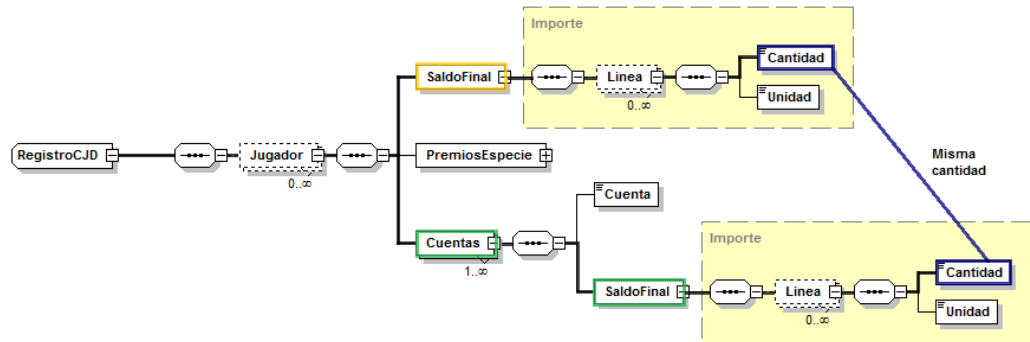
c) CJ

- El **total** de RE, DE, PA, PD, PR, OT, PE, AP, Trans\_IN, Trans\_OUT, CO y BO deben coincidir con la suma de sus desglose y además, dichos desgloses deben existir cuando el total sea distinto de cero.

```
<Premios>  
<Total>  
<Linea>  
<Cantidad>370.20</Cantidad>  
<Unidad>EUR</Unidad>  
</Linea>  
</Total>  
<Desglose>  
<OperadorId>10xy</OperadorId>  
<TipoJuego>RLT</TipoJuego>  
<Importe>  
<Linea>  
<Cantidad>7.00</Cantidad>  
<Unidad>EUR</Unidad>  
</Linea>  
</Importe>  
</Desglose>  
<Desglose>  
<OperadorId>10xy</OperadorId>  
<TipoJuego>BLJ</TipoJuego>  
<Importe>  
<Linea>  
<Cantidad>2.00</Cantidad>  
<Unidad>EUR</Unidad>  
</Linea>  
</Importe>  
</Desglose>  
<Desglose>  
<OperadorId>10xy</OperadorId>  
<TipoJuego>AZA</TipoJuego>  
<Importe>  
<Linea>  
<Cantidad>361.20</Cantidad>  
<Unidad>EUR</Unidad>  
</Linea>  
</Importe>  
</Desglose>  
</Premios>
```

DESGLOSE			
1ª Cantidad	2ª Cantidad	3ª Cantidad	SUMA
7	2	361,20	370,20

- El “SaldoFinal” de “Cuentas” debe ser igual al “SaldoFinal”.

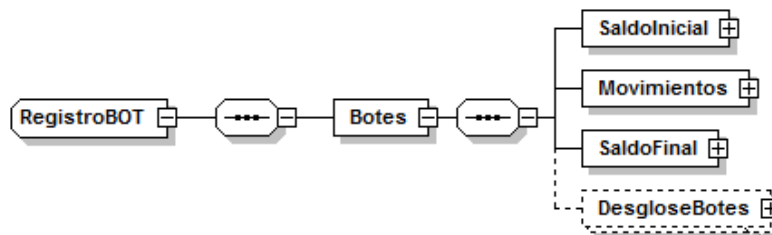


```
<SaldoFinal>
  <Linea>
    <Cantidad>32.95</Cantidad>
    <Unidad>EUR</Unidad>
  </Linea>
</SaldoFinal>
<PremiosEspecie>
<Cuentas>
  <Cuenta>1</Cuenta>
  <SaldoFinal>
    <Linea>
      <Cantidad>32.95</Cantidad>
      <Unidad>EUR</Unidad>
    </Linea>
  </SaldoFinal>
</Cuentas>
```

FICHERO CJD

d) OP

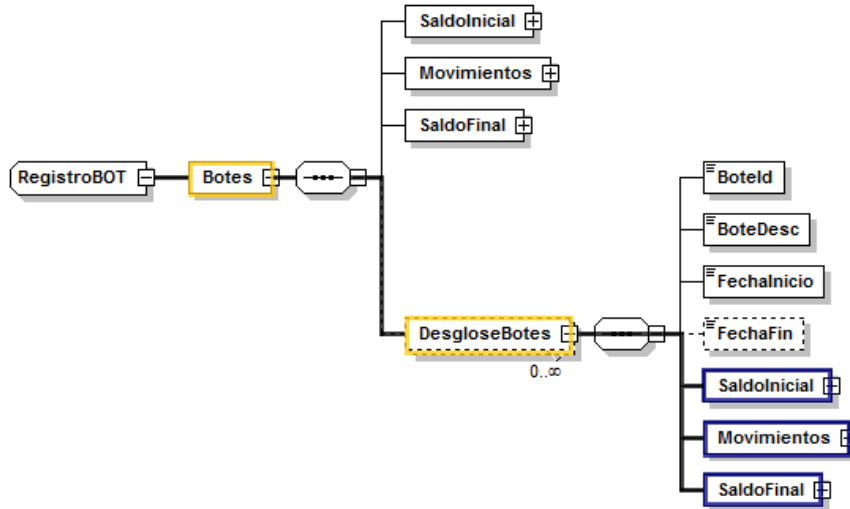
- El “SaldoInicial” de “Botes” más sus “Movimientos”, tiene que ser igual a su “SaldoFinal”.



SI\_BO + Movimientos\_BO = SF\_BO



- Dentro del concepto “**DesgloseBotes**” de “**Botes**”, el “**Saldoinicial**” más los “**Movimientos**” debe coincidir con el “**SaldoFinal**”.



$$SI\_desBO + Movimientos\_desBO = SF\_desBO$$

El sumatorio de los saldos finales de todos los “**DesgloseCompromiso**”, debe coincidir con el “**SaldoFinal**” de “**PartidasVivas**”. Esto mismo, debe ocurrir para “**Saldoinicial**” y para los “**Movimientos**”.



```

<PartidasVivas>
  <SaldoInicial>
  <Movimientos>
  <SaldoFinal>
  <Linea>
    <Cantidad>20530.0400</Cantidad>
    <Unidad>EUR</Unidad>
  </Linea>
  </SaldoFinal>
  <DesgloseCompromiso>
  <Fecha>201705</Fecha>
  <SaldoFinal>
  <Linea>
    <Cantidad>20171.8800</Cantidad>
    <Unidad>EUR</Unidad>
  </Linea>
  </SaldoFinal>
  <DesgloseCompromiso>
  <DesgloseCompromiso>
  <Fecha>201706</Fecha>
  <SaldoFinal>
  <Linea>
    <Cantidad>79.6700</Cantidad>
    <Unidad>EUR</Unidad>
  </Linea>
  </SaldoFinal>
  <DesgloseCompromiso>
  <DesgloseCompromiso>
  <Fecha>201710</Fecha>
  <SaldoFinal>
  <Linea>
    <Cantidad>278.4900</Cantidad>
    <Unidad>EUR</Unidad>
  </Linea>
  </SaldoFinal>
  <DesgloseCompromiso>
</PartidasVivas>

```

Saldo final partidas vivas	Sumatorio de los saldos finales de desglose compromiso
20.530,04	20.171,88
	79,67
	278,49
	<b>TOTAL</b>
	20.530,04

FICHERO BOT

- El sumatorio de los saldos final de todos los “DesgloseBotes” debe coincidir con el saldo final de los botes.

```

<Botes>
  <SaldoInicial>
  <Movimientos>
  <SaldoFinal>
  <Linea>
    <Cantidad>592006.792</Cantidad>
    <Unidad>EUR</Unidad>
  </Linea>
  </SaldoFinal>
  <DesgloseBotes>
  <Boteld>6</Boteld>
  <BoteDesc>Millionaire Genie</BoteDesc>
  <FechaInicio>20150519</FechaInicio>
  <SaldoInicial>
  <Movimientos>
  <SaldoFinal>
  <Linea>
    <Cantidad>352448.067</Cantidad>
    <Unidad>EUR</Unidad>
  </Linea>
  </SaldoFinal>
  </DesgloseBotes>
  <DesgloseBotes>
  <Boteld>6099</Boteld>
  <BoteDesc>Treasure Fair</BoteDesc>
  <FechaInicio>20150506</FechaInicio>
  <SaldoInicial>
  <Movimientos>
  <SaldoFinal>
  <Linea>
    <Cantidad>239558.725</Cantidad>
    <Unidad>EUR</Unidad>
  </Linea>
  </SaldoFinal>
  </DesgloseBotes>
</Botes>

```

Saldo final de botes	Sumatorio de los saldo finales de desglose botes
592.006,792	352.448,067
	239.558,725
	<b>TOTAL</b>
	592.006,792

FICHERO BOT

**c. Nivel bajo****a) RU**

- Los campos “**CP**”, “**VSVDI**” y “**VDocumental**” tienen que contener un valor válido.
  - **VSVDI**: en el caso de jugadores residentes tomará uno de los siguientes valores:
    - ‘S’ → Sí
    - ‘N’ → No
  - **VDocumental**: tomará uno de los siguientes valores:
    - ‘S’ → Sí
    - ‘N’ → No
- El campo “**RegionFiscal**” tiene que ser coherente con el campo “**CP**”. El “**CP**” deberá ser un número de cinco dígitos con un valor correcto.

**8. Validaciones externas**

Son validaciones automáticas que, normalmente, afectan al cruce de datos entre varios ficheros.

**a. Nivel alto****a) CJ**

- 
- El **SI** del fichero CJT mensual de un mes debe ser igual al **SF** del CJT del mes anterior.
- El **SI** del fichero CJT mensual debe ser igual al total de los **SI** de todos los jugadores del fichero CJD del mismo mes.
- El **SF** del fichero CJT mensual debe ser igual al total de los **SF** de todos los jugadores del fichero CJD del mismo mes.
- Estas validaciones son de nivel alto para unidad EUR, para el resto de unidades son de nivel medio.

**b. Nivel medio****a) RU**

- El **número altas** de un fichero RUT mensual debe coincidir con la suma del número de altas de los ficheros RUT diario de cada día de ese mes.

$$\text{Nº altas RUTM} = \sum \text{Nº altas RUTD}$$



- El **número de jugadores** de un fichero RUT mensual debe coincidir con el conteo de jugadores informados en el RUD mensual correspondiente al mismo mes.

$$\text{N}^\circ \text{ jugadores RUTM} = \text{N}^\circ \text{ jugadores RUDM}$$

- El **número de altas** de un fichero RUT mensual debe coincidir con el conteo de jugadores informados en el RUD mensual con el valor cambio en datos igual a 'A' correspondiente al mismo mes.

$$\text{N}^\circ \text{ altas RUTM} = \sum \text{N}^\circ \text{ jugadores con SN\_CAMBIOS} = 'A' \text{ RUDM}$$

- El **número de jugadores** de un fichero RUT mensual debe coincidir con la suma del número de altas del fichero y el número de jugadores del RUT mensual anterior, menos en número de bajas del fichero.

$$\text{N}^\circ \text{ altas (mes de estudio)} + \text{N}^\circ \text{ jugadores (mes de estudio - 1)} - \text{N}^\circ \text{ bajas (mes de estudio)}$$

## b) RUD versus JUD

- Todos los jugadores que se reportan en los ficheros JUD (**JugadorId**) deben estar en el RUDM del mes en que se reporta.

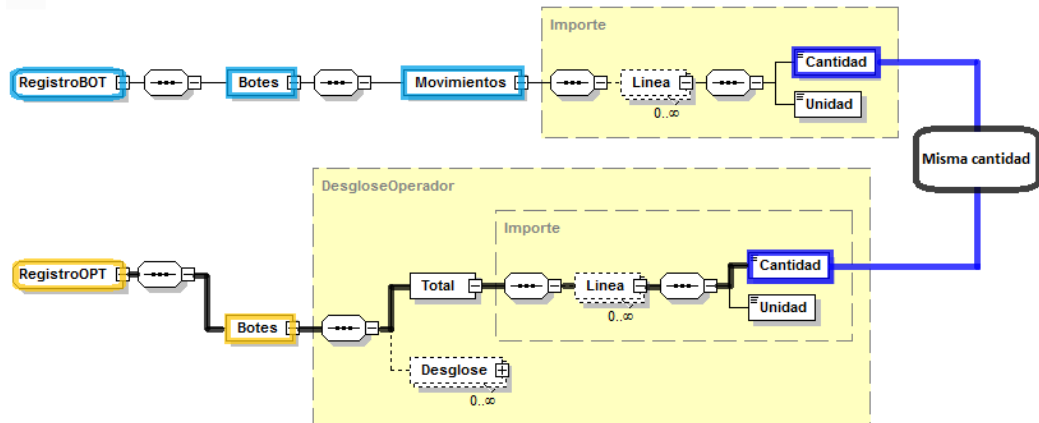
## c) BOT

- El "**SaldoInicial**" de "**Botes**" de un fichero BOT mensual debe coincidir con el "**SaldoFinal**" de "**Botes**" del mismo fichero para el mes anterior.
- El "**SaldoInicial**" de partidas vivas de un fichero BOT mensual debe coincidir con el "**SaldoFinal**" de partidas vivas del mismo fichero para el mes anterior.



#### d) OPT versus BOT

- Los “Movimientos” de los “Botes” de los ficheros BOT mensuales deben coincidir con el “Total” de “Botes” del fichero OPT de ese mes.



- En una red, los “Movimientos” de los “Botes” de los ficheros BOT mensuales deben coincidir con el “Total” de Botes del fichero ORT de ese mes. Ambos ficheros reportados por el B2B.

#### e) OPT versus CJT versus JUT

- El total de **participación, participación devolución, premios y premios especie** de OPT y/u ORT tiene que coincidir con las de CJT y JUT para el mismo tipo de juego.

#### f) BOT versus JUT

- Cada uno de los botes reportados en el BOT mensual debe tener su correspondencia en alguno de los JUT del mes.

#### g) JU versus JUA versus CEV

- Los eventos reportados en JU tienen que tener su correspondencia en CEV.
- Todos los ajustes de apuestas reportados en JUA tienen que aparecer en el JU.

#### h) ORT versus OPT

- En una red de juego, las **participaciones, participación devolución, premios, premios especie, botes, ajuste de red, comisión y otros** del ORT reportado por el B2B deben de coincidir con las de los OPT reportados por los B2C.



## i) JUD versus RUG

- En un operador de Concursos los jugadores reportados en JUD-COC tienen que tener su correspondencia en RUG.

## 9. Controles

Son validaciones más complejas, que involucran normalmente varios ficheros y/o periodos y que buscan errores en la comprensión del modelo y la homogeneización de la información reportada por los distintos operadores.

Hay tres tipos de controles, según la gravedad del error:

- **Controles de monitorización:** consisten en la revisión de los datos para verificar el cumplimiento de los requisitos establecidos en la ley 13/2011 y su normativa de desarrollo.

A este grupo pertenecen los siguientes controles: AL, C2, CN, EM, FL, IS, MN, NP, PN, RI, SL, SS y VN. También podrían tratarse como controles de monitorización, cuando se produzca reiteración o cuando no sean solucionados en plazo, los siguientes controles: Ausencias, CR, DN, HS, NA, NP, NR, PD, RG, RS, SH y SR.

En aquellos casos en los que haya indicios suficientes de infracción, las comunicaciones se harán directamente con el representante del operador a efectos de notificaciones y, en su caso, se propondrá el inicio del correspondiente procedimiento sancionador.

- **Consulta, petición o sugerencia:** la revisión de los datos suscita dudas en su interpretación por lo que se genera una comunicación al operador de consulta o de sugerencia de cambio; se recomienda al operador que responda las consultas en un plazo razonable de tiempo. Estas consultas pueden convertirse en errores de calidad, dependiendo de la respuesta aportada.

A este grupo pertenecen los siguientes controles: AE, BC, DD, DE, EI, LI, MA, MP, OO, PC, PE, PP, RP, SC, TC y VR.

- **Error de calidad:** normalmente se trata de errores de reporte de nivel medio que deben ser corregidos en un plazo máximo de 3 o 6 meses, dependiendo del caso. La no resolución en plazo de estos controles podría ser considerada incumplimiento de los requisitos técnicos.

A este grupo pertenecen el resto de los controles.

**a. Ausencias**

El operador debe reportar todos los ficheros correspondientes a las licencias otorgadas y activas. Dichos ficheros deberán estar completos, encriptados con la clave proporcionada por la DGOJ, en el formato XML correcto y serán enviados en el tiempo indicado para cada uno de ellos, siendo los ficheros diarios antes de las 4 a.m. del día siguiente, y los mensuales durante las 24 horas posteriores a la finalización del mes.

Se considerará como ausente el fichero que por su baja o nula calidad no contenga información válida para su procesamiento; por ejemplo, si en lugar de mandar la información, esta viene vacía o con valores claramente erróneos.

**b. AC: Apuestas mal reportadas en el CJ**

La información en los ficheros CJ se debe reportar cuando el hecho ocurre, a diferencia de los ficheros JU donde se reporta una vez resuelto el juego, por ejemplo, la apuesta.

Esto implica que las participaciones que realice un jugador en cualquier juego de la plataforma deben ser reportadas el día y mes en que dicha acción se produce en el fichero CJD y CJT diario y mensual. Se considera error, esperar a reportar dichas participaciones cuando se resuelve el juego, esto se detecta en apuestas que se resuelven en días o meses posteriores, o en torneos de póquer que duran varios días.

**c. AE: Actualización de los estados con los AE**

Desde la versión 2.13 del modelo de datos se ha incluido el estado CNJ=AE o AutoExcluido. Para poder hacer un seguimiento más completo de los requisitos de autoexclusión en el marco de la monitorización del juego responsable es importante conocer los periodos en que los jugadores han estado en estado AutoExcluido.

Se solicita a los operadores que, dentro de sus posibilidades, reporten en el campo HistoricoEstados los periodos de autoexclusión de los jugadores desde el inicio de su actividad.

**d. AL: Ampliación de los límites de depósito sin respetar los plazos establecidos**

Este control revisa que en todos los casos de aumento de límites por encima de los establecidos en el real decreto han transcurrido más de tres meses desde el anterior aumento de los límites.<sup>1</sup>

**e. BC: Concepto de Bonos en fichero CJ**

Se revisan los distintos conceptos de bonos reportados por el operador en el campo Bonos del CJD y CJT. Aunque en el modelo de datos el campo CONCEPTO está abierto a cualquier cadena de texto, se solicita a los operadores que se ciñan a tres únicos conceptos:

- CONCESION: Para reportar cualquier concesión de bonos a la cuenta del jugador
- CANCELACION: Para las cancelaciones de bonos que se hayan producido al no cumplir el jugador las condiciones para su uso o conversión a euros
- LIBERACION: Para reportar las conversiones a euros que se hayan producido al cumplir el jugador las condiciones del bono

Cualquier otro Concepto será considerado error y por tanto se le solicitará al operador que modifique el reporte de los ficheros CJ para que se adapten a estos términos.

Dispone de una información más completa de como reportar los bonos en el Anexo II de este documento.

**f. C2: Cuentas de jugadores duplicadas**

Según el RD 1613/2011, de 14 de noviembre, en el artículo 26.2 se dice: “El operador establecerá los procedimientos y mecanismos necesarios para garantizar que un mismo jugador no dispone de varios registros de usuario activos.”

Este control comprueba que efectivamente el operador no permite a ninguno de los jugadores dados de altos en su plataforma disponer de dos o más registros de usuario activos al mismo tiempo.

**g. CA: Calidad de ADC**

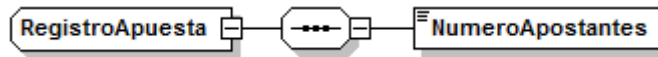
- No se puede reportar “**AjustesRed**”, cuando el juego no se trata de un juego en red.

---

<sup>1</sup> Artículo 39 del Real Decreto 1614, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a las licencias, autorizaciones y registros del juego.



- La unidad para las cantidades en euro es 'EUR'.
- El "NumeroApostantes" del JUT debe de ser coherente con el número de jugadores reportados en JUD.



- El campo "Juegold" en JUD debe de ser igual al del JUT en una misma apuesta.

**h. CD: cambio en datos en RUD**

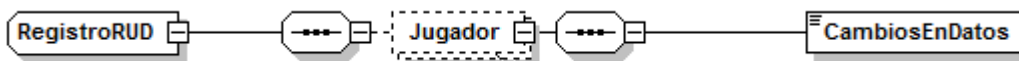
El campo "CambiosEnDatos" debe tomar alguno de los siguientes valores:

- 'A': Alta.
- 'N': No ha variado.
- 'S': Sí ha variado.

En los RU diarios solo hay que reportar los jugadores que han tenido cambios en su registro de usuario durante el periodo y las altas, por tanto, en los ficheros diarios solo podrá haber "CambiosEnDatos = A" y "CambiosEnDatos = S".

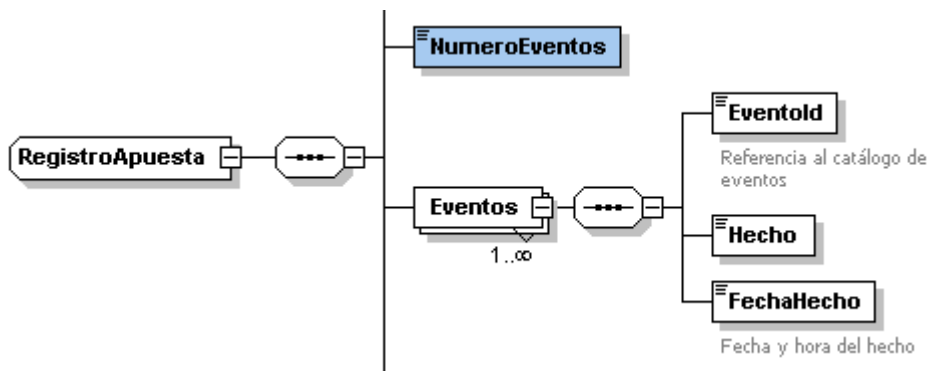
En el RU mensual, sin embargo, deben de aparecer todos los jugadores del periodo.

Por tanto, cuando se produce un cambio en los datos del jugador se debe reflejar tanto en los diarios como en los mensuales, "CambiosEnDatos = S", aunque el jugador no haya tenido movimientos en su CJ.



**i. CE: Contando eventos**

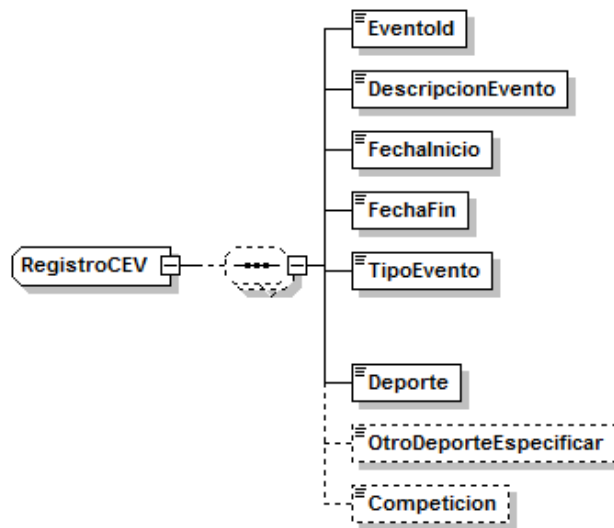
El campo "NumeroEventos" en los ficheros RegistroApuestas debe ser igual al número de "Eventold" distintos reportados en el campo múltiple Eventos.



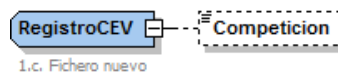


j. **CJ: CEV y JUA**

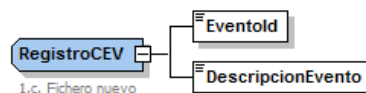
- El “Eventold” no puede estar duplicado. Como excepción a esta regla, se puede repetir el “Eventold” en el caso de actualización, pero siempre deberá tener algún campo modificado con respecto al fichero CEV del periodo anterior.
- Cada combinación de los campos que definen un evento (excluido el propio código de evento) en un CEV debe ser única. Estos campos son: “**DescripcionEvento**”, “**FechaInicio**”, “**FechaFin**”, “**TipoEvento**”, “**Deporte**”, “**OtroDeporteEspecificar**” y “**Competicion**”.



- El campo “**Competicion**”, en caso de existir la etiqueta, es obligatorio y no puede tener valor nulo.



- El campo “**Eventold**” y “**DescripcionEvento**” es obligatorio y no puede tener valor nulo.



- Todos los ajustes de apuestas reportados en JUA tiene que haber sido reportados previamente en un JUD.
- Todos los eventos que aparecen en los JUT del mes, deben estar reportados en el CEV de dicho mes o anteriores.

**k. CM: Comisiones reportadas**

Se revisan las comisiones reportadas en los ficheros CJ y OP.

Se revisa que en los ficheros CJ se reporte comisión para los juegos: POC y POT, BNG, ADM, AHM, ADX y PUN, que son los juegos en los que el operador puede obtener el margen por las comisiones cobradas al jugador.

No deben reportarse comisiones en CJ u OPT para el resto de juegos.

Las comisiones reportadas en el campo "Comision" del CJT mensual deben corresponderse con las reportadas en cada uno de los OPT de cada juego.

**l. CN: Datos de los jugadores son correctos**

Se compara la información de los jugadores que han sido verificados documentalmente con la información de la base de datos de DNI de la Policía Nacional, y en caso de discrepancias se envía consulta al operador para que confirme los datos reportados.

**m. CP: Revisión concepto otros de CJ**

El campo "**Otros**" no puede contener 'bonos', estos deben de ir en el campo "**Bonos**". Tampoco puede tener cancelación de depósitos o retiradas, estas deberán aparecer en sus respectivos campos con signo opuesto al habitual.

**n. CR: Chequeo del RGIAJ y Activos**

Se buscan jugadores residentes (con DNI o NIE) que NO han sido comprobados en el RGIAJ, tienen un estado activo (A o PV) y tienen Depósitos o Participaciones en su cuenta de juego.

**o. CT: competiciones deportivas**

El campo "**Competicion**" del fichero CEV, solo puede contener información relativa a la competición y no al evento.

El campo "**Competicion**" es opcional solo en el caso de eventos que no pertenecen a una competición. En los eventos que pertenezcan a una competición deberá ir siempre relleno.

**p. CU: Cuota de las apuestas**

A partir de la versión 2.13, se define un nuevo campo "Cuota" en los ficheros RegistroJUD.

En este campo se espera recibir la cuota de la apuesta en el momento en que es aceptada por el jugador.

Debe reportarse el campo "Cuota" en todos los juegos de apuestas y no debe reportarse en juegos que no sean de apuestas.



El valor de la “Cuota” debe ser coherente con el resto de datos reportados (tipoApuesta, Participacion, Premios).

**q. CV: CEV diario y actualizaciones**

A partir de la versión 2.12, se incorpora la obligatoriedad de reportar el fichero CEV con periodicidad diaria, además de la mensual; además se añade el campo “Actualizado”. Esto aplica a operadores que oferten juegos de la LGA.

Se revisa que se estén reportando los ficheros CEV diarios, y que la información de estos está contenida en el CEV mensual del mes correspondiente.

El campo booleano “Actualizado” debe ir relleno con ‘S’ cuando la información pertenece a un evento reportado anteriormente y cuyos valores se están modificando. Irá relleno con valor ‘N’ cuando el evento sea nuevo y no haya sido reportado previamente.

En los ficheros mensuales, el campo “Actualizado” contendrá el valor ‘N’ cuando el evento sea nuevo en el mes y el valor ‘S’ cuando haya sido modificado en dicho mes; si han ocurrido ambas cosas, se reportará ‘S’ ya que es la situación más reciente.

**r. D2: Diarios en versión 2**

En los ficheros diarios, a partir de la versión 2.0 del modelo de datos, sólo se debe enviar la información correspondiente a ese día, y no al acumulado mensual hasta ese momento. Esto aplica tanto a los ficheros CJ como a los ficheros de RU.

En RU diario solo se debe reportar los jugadores que hayan tenido cambios en su registro de usuario ese día.

En CJ diario solo se debe reportar los jugadores que hayan tenido movimientos ese día, independientemente de que el jugador tenga o no Saldo en su cuenta.

Los datos del RUT deben ser iguales a los datos del RUD.

Los datos del CJT deben ser iguales a los datos del CJD.

**s. DC: Jugadores sin documentación válida**

Se buscan aquellos jugadores que cumplan los siguientes requisitos:

- Jugadores que no sean de test,
- que tengan estadoCNJ=A o PV
- que tengan actividad, es decir, que tengan algún movimiento en Participación, Depósitos o Retiradas (en la Unidad=EUR) y,
- su documento de identificación esté vacío o claramente no válido (ejemplo: ‘-’, ‘NULL’, ‘N/A’, etc.)

**t. DD: Depósitos y/o Retiradas duplicados**

Se revisa que en los ficheros CJ al reportar los movimientos de depósitos y retiradas no se duplican dichos apuntes.

Hemos detectado distintos posibles errores:

- RE misma cantidad en positivo y negativo en el mismo momento
- RE duplicadas en positivo o DE duplicadas en negativo (las RE se reportan con signo negativo y los DE con signo positivo a no ser que sean cancelaciones)
- Duplicados con cantidades diferentes en el mismo instante de tiempo

**u. DE: Descripción de eventos**

En el campo “DescripcionEvento” del fichero CEV, se espera que la información siga el patrón: “Equipo Local ‘separador’ Equipo Visitante” para el caso de eventos en los que haya dos equipos, en cualquier otro caso (torneos, competiciones, carreras, etc.) se especificará dicho evento.

En cualquier caso, se considera error que en el campo “DescripcionEvento” se incluyan fechas y/o mercados.

**v. DN: Identificación de jugador**

Los campos “NIE” y “DNI” deben ser seleccionados correctamente.

Todos los jugadores con “EstadoCNJ” activo, deben tener cumplimentado los campos “Nombre” y “Apellido1”.

Los jugadores residentes con DNI y “EstadoCNJ” **activo** deben tener cumplimentado el campo “Apellido2”.

**w. DP: Sesión de AZA, duración y participación límites**

La “ParticipacionLimite” y la “DuracionLimite” no pueden estar vacíos. Además, el valor de la “ParticipacionLimite” no puede exceder al saldo que tenga el jugador.

La “ParticipacionLimite” y la “DuracionLimite” no deberían ser cero. El campo “DuracionLimite” es de tipo “hhmmss” y el campo “ParticipacionLimite” debe de tener valor numérico.

El campo “PlanificacionAzar” solo debe existir en los ficheros de AZA y en ningún otro.





**x. El: Edades de los jugadores incorrectas**

Se comprueba que las fechas de nacimiento de los jugadores reportadas en los ficheros RUD sean correctas según la información que consta en la base de datos de la Policía.

**y. EM: Eventos con jugadores menores de edad**

Se comprueba si en el catálogo de eventos comercializado por el operador se están ofreciendo apuestas sobre eventos que son protagonizados por menores de edad.

El artículo primero de la Resolución de 11 de julio de 2019, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se prohíbe ofrecer apuestas sobre eventos que sean protagonizados exclusiva o mayoritariamente por menores de edad, dispone que “Los operadores de juego con licencia singular en alguna de las apuestas reguladas no podrán ofrecer en su programa de eventos aquellos que sean protagonizados exclusiva o mayoritariamente por menores de edad”.

**z. F2: Fecha de activación no válida**

El campo “FechaActivacion” de los ficheros RUD y RUR, para jugadores activos, debe tener un valor correcto, no puede ser una fecha anterior al 2011, ni posterior al día de reporte del fichero. También se comprueba que dicha fecha no está alejada más de unos pocos días de la primera fecha de estado activo del jugador.

**aa. FA: Fecha de activación del jugador**

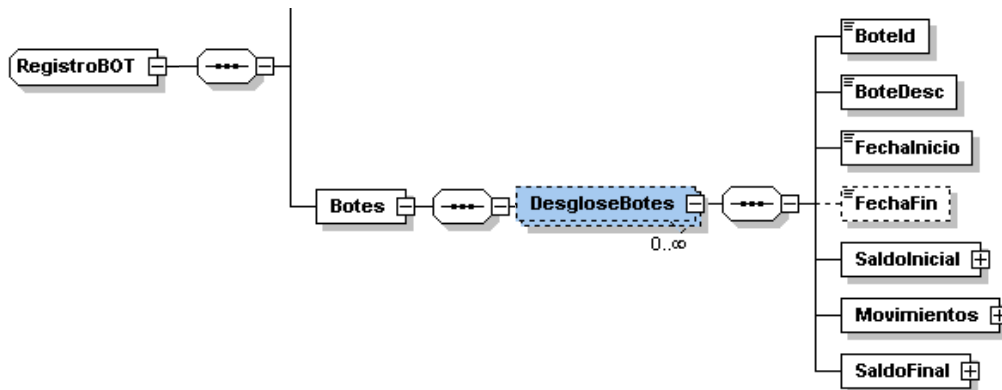
El campo “FechaActivacion” del fichero RUD y RUR, para jugadores activos (estadoCNJ=’A’ o ’PV’) debe venir relleno no puede ser nulo, ni venir todo a ceros.

Nota: Los jugadores no deben ser reportados en el RUD hasta haber sido activados la primera vez. Por tanto el campo “FechaActivacion” no puede estar vacío.

**bb. FB: Fechas de los Botes**

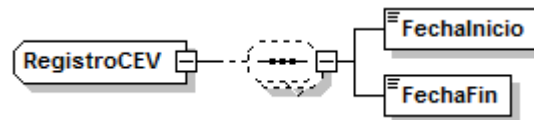
En los ficheros BOT, en el campo complejo “DesgloseBotes” se encuentran los campos de fecha: FechaInicio y FechaFin, sobre estos se comprueba:

- FechaInicio es obligatoria y en caso de haber DesgloseBotes debe estar rellena.
- FechaFin, estará rellena en caso de que el bote se haya entregado.
- FechaInicio debe ser anterior a FechaFin y ambas deben encontrarse en tiempos coherentes. Ninguna de ambas fechas puede ser un tiempo futuro.



#### cc. FC: Fechas en el CEV

Las fechas de Inicio y Fin en el Catálogo de eventos deben ser las correctas y ajustarse a las que se corresponden con el evento. Si el operador desconoce las fechas concretas, debe reportar el valor aproximado. Se consideran erróneas fechas de finalización del evento anteriores o iguales a la fecha de inicio de este. Asimismo, se consideran error fechas de fin de evento vacías o con datos no coherentes.



#### dd. FE: Fechas de JU

La “**Fechalnicio**” de juego debe ser anterior a la “**FechaFin**”, en dicha comprobación se tendrá en cuenta también las horas de ambos campos. La fecha fin debe estar en un periodo “lógico” tras el inicio (mismo día normalmente).

#### ee. FF: Fecha de fin en el JUD

A partir de la v2.13 del modelo de datos, se incluye el campo “**FechaFin**” en el fichero JUD. Este campo es obligatorio, y debe contener la misma información que el equivalente en el fichero JUT para el mismo Juegoold. Esto permite unir inequívocamente la información sobre el mismo juego contenido en los ficheros JUD y JUT.

#### ff. FL: Jugadores fallecidos

Se comprueba si hay jugadores registrados que han fallecido según la información en la sección de fallecidos del Registro civil y que han tenido movimientos en su cuenta de juego, con posterioridad a la fecha de defunción.

#### gg. FM: Fecha de los movimientos (Depósitos y Retiradas)

La fecha de los movimientos de depósito (DE) o de retirada (RE), debe coincidir con el mes que los reporta o el mes anterior. No debe haber fechas de realización de un depósito



o una retirada posteriores a la fecha reportada o muy antiguas, ya que los movimientos deben ser reportados cuando se realizan.

#### hh. GB: Calculo del GGR de AZA

Consulta que se realiza a los operadores que tienen licencia de máquinas de azar (AZA) sobre como calculan el GGR, si tienen en cuenta o no los Botes a la hora de realizar dicho cálculo.

#### ii. GG: GGR en OPT

El campo "GGR" tiene que tener cantidades negativas y no nulas, con unidad 'EUR'. Si, excepcionalmente, el juego reportado ha tenido un valor mayor entre premios y devoluciones que en participación el GGR será positivo en el mes.

El GGR mensual, podrá aproximarse aplicando la siguiente fórmula, salvo para los juegos en red en los que el GGR será igual a la Comisión.

Registro OPT - ADC mensual	
F. Creación Fichero	06/07/2017 12:30:00
Calidad Interna	100 ●
Número de lotes	1
Total Participaciones (€)	-2.641.745,36
Total Participaciones Devolución (€)	22.774,02
Total Premios (€)	2.489.051,73
Total Premios Especie (€)	0
Total Botes (€)	0
Total Ajustes de Red (€)	0
Total Otros (€)	-9.872,6
Comisión (€)	0
GGR (€)	-129.919,61

$$PA + PD + PR + OTROS (APA) + OTROS (BON) \approx GGR$$

#### jj. GT: Identificador del ticket de apuesta

Se revisa que el TicketApuesta reportado en los ficheros JUD se corresponde con el identificador que el operador ofrece al jugador al realizar la apuesta.

#### kk. H2: Continuidad en el Histórico de estados

Se comprueba que los datos del histórico de estados reportados en el RUD del mes son coherentes con los reportados en el mes previo para el mismo jugador. No se pueden eliminar estados del histórico, la secuencia de estados debe mantenerse.



## II. HD: Estados del Histórico de estados duplicados

Se comprueba si en el listado de los estados por los que ha pasado el jugador, hay estados duplicados. Esto puede ocurrir por reportar consecutivamente la misma dupla: EstadoCNJ y EstadoOperador, lo que implica que no ha habido ningún cambio y por tanto una de las dos sobraría, y también se detecta error cuando la fecha del estado es exactamente la misma que la de otro estado reportado en el histórico. En el mismo instante no puede haber dos estados distintos; al menos debe haber un segundo de diferencia entre ambos.

### mm. HE: Campo Hecho del JUT de las apuestas

El campo Hecho de los JUT de los juegos de apuestas, debe estar relleno, no puede venir vacío, debe ser claro, corresponderse con el tipo de deporte y evento al que se está apostando y debe contener el hecho apostado, tanto el nombre del mercado como el resultado concreto seleccionado por el jugador.

Por ejemplo, para un Evento de fútbol (Juventus vs Bayern), si el Mercado es: 'Siguiente gol' y el jugador apuesta que lo va a meter el Bayern, se reportaría 'Hecho'='Siguiente gol: Bayern'

### nn. HS: Histórico de estados

El "EstadoCNJ" debe tomar alguno de los valores posibles dentro del dominio de valores:

- 'A': Activo
- 'AC': Anulación contrato
- 'AE': Auto excluido
- 'C': Cancelado
- 'O': Otros
- 'PR': Prohibición subjetiva
- 'PV': Pendiente de verificación
- 'S': Suspendido
- 'SC': Suspendido cautelarmente

El campo "**EstadoOperador**" correspondiente al "**Estado**" y al "**Historico**" de estado es obligatorio y no puede ser nulo.

Todos los estados presentes y pasados del jugador se deben reflejar en su histórico de estados (campo "**Historico**").

El estado actual del jugador, debe corresponder con su último estado histórico.

Debe existir concordancia entre el "**EstadoCNJ**" y el "**EstadoOperador**".

**oo. I2: IP duplicadas**

Se comprueba que no se están reportando un número alto de IPs duplicadas. Se considera error que muchos jugadores (el número se va ajustando en función del número de errores detectados) realicen sus depósitos o retiradas o jueguen desde la misma IP.

**pp. IP: Campos de identificación del dispositivo**

A partir de la versión v2.12 del modelo de datos, se incluyen los campos IP, Dispositivo e IdDispositivo para completar la información sobre el dispositivo desde el cual el jugador realiza la conexión en el momento de solicitar el depósito, la retirada o confirmar la participación en el juego.

Se realizan las comprobaciones siguientes:

- Los campos están rellenos
- El campo IP tiene el formato correcto para IPv4 o IPv6
- El campo Dispositivo contiene uno de los valores válidos: PC, MO, TB, TF u OT
- El campo IdDispositivo contiene información válida (ver Anexo IV)

**qq. IS: Identidades sin acreditar**

Se revisa que no haya jugadores activos y con participación cuya identidad no haya sido previamente verificada mediante el SVDI y/o mediante la Verificación Documental.

Se considerará error cualquier jugador reportado en el RUD como activo y que tenga participaciones, si los campos SVDI y VDocumental están ambos a 'N'.

**rr. JC: coherencia entre JU y CJ**

Los datos reportados en JUT/JUD/CJT deben de ser los mismos o muy similares. En los ficheros de apuestas, pueden existir diferencias en **PA** y **PD** entre los ficheros JU y CJT, pero no en **PR** y nunca entre JUT y JUD.

**ss. JD: Juegold duplicados**

Se revisa que en los JUT y JUD no haya identificadores de juego (Juegold) duplicados, ya que estos deben ser únicos.

**tt. JJ: Campos erróneos en los JUD de juegos de casino**

Se revisa que no se reportan en el JUD los campos opcionales que solo aplican para los juegos de las licencias singulares de apuestas: FechaApuesta, TicketApuesta, etc.

**uu. JO: coherencia entre JU y OPT**

Al igual que el control JC compara los datos entre JU y CJ, en este control se comparan los datos entre JU y OPT y entre OPT y CJ. Se comparan los valores de participación (PA), participación devolución (PD) y premio (PR) para todas las unidades, EUR y resto de unidades.



**vv. JU: ficheros JU duplicados**

No puede existir “**Juegold**” ni “**Registroid**” duplicados ni en los ficheros JUT ni en los JUD. En el caso necesitar corregir datos, se deberá enviar un fichero rectificado.

**ww. LD: Limites de depósito**

Por lo general, la mayor parte de los jugadores tendrán establecidos los “**LimitesDeposito**” en sus valores por defecto<sup>2</sup>:

- Límite “Diario”: 600
- Límite “Semanal”: 1.500
- Límite “Mensual”: 3.000

Cualquier cambio que se produzca en los “**LimitesDeposito**” debe aparecer tanto en los ficheros mensuales como en los ficheros diarios.

**xx. LI: Liquidez Internacional**

Desde enero de 2018 los operadores pueden ofertar sus juegos de póquer cash y torneo en mesas internacionales gestionadas por una plataforma de juegos mutualizada en la que se comparte la liquidez entre operadores autorizados en España, Francia o Portugal.

Este control revisa que la información reportada, por los operadores de juego que ofertan juegos con liquidez internacional, es correcta y completa. En particular se revisa que las Comisiones y los Ajustes de red estén reportados y sean iguales, que el GGR reportado en el OPT sea correcto, que la información reportada en los informes trimestrales se corresponde con la reportada en el OPT/ORT en el SCI y que la información entre el OPT y el ORT sea coherente.

**yy. LM: Lista de medios de pago**

El campo “**TipoMedioPago**” se deberá completar teniendo en cuenta la lista normalizada de medios de pago publicada en la página web de la DGOJ:

(<http://www.ordenacionjuego.es/es/sistema-control-SCI>)

---

<sup>2</sup> Ver nota 1

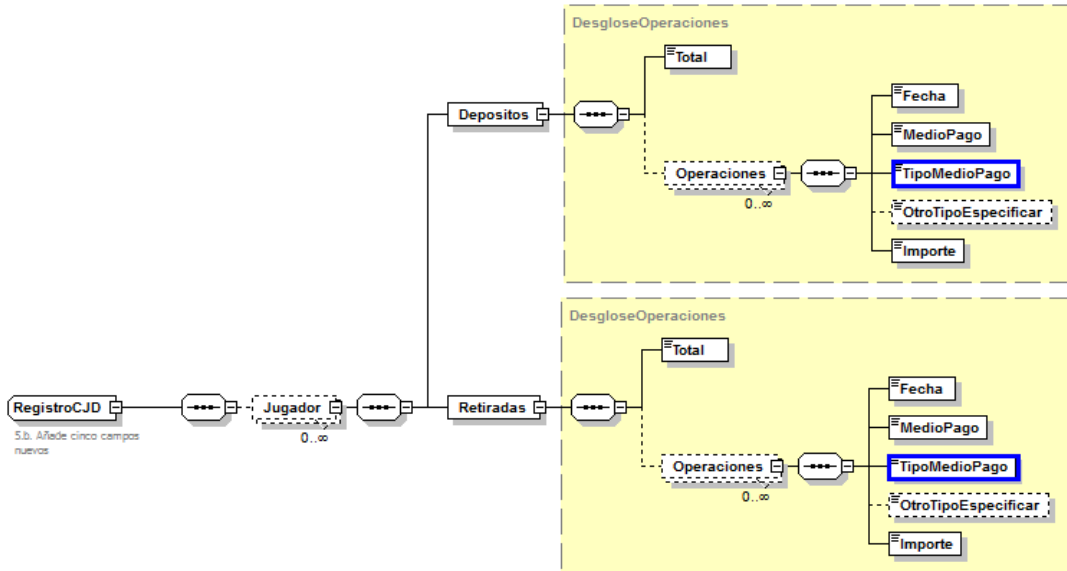


Codigo	Tipo de Medio de Pago	Observaciones
1	Efectivo	Incluye los pagos en cajero con contraseña tipo Hal Cash y los realizados en local
2	Prepago	Incluye Paysafecard, Moneytopay, Neosurf, Astropay, Ecopayz, eCash entre otros
3	Transferencia Bancaria	Wire transfer, Sofort, Interac, GC_Wire
4	Tarjeta de crédito	
5	Tarjeta de débito	
6	Monedero Electrónico	Incluye servicios como Paypal, Skrill, Neteller, MoneyBookers, ClicktoPay, QuickCash, ClickandBuy, Apple Pay, Instadebit, Yandexmoney, Adyenhosted, Trustly, Payvision, etc
7	Cheque	Representment
8	SMS Premium	
9	Giro Postal	
10	Servicios de Tesorería	
11	Pago por operador de comunicaciones	
12	Llamadas Premium	
13	Tarjeta (Genérico)	Sólo utilizar si se desconoce si la tarjeta es débito o crédito
14	Terminal fijo	
15	No Disponible	código reservado para futuros tipos de medios de pago
16	No Disponible	código reservado para futuros tipos de medios de pago
17	No Disponible	código reservado para futuros tipos de medios de pago
18	No Disponible	código reservado para futuros tipos de medios de pago
19	No Disponible	código reservado para futuros tipos de medios de pago
20	No Disponible	código reservado para futuros tipos de medios de pago
99	(OtroTipoEspecificar)	

Si el medio de pago no existe en la lista anterior, deberá realizarse una petición a través de la sede electrónica y durante el periodo de inclusión en dicha lista se deberá reportar con el código '99' y rellenar el campo "**OtroTipoEspecificar**".



En caso de cancelación del depósito (DE) o de la retirada (RE), el “TipoMedioPago” deberá coincidir con el que se realizó el depósito o la retirada cancelada.



zz. LR: Licencias reportadas

Debe reportarse información de todas las licencias vigentes y activas. El operador debe disponer de licencia de los juegos en el periodo en que los comercialice. Si se tiene licencia de un juego, pero no se oferta, se debe reportar el OPT a cero o desglosar en CJTM del juego a cero para PA y PR.

aaa. LS: Lista de deportes

El campo “Deporte” se deberá completar teniendo en cuenta la lista normalizada de deportes publicada en la página web de la DGOJ:

(<http://www.ordenacionjuego.es/es/sistema-control-SCI>)

Cuando el deporte es '999' es obligatoria la etiqueta “OtroDeporteEspecificar”.

```

<Eventold>XXXXXXXXXXXX</Eventold>
<DescripcionEvento> XXXXXXXXXXXXXXX</DescripcionEvento>
<FechaInicio>XXXXXXXXXXXX</FechaInicio>
<FechaFin>XXXXXXXXXXXX</FechaFin>
<TipoEvento>D</TipoEvento>
<Deporte>999</Deporte>
<OtroDeporteEspecificar>DEPORTE A ESPECIFICAR</OtroDeporteEspecificar>

```

Codigo	Deporte	Observaciones
1	Atletismo	Athletics
2	Automovilismo	Formula 1, Rally, Deportes de motor, Karting



3	Bádminton	
4	Baloncesto	Basketball
5	Balonmano	Handball
6	Béisbol	Baisball, Baseball
7	Biatlón, triatlón, otros	Triathlon
8	Billar	
9	Boxeo	Boxing
10	Ciclismo	Cycling
11	Ciclocross	Cyclo-cross o bicicros
12	Criquet	Cricket
13	Dardos	Darts
14	Deportes de invierno	Patinaje, Esquí, Descenso en trineo, Snowboard, salto de esquí, Esquí de fondo o travesía
<b>15</b>	<b>Hípica</b>	<b>Utilizar para apuestas de las licencias AHC y AHM</b>
16	Esgrima	
17	Fútbol	Football, soccer
18	Fútbol americano	
19	Fútbol australiano	
20	Fútbol sala	Futsal
21	Gimnasia	Rítmica y Artística
22	Golf	
23	Halterofilia	
24	Hockey sobre hielo	Ice Hockey
25	Hockey sobre hierba	Field Hockey, indoor hockey
26	Hockey sobre patines	
27	Judo	
28	Lucha libre	
29	Motociclismo	Motorcycling, Speedway
30	Natación	
31	Pádel	
32	Patinaje	
33	Pelota vasca	Cesta punta, Pala, Remonte, pelota mano, frontenis, sare
34	Remo	
35	Rugby	
36	Snooker	Snooker & pool
37	Squash	
38	Taekwondo	
39	Tenis	Tennis
40	Tenis de mesa	Table Tennis
41	Tiro con arco	
42	Tiro deportivo	Shooting



43	Vela	Yachting
44	Voleibol	Volleyball, Volley
45	Vóley playa	Beach Volley
46	Waterpolo	
47	Ajedrez	
48	Apnea	Buceo libre, buceo, freediving, diving
49	Balón puño	Fistball
50	Balonmano playa	
51	Bowls	Bowls, Bowls sobre hierba, Bolos cespced, Indoors Bowls
52	Bowling	Bolo americano o boliche
53	Curling	
54	Deportes de combate	
55	Deportes Gaélicos	
56	Deportes Vascos	Herri Kirolak
57	Floorball	Unihockey, Street hockey, Ball Hockey, Floor Hockey
58	Fútbol indoor	Showbol, Futbito, Fútbol 5 o Fútbol rápido, Minifootball, Indoor soccer
59	Fútbol playa	Beachsoccer
60	Lacrosse	
61	Netball	
62	Petanca	
63	Piragüismo	Incluye Kayak y Canoa
64	Schwingen	
65	Softball	
66	Surf	
67	Bandy	Hockey hielo con pelota
68	MMA-Mixed Martial Art	UFC/MMA, UFC Internacionalm Artes Marciales Mixtas, Boxeo tailandés o MuaiThai, Prodal, Tomoi, Lethwei, Muay Lao, Muay Boran, Kick boxing
69	Indoor Bowling	Indoor Bowls, Bolos indoor
70	Pesapallo	Béisbol finlandés
71	Wrestling	WWE
72	Sumo	
73	Sepak takraw	
74	Polo	
75	Salto Ecuestre	Show jumping, stadium jumping, open jumping, Spanish equestriam fixtures
76	Hurling	
77	Pesca deportiva	Fishing, Angling
78	Kabbadi	Kabbadi indoor, Circle Kabbadi, Beach Kabbadi
79	Evento multideportivo	Olimpiadas de invierno, olimpiadas de verano, juegos Mediterraneos, juegos asiáticos



80	Baloncesto 3x3	Basketball 3x3
81	No Disponible	código reservado para futuros deportes
82	No Disponible	código reservado para futuros deportes
83	No Disponible	código reservado para futuros deportes
84	No Disponible	código reservado para futuros deportes
85	No Disponible	código reservado para futuros deportes
86	No Disponible	código reservado para futuros deportes
87	No Disponible	código reservado para futuros deportes
88	No Disponible	código reservado para futuros deportes
<b>901</b>	<b>e-Sport</b>	<b>Pertenece a la licencia de AOC</b>
<b>902</b>	<b>Galgos</b>	<b>Pertenece a la licencia de AOC</b>
<b>903</b>	<b>No Disponible</b>	<b>Reservado para futuros códigos AOC</b>
<b>904</b>	<b>No Disponible</b>	<b>Reservado para futuros códigos AOC</b>
<b>905</b>	<b>No Disponible</b>	<b>Reservado para futuros códigos AOC</b>
<b>998</b>	<b>Otras Apuestas</b>	<b>Utilizar para apuestas de las licencias AOC y AOX</b>
999	(OtroDeporteEspecificar)	

El campo “**TipoEvento**” debe ser coherente con el valor del campo “**Deporte**”, es decir, para los deportes que aparecen en la lista anterior debe aparecer en el campo “**TipoEvento**” una ‘D’ correspondientes a eventos deportivos, una ‘H’ en eventos hípicas y una ‘O’ para otro tipo de eventos.

Los códigos de la lista anterior serán para eventos deportivos con excepción del código ‘15’ que es para apuestas hípicas y del 901 al ‘998’ que se utilizarán para otro tipo de apuestas.

**bbb. M2: Doble apunte en los movimientos del BOT**

En los ficheros de tipo BOT, tanto para la sección de PartidasVivas como para la de Botes, el campo Movimientos debe tener un doble apunte, uno positivo para los incrementos en el mes de las PartidasVivas y de los Botes, y otro negativo para las PartidasVivas resueltas en el mes

```

<Botes>
  <SaldoInicial>
  <Movimientos>
    <Linea>
      +<Cantidad>205072.5500</Cantidad>
      <Unidad>EUR</Unidad>
    </Linea>
    <Linea>
      -<Cantidad>211340.7600</Cantidad>
      <Unidad>EUR</Unidad>
    </Linea>
  </Movimientos>
  <SaldoFinal>
  <DesgloseBotes>
</Botes>
  
```

o los Botes entregados en el periodo. Si no se ha producido ningún movimiento en alguno de los dos sentidos, lo correcto es enviar un cero en ese registro.



**ccc. MA: Motivo de Ajuste en los JUA**

El motivo de ajuste de los JUA debe estar relleno y ser suficientemente claro. Textos del tipo: 'Ajuste', 'Adjustment', 'Settlement', 'Unsettlement' o similares, se consideran poco claros y por tanto se solicitará al operador que los complete.

**ddd. MB: Movimientos de botes**

La información sobre botes en bingo, máquinas de azar y apuestas mutuas se debe reportar de la siguiente manera:

El fichero **BOT**, debe tener en el apartado "**Movimientos**" dos líneas, una con signo positivo, correspondiente a la suma de las contribuciones del periodo y otra con signo negativo, correspondiente a la suma de los premios entregados o a la suma de las cantidades redirigidas para contribuir a otro bote:

```
<Botes>
  <SaldoInicial>
  <Movimientos>
    <Linea>
      +<Cantidad>205072.5500</Cantidad>
      <Unidad>EUR</Unidad>
    </Linea>
    <Linea>
      -<Cantidad>-211340.7600</Cantidad>
      <Unidad>EUR</Unidad>
    </Linea>
  </Movimientos>
  <SaldoFinal>
  <DesgloseBotes>
</Botes>
```

En el apartado "**Botes**" del fichero **OPT**, debe existir un desglose con dos líneas, una positiva y otra negativa:

```
<Botes>
  <Total>
    <Linea>
      <Cantidad>-6268.2100</Cantidad>
      <Unidad>EUR</Unidad>
    </Linea>
  </Total>
  <Desglose>
    <OperadorId>10XX</OperadorId>
    <Importe>
      <Linea>
        +<Cantidad>205072.5500</Cantidad>
        <Unidad>EUR</Unidad>
      </Linea>
      <Linea>
        -<Cantidad>-211340.7600</Cantidad>
        <Unidad>EUR</Unidad>
      </Linea>
    </Importe>
  </Desglose>
</Botes>
```

**eee. MD: Comparativa movimientos CJ diarios y mensuales**

La comparativa entre ficheros CJ mensuales y diarios (CJDM vs CJDD y CJTM vs CJTD) y entre CJ diarios (CJDD vs CJTD) verifica que coinciden las cantidades en todos los ficheros, para sus diferentes conceptos (DE, RE, PA, PD, PR, PE, OT, AP, Trans\_IN, Trans\_Out, CO y BO), tanto en Euros como el resto de unidades.

**fff. MM: Mayores y menores jugando**

Con este control se comprueba que en los registros de usuario (RUD, RUR y RUG) no haya jugadores activos menores de 18 años, que tienen prohibido jugar.

También se revisa si hay jugadores activos con juego mayores de 100 años; estos jugadores no tienen limitaciones para jugar, pero pueden ser un indicio de errores en las verificaciones documentales y de suplantación de identidad.

**ggg. MN: Menores jugando**

Se comprueban posibles casos de acceso de menores de edad a los juegos ofrecidos por el operador.

**hhh. MP: Comparativa de datos de medios de pago**

Este control consiste en el contraste de los datos sobre medios de pago utilizados por los jugadores para la realización de depósitos y retiradas reportados por los operadores en sus SCI, con los datos obtenidos de la plataforma nacional de gestión de medios de pago.

**iii. NA: Jugadores no activos que juegan**

Este control revisa que, ningún jugador con estado distinto de activo (A) o pendiente de verificar (PV), realice movimientos en su cuenta de juego.

No obstante, existen determinados supuestos en los que se permiten determinadas transacciones en cuentas de juego de jugadores no activos:

- El saldo inicial (SI) y el saldo final (SF) pueden ser distinto de cero.
- Los jugadores con cuentas bloqueadas, sean residentes o no, pueden tener retiradas (RE) del total o parte del saldo de la cuenta.
- Los jugadores no activos pueden tener ingresos por premios (PR) que proceden de apuestas realizadas con anterioridad, cuando el jugador estaba activo.
- Podrá existir actividad de bonos siempre que se trate de una promoción, en esta situación el jugador No Activo no puede realizar ningún movimiento a no ser que pase previamente a estado Activo.
- El jugador no residente (NR) con estado distinto de Activo no podrá realizar depósitos (DE), participaciones (PA), ni retiradas (RE) hasta que su identidad sea verificada documentalmente.

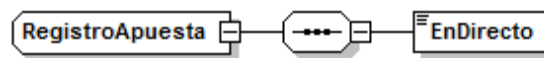


**jjj. NC: Número de actividad del RUT**

El “NumeroActividad” de un fichero RUT mensual debe coincidir con el número de jugadores con movimientos superiores o igual a 1€ informados en el CJD mensual correspondiente al mismo mes.

**kkk. ND: apuestas en directo**

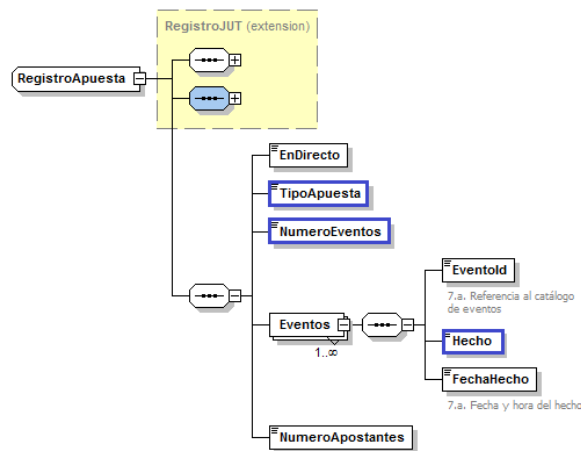
En el fichero JUT de apuestas, las apuestas en vivo se deben reportar con el campo “EnDirecto = S”.



Los operadores que ofertan este tipo de apuestas no pueden tener este campo siempre igual a ‘N’.

**III. NE: Número de eventos en JUT**

El campo “TipoApuesta” tiene que ser coherente con el campo “NumeroEventos”, siendo este último el número de eventos distintos. Por tanto:



- Tipo de apuesta ‘S’ → Eventos distintos = 1 → Hechos distintos = 1.

```

<TipoApuesta>S</TipoApuesta>
<NumeroEventos>1</NumeroEventos>
<Eventos>
  <Eventold>F64823654</Eventold>
  <Hecho>Final Score: Longford Town # 6-0</Hecho>
  <FechaHecho>20170527222124</FechaHecho>
</Eventos>

```

- Tipo de apuesta ‘M’ → Eventos distintos = 1 → Hechos distintos > 1.



```

<TipoApuesta>M</TipoApuesta>
<NumeroEventos>1</NumeroEventos>
<Eventos>
  <Eventold:F64992371</Eventold>
  <Hecho>Both Teams to Score: Yes |Part 1 of 2</Hecho>
  <FechaHecho>20170527222125</FechaHecho>
</Eventos>
<Eventos>
  <Eventold:F64992371</Eventold>
  <Hecho>Both Teams to Score: Yes |Part 2 of 2</Hecho>
  <FechaHecho>20170527222125</FechaHecho>
</Eventos>

```

- Tipo de apuesta 'C' → Eventos distintos > 1 → Hechos distintos > 1.

```

<TipoApuesta>C</TipoApuesta>
<NumeroEventos>3</NumeroEventos>
<Eventos>
  <Eventold:F64411650</Eventold>
  <Hecho>Correct Score: Borussia Dortmund #3-1</Hecho>
  <FechaHecho>20170527222125</FechaHecho>
</Eventos>
<Eventos>
  <Eventold:F64823650</Eventold>
  <Hecho>Correct Score: Waterford FC #2-1</Hecho>
  <FechaHecho>20170527222125</FechaHecho>
</Eventos>
<Eventos>
  <Eventold:F64823654</Eventold>
  <Hecho>Correct Score: Longford Town #2-1</Hecho>
  <FechaHecho>20170527222125</FechaHecho>
</Eventos>

```

**mmm. NP: Jugadores No Residentes con estadoCNJ='PV'**

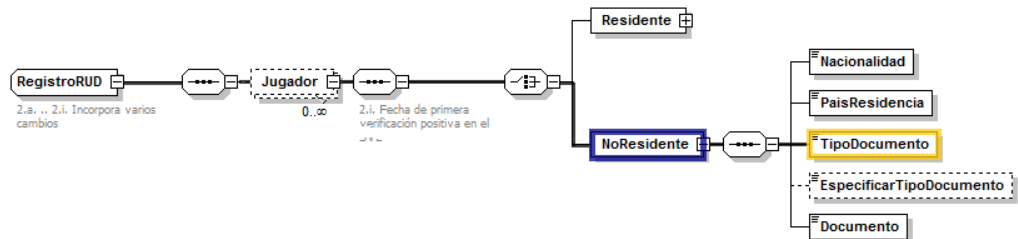
Tras el 1 de abril de 2019, no debe haber jugadores No Residentes sin verificación de identidad a través del servicio SVDI. Por esta razón:

- Los jugadores No Residentes que dispongan de un DNI o un NIE podrán ser verificados a través del SVDI por lo que podrán figurar en el RUD como jugadores No Residentes con estadoCNJ='PV'.
- Los jugadores No Residentes que aporten otro documento de identidad distinto (pasaporte, licencia de conducir u otros) solo podrán estar en estadoCNJ activo si ya se han verificado documentalmente o en un estadoCNJ no activo en caso contrario.

**nnn. NR: Jugadores no residentes**

Cuando los jugadores no son residentes tienen que cumplir una serie de premisas:

- El campo "TipoDocumento" debe de ser 'ID', 'SS', 'PA', 'DL' o 'OT'.





- El operador debe validar la información documental de dicho jugador antes de un mes, tras su revisión y si es positiva deberá aparecer “**VDocumental = S**”.
- En los casos que se utilice el tipo de documento ‘OT’ hay que especificar qué tipo de documento es, en el campo “**EspecificarTipoDocumento**”.
- Aquellos jugadores que tengan DNI o NIE y país de residencia España, deberán aparecer como residentes y nunca como no residentes.
- Los jugadores que siendo no residentes tengan DNI o NIE deberán poner en el campo “**TipoDocumento = ID**”.
- Se considerará, también, error cualquiera de las siguientes situaciones:
  - Jugadores No Residentes que tienen EstadoCNJ='A' y VDocumental ='N'
  - Jugadores No Residentes con Nacionalidad='ES' y Dirección en España

**ooo. NU: Unidades reportadas en CJ**

El número de unidades distintas usadas en el CJ recoge la unidad euros y las unidades usadas para bonos y otras promociones. Solo en los casos de operadores que no conceden bonos el número de unidades distintas puede ser uno, correspondiente a la unidad euros. En cualquier otro caso se considerará error no reportar las otras unidades de bonos o promociones.

**ppp. OO: Campo Otros del OPT**

En los ficheros OPT, en el campo Otros, se deben reportar solo los conceptos:

- APA (Ajustes de participación),
- APR (Ajustes de premios),
- BON (Bonos),
- ADD (Added en juegos de Póquer),
- OVL (Overlay) y,
- OTR (Otros).

Cualquier otro concepto utilizado se considera error y se solicitará su corrección.

**qqq. OV: Overlay en juegos de Póquer (POC y POT)**

En el campo Otros del OPT y ORT de juegos de póquer (POC y POT) debe reportar el Overlay con la etiqueta OVL

**rrr. P2: Saldos de PV y Botes en BOT**

En el fichero BOT, tanto para PartidasVivas como para Botes los SaldoInicial y SaldoFinal deben ser cero o positivos.

**sss. PA: Sesión de AZA reportado en otros juegos**

El campo PlanificacionAzar del JUD solo debe rellenarse en los JUD de AZA, se considera error encontrar este campo (no obligatorio) en JUD de otros juegos.

**ttt. PC: País en la Competición del CEV**

Se le solicita al operador que reporte el país en el que se realiza el evento dentro del campo 'Competicion' del fichero CEV. Primero debe reportarse el país, luego un separador como ';' y a continuación la competición en la que se encuadra el evento.

**uuu. PD: Jugadores en EstadoCNJ='PV' con depósitos acumulados superiores a 150€**

Control para comprobar si existen jugadores que dados de alta con posterioridad al 1 de abril de 2019, que no hayan sido verificados documentalmente (estadoCNJ='PV') y con depósitos acumulados iguales o superiores a 150€.

**vvv. PE: Premios en especie**

Los premios en especie se reportan en los ficheros CJ, OP y JU. Este contro revisa que si se reportan premios en especie en uno de los ficheros se reporten en los otros dos tipos de ficheros. También se revisa que los datos sean coherentes.

No se debe confundir un Premio en especie con un Regalo, para que sea premio en especie debe haber una participación previa en EUR o en otra unidad.

**www. PN: Jugadores con Participación y estado No activo**

Control para comprobar si existen jugadores con estado distinto de A o PV y que tengan participación en el periodo estudiado.

**xxx. PP: Premios sin Participación en JUD**

Se considera error encontrar en ficheros JUD un valor para Premios distinto de cero, cuando la Participación es cero.

NOTA: Hay algunas excepciones a esta regla, si el operador nos da una explicación satisfactoria se da por correcta esta situación excepcional.

**yyy. PV: Partidas vivas**

1. Siempre que el "SaldoFinal" de partidas vivas sea distinto de cero, debe reportarse "DesgloseCompromiso".
2. La suma de los desgloses debe ser igual al total del "SaldoFinal".



- 3. El saldo inicial más la suma de movimientos debe coincidir con el “SaldoFinal”.
- 4. Las fechas de resolución de las partidas vivas que aparecen en los saldos finales del campo “DesgloseCompromiso” deben ser mayores a la fecha del mes de estudio.

Las fechas resaltadas en el recuadro del ejemplo, perteneciente a “DesgloseCompromiso” deberán ser mayores que el mes reportado (abril 2017).

```
<PartidasVivas>  
<SaldoInicial>  
<Linea>  
<Cantidad>2934.07</Cantidad>  
<Unidad>EUR</Unidad>  
</Linea>  
</SaldoInicial>  
<Movimientos>  
<Linea>  
<Cantidad>991.82</Cantidad>  
<Unidad>EUR</Unidad>  
</Linea>  
<Linea>  
<Cantidad>-2869.29</Cantidad>  
<Unidad>EUR</Unidad>  
</Linea>  
</Movimientos>  
<SaldoFinal>  
<Linea>  
<Cantidad>1056.60</Cantidad>  
<Unidad>EUR</Unidad>  
</Linea>  
</SaldoFinal>  
<DesgloseCompromiso>  
<Fecha>201705</Fecha>  
<SaldoFinal>  
<Linea>  
<Cantidad>603.43</Cantidad>  
<Unidad>EUR</Unidad>  
</Linea>  
</SaldoFinal>  
</DesgloseCompromiso>  
<DesgloseCompromiso>  
<Fecha>201706</Fecha>  
<SaldoFinal>  
<Linea>  
<Cantidad>453.17</Cantidad>  
<Unidad>EUR</Unidad>  
</Linea>  
</SaldoFinal>  
</DesgloseCompromiso>  
</PartidasVivas>
```

**Saldo inicial + movimientos = Saldo final**

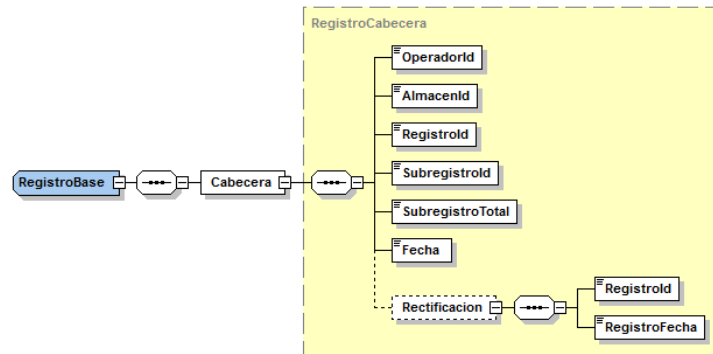
$$2934,07 + 991,82 - 2869,29 = 1056,60$$

**Saldo final = ∑ Desglose Compromiso**

$$1056,60 = 603,43 + 453,17$$

**zzz.RE: Rectificados**

Todo fichero que se envíe con cambios con respecto a uno anterior debe ser enviado como fichero rectificado:



- El nuevo registro deberá tener un nuevo “**RegistroId**”.
- Nunca serán enviados como duplicados.
- Dentro del campo “**Rectificacion**”, los campos “**RegistroId**” y “**RegistroFecha**” deberán ser los del registro al que rectifican.

**aaaa. RG: Jugadores del RGI AJ y activos que no juegan**

En este control se verifican las altas en RGI AJ que tienen un registro de usuario online con estado activo (A o PV) y que no realizan actividad de juego. Estos jugadores deberían tener EstadoCNJ='PR' por lo que se tratan como un error de calidad de reporte en la comunicación al operador.

**bbbb. RI: Jugadores prohibidos (RGI AJ) jugando**

En este control se verifican las altas en RGI AJ que tienen un registro de usuario online y que han realizado alguna actividad de juego, depósito o participación en el periodo considerado.

**cccc. RP: Retiradas en Positivo**

En las cuentas de juego (fichero CJ) deben ser reportados todos los depósitos y las retiradas solicitados por el jugador y en el momento en que los solicita, aunque la solicitud no sea finalmente completada y el jugador anule la transacción.

Las retiradas, al suponer una disminución del valor de la cuenta del jugador, se reportan con signo negativo, por tanto, una cancelación de retirada se reportará con signo positivo.

Es erróneo enviar solo las retiradas correspondientes a transacciones completadas, sin detalle de las retiradas canceladas. Es erróneo enviar las retiradas canceladas en otros campos (depósitos u otros).

Para revisar que el requisito se cumple se revisa el porcentaje de retiradas con valor positivo; si éste es muy pequeño (menor al 5% del total de transacciones) o nulo se consulta al operador.

**dddd. RS: Jugadores Residentes**

Para jugadores reportados como 'Residentes' se considerará error cualquiera de las situaciones siguientes::

- VSVDI = ' S' y FVSVDI nula o incorrecta
- VDocumental='S' y FVDocumental nula o incorrecta
- VSVDI = 'S' sin NIE ni DNI
- FVSVDI o FVDocumental no válida
- VSVDI = 'N' y VDocumental = 'N' y estadoCNJ='A' o 'PV'

**eeee. RU: Número de jugadores de RU**

El "**NumeroJugadores**" reportado en ficheros RUT y RUD debe ser igual. Además, debe ser igual al "**NumeroJugadoresPorEstado**" y la suma de todos los jugadores en cada estado en el RUD debe ser igual al número reportado para dicho estado en el RUT.

**ffff. SC: Sesión de juegos de casino**

Este control contiene varias peticiones de cambio a los operadores para mejorar la información:

- En juegos de casino (RLT, BLJ y PUN), se solicita reportar un único JuegoID por sesión del jugador, agrupando todas las participaciones (PA), devolución de participaciones (PD) y premios (PR) realizadas durante una sesión de juego por un mismo jugador
- El campo FechaApuesta del JUD de los juegos de casino se debe rellenar con la FechaInicio de la sesión
- En Depósitos y Retiradas del fichero CJD, se solicitan los 4 últimos dígitos de la tarjeta utilizada en el campo MedioPago

Se incluye también un posible error en las sesiones de máquinas de azar (AZA) reportadas en varios ficheros. Se pueden enviar varios JU para reportar una única sesión de AZA en el caso que la sesión se haya visto interrumpida por un problema técnico o desconexión; las sesiones normales de juego de AZA deben reportarse en un único JUD/JUT con un único JuegoID.

**gggg. SF: Saldo Final en los CJD**

El saldo final de las cuentas de los jugadores debe tener siempre el valor en la unidad EUR, independientemente que este sea cero, y de que haya o no valores en otras unidades.

**hhhh. SH: Saldos de cuentas de juego.**

1. En los ficheros CJ mensuales: el saldo inicial más todos los movimientos, excluidas las comisiones, debe coincidir con el saldo final.

$$SI + DE + RE + PA + PD + PR + PE + T\_IN + T\_OUT + AP + OT + BN = SF$$



2. Los valores de SI, DE, RE, PA, PD, PR, OT, BN, TI, TO, AP y SF deben ser iguales en CJT y CJD mensual
3. El “SaldoInicial”, debe ser igual al “SaldoFinal” del mes anterior.
4. Estas reglas se aplican tanto a los apuntes en unidad EUR como a los apuntes en las otras unidades definidas por el operador.

**iiii. SL: Superación de los límites de depósito establecidos**

Con este control se revisa que los depósitos realizados por los jugadores no superen los límites establecidos en su registro de usuario<sup>3</sup>.

**jjjj. SR: Jugadores con cuenta de juego sin registro**

Todos los jugadores que tienen cuenta de juego deben tener registro de usuario.

Todos los jugadores que aparecen en el RU con “EstadoCNJ = A”, deben tener su correspondiente cuenta de jugador.

**kkkk. SS: Superación de límites en sesión de Slot**

Con este control se revisa que los jugadores no superen los límites establecidos en su configuración de sesión de máquinas de azar. Se entiende que ha habido una superación de importe en aquellas sesiones de máquinas de azar en las que el jugador ha configurado una cantidad máxima de dinero a gastar y éste se ha podido superar<sup>4</sup>.

**IIII. SX: Movimientos de CJ que no se reflejen en un JU**

Este control revisa que no haya movimientos de juego reportados en las Cuentas del jugador que no se reporten en un JUD/JUT. Se tiene en cuenta que la información en el CJ se reporta cuando ocurre y en el JU cuando se finaliza o resuelve el juego.

---

<sup>3</sup> Ver nota 1

<sup>4</sup> Artículo 14 de la Orden HAP/1370/2014, de 25 de julio, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de máquinas de azar.

**mmmm. TA: Ticket apuesta duplicado**

El TicketApuesta en el JUD de una licencia de apuestas debe ser único.

**nnnn. TC: Tarjetas de crédito y débito**

Se solicita que en los medios de pago reportados con los movimientos de depósito y retirada se especifique el tipo de tarjeta: débito o crédito.

Se considera error reportar tarjetas genéricas y/o que el porcentaje de Tarjetas reportadas no llegue al 50% en DE y/o RE.

**oooo. TE: Tipo de evento de los CEV**

El campo TipoEvento de los CEV tiene tres valores posibles:

- D: Deportes
- H: Hípica
- O: Otros

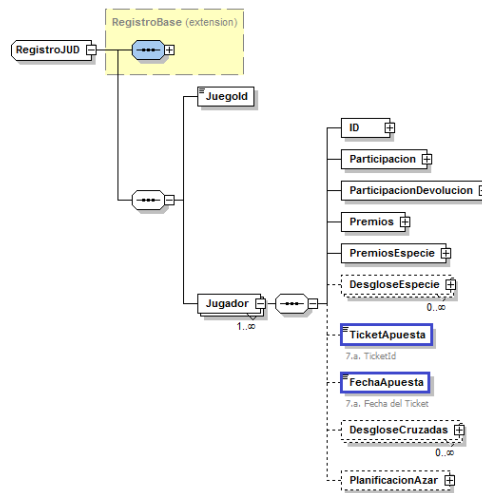
Se revisa que el TipoEvento reportado se corresponde con la licencia del juego de apuestas correcto (TipoJuego del JUT que lo reporta)

TipoEvento	TipoJuego
D	ADC, ADM, ADX
H	AHC, AHM
O	AOC, AOX



**pppp. TF: Ticket y fecha de apuesta**

Todos los juegos de tipo apuestas, tienen que reportar **“TicketApuesta”** y **“FechaApuesta”**.



**qqqq. TZ: Fechas con zona horaria**

A partir de la v2.11 del modelo de datos, la mayoría de los campos de tipo fecha del modelo deben reportarse en el formato que incluye la zona horaria: aaaammddhhmmss+hhmm (Ver Anexo III).

Se comprueba que todas las fechas se reporten correctamente en el formato especificado.

**rrrr. V2: Ruleta en vivo**

Se realiza un seguimiento de los operadores que ofertan ruleta en vivo, comprobándose si en el campo VarianteComercial están reportando algún texto o etiqueta que permita diferenciarlas de las ruletas convencionales; por ejemplo, las palabras ‘LIVE’, ‘VIVO’ o ‘DIRECTO’; si el operador que oferta dicha variante de ruleta no la reporta de modo que sea distinguible se le solicita que lo modifique.

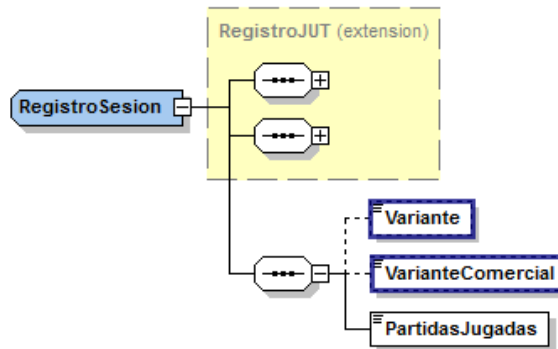
**ssss. VA: Variante comercial de los JUT**

El campo **“VarianteComercial”** es obligatorio para POQ, BLJ y RLT

El campo variante es obligatorio y con campos específicos para los juegos:



- POQ:
  - 'DR': Draw
  - 'ST': Stud
  - 'OM': Omaha
  - 'TH': Texas Holdem
- BLJ
  - 'CL': Clásico
  - 'AM': Americano
  - 'PO': Ponton
  - 'SU': Surrender
  - '21': Super21
- RLT
  - 'Francesa'
  - 'Americana'



#### tttt. VI: verificación de identidad

El campo "VSVDI" debe tener valor 'S' para todos los jugadores **Residentes** con **estadoCNJ=A**. Y pueden tener valor 'N' con jugadores **NoResidentes** y **estadoCNJ=A**.

#### uuuu. VN: Jugadores vinculados jugando

En este control se comprueba si alguna persona dada de alta en el registro de vinculados del operador<sup>5</sup> ha realizado depósitos o participaciones en el periodo.

---

<sup>5</sup> Artículo 6.2.c) de la Ley 13/2011, de regulación del juego



**vvvv. VR: Jugadores verificados en el RGIAJ**

Todo jugador que se haya consultado en el servicio web de consulta del RGIAJ con resultado positivo debe ser marcado con estadoCNJ='PR' en el registro de usuario.

Este control verifica que los operadores están reportando correctamente a estos jugadores utilizando el estadoCNJ correcto.



## 10. ANEXO I. Notas importantes. Tips & Tricks

- En los ficheros de Registro de Usuario (RUD, RUG y RUR), solo hay que enviar la información de los usuarios que han conseguido registrarse correctamente, y por tanto que están en disposición de pasar a estado activo, independientemente de que estén a la espera de la verificación documental.  
No hay que enviar los intentos de registro fallidos, los registros que nunca se validaron, no fueron activados y por tanto nunca jugaron.
- Los ficheros de tipo Totalizado (RUT, CJT y JUT) deben cuadrar SIEMPRE con los datos del fichero de tipo Desglosado con el que van emparentados para el mismo periodo.  
Por tanto, un fichero RUT diario debe tener igual número de jugadores y de altas que los reportados en el RUD correspondiente. El CJT diario debe coincidir en Saldos y el resto de variables con los datos reportados en el CJD del mismo día. Y el JUT correspondiente a una partida debe tener el mismo Juegold y valores económicos que el JUD correspondiente a dicha partida.
- La información de los ficheros diarios (RU y CJ) deben corresponderse con la reportada en sus mensuales; por ello, cualquier Alta o Modificación de registro de usuario que se reporte en un diario, debe aparecer en el mensual correspondiente y viceversa. Respecto a la información que aparece en los CJ diarios debe cuadrar completamente con la que se reporta completa en el CJ mensual correspondiente; por ejemplo, la suma de todos los depósitos reportados en los ficheros diarios debe ser igual a la cantidad reportada en el fichero mensual.
- Los movimientos de Botes y Partidas Vivas en el fichero BOT deben ir reportados en dos apuntes, uno positivo con el incremento de dicho Bote o PV y otro negativo con los Botes entregados y las apuestas resueltas en el periodo. Siempre hay que reportar ambos movimientos, aunque alguno de ellos sea cero.
- Hay un servicio web de la DGOJ que permite conocer si un jugador ha fallecido. Cuando se reportar los estados de estos jugadores, se debe tener en cuenta esta información. Los jugadores activos que tras su fallecimiento no han realizado ningún movimiento en su cuenta pasaran a estadoCNJ='O', pero los jugadores que se dan de alta después de su fecha de fallecimiento, o que tras fallecer mantienen actividad en su cuenta se bloquearán automáticamente y pasarán a estadoCNJ='SC'.
- Independientemente del estadoCNJ en que se encuentre un jugador, se aplicarán los estados de inactividad cuando transcurra el tiempo establecido: estado suspendido 'S' para jugadores que lleven 2 años de inactividad ininterrumpidos, y estado cancelado 'C' para los que lleven 4 años en estado suspendido.
- Jugadores autoexcluidos: el estado autoexcluido (estadoCNJ='AE') está contemplado para aquellos supuestos en los que el jugador solicite al operador una autoexclusión completa para todos los juegos. En el caso de que el jugador solicite una autoexclusión parcial para algunos juegos no hay en el modelo de datos vigente ninguna previsión específica por lo que esta información no puede ser reportada en el SCI; el estado del



jugador será el que tenga para el resto de juegos para los que siga activo, es decir Activo ('A') o pendiente de verificar ('PV') según los casos.



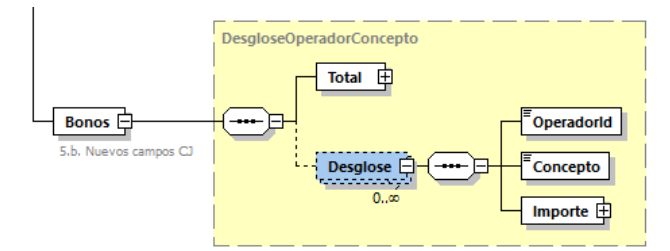
## 11. ANEXO II. Como reportar Bonos

La resolución que define el modelo de datos no especifica cómo deben ser reportados los bonos; se define un campo en los ficheros CJ, pero no se especifica cómo debe ser rellenado.

Para mejorar la eficacia en el reporte de los bonos y permitir a la DGOJ realizar el mismo tratamiento en todos los operadores se ha diseñado un modelo simple de reporte de bonos aplicable a todos los sistemas de bonos y promociones existentes en el mercado.

Para ello se definen tres conceptos únicos para el campo Concepto de Bonos del CJD y CJT que se corresponden con los principales hitos en la vida útil de un bono:

- **CONCESION:** se produce cuando el operador ofrece un Bono al jugador y éste lo acepta.
- **CANCELACION:** se produce cuando el bono o promoción caduca y por tanto el dinero de Bonos y/o el dinero real en euros (EUR) obtenido con dichos bonos se retira de la cuenta.
- **LIBERACION:** se produce cuando el importe acumulado en un bono se convierte en dinero real. Esta operación genera dos apuntes en el fichero: un apunte con importe negativo en la unidad del bono y otro apunte con importe positivo por la cantidad de euros liberados.



Los movimientos de participaciones, devoluciones o premios en bonos se reportarán en la unidad que use el operador para sus bonos o promociones (por ejemplo: Bonos, Bonus, EurBonos, etc).

Las promociones de apuestas o participaciones gratuitas (Freebets, Freespins, Freebingo, eTournament, etc) se reportarán del mismo modo.

El control SH se aplica del mismo modo a los movimientos con unidad EUR que a los movimientos con el resto de unidades, por tanto, se espera que la suma de todos los movimientos más el saldo inicial en la cuenta del jugador sea igual al saldo final en el periodo reportado.



## 12. ANEXO III. Como reportar datos temporales

A partir de la versión 2.11 del modelo de datos se ha declarado un nuevo tipo de datos que permite conocer con exactitud el momento de registro con independencia de la zona horaria en la que esté el servidor que genera el apunte.

De este modo, los operadores podrán reportar las variables que contengan fecha-hora en su propio huso horario siempre que añadan el desfase horario respecto al UTC.

La definición del nuevo campo es:

```
<xs:simpleType name="date-aaaammddhhmmssTZ">
  <xs:restriction base="xs:string">
    <xs:pattern value="\d{14}[+|-]\d{4}"/>
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>
```

Los campos a los que afecta este nuevo formato son:

RegistroCEV:

- **FechaInicio**
- **FechaFin**

RegistroRUD, RegistroRUG:

- **Desde**
- **FVSVDI**
- **FVDocumental**

RegistroJUT:

- **FechaInicio**
- **FechaFin**
- RegistroApuesta:
  - **FechaHecho**

RegistroJUD:

- **FechaFin**
- **FechaApuesta**

RegistroJUA:

- **FechaAjuste**



RegistroCJD:

- Depositos:
  - DesgloseOperaciones → **Fecha**
- Retiradas:
  - DesgloseOperaciones → **Fecha**

Ejemplos de valores de fechas válidos y no válidos:

Valores de fechas	Validez	Patrón
20171204134522		aaaammddHHMMSS
20171204134522+0200		aaaammddHHMMSS+HHMM
20171204114522+0000		aaaammddHHMMSS+HHMM
20171204114522-0100		aaaammddHHMMSS-HHMM
201712041345220200		aaaammddHHMMSSHHMM
20171204134522-02		aaaammddHHMMSS-HH



### 13. ANEXO IV. Nuevos campos a partir de la versión xsd 2.13

Los cambios introducidos son los siguientes:

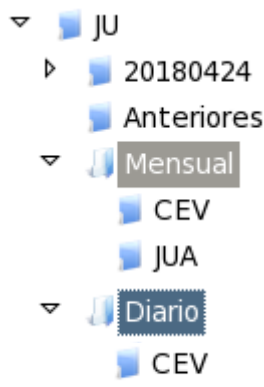
- El CEV pasa a tener periodicidad diaria manteniéndose el control mensual que ya existía.

Diariamente los operadores que oferten juegos de la licencia general de apuestas deben reportar este fichero con la información de nuevos eventos y modificaciones de los eventos ya reportados.

Mensualmente los operadores enviarán un fichero que contenga todas las altas y modificaciones de eventos registrados en dicho mes.

Para poder reportar correctamente el nuevo fichero, se ha definido un nuevo tipo en el modelo de datos 'RegistroCEVDM'.

La organización de carpetas en el almacén es la siguiente:



Los nombres del fichero tienen el siguiente formato:

*Por ejemplo:*

*1082\_10821\_JU\_CEV\_D\_20180424\_LOTEID.zip (para un diario)*

*1082\_10821\_JU\_CEV\_M\_20180501\_LOTEID.zip (para un mensual)*

- Se incluye un nuevo campo 'Actualizado' al fichero CEV; este campo es de tipo booleano, y contendrá una 'S' cuando la información que se reporte sea la modificación de algún dato de un evento reportado anteriormente, y en dicho caso debe haber un fichero CEV previo con el mismo Eventold; y tendrá valor 'N' cuando se trate de un nuevo evento.

En ningún caso se debe enviar un evento repetido o duplicado si no hay ningún cambio en los datos de dicho evento.



En el fichero RUD y RUG, se aclara que el campo VSVDI debe ser reportado con valor 'S' solo en el caso de haber realizado la consulta en el SVDI de la DGOJ y esta haber resultado positiva, en cualquier otro caso el valor debe ser 'N'.

- Se añaden tres nuevos campos en las operaciones de Depósito y Retirada de los CJD y a los resultados de cada juego en el JUD:
  - IP: Contendrá la dirección IP del dispositivo desde el que el jugador ha realizado la operación que se está reportando.
  - TipoDispositivo: Es un campo enumerado con los valores: MO (Móvil), PC, TB (Tablet), TF (Terminal fijo) y OT (Otros).
  - IdDispositivo: Identificador del dispositivo desde el que se realiza la conexión. Se debe reportar el mejor valor que se pueda obtener sobre el dispositivo desde el cual se ha realizado la conexión para la transacción reportada. Dependiendo del tipo de dispositivo y de su configuración de seguridad, el dato que podrá ser obtenido será más preciso (imei, mac, etc.) o más genérico (modelo del teléfono, versión del sistema operativo, etc.). Se requiere que el dato reportado sea el más preciso posible. IdDispositivo puede variar en el tiempo, se requiere la información obtenida en la conexión.

Algunos ejemplos de IdDispositivo:

*<IdDispositivo>Mozilla/5.0 (Android 7.1.2; Mobile; rv:63.0) Gecko/63.0 Firefox/63.0</IdDispositivo>*

*<IdDispositivo>Galaxy A8 (2018)</IdDispositivo>*

*<IdDispositivo>firefox\_52\_0</IdDispositivo>*

*<IdDispositivo>Mozilla/5.0 (Linux; Android 4.2.2; SM-T110) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/70.0.3538.80 Safari/537.36</IdDispositivo>*

- Se incluye un nuevo campo 'Cuota' en los ficheros JUD. Este campo es un valor decimal que debe contener la cuota de la apuesta en el momento de ser aceptada por el jugador.
- Se añaden nuevos estados al enumerado de EstadosCNJ:
  - PV, Pendiente de verificación documental
  - AE, Autoexcluido
- Se incluye el campo FechaFin en los ficheros JUD. Este campo con formato de fecha con zona horaria debe corresponderse con el mismo del JUT para el mismo Juegold.



## 14. ANEXO V. Jugadores de Test, recomendaciones de uso

Se ha realizado un análisis de los jugadores de test reportados por los distintos operadores, y de los problemas y errores que estos han provocado en los últimos años. A partir de esta experiencia hemos decidido redactar una serie de recomendaciones básicas para los operadores a fin de que les guíen cuando generen los jugadores de test en sus plataformas de juego.

Se entiende por jugador de test o de prueba el jugador ficticio que es creado por el operador para probar su plataforma de juego tenga o no cuenta de juego asociada, y que es reportado como tal a la DGOJ para que sea tenido en cuenta en las validaciones que se realizan sobre la información recibida.

Las recomendaciones básicas a tener en cuenta por los operadores a la hora de crear y de utilizar los jugadores de test son las siguientes:

- El identificador del jugador de test (DNI, NIE o Documento) no debe coincidir con el de una cuenta real ni con el de otro jugador de test.
- Los campos obligatorios tienen que estar rellenos por datos válidos, especialmente los campos fecha de nacimiento y fecha de activación, estadoCNJ y estadoOperador, Nombre y Apellido 1.
- Un jugador de test que tenga alguna característica que le impida (o impediría) jugar en el caso de ser un jugador real debe ser tratado igualmente por el sistema y no ha de poder jugar. Esto se aplica a menores de edad, fallecidos, interdictos, prohibidos y vinculados; si el jugador de test entra en cualquiera de estas categorías, debe tener un estado coherente con esta situación y no debe poder jugar en ningún caso.
- La creación de jugadores de test tiene que estar limitada a un número razonable de cuentas y debe tener una finalidad clara.
- Las cantidades jugadas por estos jugadores han de ser muy reducidas, de forma que no afecte de modo significativo a las variables económicas del operador.
- La información económica reportada debe ser coherente en todos los ficheros: la misma en los CJ que en los OP y JU.
- NO es obligatorio, pero se recomienda que el campo JugadorId para estos jugadores reúna las siguientes características:
  - Que tenga una cadena inicial tipo: test, user, etc.
  - Que no sea una cadena de más de 15 caracteres
- El listado de jugadores de test debe ser reportado al buzón de supervisión de la monitorización ([dgoj.supervmonitorizacion@hacienda.gob.es](mailto:dgoj.supervmonitorizacion@hacienda.gob.es)) de la DGOJ, y mantenerse



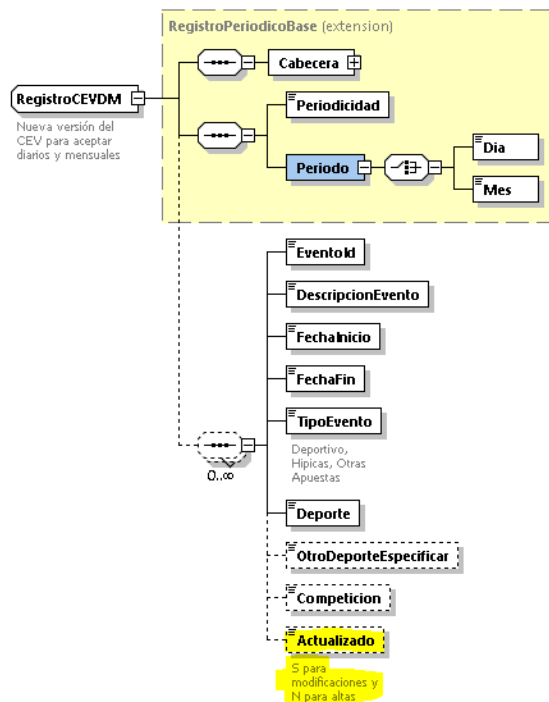
actualizado. Un jugador que no haya sido reportado como jugador de test será tratado como un jugador real y generará las incidencias correspondientes.



## 15. Anexo VI: Uso correcto del campo 'Actualizado' del CEV

Hemos detectado diferentes interpretaciones en el uso del campo 'Actualizado' del fichero CEV (Catálogo de eventos).

Este anexo quiere ser una guía de uso de dicho campo para unificar su uso en todos los operadores.



El campo 'Actualizado' es obligatorio desde la versión 2.12 del modelo de datos. Tiene dos valores posibles:

- N: Para las altas de nuevos eventos
- S: Para las modificaciones de datos de eventos existentes
- **NOTA Importante:** Dado que los ficheros CEV son de tipo diferencial no debe enviarse un evento que ya exista y no haya sufrido ningún cambio

Las posibles situaciones que nos podemos encontrar son:

- Evento nuevo sin cambios en el mes:
  - CEVM (CEV mensual): Actualizado = 'N'
  - CEVD (CEV diario) del día que se informa su alta: Actualizado = 'N'



OperadorId	EventId	DescripciónEvento	FechaInicio	FechaFin	TipoEvento	Deporte	Día/Mes	Competición	Actualizado	Periodicidad
100X	123456	World Championship 2021	29/05/2021 1:00	29/05/2021 2:30	D	24	01/01/2021	World Championship	N	CEVM
100X	123456	World Championship 2021	29/05/2021 1:00	29/05/2021 2:30	D	24	03/01/2021	World Championship	N	CEVD

- Evento nuevo con cambios en el mismo mes:
  - CEVM: un registro con el día de alta Actualizado = 'N'
  - CEVM: un registro con la actualización de datos más reciente: Actualizado = 'S'
  - CEVD: un registro por cada día con actualizaciones, solo la última del día si hay varias. Actualizado = 'S'
  - CEVD: en el caso particular de que el día del alta se produzca también una o varias actualizaciones, se considera correcto:
    - enviar dos registros, uno con el alta (Actualizado = 'N') y otro con los datos de la última modificación del día (Actualizado = 'S')
    - o enviar un único registro con los datos más actualizados y Actualizado = 'N'
    - En esta situación particular, la decisión que se tome en el diario se debe replicar en el mensual correspondiente.

OperadorId	EventId	DescripciónEvento	FechaInicio	FechaFin	TipoEvento	Deporte	Día/Mes	Competición	Actualizado	Periodicidad
100X	123456	World Championship 2021	29/05/2021 1:00	29/05/2021 2:30	D	24	01/01/2021	World Championship	N	CEVM
100X	123456	Championship 2021	29/05/2021 1:00	29/06/2021 2:30	D	24	01/01/2021	World Championship	S	CEVM
100X	123456	World Championship 2021	29/05/2021 1:00	29/05/2021 2:30	D	24	03/01/2021	World Championship	N	CEVD
100X	123456	World Championship 2021	29/05/2021 1:00	<b>29/06/2021 2:30</b>	D	24	03/01/2021	World Championship	S	CEVD
100X	123456	<b>Championship 2021</b>	29/05/2021 1:00	29/06/2021 2:30	D	24	05/01/2021	World Championship	S	CEVD

- Evento no nuevo en el mes y con cambios:
  - CEVM: un registro con la actualización de datos más reciente: Actualizado = 'S'
  - CEVD: un registro por cada día con actualizaciones, solo la última del día si hay varias. Actualizado = 'S'

OperadorId	EventId	DescripciónEvento	FechaInicio	FechaFin	TipoEvento	Deporte	Día/Mes	Competición	Actualizado	Periodicidad
100X	123456	World Championship 2021	29/05/2021 1:00	29/06/2021 2:30	D	24	01/10/2020	World Championship	N	CEVM
100X	123456	Championship 2021	29/05/2021 1:00	30/06/2021 2:30	D	24	<b>01/01/2021</b>	World Championship	S	CEVM
100X	123456	World Championship 2021	29/05/2021 1:00	29/06/2021 2:30	D	24	13/10/2020	World Championship	N	CEVD
100X	123456	World Championship 2021	29/05/2021 1:00	<b>30/06/2021 2:30</b>	D	24	<b>03/01/2021</b>	World Championship	S	CEVD
100X	123456	<b>Championship 2021</b>	29/05/2021 1:00	30/06/2021 2:30	D	24	<b>05/01/2021</b>	World Championship	S	CEVD

(\* En el caso de un doble cambio durante el mes, en días distintos, que deje el evento con los mismos datos que se habían reportado previamente en el mes que se reportó



dicho evento por última vez; deben reportarse ambos cambios en los dos días en los que se produce y en el mensual debe reportarse sin cambios, pero con el campo Actualizado='S':

- CEVM: un registro con la actualización de datos más reciente (que en este caso coincidiría con la del mes previo): Actualizado='S'
- CEVD: un registro por cada día con actualizaciones, solo la última del día si hay varias. Actualizado='S'

OperadorId	EventId	DescripcionEvento	FechaInicio	FechaFin	TipoEvento	Deporte	Dia/Mes	Competicion	Actualizado	Periodicidad
100X	123456	World Championship 2021	29/05/2021 1:00	29/06/2021 2:30	D	24	01/01/2021	World Championship	S	CEVM
100X	123456	World Championship 2021	29/05/2021 1:00	29/06/2021 2:30	D	24	13/10/2020	World Championship	N	CEVD
100X	123456	World Championship 2021	29/05/2021 1:00	30/06/2021 2:30	D	24	03/01/2021	World Championship	S	CEVD
100X	123456	World Championship 2021	29/05/2021 1:00	29/06/2021 2:30	D	24	05/01/2021	World Championship	S	CEVD

Si el doble cambio se produjera en el mismo día no deberá ser reportado, ni en el diario, ni en el mensual

- Evento no nuevo y sin cambios:
  - No se envía el evento ya que no ha sufrido ningún cambio y el CEV es un fichero diferencial.

Notas a destacar:

- Un evento solo puede tener una vez el campo Actualizado = 'N' por periodo (mensual/diario) y nunca más en ficheros posteriores.
- La información en el CEVM será igual que la última información recibida en diarios. Solo se enviará en el mensual 1 registro por evento, el que corresponda con la información más reciente enviada en los diarios del mes reportado. A no ser que haya sido creado y modificado en el mismo periodo y entonces tendrá dos registros, el alta y la última actualización.
- Si se han realizado cambios más de una vez en el mismo día, solo se enviará la última actualización, evitando de esta manera la duplicidad de eventos.
- Solo se enviará la actualización de un evento si esta información es diferente a la última reportada para dicho evento. Esto tiene la excepción comentada en el párrafo anterior (\*)