



MINISTERIO DE ECONOMÍA  
Y HACIENDA

SECRETARÍA GENERAL DE HACIENDA  
DIRECCIÓN GENERAL DE  
ORDENACIÓN DEL JUEGO

**Borrador de trabajo**

# **FAQ de Cuestiones Técnicas Modelo de monitorización**

**20 de Octubre de 2011**



## 1 Introducción

El presente documento tiene como objeto la publicación regular de respuestas a preguntas sobre cuestiones técnicas recibidas en el buzón de soporte [dgoj.soporteoperadores@meh.es](mailto:dgoj.soporteoperadores@meh.es).

## 2 FAQ Modelo de monitorización

### 2.1 FAQ publicada 20 octubre 2011

#### Apartado General

***Si en una apuesta se determinan ganadores y tres días después se debe cambiar la lista de ganadores tras una reclamación, ¿deben generarse registros de rectificación con todos los datos de los registros de juego?***

El primer día se habrán generado los registros de juego JUT y JUD en pseudo tiempo real, y al final del día se habrá generado el registro CJD con los saldos actualizados de los jugadores, que incluirán los premios.

Cuando tres días después se produce una reclamación, esto no hace que los registros anteriores deban ser rectificadas, entendiéndose rectificar como generar un RegistroAnulador o un registro que haga uso del elemento "Rectificacion" anulando el registro de juego del primer día.

La rectificación de datos en el modelo está reservada a la corrección de errores. Pero en este ejemplo no existe error en los datos generados y contabilizados el primer día. Los datos del primer día eran correctos respecto a la información del primer día.

En este ejemplo, el tercer día se produce una corrección en la lista de ganadores, con lo que es el tercer día cuando tendrá reflejo en el registro CJD, donde algunos jugadores verán anulado su premio anterior recibiendo un premio negativo, y otros jugadores recibirán su premio positivo.

Los premios del tercer día deben obtenerse de un juego, por lo tanto el tercer día es necesario generar un nuevo registro de juego, con el mismo Juegoold que el primer día.

Se generará de nuevo el registro JUT que indicará las variaciones de importes totales. En este ejemplo, si no ha cambiado el importe total de participación o premios, los importes de JUT serán cero. No tendrá marcado el elemento "Rectificacion", ya que es información adicional.

Se generará de nuevo el registro JUD, también con el mismo Juegoold, que únicamente contendrá los cambios respecto al JUD del primer día. En este ejemplo, el registro JUD del tercer día tendrá premios negativos para



aquellos jugadores que pierdan su premio, y premios positivos para aquellos jugadores que lo obtengan en este tercer día tras la reclamación. No tendrá marcado el elemento "Rectificación", ya que es información adicional.

***¿Es cierto que el operador únicamente tiene que proporcionar los registros RU y CJ en el momento de comenzar a operar, y que los registros OP y JU pueden ser proporcionados unos meses después?***

No es cierto. Todos los registros deben comenzar a generarse con la periodicidad correspondiente desde el primer día de operación.

***¿Qué significa la frase "concepto" en el XSD? ¿Se puede asignar todas las transacciones de dinero real que no sean de juego ni de pagos en esta sección? ¿Debe cada tipo de transacción tener diferente "concepto"? ¿Es la lista de posibles "conceptos" definida por el regulador o el operador es libre de definir sus propios "conceptos"?***

El campo Concepto se usa en

- Cuenta de juego: para recoger otros movimientos que tengan repercusión en el saldo del jugador y no se trate de depósitos, retiradas, participaciones, devoluciones de participaciones o premios.
- Cuenta de operador: para recoger otros movimientos diferentes a participaciones, devoluciones de participaciones, premios, premios en especie, botes o ajustes de red.

Permite dejar el modelo de datos abierto para recoger todo tipo de movimientos que tengan incidencia en el saldo de la cuenta de juego o en la cuenta del operador, y no formen parte de los movimientos definidos con entidad propia. Los diferentes valores posibles son libres para el operador.

El campo concepto únicamente se podrá utilizar cuando ninguno de los otros campos definidos en el modelo resulte ser el adecuado.

No obstante, la CNJ se reserva la posibilidad de requerir la homogeneización de alguno de los conceptos utilizados.

Apartado 2.6.2.1.2: Datos de cuenta de operador con gestión de usuarios y el juego coorganizado por otro operador

Apartado 2.6.2.1.3: Datos de cuenta de operador que coorganiza un juego en red

***Si un operador A que gestiona usuarios participa en una red de otro operador coorganizador B, ¿tienen ambos que reportar la participación y los premios en la cuenta de operador? ¿Y en la cuenta de juego de cada jugador?***

El documento de Modelo de Datos de Monitorización v0.3 tiene una errata en estos apartados.



El operador A, que gestiona jugadores pero no el juego, debe incluir en los registros CJT y CJD el importe de la participación y de los premios que sus jugadores realicen en los juegos gestionados por el operador coorganizador B en la red. De esta manera se puede explicar cómo el saldo inicial de cada jugador se convierte en el saldo final al acabar el día, como fruto de la participación, los premios, y otros movimientos.

Sin embargo, el operador A no debe incluir la participación ni tampoco los premios en el registro OPT cuando reporte su cuenta de operador cuando estos juegos se han realizado en la red. El operador A no gestiona el juego. En participación y premios indicará importe cero.

El operador B, coorganizador de la red, sí reportará la participación y los premios en el registro ORT.

Las comisiones que reciba el operador A del operador B se indicarán cuando se produzca, tanto en OPT de A como en ORT de B, mediante el elemento "AjustesRed".

### Apartado 3.1: Estructura de directorios

***Directorio de los ficheros "Concursos" (CON) es una palabra reservada en Windows y no se puede utilizar en este sistema operativo.***

Efectivamente. Se sustituye el identificador de concursos "CON" por "COC", de manera que sea posible implementar el almacén con el sistema operativo Windows.

### Apartado 3.6.6: Medio de pago y Tipo de medio de pago

#### ***Diferencia entre Medio Pago y Tipo Medio Pago***

El apartado 3.6.6 del Modelo de datos de monitorización explica el significado de cada uno.

***¿ Son correctas las siguientes definiciones?:***

***Mediopago - Nombre de la parte que interviene en el pago (por ejemplo, procesador de pagos en caso de pagos con tarjeta de crédito)***

***TipoMediopago - Forma de pago del pago***

Sí, sería correcto indicar el nombre del procesador/pasarela de pago y el tipo de tarjeta de crédito utilizado.

### Apartado 3.7.2: Registro de usuario (por jugador)

***Se pide confirmación de que RUD debe ser generado diariamente para los jugadores activos y mensualmente para todos los jugadores.***



Diariamente, el registro RUD debe incluir todos los jugadores en los que alguno de los datos del registro haya sido modificado durante el día. Es decir, se deben incluir las altas y las modificaciones del día.

Mensualmente, el registro RUD debe incluir todos los jugadores, independientemente del estado, sus datos y tengan o no movimientos.

***¿Qué límites se envían en el registro RUD? ¿El del operador, el del jugador?***

En el registro RUD se deben incluir los importes de los límites de depósito (diario, semanal, mensual) que están operativos en el registro de usuario del jugador.

***JugadorId - ¿Es este el número de identificación único para el jugador en el sistema del operador?***

JugadorId: es el código de identificación único para el jugador en el sistema del operador.

- Un operador (ej: Operador A) que gestiona jugadores debe identificar a los jugadores de manera unívoca mediante un JugadorId (ej: código 23) en su plataforma.

- Un operador (ej: Operador A) que se integra en un juego en red que gestiona otro operador coorganizador (ej: Operador B) deberá conocer los identificadores de los jugadores en la red. El operador A debe incluir ambos códigos en los registros RUD y CJD. En el ejemplo serían "Operador A + Usuario 23" y "Operador Coorganizador B + Usuario 45".

- Un operador coorganizador (ej: Operador B) de juegos en red conocerá el identificador del jugador en la red (ej: 45). En los registros de juego JUD debe indicar que el jugador participantes es "Operador A + Usuario 45", es decir, jugador del operador A cuya identificación en la red es 45.

***Login - ¿Cómo es esto diferente de JugadorId? Si no existe, puede dejarse en blanco?***

Login es el identificador de usuario con que se autentica el jugador cuando el método de autenticación es login y contraseña.

***Residente en España Sí / No - ¿Qué valor debe darse si el jugador proporciona una dirección española, pero a su vez indica que no es residente en España a efectos fiscales?***

El usuario tiene que indicar si es residente en España o no.

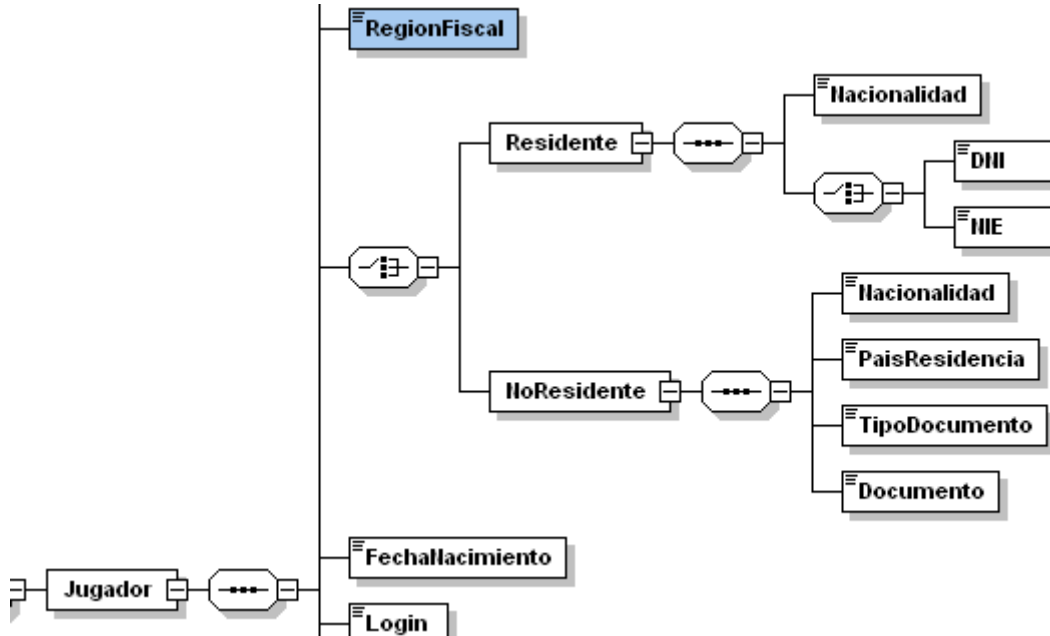
***Los datos fiscales - En el caso de que el jugador no es residente a efectos fiscales, ¿se puede dejar en blanco?***

Los datos fiscales nunca deben dejarse en blanco.

Se incluirá siempre uno de los códigos incluidos en el Anexo 7.1 del Documento de especificaciones técnicas. El código 20 se usa para los no residentes en España.



Se ha decidido mover el campo "RegionFiscal" a los datos generales del jugador para remarcar la obligatoriedad.



```
<xs:element name="RegionFiscal">  
  <xs:simpleType>  
    <xs:restriction base="xs:string">  
      <xs:enumeration value="01"/>  
      <xs:enumeration value="02"/>  
      <xs:enumeration value="03"/>  
      <xs:enumeration value="04"/>  
      <xs:enumeration value="05"/>  
      <xs:enumeration value="06"/>  
      <xs:enumeration value="07"/>  
      <xs:enumeration value="08"/>  
      <xs:enumeration value="09"/>  
      <xs:enumeration value="10"/>  
      <xs:enumeration value="11"/>  
      <xs:enumeration value="12"/>  
      <xs:enumeration value="13"/>  
      <xs:enumeration value="14"/>  
      <xs:enumeration value="15"/>  
      <xs:enumeration value="16"/>  
      <xs:enumeration value="17"/>  
      <xs:enumeration value="18"/>  
      <xs:enumeration value="19"/>  
      <xs:enumeration value="20"/>  
    </xs:restriction>  
  </xs:simpleType>  
</xs:element>
```

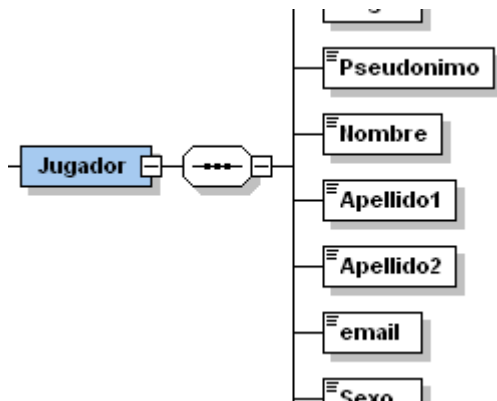
**La historia de estado. ¿Qué pasa si no había estado anterior? ¿Se puede dejar en blanco?**



Siempre habrá una historia de estado del usuario compuesta al menos del estado actual y la fecha desde en que se dio de alta.

**En la última versión de RUD se echan en falta el nombre y apellidos. ¿Es correcto?**

Es un error. Ha de actualizarse el XSD con los siguientes campos, todos ellos de tipo "xs:string".



```
<xs:element name="Nombre" type="xs:string"/>  
<xs:element name="Apellido1" type="xs:string"/>  
<xs:element name="Apellido2" type="xs:string"/>
```

#### Apartado 3.7.4: Cuenta de juego (por jugador)

**Se pide confirmación de que CJT debe ser generado diariamente para los jugadores activos y mensualmente para todos los jugadores.**

Diariamente, el registro CJD debe incluir todos los jugadores que tengan saldo inicial diferente de cero, saldo final diferente de cero, o tengan algún movimiento durante el día.

Mensualmente, debe incluir todos los jugadores, independientemente del estado, sus datos y tengan o no movimientos.

**¿Podemos hacer equivaler la transferencia de fondos de la cuenta a una mesa de poker cash como "participación" y la salida de la mesa hacia la cuenta como "premios"?**

No sería correcto.

La participación en el juego no es lo mismo que el importe con el que un jugador entra en una mesa de póker cash, al igual que los premios no son el importe con el que sale de la mesa de póker cash.

**Si el jugador hace una solicitud de retirada, pero en realidad la retirada de fondos no se hizo efectiva todavía (ej: fondos bajo investigación). ¿Los "fondos bajo investigación" deben ser parte del "SaldoFinal"?**



Los registros deben mostrar la misma información que un jugador podría ver cuando acceda a su cuenta de juego. Es en este sentido como debe tratarse el SaldoFinal.

***¿Podría precisarnos el contenido de los elementos Premios y PremiosEspecie? ¿Son los “Premios” premios en efectivo que pueden retirarse sobre una cuenta bancaria (dinero disponible) o no? (prima solo para jugar)? ¿Son los “PremiosEspecie” el valor monetario de los precios en especie (como tiquetes de avión, entrada a un torneo ...) y los premios en efectivo que no pueden retirarse sobre una cuenta bancaria?***

- “Premios”: premios en efectivo obtenidos como participación en los juegos, y que por tanto tienen repercusión en el saldo en dinero real (euros) que el usuario puede ver en su cuenta.

Por ejemplo, los regalos promocionales por el alta del jugador no son premios, sino que tendrían que catalogarse dentro de “Otros” movimientos.

En principio, todo el saldo de la cuenta del jugador podrá ser objeto de una retirada, salvo situaciones como el cobro restringido de premios, o quizá en el caso de condiciones promocionales.

- “PremiosEspecie”: premios en especie (no efectivo) obtenidos por la participación en los juegos.

#### Apartado 3.7.8.2.1: RegistroApuesta

***En RegistroApuesta, se supone que el elemento Eventos debería poder contener una lista de eventos, y no un evento solo***

Correcto. El elemento “Eventos” es una secuencia que permite contener una lista de eventos. Ha de corregirse el XSD.

#### Apartado 3.7.8.2.2 y 3.7.8.2.3: RegistroPokerCash y RegistroPokerTorneo

***Para RegistroPokerTorneo, ¿el “ImporteMaximoEntrada” es el premio el más elevado entregado a los ganadores de los torneos o el precio más elevado del billete de entrada a los torneos?***

“ImporteMaximoEntrada” es el importe máximo pagado por un jugador por la entrada a participar en el torneo. Es decir, el precio más elevado del billete de entrada al torneo que se ha pagado.





## 2.2 FAQ 11 octubre 2011

### Apartado General

***¿Ninguna mención a la aceptación de los Términos y Condiciones por parte del jugador? ¿Ese dato no necesita ser almacenado?***

La aceptación de las condiciones generales ha de ser almacenada en el sistema técnico de juego y se realizará auditoría de los logs, pero no es parte del Modelo de Monitorización.

### Apartado 2.6.2.1.1: Datos de cuenta de operador con la gestión completa de un juego

***¿Por cuenta de operador se define la cuenta en la que se suman todos los balances de las cuentas de los jugadores? Ya que el movimiento "Premio" es un valor "+" para esta cuenta y también para la cuenta del jugador. ¿Es correcto?***

La cuenta de juego de los jugadores refleja la participación en el juego y los premios, y estos están presentes también en la cuenta del operador de manera agrupada.

El signo "+" para premios es una convención contable. Significa que desde el punto de vista de un jugador la participación en el juego es "-" y decrementan su saldo, mientras que los premios son "+" e incrementan su saldo. Desde el punto de vista del operador la participación en el juego es también "-" (los "ingresos" tienen signo negativo para el operador) y los premios "+".

Sin embargo, la cuenta del operador incorpora otro tipo de movimientos como pueden ser los botes, con lo que la cuenta de operador no es lo mismo que la suma de todos los balances de las cuentas de los jugadores.

### Apartado 2.6.2.2: Datos de los juegos

***¿Cada "operador coorganizador de juegos en red" y cada "operador" deben guardar información sobre el juego en el ALMACEN?***

Cuando se trate de un juego en red, el único operador que debe generar un registro de juego (JUT y JUD) es el operador coorganizador del juego en red.

En este ejemplo, los operadores que gestionan jugadores no deberían en este caso generar ningún registro de juego. En cambio, deberán generar:

- Un registro OPT en el que incluirán el importe de la participación y los premios de sus jugadores, indicando que estos importes han sido jugados en el operador coorganizador.
- Los registros de registro de usuario (RUT y RUD) y de cuenta de juego (CJT y CJD). En el desglose de los jugadores (RUD y CJD)



deberán indicar cuáles son los diferentes ID's que utilizan sus jugadores en el operador coorganizador de red.

Mientras tanto, el operador coorganizador de la red será el único operador que debe generar un registro de juego (JUT y JUD), junto con otros registros:

- Registros de juego JUT y JUD con el desarrollo de los juegos. En concreto, el JUD debe estar desglosado con los JugadorId de todos los jugadores y el OperadorId al que pertenecen.
- Un registro de cuenta de operador de red ORT para el tipo de juego, en el que incluirá todos los importes, desglosados por operador al que pertenecían los jugadores.
- Un registro BOT con el desglose de botes y partidas vivas correspondientes al tipo de juego.

#### Apartado 3.6.4: Estado del jugador

**Hay una discrepancia entre este apartado y el esquema XML. El tipo EstadoCNJ en el esquema XML no tiene en cuenta el estado PM. Por lo tanto, no se puede indicar que un jugador esté en estado PM hasta que se arregle el esquema XML.**

Correcto, ha de incluirse el estado PM.

**El estado "Prohibido" se menciona en el modelo de datos como un estado posible del usuario ¿Cuáles son los criterios para este estado?**

El estado "Prohibido" ha de usarse cuando el usuario ha sido identificado como incluido en el RGIAJ.

#### Apartado 3.7.2: Registro de usuario (por jugador)

**¿A qué se refiere el "Pseudónimo"?**

El pseudónimo es el "alias" con el que el usuario es conocido por otros usuarios. También se le conoce como "nickname".

#### Apartado 3.7.8: RegistroJUT y RegistroJUD – Juego

**El poker es un juego de red lo que significa que los jugadores de diferentes operadores pueden jugar en la misma mesa. ¿Se requiere informar el mismo evento a todos los operadores donde los jugadores de ese operador participaron en un juego?**

El operador del juego, coorganizador de la red, debe incluir la información de todos los jugadores de la mano (Cash) o torneo, independientemente de



que estos jugadores sean gestionados por diferentes operadores. El operador coorganizador identifica a los jugadores en la red mediante "OperadorId (operador que aporta al jugador) y JugadorId (identificador del jugador en la red).

Apartado 3.7.8.2.2 y 3.7.8.2.3: RegistroPokerCash y RegistroPokerTorneo  
***El Documento dice que Poker Cash y los registros de torneos deben ser generados a partir de la perspectiva de la mesa, ¿es correcto?***

No es correcto.

El apartado 2.6.2.2 describe que el registro de Poker Cash debe ser generado cada vez que hay premio, es decir, al final de la mano.

Para el Poker en modalidad de torneo, existirá un único registro para todo el torneo.

Apartado 3.7.8.3: Registro JUD

***La definición del registro JUD es "abstract", ¿es esto correcto?***

Es un error en el XSD. El tipo de registro JUD no debe ser "abstract".

***Juegold en el registro JUD tiene tipo "euros", ¿no debería ser string?***

Es un error en el XSD. Juegold debe ser un "xs:string" como indica la pregunta.

## 2.3 FAQ 30 septiembre 2011

Apartado General

***¿Cuándo se publicará una versión del XSD del modelo de datos? (30 septiembre 2011)***

Tras la publicación del documento "Modelo de datos de monitorización v0.2" está pendiente la publicación del XSD correspondiente.

La intención es publicarlo en documentos de trabajo el próximo 5 de octubre de 2011.