



PREGUNTAS FRECUENTES SOBRE EL MODELO DE DATOS

Habiéndose recibido en esta Dirección General numerosas consultas en relación con el Modelo de Datos y con el fin de aclarar diversos aspectos que ayuden a la correcta implementación del nuevo modelo de datos, se ha elaborado esta relación de preguntas frecuentes.

El documento está sujeto a evolución y cambios.

Control de cambios:

| Versión | Fecha | Descripción de los cambios |
|---------|----------------------|----------------------------|
| 1.0 | 1 de octubre de 2014 | Creación del documento. |
| | | |

Índice general de los aspectos recogidos en esta guía:

| | | |
|----|---|----|
| 1 | <i>Versiones del XSD</i> | 2 |
| 2 | <i>Período transitorio: Compatibilidad entre versiones 1 y 2</i> | 2 |
| 3 | <i>Período transitorio: Granularidad en la migración de registros</i> | 3 |
| 4 | <i>Codificación de deportes</i> | 3 |
| 5 | <i>Codificación de eventos deportivos</i> | 4 |
| 6 | <i>Codificación de tipos medios de pago</i> | 5 |
| 7 | <i>Reporte de juegos de sesión</i> | 6 |
| 8 | <i>Reporte de ficheros sin actividad</i> | 9 |
| 9 | <i>Reporte de pseudónimos</i> | 10 |
| 10 | <i>Fecha de activación del jugador</i> | 10 |
| 11 | <i>Especificación de jugadores con actividad en el Registro de Usuario Totalizado</i> | 10 |
| 12 | <i>Reporte de comisiones en la cuenta del jugador</i> | 11 |
| 13 | <i>Contabilización de GGR en registros OPT y ORT</i> | 11 |
| 14 | <i>Variante y VarianteComercial</i> | 11 |
| 15 | <i>Botes</i> | 12 |



1 Versiones del XSD

La versión 1 del fichero XSD con la definición de tipos de datos, ha tenido dos revisiones desde su publicación inicial:

- En la versión 1.1 se modifica la lista de regiones fiscales para adaptarla al [nuevo modelo de autoliquidación sobre actividades de juego](#), modificándose la denominación de la región fiscal 20 y añadiéndose las regiones 21 y 22. La lista actual queda de la siguiente forma:

| | |
|---|---|
| 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 |

- La versión 1.2. incluye los nuevos tipos de juego relativos a máquinas de azar y apuestas cruzadas, para permitir el período transitorio de convivencia en aquellos operadores que ofrezcan alguno de los citados tipos de juego, y todavía no hayan migrado sus cuentas de juego (CJ) y de operador (OP) a la versión 2. Estos nuevos tipos son:
 - AZA: Máquinas de azar
 - ADX: Apuestas Deportivas Cruzadas
 - AMX: Apuestas Mutuas Cruzadas
 - AOX: Otras Apuestas Cruzadas

Las versiones 1.1 y 1.2 no incluyen ningún cambio de estructura de datos, por lo que son de obligada utilización como paso previo al inicio del período transitorio de migración.

La versión 2 implementa todas las novedades referidas en la misma versión del modelo de datos de monitorización.

2 Período transitorio: Compatibilidad entre versiones 1 y 2.

Los operadores que utilicen la versión 1 del modelo de datos tendrán que adaptar el reporte al Sistema de Control Interno SCI durante el período transitorio, pasando de la versión 1 a la versión 2. Para facilitar el proceso de migración, durante dicho período, podrán convivir registros en diferentes versiones, siempre que se tengan en cuenta lo siguiente:



- Los datos de los nuevos juegos regulados en 2014, apuestas cruzadas y/o máquinas de azar, sólo podrán reportarse en la versión 2.
- Una vez que se comience a reportar en la versión 2 un determinado tipo de registro, no se admitirán registros posteriores en versión 1 para ese tipo de registro.

En lo referente a las rectificaciones, durante el período transitorio se admitirán las siguientes combinaciones:

- Registros en versión 1 rectificadas también en versión 1 para operadores que todavía no hayan migrado ese tipo de registro a la versión 2.
- Registros en versión 1 rectificadas en versión 2.
- Registros en versión 2 rectificadas en versión 2.

No se admitirán, por tanto, rectificaciones usando la versión 1 en el caso de registros reportados en versión 2.

Tras el período transitorio, todas las rectificaciones, al igual que todos los registros, deberán ser reportadas en versión 2.

3 Período transitorio: Granularidad en la migración de registros.

Para facilitar al operador el proceso de migración, no se considera necesario realizar simultáneamente el paso de todos los tipos de registro de la versión 1 a la versión 2. No obstante, deben migrarse conjuntamente cada uno de los siguientes grupos de registros:

- Registro de Usuario: Formado por los registros RUD y RUT en versión 1. A partir de la migración, deberán incluirse también los registros de periodicidad mensual RUG y RUR en los casos que corresponda.
- Cuenta de Juego: Formado por los registros CJD y CJT.
- Cuenta del Operador: Formado por los registros OPT, ORT y BOT, que pasan a tener únicamente periodicidad mensual.
- Información de juegos: Los ficheros JUD y JUT se podrán migrar para cada tipo de juego, con la excepción de los nuevos tipos relativos a máquinas de azar y apuestas cruzadas, que se reportarán desde un primer momento en versión 2. A partir de la migración del primer tipo de juego que utilice el tipo "RegistroApuesta", será necesario incluir los ficheros de periodicidad mensual relativos al catálogo de eventos (CEV) y al fichero de ajustes de apuestas (JUA).

4 Codificación de deportes.

La lista de deportes y sus códigos asociados será proporcionada por la DGOJ, y publicada en formato PDF y CSV en la siguiente dirección URL:

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



En el caso de que no se encuentren en la lista uno o varios de los deportes sobre los que el operador tiene oferta de juego, éste utilizará para cada uno de ellos el código 999 (Otros), al tiempo que se solicitará a la DGOJ su inclusión en la lista de deportes.

Ejemplo

El operador comienza a ofrecer apuestas del campeonato mundial de Curling. Al generar el catálogo mensual de eventos, y tras actualizar la lista de deportes con la ubicada en la URL de la DGOJ, detecta que dicho deporte no tiene código asignado. Por tanto:

- Incluye en el registro de eventos (RegistroCEV) los siguientes valores:

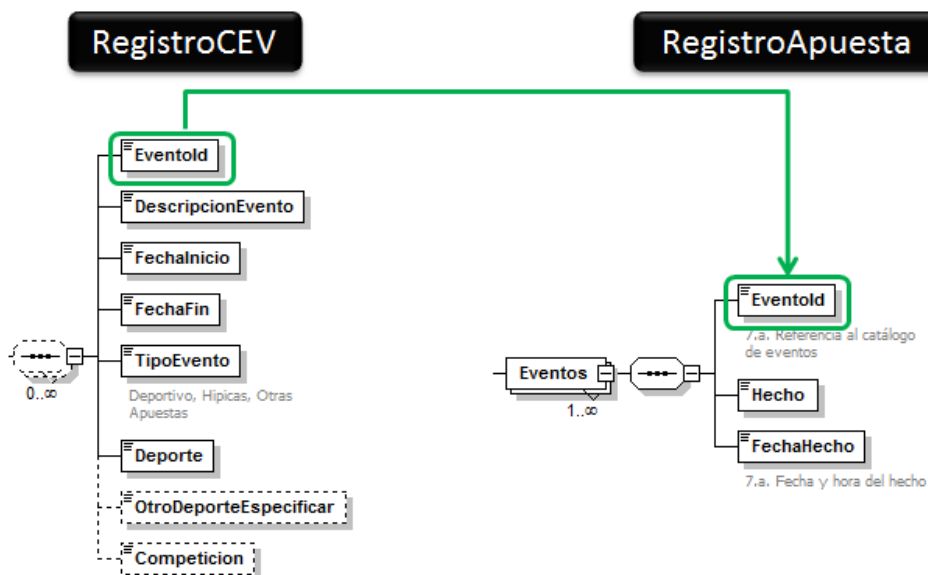


- *Deporte*: 999
- *OtroDeporteEspecificar*: Curling
- *Competicion*: Campeonato Mundial de Curling
- Solicita a la DGOJ la inclusión en la lista de deportes el Curling, a través de la dirección de correo de la Subdirección General de Inspección:
 - dgoj.sginspeccion@minhap.es
- Una vez verificada la lista de deportes, la DGOJ asignará el código 47 al Curling, y actualizará la lista en la URL indicada.
- En la próxima generación del catálogo de eventos, el operador deberá ya utilizar el citado código 47 para el dato *Deporte*.

5 Codificación de eventos deportivos.

El catálogo de todos los eventos deportivos que formen parte de la oferta de juego debe ser reportado mensualmente.

El identificador del evento (*EventId*) debe ser único para cada operador y evento, teniendo que coincidir con la información aportada en el *RegistroApuesta* en relación a dicho evento.



El identificador del evento lo genera el operador, pudiendo utilizar su propia codificación sin necesidad de solicitar alta ni estandarización por parte de la DGOJ.

El dato *TipoEvento* deberá especificar si se trata de un evento deportivo, hípico u otro caso, asignando respectivamente los valores D / H / O.

Para las competiciones, el modelo de datos utiliza un campo de texto libre, en el que el operador introducirá el nombre de la competición.

6 Codificación de tipos medios de pago.

La lista de medios de pago y sus códigos asociados será proporcionada por la DGOJ, y publicada en formato PDF y CSV en la siguiente dirección URL:

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

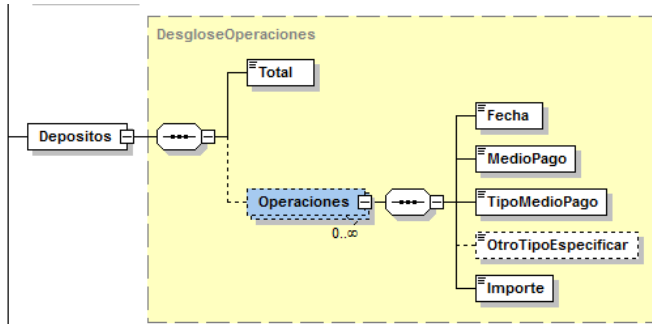
En el caso de que no exista en la lista uno o varios de los tipos de medio de pago que el operador esté admitiendo, el operador utilizará el código 99 (Otros) para cada uno de ellos, al tiempo que se solicitará a la DGOJ su inclusión en la lista de tipos de medio de pago admitidos.

Ejemplo

El 14 de Octubre de 2014, el operador recibe en concepto de depósito un talón conformado de un jugador por importe de 250€ del banco “Bank-Ok”. Una vez actualizada la lista de medios de pago, y tras comprobar que este tipo de medio de pago no se encuentra en la lista, procede de la siguiente forma:



- Incluye en la cuenta de juego la siguiente información sobre el medio de pago:



- *Total*: 250
 - *Fecha*: 14/10/2014 09:00
 - *MedioPago*: Bank-Ok
 - *TipoMedioPago*: 99
 - *OtroTipoEspecificar*: Talón conformado
 - *Importe*: 250
- Solicita a la DGOJ la inclusión en la lista de medios de pago, a través de la dirección de correo de la Subdirección General de Inspección:
 - dgoj.sginspeccion@minhap.es
 - Una vez verificada la lista de medios de pago, la DGOJ asignará el código 13 al talón conformado, y actualizará la lista en la URL indicada.
 - El operador tendrá hasta el comienzo del mes siguiente para actualizar su lista de tipos de medios de pago.

7 Reporte de juegos de sesión.

Los juegos de Ruleta, Blackjack, Juegos complementarios y Máquinas de azar son reportados por sesión.

Los datos correspondientes a los juegos de Ruleta, Blackjack y Juegos complementarios pueden reportarse, a elección del operador, usando cualquiera de las tres opciones siguientes:

- Reporte por sesión de juego: El reporte por sesión de juego agrupa todas las partidas de una misma sesión para un mismo juego.
- Reporte por sesión de usuario: El reporte de sesión de usuario, agrupa todas las partidas de una misma sesión de usuario, es decir, desde que el usuario se valida en la plataforma hasta que se desconecta.
- Reporte por mano o partida: Cada partida o mano se reporta de forma independiente.



Los datos de máquinas de azar siempre se referirán a la sesión de máquinas de azar. El reporte de las sesiones de máquinas de azar, debe especificar la fecha y hora de inicio y finalización de la sesión destinada al juego de máquinas de azar, y la duración y cantidad máxima configurada previamente por el participante.

CASO 1: Ruleta, Blackjack o Juegos complementarios

Consideremos los siguientes datos de ejemplo:

El 14 de Octubre de 2014, el usuario "user348" realiza las siguientes acciones:

- Se conecta a la plataforma de juego a las 19:32 minutos. La plataforma le asigna un identificador de sesión de usuario, por ejemplo, user348-1932-s1
- Comienza a jugar a la ruleta europea a las 19:35 minutos. En este juego, la plataforma le asigna un identificador de sesión de juego, por ejemplo, user348-1935-s1-RLT.
- Comienza a jugar a Blackjack a las 19:50 minutos. En este juego, la plataforma le asigna un identificador de sesión, por ejemplo, user348-1950-s1-BLJ.
- Termina de jugar al Blackjack a las 20:05 minutos.
- Termina de jugar a la ruleta europea a las 20:10.
- Se desconecta de la plataforma de juego a las 20:15.

El operador puede optar por una de las tres soluciones siguientes:

a) Reporte por sesión de juego

El reporte por sesión de juego agrupa todas las partidas de una misma sesión para un mismo juego.

El RegistroSesion del jugador reflejará los siguientes valores:

Al terminar la sesión de ruleta:

- *Juegold*: user348-1935-s1-RLT
- *JuegoDesc*: Ruleta Europea
- *TipoJuego*: RLT
- *FechaInicio*: 14/10/2014 19:35
- *FechaFin*: 14/10/2014 20:10
- *Variante*: EU
- *VarianteComercial*: Premium Roulette European

Al terminar la sesión de Blackjack:

- *Juegold*: user348-1950-s1-BLJ



- *JuegoDesc:* Blackjack
- *TipoJuego:* BLJ
- *FechaInicio:* 14/10/2014 19:50
- *FechaFin:* 14/10/2014 20:05
- *Variante:* SU
- *VarianteComercial:* Premium Blackjack Surrender

b) Reporte por sesión de usuario

El reporte de sesión de usuario, agrupa todas las partidas de una misma sesión de usuario, es decir, desde que el usuario se valida en la plataforma hasta que se desconecta.

Se utilizará como identificador del juego, el id. de la sesión de usuario, concatenado con el juego en el que haya participado. La fecha de inicio y finalización se corresponderán con el login y logout del jugador. El resto de datos se agregarán por tipo de juego.

Al terminar la sesión de usuario se reportarán los siguientes valores para la ruleta:

- *Juegold:* user348-1932-s1-RLT
- *JuegoDesc:* Ruleta Europea
- *TipoJuego:* RLT
- *FechaInicio:* 14/10/2014 19:32
- *FechaFin:* 14/10/2014 20:15
- *Variante:* EU
- *VarianteComercial:* Premium Roulette European

Y para el Blackjack:

- *Juegold:* user348-1932-s1-BLJ
- *JuegoDesc:* BlackJack
- *TipoJuego:* BLJ
- *FechaInicio:* 14/10/2014 19:32
- *FechaFin:* 14/10/2014 20:15



- *Variante:* SU
- *VarianteComercial:* Premium Blackjack Surrender

c) Reporte por mano o partida

El sistema de reporte en este caso asimila que cada sesión se corresponde a una partida o mano, y por tanto se reporta independientemente.

CASO 2: Máquinas de azar

Consideremos los siguientes datos de ejemplo:

El 14 de Octubre de 2014, el usuario "user348" realiza las siguientes acciones:

- Se conecta a la plataforma de juego a las 19:32 minutos. La plataforma le asigna un identificador de sesión de usuario, por ejemplo, user348-1932-s1
- Comienza a jugar a las máquinas de azar a las 19:35 minutos. Previamente, el participante ha establecido un tiempo máximo de 30 minutos y una participación máxima de 15€. En este juego, la plataforma le asigna un identificador de sesión de juego, por ejemplo, user348-1935-s1-AZA.
- A las 20:05 la sesión alcanza el tiempo máximo y termina.
- El participante se desconecta de la plataforma de juego a las 20:10.

Al terminar la sesión de máquinas de azar, se reportarán los siguientes valores en el *RegistroSesion*:

- *Juegold:* user348-1935-s1-AZA
- *JuegoDesc:* Máquinas de azar
- *TipoJuego:* AZA
- *FechaInicio:* 14/10/2014 19:35
- *FechaFin:* 14/10/2014 20:05

Y en el *RegistroJUD*:

- *PlanificacionAzar/DuracionLimite:* 00:30:00
- *PlanificacionAzar/ParticipacionLimite:* 15

8 Reporte de ficheros sin actividad

La información relativa a jugadores, cuentas de juego y partidas asociadas a licencias singulares sobre las que el operador tiene oferta de juego deberá reportarse



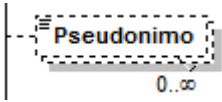
obligatoriamente, al margen de que durante el período reportado, el operador haya tenido actividad o no para esa licencia concreta.

Ejemplo de reporte sin actividad en el período

El operador tiene oferta de juego para el tipo AOC (Otras Apuestas de Contrapartida). Durante los dos primeros días del mes, por labores de mantenimiento en su plataforma, no ha admitido apuestas para dicha licencia singular. El operador debe reportar en cualquier caso los registros CJD, que sólo incluirá la cabecera, y CJT, que tendrán a cero los importes para este tipo de juego.

9 Reporte de pseudónimos

En determinadas plataformas de juego, además de las credenciales de sesión del usuario (también conocidas como “login de usuario”), se permite desarrollar el juego con un pseudónimo. En estos casos, el pseudónimo debe ser reportado en el registro de usuario. El campo “pseudónimo” se ha modificado en la versión 2 del modelo para permitir las diferentes posibilidades: plataformas sin pseudónimo, plataformas con un pseudónimo o plataformas con varios pseudónimos.



10 Fecha de activación del jugador

La fecha de activación del jugador indica la primera vez que el jugador ha estado habilitado para jugar. En los casos de jugadores en los que, ya estando registrados, no sea posible averiguar cuándo estuvo activo por primera vez, se admitirá como dato equivalente la fecha de la primera transacción realizada.

11 Especificación de jugadores con actividad en el Registro de Usuario Totalizado

En el Registro de Usuario Totalizado (RUT), se ha incluido un nuevo dato, denominado *NumeroActividad*. Este dato representa el número total de jugadores que durante el período han tenido algún movimiento económico, en cualquiera de los conceptos de la cuenta de juego expresables en euros. Deberán tenerse en cuenta las siguientes observaciones:

- Se considera que un jugador ha tenido movimiento económico si, durante el período reportado (día, mes), el movimiento en su cuenta de juego ha sido igual o superior a un importe de un euro.
- Mientras que en otros campos similares, como el *NumeroAltas* o *NumeroBajas* se espera que la suma de los valores reportados diariamente durante un mes en el RUTD coincida con el valor reportado mensualmente en el RUTM, no ocurre lo



mismo con el *NumeroActivos*, ya que el mismo jugador puede tener actividad en diferentes días, y sin embargo sólo computaría una vez para el valor mensual.

12 Reporte de comisiones en la cuenta del jugador

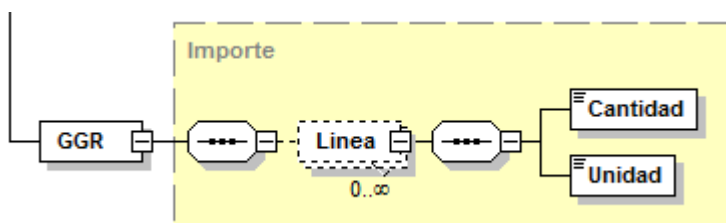
Los ficheros de cuenta de juego detallada (CJD) y totales de la cuenta de juego (CJT) de la versión 2 incluyen un nuevo campo llamado "*Comision*". El campo *Comision* ha de recoger el importe de las comisiones, y cualesquiera otras cantidades por servicios relacionados con el juego, pagadas por los participantes. El campo *Comisiones* tiene carácter informativo ya que el importe de las comisiones deducidas de la participación forma parte del importe total de participaciones en el juego a registrar en el campo "*Participacion*".

En particular se recogerán como Comisiones:

- Las comisiones deducidas de las participaciones por el uso de la sala en los juegos de póquer.
- El importe que, con arreglo a lo establecido en las reglas particulares, el operador cargará al participante cuando proceda a liquidar la apuesta, en las apuestas cruzadas.

13 Contabilización de GGR en registros OPT y ORT

El Gross Gaming Revenue (GGR) refleja el beneficio bruto del operador, que se expresará en euros. Por ello, aunque el tipo de dato *Importe*, utilizado para reflejar el GGR, permite expresar diferentes unidades, únicamente se expresará en euros (*Unidad* = EUR).



14 Variante y VarianteComercial

En los registros de juego correspondientes a Póquer, Blackjack, Punto y banca, Juegos complementarios, Ruleta y Máquinas de azar, se incluye información relativa a *Variante* y *VarianteComercial*.

El dato *Variante* se refiere al tipo de juego, modalidad o variante recogida en la normativa específica de cada uno de los juegos.

El dato *VarianteComercial* se refiere al nombre con el que se comercializa dicha modalidad. El operador deberá reportar el dato *VarianteComercial* siempre que utilice un nombre comercial para la presentación del juego al jugador.



Ejemplo

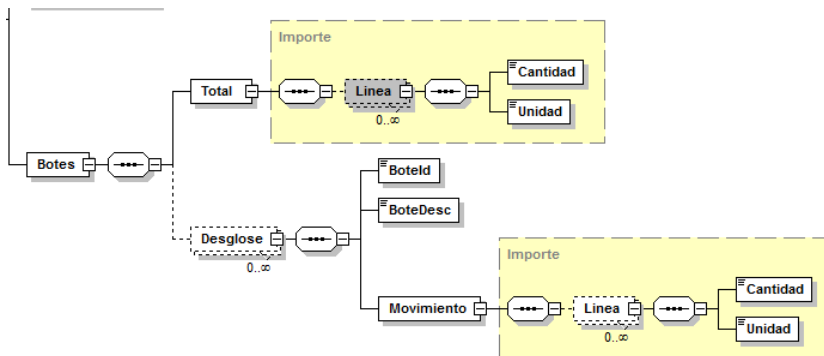
Un juego de Blackjack, de la modalidad "Black Jack Surrender" y comercializado con el nombre "Blackjack Surrender SuperPremium". El operador deberá reportar como dato *Variante* el valor SU para reportar partidas de Blackjack en su variante "Surrender", mientras que indicará como *VarianteComercial* el nombre que utiliza en su web "Blackjack Surrender SuperPremium"

15 Botes.

En el dato *Botes* del registro JUT debe reflejar las cantidades destinadas a botes por participaciones de los jugadores, por fondos de juego no repartido por ausencia de ganadores de una categoría en las apuestas mutuas, y en general todos los fondos de juego que se hubieran dotado o constituido en una partida o juego y que vayan a ser repartidos o aplicados en una partida o juego distinto.

Ejemplo

El operador ha celebrado un sorteo, para el que no ha habido ningún ganador de la primera categoría. Por ello, el importe destinado a dicha categoría pasa a engrosar el bote para el siguiente sorteo. El operador reflejará - en base a las instrucciones detalladas en el apartado "3.5.4.1. Datos genéricos comunes a todos los juegos (JUT y JUD)" - en el campo *Botes*:



- ..Botes/Total/Linea/Cantidad: 1450
- ..Botes/Total/Linea/Unidad: EUR
- ..Botes/Desglose/Boteld: 2014.SEM.10.CAT.1
- ..Botes/Desglose/BoteDesc: Bote acumulado semana 10, 1ª categoría
- ..Botes/Desglose/Movimiento/Linea/Cantidad: 1450
- ..Botes/Desglose/Movimiento/Linea/Unidad: EUR