



RESOLUCIÓN DE 6 DE OCTUBRE DE 2014, DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO, POR LA QUE SE APRUEBA EL MODELO DE DATOS DEL SISTEMA DE MONITORIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN CORRESPONDIENTE A LOS REGISTROS DE OPERACIONES DE JUEGO.

La Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, establece el marco regulatorio de la actividad de juego, en sus distintas modalidades, que se desarrolle con ámbito estatal, con el fin de garantizar la protección del orden público, luchar contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos.

El establecimiento de los requisitos técnicos de la referida Ley 13/2011 ha sido objeto del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, que, interpretada de acuerdo con la Disposición adicional décima de la Ley 3/2013, de 4 de junio, de creación de la Comisión Nacional de los Mercados y Competencia, atribuye en la Disposición final primera, a la Dirección General de Ordenación del Juego el desarrollo de determinados aspectos técnicos propios de la comercialización de las actividades de juego objeto de la citada Ley.

La Resolución de 6 de octubre de 2014, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas de juego, trazabilidad y seguridad que deben cumplir los sistemas técnicos de juego de carácter no reservado objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, establece en sus apartados 5.1.1 y 5.1.3, que se deberán determinar las características de los datos del Sistema de Control Interno que dichos operadores deben implantar para la monitorización y supervisión de las actividades que realicen.

La Resolución de la Dirección General de Ordenación del Juego de fecha 18 de noviembre de 2011, por la que se aprueba el modelo de datos del sistema de monitorización de la información correspondiente a los registros de operaciones de juego, desarrolló el modelo de datos del Sistema de Control Interno.



La experiencia adquirida durante el tiempo transcurrido, así como la regulación de nuevas modalidades de juegos, como máquinas de azar y apuestas cruzadas, ponen de manifiesto la necesidad de actualizar el modelo de datos establecido inicialmente con la Resolución de 18 de noviembre de 2011. En menor medida, también es objeto de esta revisión el adaptar el modelo a las modificaciones en varios tipos de juegos, principalmente bingo y apuestas de contrapartida, introducidas con la Orden HAP/1998/2013, de 22 de octubre.

En este sentido el artículo 13.3 del Real Decreto 1613/2011 contempla que la Dirección General de Ordenación del Juego, que mediante resolución, podrá ampliar o reducir el número de las operaciones que sean objeto de captura y registro.

En su virtud, y previo informe favorable de la Abogacía del Estado la Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Hacienda y Administraciones Pública,

RESUELVE

Primero.

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

Segundo.

Aprobar la estructura de ficheros del sistema de monitorización de datos en formato XSD (Definición XML), que se publicará en la sede electrónica de la Dirección General de Ordenación del Juego.

Tercero.

Los sistemas técnicos homologados a la fecha de publicación de la presente Resolución podrán ser adaptados a la misma a partir del 1 de abril de 2015.



Respecto a los juegos de apuestas cruzadas, aprobadas mediante Orden HAP/1369/2014, y máquinas de azar, aprobadas mediante OM HAP/1370/2014, los operadores deberán utilizar la nueva versión del Modelo de Datos desde su entrada en vigor.

A partir del 15 de diciembre de 2015, todos los operadores de juego deberán haber adaptado sus sistemas a la versión del modelo de datos descrito en el Anexo I.

Cuarto.

Derogar la disposición por la que se desarrolla el modelo de datos del sistema de monitorización de la información correspondiente a los registros de operaciones de juego, aprobada mediante Resolución de 18 de noviembre de 2011 de la Dirección General de Ordenación del Juego, a la que la presente Disposición sustituye.

Madrid, 6 de octubre de 2014

EL DIRECTOR GENERAL

Carlos Hernández Rivera.



ANEXO I

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

Índice

1	Contenido.....	6
2	Definiciones.....	6
3	Modelo de datos funcional	8
3.1	Tipos de información.....	8
3.2	Obligación de reporte	11
3.3	Periodicidad.....	12
3.4	Registros.....	12
3.4.1	Registro de Usuario Detallado (RUD).....	13
3.4.2	Registro de Usuario de los Operadores de Red (RUR)	15
3.4.3	Registro de Usuarios Ganadores (RUG)	16
3.4.4	Registro de Usuario Totalizado (RUT)	17
3.4.5	Cuenta de Juego Detallada (CJD).....	18
3.4.6	Totales de la Cuenta de Juego (CJT)	22
3.4.7	Cuenta de operador completa (OPT).	25
3.4.8	Cuenta de operador coorganizador (ORT).	27
3.4.9	Cuenta de botes y partidas vivas (BOT).....	28
3.4.10	Registros de juegos (JUT, JUD)	30
3.4.11	Registro de Ajustes de Apuestas (JUA).....	34
3.4.12	Catálogo de Eventos (CEV)	35
3.4.13	Rectificaciones.....	36
3.5	Descripción de la información.....	37
3.5.1	Registro de usuario.....	37
3.5.2	Registro de Cuenta de juego	42
3.5.3	Registro de Cuenta del operador	46



3.5.4	Registros de Datos de Juego	50
3.5.5	Registro de Ajustes de Apuestas	55
3.5.6	Registro de Catálogo de eventos.....	55
3.5.7	Clasificaciones y normalizaciones	56
4	Modelo técnico	61
4.1	Estructura de la información.....	61
4.1.1	Registros	61
4.1.2	Subregistros.....	61
4.1.3	Lote.....	61
4.1.4	Firma del lote	62
4.1.5	Compresión y cifrado del lote	62
4.2	Estructura de directorios.....	63
4.3	Empaquetado de los datos de juegos	64
4.4	Nomenclatura de archivos	65
4.4.1	RU: Registro de Usuario	65
4.4.2	CJ: Cuenta de juego	65
4.4.3	OP: Cuenta de Operador	65
4.4.4	JU: Juegos	66
4.4.5	JUA: Ajustes de Apuestas y CEV: Catálogo de Eventos	66
4.5	Conceptos generales	67
4.5.1	OperadorId	67
4.5.2	AlmacenId.....	67
4.5.3	Tipo de Juego.....	67
4.5.4	Registro	67
4.5.5	Rectificaciones.....	69
4.5.6	Registros periódicos	70
4.5.7	Registros de Juego (RegistroJUT y RegistroJUD)	71
4.5.8	Lote.....	72
4.5.9	Periodicidad y fragmentación	74
4.5.10	Tipos de movimiento libres.....	74
4.5.11	Desgloses que se repiten varias veces	74



4.5.12 Sobre campos económicos vacíos en ficheros 76

1 Contenido

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

2 Definiciones

Registro de usuario

Se entiende por registro de usuario al registro único que permite al participante acceder a las actividades de juego de un determinado operador y en la que se recogen, entre otros, los datos que permiten la identificación del participante y los que posibilitan la realización de transacciones económicas entre éste y el operador de juego.

Cuenta de juego

Se entiende por cuenta de juego a la cuenta o cuentas abiertas por el participante, de forma vinculada a su registro de usuario, en la que se cargan los ingresos de las cantidades económicas destinadas por éste al pago de la participación en las actividades de juego y se abonan los importes de los premios obtenidos por la participación.

Juego sin registro de usuario previo

Juegos autorizados por la DGOJ para la participación sin la previa identificación de los participantes.

Operador coorganizador

Operador que gestiona plataformas de juego en las que sean miembros o se adhieran otros operadores de juego que pongan en común cantidades jugadas por sus respectivos usuarios.

Juego coorganizado en red

Juego que es gestionado por operadores coorganizadores.

Operador adscrito a una red

Operador que se adhiere a una red coorganizada a la que aporta las cantidades jugadas por sus usuarios.



Jugadores con actividad

Jugadores que han realizado como mínimo un movimiento económico de al menos 1 euro durante el periodo.

Gestión completa del juego

Un operador gestiona de forma completa un juego cuando gestiona la relación con los usuarios y gestiona el juego.

GGR (Gross Gaming Revenue)

Importe total de las cantidades que se dediquen a la participación en el juego, así como cualquier otro ingreso que puedan obtener, directamente derivado de su organización o celebración, deducidos los premios satisfechos por el operador a los participantes. Cuando se trate de apuestas cruzadas o de juegos en los que los operadores no obtengan como ingresos propios los importes jugados, sino que, simplemente, efectúen su traslado a los jugadores que los hubieran ganado, estará formado por las comisiones, así como por cualesquiera cantidades obtenidas por servicios relacionados con las actividades de juego, cualquiera que sea su denominación, pagadas por los jugadores al operador.

Botes

Cantidades jugadas por los jugadores e incorporadas a botes de máquinas de azar, premios adicionales del bingo, 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.

Partidas vivas

Las partidas o juegos cuya comercialización se ha iniciado pero que en el momento de generar la información contable, el fondo de participaciones destinado a premios todavía no ha sido distribuido entre los ganadores.

Tipos Medio de pago

Clasificación de los diferentes medios de pago usados por el operador en las transacciones económicas con los participantes.

Medio de pago

Nombre del proveedor de servicios de pago o del medio de pago concreto.

Sesión de usuario



Período de tiempo que un usuario permanece conectado al sitio web del operador, y que comprende desde la autenticación válida del usuario en el sistema hasta la desconexión del mismo.

Sesión de juego

Período de tiempo transcurrido desde que un usuario comienza a participar en un juego, hasta que termina de jugar. Matizaciones en función del tipo de juego:

En las máquinas de azar, conjunto de partidas realizadas por el participante, ya sea en una o en varias máquinas de azar, durante el periodo de tiempo delimitado por cada una de sus conexiones al juego de máquinas de azar del operador de juego.

En el resto de juegos, cuya contabilidad se haga en virtud del concepto de sesión de juego, se podrá computar de alguna de las siguientes maneras:

- Sesión efectiva de juego, tiempo realmente consumido en la participación del juego,
- Sesión de usuario,
- Partida, mano, etc.

Activación del Registro de Usuario

La activación del Registro de Usuario es el proceso a través del cual el operador habilita al usuario para poder participar en el juego, toda vez, que se han realizado las verificaciones establecidas por la normativa de juego.

La activación de los registros de usuario en los que el solicitante sea residente en España o hubiera aportado el número del documento nacional de identidad (DNI) o el número de identificación de extranjeros (NIE) requiere la previa verificación de los datos del mismo y la comprobación de que no figura inscrito en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego.

El registro de usuario solicitado por un participante no residente en España y que no aportara un número del documento nacional de identidad (DNI) o un número de identificación de extranjeros (NIE), podrá ser activado por el operador sin la previa verificación de los datos aportados. En este supuesto, la verificación de los datos deberá ser realizada por el operador en el plazo máximo de un mes desde la activación del registro de usuario

3 Modelo de datos funcional

3.1 Tipos de información

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



1.- Registro de usuario

El Registro de Usuario recoge los datos de identificación de los participantes, los relativos a los límites de depósitos y otros datos de configuración tales como el estado del participante en la plataforma de juego.

Se definen tres tipos de archivo para el registro de usuario:

1. El Registro de Usuario detallado (**RUD**) que deberán reportar los operadores que tienen relación directa con los participantes y gestionan los contratos de juego
2. El Registro de Usuario de los operadores de red (**RUR**) que deberán reportar los operadores coorganizadores que gestionen una red de juego.
3. El Registro de Usuario totalizado (**RUT**), como registro de control de la integridad de los datos.
4. El registro de usuario ganadores en juegos con participación sin registro de usuario previo (**RUG**), recoge los datos relativos a los participantes premiados en los juegos autorizados para la participación sin registro de usuario previo.

2.- Cuenta de juego de los participantes

El registro Cuenta de juego incluye, para cada periodo y participante, el saldo inicial, las transacciones realizadas por depósitos o retiradas, los bonos que se le hayan reconocido, las participaciones en los juegos, los premios obtenidos y cualquier otro movimiento realizado en la cuenta, así como el saldo final. La cuenta de juego es un reflejo de la información que el propio participante puede obtener cuando accede a su cuenta de juego en la plataforma de juego.

Se definen dos tipos de archivo para la cuenta de juego:

1. La cuenta de juego detallada (**CJD**) con los detalles de las cuentas de juego de cada jugador.
2. Los totales de la cuenta de juego (**CJT**) como registro de control de integridad de los datos.

3.- Cuenta de operador

La cuenta del operador es un reflejo de la cuenta de ingresos por juego del operador. Deberá permitir el cálculo de los ingresos brutos (GGR, gross gaming revenue) del operador, así como, en los casos de redes de operadores, la distribución, entre los participantes de la red, de los ingresos por juego generados, para cada uno de los juegos ofertados por el operador.

Se definen dos tipos de archivo para la cuenta de operador:



1. La cuenta de operador completa (**OPT**), para aquellos operadores que gestionen de forma completa un juego o sean operadores adscritos a una red
2. La cuenta de operador coorganizador (**ORT**) para aquellos operadores que gestionen la plataforma de juego en una red coorganizada.

4.- Cuenta de botes y partidas vivas

La **cuenta de botes** recoge la información correspondiente a cantidades jugadas por los participantes incorporadas a botes de máquinas de azar, premios adicionales del bingo, fondos de juego no repartidos 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.

La **cuenta de partidas vivas** es un reflejo del saldo del fondo de juego correspondiente a las partidas que al final del periodo considerado no han concluido y que por tanto no se conoce el participante o participantes ganadores.

La información de cuentas de botes y la cuenta de partidas vivas es remitida a través del archivo **BOT**.

5.- Registros de juego

Los Registros de Juego recogen los datos de detalle de los juegos, con información específica para cada uno de los tipos de juego, a nivel de juego, torneo, partida apuesta o sesión.

Los registros de juego deberán ser reportados por los operadores que gestionen los juegos. En el caso de juegos en red será el operador coorganizador quien presentará la información correspondiente a los registros de juego.

Se definen dos tipos de archivo para los registros de juego:

- El registro de juego totalizado (**JUT**) contiene los datos de juego así como los totales de los importes de participación, premios y botes
- El registro de juego detallado (**JUD**), desglosado por jugadores. Contiene el desglose correspondiente a cada jugador

6.- Ajustes de Apuestas

Los Ajustes de Apuestas (**JUA**) recogen los datos normalizados de aquellas modificaciones realizadas sobre premios de apuestas, que son efectuadas con posterioridad al momento en que se determina la existencia del premio, bien sea por la anulación de la apuesta, bien sea por la modificación de cuota, etc.



7.- Catálogo de Eventos

El Catálogo de Eventos (**CEV**) incluye los datos normalizados de los eventos deportivos que componen la oferta de apuestas del operador. Recogerá todos los eventos sobre los que el operador ha comercializado apuestas en el periodo.

3.2 Obligación de reporte

La obligación de los operadores de reportar los tipos de información descritos en el apartado anterior se recogen en el siguiente cuadro:

Tipo de registro		Registro de Usuarios	Cuenta de Juego	Cuenta de Operador	Cuenta de Botes y Partidas Vivas	Registro de Juego	Ajustes de Apuestas	Catálogo de Eventos
Tipo de operador	Con gestión completa del juego	√ (RUD,RUT)	√ (CJD,CJT)	√ (OPT)	√ (BOT)	√ (JUD, JUT)	√ (JUA)	√ (CEV)
	Adscrito a una red	√ (RUD,RUT)	√ (CJD,CJT)	√ (OPT)	-	-	-	-
	Coorganizador de la red	√ (RUR,RUT)	√ (CJD,CJT)	√ (ORT)	√ (BOT)	√ (JUD, JUT)	√ (JUA)	√ (CEV)
	De juegos sin Registro Previo	√ (RUG)	-	√ (OPT)	-	√ (JUD, JUT)	-	-

Cuando un juego es gestionado por el operador de forma completa tiene obligación de reportar el registro de usuario total y detallado, la cuenta de juego de los participantes total y detallada, la cuenta de operador, la cuenta de botes y partidas vidas, los registros de juego totales y detallados para dichos juegos y, en su caso, ajustes de apuestas y catálogo de eventos.

Cuando se trata de un juego coorganizado en red, el operador adscrito a la red de juego **no** tiene obligación, exclusivamente para dicho juego, de reportar la cuenta de botes y partidas vidas ni los registros de juego. **Sí** tiene obligación de reportar el registro de usuario total y detallado, la cuenta de juego total y detallada, y la cuenta de operador.

El operador coorganizador tiene obligación de reportar el registro de usuario de red, la cuenta de juego de los participantes total y detallada, la cuenta de operador coorganizador de red, la



cuenta de botes y partidas vidas y los registros de juego totales y detallados y, en su caso, ajustes de apuestas y catálogo de eventos.

3.3 Periodicidad

La periodicidad del reporte de la información para cada tipo de registro se indica en la siguiente tabla:

Tipo de Registro		Registro de Usuario	Reg. Usuarios Ganadores S/Reg.Previo Reg. Usuarios Red	Cuenta Jugador	Cuenta de operador	Cuenta de botes y Partidas Vivas	Registro de Juego	Ajuste de Apuestas	Catálogo de Eventos
Periodicidad	Intervalo en func. del tipo de juego	-	-	-	-	-	✓	-	-
	Diaria	✓	-	✓	-	-	-	-	-
	Mensual	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓

El envío al almacén de los registros de periodicidad diaria, debe producirse antes de las 4 a.m. del día siguiente al día sobre el que se está informando.

El envío al almacén de los registros de periodicidad mensual, debe producirse antes de las 23:59 del primer día del mes siguiente.

3.4 Registros

Para cada una de las categorías de información anteriormente referidas se establece qué operadores tienen obligación de informar sobre ella, el contenido de los ficheros y su periodicidad de transmisión al sistema de control interno, así como los principales controles de calidad de los datos a contemplar. La enumeración y descripción de dichos controles no es exhaustiva, sino que ofrece unas pautas para la mejor comprensión del modelo, sin perjuicio del resto de controles adicionales que la Dirección General de Ordenación del Juego considere oportuno establecer.



3.4.1 Registro de Usuario Detallado (RUD)

Información en el registro de usuario detallado

El registro de usuario detallado recoge los datos de identificación de los participantes, los relativos a los límites de depósitos y otros datos de configuración tales como el estado del participante en la plataforma de juego.

Operadores obligados

El registro de usuario detallado debe ser reportado por los operadores que tienen relación directa con los participantes y gestionan los contratos de juego.

Los operadores que comercialicen juegos con participación sin registro previo de usuario, como por ejemplo algunos operadores de concursos, no deberán incluir en el tipo de información “registro de usuario detallado” la relativa a los ganadores ni a ningún otro participante.

Periodicidad de la información

Diaria: El registro de usuario diario contendrá los datos de los participantes nuevos o modificados durante el periodo.

Mensual: El registro de usuario mensual contendrá los datos de todos los participantes existentes en la plataforma de juego, independientemente de si han experimentado o no modificaciones en sus datos durante el periodo, o de si su estado es activo o no.

Contenido del registro

La información a incluir en el registro es la siguiente:

- Datos de identificación:
 - Para residentes, número de identificación fiscal (NIF) o número de identificación de extranjeros (NIE).
 - Para no residentes, el tipo de documento y el número de documento utilizado por el usuario para identificarse en la plataforma.
 - Nombre y apellidos. En el caso de jugadores extranjeros, el segundo apellido se considerará opcional.
- Datos personales
 - Fecha de nacimiento.
 - Sexo.
 - Domicilio declarado
 - Para los no residentes, país de residencia.
 - Nacionalidad



- Email
- Teléfono
- Datos de residencia a efectos del reparto del impuesto del juego
 - Código de región fiscal del jugador, de acuerdo con el modelo 763 de autoliquidación del Impuesto sobre actividades de juego aprobado en Orden EHA/1881/2011, de 5 de julio. El código de región fiscal debe tener correspondencia con el código postal del domicilio fiscal.
- Datos del sistema de juego
 - Fecha/hora de la primera activación del registro de usuario.
 - Identificador del jugador: OperadorId y JugadorId del operador que gestiona el registro del usuario. En el caso de que el jugador participe en alguna red de juego coorganizado, se especificarán también el código de operador y JugadorId asignado por el operador coorganizador.
 - Login
 - Pseudónimo (opcional)
 - Límites en los depósitos, diario, semanal y mensual válidos a fin del periodo considerado.
- Estado del registro de usuario en la plataforma.
 - Estado actual, en base a la clasificación proporcionada en el epígrafe “Estado del jugador”
 - Estado del jugador según la clasificación del operador.
 - Histórico de estados
- Datos del registro
 - Se indicará si el registro se corresponde con un usuario nuevo, dado de alta en el periodo, con un usuario que ya existía en el registro de usuarios y que no presenta variaciones o bien un usuario que ya existía en el registro de usuarios y cuyos datos han sido modificados en el periodo.
- Datos de verificación de identidad:
 - Validación del SVDI. Tomará valor Si, si se ha usado el Sistema de Verificación de Identidad de la DGOJ o No, en caso contrario.
 - Fecha en la que se ha verificado correctamente por primera vez la identidad del usuario a través del SVDI
 - Validación documental. Tomará valor “Si”, si se ha realizado la verificación de usuario documental o “No”, en caso contrario.
 - Fecha en la que se ha verificado correctamente por primera vez la identidad del usuario a través de la verificación documental

Controles Principales

- El número de identificación fiscal (NIF) o el número de identificación de extranjeros (NIE) debe tener un formato válido. Ver epígrafe “Formato válido del NIF y del NIE”.



- No se considerarán válidos aquellos registros de usuario que se declaren no residentes y simultáneamente indiquen España como su país de residencia.
- Histórico de estados: El histórico debe comenzar con la fecha del primer estado del registro de usuario y contener una entrada por cada cambio que se produzca tanto en la clasificación por estados del epígrafe "Estado del Jugador", como en la propia del operador.
- Correspondencia con los usuarios de la red: Los identificadores adicionales de jugadores que participan en juegos en red deberán coincidir con los indicados por el operador coorganizador en su registro de usuario en la red (**RUR**).

3.4.2 Registro de Usuario de los Operadores de Red (RUR)

Información en el registro de usuario en la red

El registro de usuario en la red recoge los datos de identificación de los participantes en la red coorganizada, incluyendo otros datos de configuración tales como el estado del participante en la plataforma de juego (activo, suspendido, bloqueado,...).

El registro de usuario en la red contendrá todos los datos de los participantes dados de alta en la plataforma de juego, independientemente de si han experimentado o no modificaciones en sus datos durante el periodo, o de si su estado es activo o no.

Operadores obligados

El registro de usuario en la red debe ser reportado por los operadores coorganizadores que gestionen una red de juego.

Periodicidad de la información

Mensual: contendrá los datos de todos los participantes dados de alta en la plataforma de juego coorganizada independientemente del estado del jugador.

Contenido del registro

La información a incluir en el registro es la siguiente:

- Datos del sistema de juego
 - Fecha/hora de la primera activación del registro de usuario.
 - Identificador del jugador: OperadorId y JugadorId del operador coorganizador de la red, seguido del OperadorId del operador adscrito a la red que proporciona el participante y, en caso de conocerse, el JugadorId en el operador adscrito.
 - Login
- Estado del registro de usuario en la plataforma.



- Estado actual, en base a la clasificación proporcionada en el epígrafe “Estado del jugador”

Controles Principales

- Correspondencia con los usuarios de los operadores clientes de la red: Los identificadores de jugadores que participan en juegos en red deberán coincidir con los identificadores adicionales indicados por el operador cliente en su registro de usuario detallado (RUD).

3.4.3 Registro de Usuarios Ganadores (RUG)

Información del registro de ganadores en juegos sin registro de usuario previo

El registro de usuarios ganadores recoge los datos de identificación de los participantes que han obtenido uno o varios premios en juegos sin registro de usuario previo.

Operadores obligados

Deberán presentar este registro de usuarios los operadores que han sido autorizados a comercializar juegos con participación sin registro previo de usuario, como por ejemplo algunos operadores de concursos.

En los supuestos en los que el operador comercialice únicamente juegos con participación sin registro previo de usuario, no deberá transmitir el tipo de información “registro de usuario”, ni “cuenta de juego de los participantes”.

Periodicidad

Mensual. Contendrá todos los usuarios que han obtenido premios durante el periodo

Contenido del registro

En cada periodo, se incluirá la información correspondiente a los usuarios ganadores por premios reconocidos en el periodo.

La información a incluir en el registro es la siguiente:

- Identificador del jugador (opcional)
- Datos de identificación de los participantes ganadores, con los mismos campos descritos en el apartado de “Registro de Usuario Detallado”
- Datos personales de los participantes ganadores, con los mismos campos descritos en el apartado de “Registro de Usuario Detallado”
- Datos de residencia fiscal de los participantes ganadores, con los mismos campos descritos en el apartado de “Registro de Usuario Detallado”



3.4.4 Registro de Usuario Totalizado (RUT)

Información en el registro de usuario totalizado

El registro de usuario totalizado contiene el número de jugadores, altas, bajas, jugadores activos por periodo, así como los estados de los mismos.

Operadores obligados

El registro de usuario totalizado debe ser reportado por los operadores que tienen relación directa con los participantes y gestionan los contratos de juego.

También debe ser reportado por los operadores coorganizadores que gestionen una red de juego

Los operadores que comercialicen juegos con participación sin registro previo de usuario, como por ejemplo algunos operadores de concursos, no deberán contar a los participantes de dichos juegos en el tipo de información “registro de usuario totalizado”. En el caso de que el operador comercialice únicamente juegos con participación sin registro previo de usuario, no deberá transmitir el tipo de información “registro de usuario totalizado”.

Periodicidad de la información

Diaria: El registro de usuario diario contendrá el total de los participantes nuevos o modificados durante el periodo.

Mensual: El registro de usuario mensual contendrá el total de todos los participantes existentes en la plataforma de juego, independientemente de si han experimentado o no modificaciones en sus datos durante el periodo, o de si su estado es activo o no..

Cuando se trata de operadores coorganizadores de la red de juego la periodicidad del registro será mensual.

Contenido del registro

El registro debe incluir la siguiente información:

- Número total de jugadores al finalizar el periodo, independientemente de su estado.
- Número de altas producidas durante el periodo.
- Número de bajas producidas durante el periodo
- Número de jugadores con actividad durante el periodo, es decir, que hayan realizado algún movimiento (depósitos, participaciones, etc.) de al menos 1€.



- Número de jugadores clasificados en cada estado al finalizar el periodo, entendiendo como estado cada combinación de la clasificación de estados proporcionada en epígrafe “Estado del jugador” con los estados propios reportados por el operador.

Controles principales

- La suma de todos los jugadores agrupados por estados, debe ser igual al número total de jugadores al finalizar el periodo.
- La suma de los jugadores del Registro de Usuario Detallado (**RUD**) de debe coincidir con el número de jugadores reportados en el Registro de Usuario Totalizada (**RUT**) para el periodo
- La suma de los jugadores del Registro de Usuario de los operadores de Red (**RUR**) debe coincidir con el número de jugadores reportados en el Registro de Usuario Totalizada (**RUT**) para el periodo

3.4.5 Cuenta de Juego Detallada (CJD)

Información en la cuenta de juego detallada

La cuenta de juego es un reflejo de la información que el propio participante puede obtener cuando accede a su cuenta de juego en la plataforma de juego. Incluye, para cada periodo y participante, los totales correspondientes al saldo inicial, las transacciones realizadas por depósitos o retiradas, los bonos que se le hayan reconocido, las participaciones en los juegos, los premios obtenidos y cualquier otro movimiento realizado en la cuenta, así como el saldo final en cada periodo.

En la cuenta de juego se incluirán todos los movimientos realizados, tanto si se contabilizan en unidades monetarias como los contabilizados en cualquier otra unidad como puntos, u otros, indicándose en cada caso la unidad de medida utilizada. Los valores monetarios deberán ser expresados en euros.

Puesto que la cuenta de juego es un reflejo de la información que el propio participante puede obtener cuando accede a su registro de usuario y cuenta de juego, los movimientos que supongan un incremento del saldo del jugador como depósitos realizados, bonos reconocidos o premios, se registrarán con signo positivo. Todos los movimientos que supongan una disminución del saldo del jugador como participaciones en los juegos o retiradas de fondos se registrarán con signo negativo.

Operadores obligados

La cuenta de juego deberá ser reportada por todos los operadores que gestionan cuentas de juego.



En cuanto a la identificación de los jugadores, cada operador identificará el participante en su plataforma de juego **exclusivamente**. Los identificadores del participante en otras plataformas de juego serán indicados por el operador correspondiente en su registro de usuario detallado.

En cuanto a los conceptos económicos de la cuenta de juego, en los casos en los que el operador gestiona completamente el juego, reportará todos los conceptos de la cuenta de juego.

En los casos de juegos en red, cada operador integrante de la red reportará la parte de la cuenta de juego que gestiona y conoce. En particular, el operador coorganizador de un juego en red presentará los detalles de desarrollo del juego que permitan determinar, para cada participante, el saldo en su cuenta de juego, las participaciones realizadas y los premios recibidos **en el juego gestionado en red**, así como las comisiones y otros servicios relacionados con las actividades de juego satisfechos por el participante.

Los operadores adscritos a la red presentarán, en su caso, el detalle de los depósitos y retiradas realizadas por los participantes, así como las transferencias hacia o desde las cuentas de juego que son gestionadas por el operador que gestiona la red. El operador adscrito a la red de juego **no reportará** las participaciones, devoluciones, premios, premios en especie y otros movimientos para el juego en red. Sí reportará la información completa para todos aquellos otros juegos que son gestionados por él.

Los operadores que comercialicen juegos con participación sin registro previo de usuario, como por ejemplo algunos operadores de concursos, no deberán incluir en el tipo de información “cuenta de juego” la relativa a los ganadores ni a ningún otro participante en dichos juegos. En el caso de que el operador comercialice únicamente juegos con participación sin registro previo de usuario, no deberá transmitir el tipo de información “cuenta de juego”.

Periodicidad

- Diaria. Diariamente se incluirá la información únicamente de las cuentas de juego que hayan presentado algún tipo de movimiento durante el día.
- Mensual. Mensualmente se incluirá la información de todas las cuentas de juego registradas en la plataforma del operador.

Contenido del registro

Para cada uno de los participantes con cuenta de juego en la plataforma se incluirá la siguiente información:

Con carácter general el desglose de operador atenderá a la siguiente diferenciación:

- En el caso del operador que gestiona completamente el juego, se indicará el código de operador que ha gestionado el juego.



- En el caso del coorganizador de red, se indicará el código de operador del cliente de la red, que proporciona los participantes.
- En el caso del operador adscrito a la red, no se requiere desglose para dicho juego ya que los conceptos serán reportados por el operador que gestiona la red de juego.
- **(+/-) Saldo inicial en la cuenta de juego.**

Se registrarán los saldos de los participantes en su cuenta de juego al inicio del periodo. Se reflejarán con signo positivo los saldos deudores para el participante o con signo negativo los saldos que, con carácter excepcional, sean acreedores para el participante.
- **(+/-) Depósitos del participante,** desglosado por fecha y medio de pago, de acuerdo a la clasificación de tipos de medio de pago establecida en el epígrafe “Tipos de Medios de Pago” de esta resolución.

Se reflejarán con signo positivo los importes depositados por los participantes y con signo negativo las posibles anulaciones o ajustes realizados.
- **(+/-) Bonos,** desglosada por operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.

Se incluirán todos los bonos promocionales reconocidos al participante, incluidos los bonos por registro, por depósito, los ligados a un tipo de juego, o cualquier otro tipo de bonos promocionales reconocidos.
Se reflejarán con signo positivo los bonos reconocidos deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados.
- **(+/-) Retiradas del participante,** desglosado por fecha y medio de pago, de acuerdo a la clasificación de tipos de medio de pago establecida en el epígrafe “Tipos de Medios de Pago” de esta resolución.

Se reflejarán con signo negativo los importes retirados por los participantes de su cuenta de juego y con signo positivo las posibles anulaciones o ajustes realizados.
- **(-) Participación en los juegos,** desglosada por tipo de juego y operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.

Se incluirán las cantidades destinadas por el participante a la participación en el juego, las comisiones o cualesquiera otras cantidades por servicios relacionados con las actividades de juego pagadas por los participantes al operador.
Las devoluciones, ajustes o anulaciones en participaciones se reflejarán en su apartado correspondiente de “Devolución de la participación”.
Las participaciones en los juegos se reflejarán con signo negativo.
- **(+) Devolución de la participación,** desglosada por tipo de juego y operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.

Se incluirán los importes correspondientes a las devoluciones, ajustes o anulaciones en participaciones realizadas con posterioridad a su formalización.
Las devoluciones de participaciones se reflejarán con signo positivo.
- **(+) Premios monetarios,** desglosada por tipo de juego y operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.



Se incluirán los importes reconocidos al participante por premios monetarios en el juego.

Los premios reconocidos en los juegos se reflejarán con signo positivo. Los ajustes o anulaciones en premios se reflejarán en su apartado correspondiente de "Ajustes o anulaciones de premios".

- **(+/-) Premios en especie**, desglosada por tipo de juego y operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.

Se incluirán los importes reconocidos al participante por premios no monetarios en el juego. Se registrará su valor en euros, según los criterios de valoración usados por el operador en su contabilidad.

Se reflejarán con signo positivo los premios reconocidos deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados.

- **(+/-) Ajustes o anulaciones de premios**, desglosada por tipo de juego y operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.

Se incluirán las cantidades cargadas o abonadas por el operador en la cuenta de juego del participante por ajustes en premios reconocidos con anterioridad, derivados de modificaciones o anulaciones.

Se reflejarán con signo positivo cuando el ajuste suponga un mayor premio reconocido al participante y con signo negativo en caso contrario.

- **(+/-) Comisiones satisfechas**, desglosada por tipo de juego y operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.

Se registrará el importe de las comisiones o cualesquiera otras cantidades por servicios relacionados con las actividades de juego pagadas por los participantes, o bien con las cantidades detraídas de los premios obtenidos del operador.

Se reflejarán con signo negativo las comisiones satisfechas deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados.

- **(+) Transferencia desde otros monederos (Trans_IN)**, desglosada por operador origen de los fondos.

Se registrarán los importes que se transfieran desde las cuentas de juego de un mismo participante gestionadas por otro operador para juegos en red, coorganización o similar. Los apuntes se desglosarán por operador del que provengan los fondos.

- **(-) Transferencia hacia otros monederos (Trans_OUT)**, desglosada por operador destinatario de los fondos.

Se registrarán los importes que se transfieran hacia las cuentas de juego de un mismo participante gestionadas por otro operador para juegos en red, coorganización o similar. Los apuntes se desglosarán por operador destinatario de los fondos.

- **(+/-) Otros movimientos**, desglosada por tipo de juego, operador y concepto, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.

Incluirá cualquier movimiento en la cuenta de juego por un concepto diferente a los anteriores.



En los apuntes se indicará el concepto con un nivel de detalle equivalente al usado por el operador en su contabilidad de la cuenta de juego.

- **(+/-) Saldo final en la cuenta de juego.**

Se registrarán los saldos de los participantes en su cuenta de juego al final del periodo.

Se reflejarán con signo positivo los saldos deudores para el participante o con signo negativo los saldos que, con carácter excepcional, sean acreedores para el participante.

- **(+/-) Cuentas.**

Desglose del saldo final, para cada una de las cuentas de juego que puede tener el mismo jugador.

Controles Principales

- En todo momento, el saldo en la cuenta de juego para cada uno de los participantes reportado ha de ser igual al saldo que el propio participante puede obtener cuando accede a su registro de usuario y cuenta de juego.
- El saldo inicial en cada periodo considerado para cada uno de los participantes debe coincidir con el saldo final del periodo inmediatamente anterior. Dentro de cada periodo el saldo final debe coincidir con el saldo inicial más los movimientos ocurridos durante el periodo para cada una de las unidades reportadas, sin considerar los importes incluidos en el registro "Comisiones" que tiene carácter informativo.
- Para cada participante deberán incluirse todos los movimientos realizados en el periodo de forma que quede explicado el saldo final a partir del saldo inicial y los movimientos del periodo en cada una de las unidades. Cualquier movimiento que modifique el saldo de la cuenta de juego y no se corresponda con depósitos, retiradas, participación, devolución de la participación, premios, premios en especie, ajustes o anulaciones en los premios, bonos o transferencias entre monederos, se incluirán en el apartado "Otros", donde se deberá utilizar el campo "concepto" para desglosar la tipología de "Otros" movimientos, siempre con un nivel de detalle equivalente al de la contabilidad del operador.

3.4.6 Totales de la Cuenta de Juego (CJT)

Información en totales de la cuenta de juego

El registro de totales de la cuenta de juego es un registro de control que permite comprobar que los datos de la cuenta de juego se han registrado de forma completa y correcta.

Con carácter general el desglose de operador atenderá a la siguiente diferenciación:

- En el caso del operador que gestiona completamente el juego, se indicará el código de operador que ha gestionado el juego.



- En el caso del coorganizador de red, se indicará el código de operador del cliente de la red, que proporciona los participantes.
- En el caso del operador adscrito a la red, no se requiere desglose para dicho juego ya que los conceptos serán reportados por el operador que gestiona la red de juego.

Operadores obligados

El registro de totales de la cuenta de juego deberá ser reportado junto al registro de cuenta de juego detallada.

Periodicidad

- Diaria. Diariamente se incluirá la información de las cuentas de juego que hayan presentado algún tipo de movimiento durante el día.
- Mensual. Mensualmente se incluirá la información de todas las cuentas de juego registradas en la plataforma del operador.

Contenido del registro

La información a incluir en el registro es la siguiente:

- **(+) Suma de saldo inicial en las cuentas de juego.**
Se registrará la suma de saldos de los participantes en su cuenta de juego al inicio del periodo.
Se reflejarán con signo positivo los saldos deudores para el participante o con signo negativo los saldos que, con carácter excepcional, sean acreedores para el participante
- **(+) Suma de depósitos de los participantes,** desglosado por medio de pago, de acuerdo a la clasificación de tipos de medio de pago establecida en el epígrafe “Tipos de Medios de Pago” de esta resolución.
Se reflejarán con signo positivo los importes depositados por los participantes, deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados
- **(+) Suma de bonos,** desglosada por operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.
Se reflejará la suma de los bonos promocionales reconocidos al participante, incluidos los bonos por registro, por depósito, los ligados a un tipo de juego, o cualquier otro tipo de bonos promocionales reconocidos en el periodo deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados.
- **(-) Suma de retiradas de los participantes,** desglosado por medio de pago, de acuerdo a la clasificación de tipos de medio de pago establecida en el epígrafe “Tipos de Medios de Pago” de esta resolución.
Se reflejarán con signo negativo los importes retirados por los participantes de su cuenta de juego deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados.



- **(-) Suma de participaciones en juegos**, desglosada por tipo de juego y operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.
Se reflejará la suma de las cantidades destinadas por los participantes a la participación en el juego, las comisiones o cualesquiera otras cantidades por servicios relacionados con las actividades de juego pagadas por los participantes al operador en el periodo.
- **(+) Suma de las devoluciones de participaciones**, desglosada por tipo de juego y operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.
Se reflejará la suma de los importes correspondientes a devoluciones, ajustes o anulaciones en participaciones realizadas con posterioridad a su formalización durante el periodo.
- **(+) Suma de premios monetarios**, desglosada por tipo de juego y operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.
Se reflejará la suma de los premios reconocidos en los juegos en el periodo.
- **(+) Suma de premios en especie**, desglosada por tipo de juego y operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.
Se reflejará la suma de los importes reconocidos a los participantes por premios no monetarios en el juego en el periodo, deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados.
- **(-) Suma de Ajustes o anulaciones de premios monetarios**, desglosada por tipo de juego y operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.
Se reflejará la suma de los ajustes en premios monetarios reconocidos con anterioridad, derivados de modificaciones o anulaciones.
- **(-) Suma de las comisiones satisfechas**, desglosada por tipo de juego y operador, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.
Se registrará la suma de las comisiones o cualesquiera otras cantidades por servicios relacionados con las actividades de juego pagadas por los participantes al operador, deducidas las posibles anulaciones o ajustes realizados.
- **(+) Suma de transferencia desde otros monederos (Trans_IN)**, desglosada por operador origen de los fondos.
- **(-) Suma de transferencia hacia otros monederos (Trans_OUT)**, desglosada por operador destinatario de los fondos.
- **(+/-) Suma de otros movimientos**, desglosada por tipo de juego, operador y concepto, donde el desglose de operador se corresponde al desglose de carácter general.
- **(+/-) Suma del saldo final**. Se registrará la suma de saldos de los participantes en su cuenta de juego al final del periodo. Se reflejarán con signo positivo los saldos deudores para el participante o con signo negativo los saldos que, con carácter excepcional, sean acreedores para el participante



Controles Principales

- El saldo inicial en cada periodo considerado debe coincidir con el saldo final del periodo inmediatamente anterior. Dentro de cada periodo el saldo final debe coincidir con el saldo inicial más los movimientos ocurridos durante el periodo para cada una de las unidades reportadas, sin considerar los importes incluidos en el registro “Comisiones” que tiene carácter informativo.
- Para cada uno de los conceptos, el importe incluido en el registro de Totales de Cuenta de Juego deberá ser igual a la sumas de los importes detallados por participante en la Cuenta de Juego Detallada.

3.4.7 Cuenta de operador completa (OPT).

Información en la cuenta de operador completa

La cuenta del operador es un reflejo de la cuenta de ingresos por juego del operador. Deberá permitir el cálculo de los ingresos brutos (GGR, gross gaming revenue) del operador.

Con carácter general el **desglose de operador** atenderá a la siguiente diferenciación:

- En el caso del operador adscrito a la red **no se precisa desglose** ya que sólo tendrán que incluir el detalle de los ingresos procedentes de la red y el cálculo de los ingresos brutos (GGR)
- En el caso del **operador que gestiona completamente el juego** se indicará el propio **código de operador** que gestiona el juego.

Operadores obligados

La cuenta de operador deberá ser reportada por los operadores que gestionen los juegos o por los operadores adscritos a una red, en cuyo caso sólo tendrán que incluir el detalle de los ingresos procedentes de la red y el cálculo de los ingresos brutos (GGR).

La cuenta de operador se organiza por tipo de juego. Los juegos sin registro previo también deberán ser incluidos en la cuenta de operador.

Periodicidad.

Mensual. Se incluirá la información registrada en la plataforma del operador durante el periodo

Contenido del registro.

La información a transmitir es la siguiente:

- **Juego**
Se indicará el tipo de juego de acuerdo a la tipificación de los juegos incluida en el “Tipo de Juego” de esta resolución.



- **(-) Participación en los juegos, desglosada por operador.**

Se registrará la suma de los importes destinados por los jugadores a la participación en el juego en el periodo, incluyendo las comisiones o cualesquiera otras cantidades por servicios relacionados con las actividades de juego pagadas por los participantes al operador. En el caso de los juegos comercializados utilizando servicios de tarificación adicional, se incluirá en este apartado la cantidad dedicada a la participación en el juego según lo establecido en el artículo 48, apartado 6.b) de la Ley 13/2011.

Se reflejará con signo negativo el saldo total de las participaciones al final del periodo.
- **(+) Devolución de la participación, desglosada por operador.**

Se registrará la suma de los importes correspondientes a las devoluciones, ajustes o anulaciones en participaciones realizadas con posterioridad a su formalización.
- **(+) Premios monetarios, desglosada por operador.**

Se registrará la suma de los importes reconocidos a los participantes por premios monetarios en el juego durante el periodo.

Cuando las cantidades destinadas a botes se reconozcan, engrosarán el importe de los premios durante el periodo.
- **(+) Premios en especie, desglosada por operador.**

Se registrará la suma de los importes reconocidos a los participantes por premios no monetarios en el juego durante el periodo. Se registrará su valor en euros, según los criterios de valoración usados por el operador en su contabilidad.
- **(+) Botes, desglosada por operador.**

Se registrará la suma de los importes completos de la aportación a los botes progresivos o premios adicionales desglosado por cada una de las unidades.
- **(-) Comisiones y otros ingresos, desglosada por operador.**

En los juegos en los que el operador no obtenga como ingresos propios los importes jugados, tales como apuestas cruzadas o póquer, se registrará el importe de las comisiones o cualesquiera otras cantidades por servicios relacionados con las actividades de juego pagadas por los participantes al operador.

En el resto de juegos se registrará el importe de cualesquiera otras cantidades por servicios relacionados con las actividades de juego pagadas por los participantes al operador.
- **(+/-) Otros, desglosada por operador y concepto.**

En este apartado se incluirán los ajustes contables efectivamente realizados por el operador para la obtención del GGR del periodo, con el siguiente detalle:

 1. Los ajustes contables en la valoración de participaciones. Por ejemplo se incluirán los ajustes netos realizados en el GGR por apuestas contabilizadas como ingresos pendientes de resolver al final del periodo.
 2. Ajustes contables en la imputación temporal de premios. Por ejemplo, se incluirán los ajustes netos realizados en el GGR derivados de la imputación temporal de los premios.



3. Otros ajustes contables en el cálculo del GGR del periodo. En los apuntes se indicará la descripción según la naturaleza del ajuste realizado.

Los apuntes se reflejarán con signo negativo cuando supongan un aumento de los ingresos del periodo y con signo positivo en caso contrario.

- **(+/-) Ganancia Bruta del Operador (GGR).**

Se registrará el importe de ganancia bruta del operador en el periodo. Las ganancias se reflejarán con signo negativo, en caso contrario con signo positivo.

Cuando se trata de un operador adscrito a una red el GGR proviene del reparto de las ganancias de la red.

- **(+/-) Ajustes de red.**

Los operadores adscritos a una red coorganizada registrarán los ingresos procedentes de la red en el periodo considerado.

Un ajuste procedente de la red positivo se reflejará con signo negativo, en caso contrario con signo positivo.

Controles Principales

- Cálculo de la Ganancia Bruta del Operador (GGR).
- Correspondencia entre los ingresos procedentes de la red reportados por el operador adscrito a la red y los reportados por el operador de red.

3.4.8 Cuenta de operador coorganizador (ORT).

Información en la cuenta de operador coorganizador

La cuenta del operador es un reflejo de la cuenta de ingresos por juego generados en un juego gestionado en red. Deberá permitir el cálculo de los ingresos brutos (GGR, gross gaming revenue) del juego coorganizado y su distribución entre los operadores adscritos a la red de operadores.

En el desglose de operador se repartirán las cantidades por los operadores que proporcionan los clientes a la red de juego.

Operadores obligados

La cuenta de operador deberá ser reportada por los operadores coorganizadores por cada uno de los tipos de juego que gestionan.

Periodicidad.

Mensual. Se incluirá la información registrada en la plataforma del operador durante el periodo



Contenido del registro.

La estructura y contenido es igual que la del registro OPT, teniendo en cuenta que los apuntes vendrán desglosados por operador que ha aportado los participantes a la red. En la Ganancia Bruta del Operador (GGR) se reflejará el GGR total de la red y en los Ajustes de Red el desglose por cada uno de los operadores que aportan jugadores.

3.4.9 Cuenta de botes y partidas vivas (BOT).

Información en la cuenta de botes y partidas vivas.

La cuenta de botes y partidas vivas es un reflejo de los importes de las participaciones en los juegos que, al final del periodo considerado, todavía no se han repartido en premios, bien porque se han incorporado a botes, bien porque las partidas no han finalizado.

Operadores obligados

La cuenta de botes y partidas vivas debe comunicarla todo operador que gestione el desarrollo del juego, ya sea de manera completa o gestionando la red. Los operadores adscritos a una red que no gestionen el juego no deben informarla.

La cuenta de botes deberá ser reportada por los operadores que gestionen los fondos para botes directamente. En los casos de juegos en red será el operador coorganizador quien presentará la información correspondiente a botes.

La cuenta de partidas vivas será reportada por los operadores que gestionen juegos de Apuestas, Torneos de póquer y Concursos. En los casos de juegos en red será el operador coorganizador quien presentará la información correspondiente a partidas vivas.

El operador podrá solicitar a la DGOJ la no inclusión en el registro de otros juegos en los que las partidas tengan una duración inferior a un día, contada desde el momento en que se inicia la comercialización hasta el momento en que se reconocen los premios.

Dada la dinámica de los juegos de Póquer cash, Ruleta, Blackjack, Punto y banca, Bingo, Máquinas de azar y Juegos complementarios, la información de **partidas vivas** no ha de ser reportada. La Dirección General de Ordenación del Juego podrá requerir al operador para que se incluya la información de partidas vivas en los casos en que su volumen sea significativo.

Periodicidad

La periodicidad de generación del registro será mensual.



Contenido del registro

A) Botes

En la cuenta de Botes se incluirán todos los botes activos en el periodo. Un bote está activo desde el momento en que los participantes pueden contribuir al mismo, hasta que se cierra, normalmente por el reparto de todos los premios asociados o, en su caso, por el redireccionamiento a otro bote. Por tanto, en la cuenta de botes se incluirán todos los botes que se hayan comercializado durante el periodo, independientemente de que su comercialización se hubiera iniciado en un periodo anterior, o de que hayan finalizado durante el periodo considerado.

Los botes se identificarán de forma individualizada.

La información para cada tipo de juego considerado (bingo, máquinas de azar, apuestas mutuas) es la siguiente:

- (+) Suma total del saldo inicial en botes en el periodo considerado.
- (+/-) Movimientos producidos que alteren el saldo final de los botes.
 - Se incluirán dos líneas de información. Con signo positivo la suma total de las contribuciones del periodo a los botes y con signo negativo la suma total de las aplicaciones a los botes por reparto de los premios asociados o, en su caso, por el redireccionamiento a otro bote.
- (+) Suma total del saldo final en botes en el periodo considerado.
- Identificación individualizada de los botes y premios adicionales.
 - Identificador del bote o premio adicional
 - Descripción del bote o premio adicional
 - Fecha/hora de creación del bote o premio adicional
 - Fecha/hora de cierre del bote o premio adicional.
(Se dejará en blanco si el bote o premio está activo al final del periodo).
 - Saldo inicial del bote
 - Movimientos:
 - Se incluirán dos líneas de información. Con signo positivo las contribuciones del periodo al bote y con signo negativo las aplicaciones al bote por reparto de los premios asociados o, en su caso, por el redireccionamiento a otro bote
 - Saldo final del bote



B) Partidas vivas

La información para cada tipo de juego considerado (apuestas mutuas, de contrapartida y cruzadas¹; concursos; torneos de póquer) es la siguiente:

- (+) Saldo inicial de partidas vivas en el periodo considerado.
Importe total de las participaciones realizadas por los jugadores en apuestas, partidas, concursos o torneos que al inicio del periodo considerado no habían concluido y que por tanto no se conoce el participante o participantes ganadores.
- (+/-) Movimientos producidos que alteren el saldo final de las partidas vivas.
Se incluirán dos líneas de información. Con signo positivo la suma total de las participaciones que hayan sido realizadas durante el periodo por los jugadores en apuestas, partidas, concursos o torneos y que al final de este periodo no hayan concluido o no se hayan determinados los ganadores. Con signo negativo el importe de partidas vivas cuyos participantes ganadores sean determinados a lo largo del periodo.
- (+) Saldo final de partidas vivas en el periodo considerado
Importe total de las participaciones realizadas por los participantes en apuestas, partidas, concursos o torneos que al final del periodo considerado no han concluido y que por tanto no se conoce el participante o participantes ganadores.
- (+) Desglose del saldo final por fecha de compromiso.
El saldo final de partidas vivas se presentará agrupado por meses naturales. Para identificar cada mes se utilizará el primer día del periodo correspondiente.

Controles Principales

- El saldo inicial más el importe total de los movimientos deben coincidir con el saldo final tanto para Botes como Partidas Vivas.
- Las cantidades indicadas como aplicaciones de botes por reparto de premios tendrán su reflejo en los importes de premios reportados por el operador en la cuenta del operador.

3.4.10 Registros de juegos (JUT, JUD)

Información en registros de juegos

Los registros de juegos contendrán información a nivel de juego, torneo, partida, o sesión:

- Apuestas: cada combinación de deportes, competiciones, eventos y hechos sobre lo que se apuesta.

¹ En los juegos de apuestas se ha de registrar el importe de la participación que queda pendiente, no el riesgo estimado por el operador



- Póquer cash y punto y banca: cada mano.
- Póquer torneo: cada torneo.
- Bingo: cada partida de bingo.
- Concursos: cada concurso.
- Ruleta, blackjack, juegos complementarios y máquinas de azar: cada sesión.

Operadores obligados

Los registros de juegos debe transmitirlos todo operador que gestione el desarrollo del juego, ya sea de manera completa o gestionando una red coorganizada. No debe ser transmitida por los operadores que únicamente gestionen jugadores.

Periodicidad.

Los datos de los registros de juegos se deben generar en tiempo real en el sistema del operador de forma que recoja la información del evento tal y como se produce en el sistema.

Los eventos serán:

- Apuestas: el momento en que se conoce el resultado de los hechos sobre los que se apuesta.
- Póquer cash y punto y banca: cuando finalice la mano.
- Póquer torneo: cuando finalice el torneo
- Bingo: cuando finalice la partida.
- Concursos: cuando finalice cada concurso.
- Ruleta, blackjack, juegos complementarios y máquinas de azar: cuando finalice la sesión.

La periodicidad del envío de los registros de juegos al almacén está definida en el apartado "Periodicidad y Lotes".

Las correcciones, anulaciones o ajustes en los juegos realizados con posterioridad a su envío al almacén se reportarán como rectificaciones, sin que, en ningún caso, se pueda borrar la transacción original corregida, anulada o ajustada. Esto se hará para todos los juegos donde se produzca estas circunstancias a excepción de las apuestas, cuyas correcciones y ajustes deberán ser informadas de forma individual en el fichero denominado **Ajuste de Apuestas**. Este fichero deberá recoger cualquier corrección o ajuste de las apuestas ya realizadas indicando las cuantías y los motivos.

Cuando la variación de los registros de los juegos se debe a causas diferentes al funcionamiento normal de los juegos, como a errores en la generación del reporte u otros



errores de carácter técnico la transmisión de los datos correctos se realizará mediante la rectificación de los datos (ver epígrafe de Rectificaciones).

La información de todos los tipos de juego está compuesta por una información genérica y por una información específica relativa a cada uno en particular.

Datos genéricos comunes a todos los juegos

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

- Identificador del juego: apuesta, partida, mano, torneo, concurso, sesión.
- Descripción del juego
- Tipo de juego
- Fecha/hora de inicio (apuesta, partida, mano, torneo, concurso, sesión)
- Fecha/hora de fin (apuesta, partida, mano, torneo, concurso, sesión)
- Juego en red: sí / no
- Juego aplazado: sí /no (en el caso de juegos por sesión no debe ser cumplimentado)
- Juego anulado: sí / no (en el caso de juegos por sesión no debe ser cumplimentado)
- Juego suspendido: sí / no (en el caso de juegos por sesión no debe ser cumplimentado)
- Totales
- Desglose a nivel de jugador

Datos específicos a cada tipo de juego:

- Apuestas:
 - Cada combinación de deportes, competiciones, eventos y hechos determina un tipo de apuesta disponible y se identifica mediante un identificador de Juego único
 - En directo: sí/no.
 - Tipo de apuesta: S-Simple, M-Múltiple, C-Combinada.
 - Número de eventos
 - Listado de eventos y hechos sobre los que se apuesta. Cuando se trate de apuestas múltiples o combinadas se informará la colección de eventos y hechos sobre los que se apuesta.
 - Identificador del evento. Debe corresponderse con un evento transmitido en el Catálogo de Eventos.
 - Descripción del Hecho
 - Fecha y hora del Hecho
 - Número de apostantes: los registros de apuestas podrán agrupar a todos los apostantes que compartan deporte, competición, evento y hecho.
 - En el Desglose a nivel de jugador se añade
 - Identificador de jugador



- TicketId: Identificador de la apuesta.
- Fecha y hora de apuesta.
- Desglose cruces de apuestas cruzadas (sólo para apuestas cruzadas):
En el caso de las apuestas cruzadas, la información transmitida en este registro permitirá conocer:
 - Cada cruce que se ha realizado sobre un Hecho, y de cada uno de dichos cruces:
 - Si es cruce de tipo “Reto”, en el que los apostantes conocen los identificadores del resto de jugadores
 - La lista de tickets asociados a cada cruce
 - El tipo de apuesta de cada uno de los tickets (Lay/Back).
- Bingo:
 - Precio del cartón.
- Póquer cash (mano):
 - Variante. Deberá coincidir con alguna de las variantes admitidas dentro de la regulación básica correspondiente.
 - Variante Comercial.
 - Identificación de la mesa.
- Póquer torneo:
 - Variante. Deberá coincidir con alguna de las variantes admitidas dentro de la regulación básica correspondiente.
 - Variante Comercial.
 - Número de participantes
- Blackjack:
 - Variante. Deberá coincidir con alguna de las variantes admitidas dentro de la regulación básica correspondiente.
 - Variante Comercial. Si existen varias durante la sesión se indican todas ellas.
 - Partidas Jugadas
- Punto y banca: no hay información adicional
- Ruleta:
 - Variante. Deberá coincidir con alguna de las variantes admitidas dentro de la regulación básica correspondiente
 - Variante Comercial. Si existen varias durante la sesión se indican todas ellas.
 - Partidas Jugadas
- Concursos:
 - Número total de participaciones y de premiados
 - Llamadas: número, precio del minuto, importe máximo de una llamada, importe de participación total, importe total del servicio de tarificación adicional.



- SMS: número, precio del SMS, importe de participación total, importe total del servicio de tarificación adicional.
- Máquinas de azar:
 - Variante. No es necesario cumplimentarlo
 - Variante Comercial. Si existen varias durante la sesión se indican todas ellas.
 - Partidas Jugadas
 - Planificación del jugador: Especificación de la planificación decidida por el jugador:
 - Duración límite de la sesión
 - Participación límite durante la sesión
- Juegos complementarios
 - Variante. No es necesario cumplimentarlo.
 - Variante Comercial. Si existen varias durante la sesión se indican todas ellas.
 - Partidas Jugadas

En general, se utilizará el campo “Variante” para indicar la variante o modalidad. En algunos tipos de juegos, la regulación establece una serie de variantes permitidas y por tanto en estos casos el modelo de datos establecerá una enumeración de valores posibles. En otros juegos, el campo es libre.

3.4.11 Registro de Ajustes de Apuestas (JUA)

Información en registros de ajustes de apuestas

Datos normalizados de los ajustes realizados en apuestas con posterioridad al momento en que se determina la existencia de premios.

Operadores obligados

El registro de ajuste de apuestas debe transmitirlo todo operador que, en posesión de la licencia singular correspondiente para ofertar apuestas deportivas, hípcas u otras, gestione el desarrollo de alguna de estas apuestas, ya sea de manera completa o gestionando una red coorganizada de apuestas.

Periodicidad.

Mensual. En el caso de que no haya ningún ajuste durante el periodo el registro se generará igualmente con contenido vacío.

Datos del registro

El registro de ajustes de apuestas contendrá la siguiente información para cada apuesta que haya sufrido un ajuste:

- Eventold: Eventos afectados por el ajuste.



- TicketID: Identificador de la apuesta.
- JugadorID
- Fecha del Ajuste
- Motivo
- (+/-) Importe del Ajuste

3.4.12 Catálogo de Eventos (CEV)

Información en catálogo de eventos

Datos normalizados de los eventos deportivos que componen la oferta de apuestas del operador. Recogerá todos los eventos sobre los que el operador ha comercializado apuestas en el periodo.

Operadores obligados

Los operadores que comercializan apuestas.

Periodicidad

Mensual.

Datos del catálogo

El catálogo contendrá los siguientes datos:

- Identificador del evento
- Descripción del evento
- Tipo de evento. Deportivo, hípico u otras apuestas.
- Deporte: se identificará el deporte, siguiendo la clasificación del epígrafe que contiene el listado normalizado de deportes utilizados por los operadores en sus programas de apuestas. Ejemplo: 6 para el "béisbol" o "4" para el deporte boxeo.
- Competición: Las apuestas identificarán la competición.
- Fecha de inicio del evento
- Fecha de fin del evento

Controles principales

Todos los eventos reportados en las apuestas mediante un identificador de evento deberán estar recogidos en el catálogo correspondiente.



3.4.13 Rectificaciones

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

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

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

La rectificación de los registros sin especificar correctamente el registro rectificado será considerada como un registro duplicado y por tanto rechazado.

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

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

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



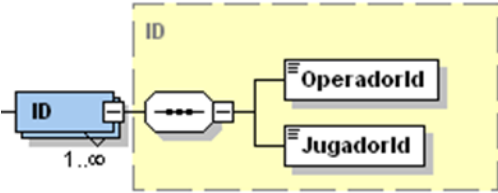
3.5 Descripción de la información

En los siguientes apartados se detalla la información contenida en los registros.

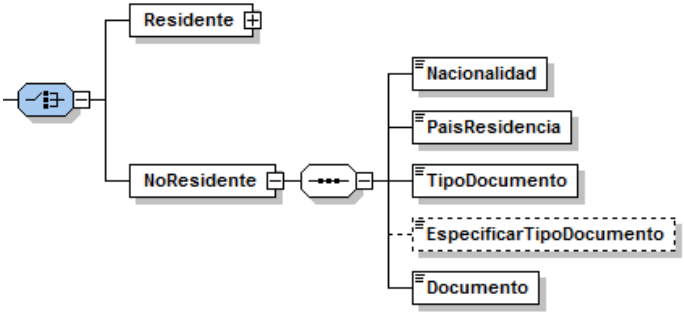
3.5.1 Registro de usuario

3.5.1.1 Registro RUD: Registro de usuario detallado

Descripción de la información contenida en el registro de usuario detallado:

ID	<p>Identificación del jugador</p>  <p>El operador debe indicar siempre el JugadorId en su propia plataforma: OperadorId (propio operador) + JugadorId.</p> <p>Adicionalmente, si el jugador participa en juegos en red, el operador debe indicar cómo se identifica al jugador en cada una de estas redes: OperadorId (operador coorganizador) + JugadorId</p>
FechaActivacion	Fecha de la primera activación del registro de usuario
CambiosEnDatos	<p>Se indica si durante el periodo se han producido el alta del participante o un cambio en los datos:</p> <p>(A)Alta, (N)No ha variado, (S) Sí ha variado</p>
RegionFiscal	<p>Según lista de códigos de acuerdo con el modelo 763 de autoliquidación del Impuesto sobre actividades de juego aprobado en Orden EHA/1881/2011, de 5 de julio.</p> <p>La lista se reproduce en el Anexo 7.1 del documento de especificaciones técnicas.</p>

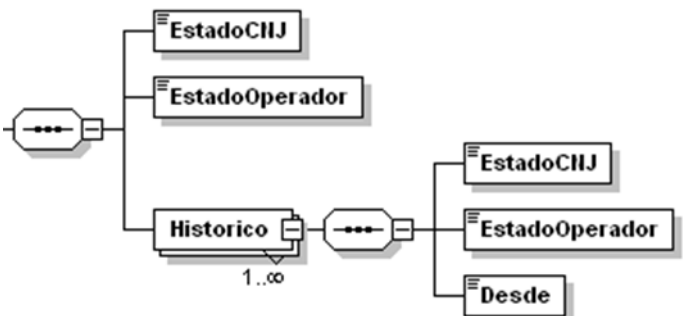


<p>Residente</p> <p>No residente</p>	<p>Datos identificativos del jugador.</p>  <p>Para los participantes en España se indica obligatoriamente nacionalidad y DNI o NIE.</p> <p>Si el participante es Residente en España ha de tener obligatoriamente el campo DNI o el campo NIE relleno con un identificador válido. El identificador válido puede consultarse en el epígrafe “Formato válido NIF y NIE”</p> <p>Para los participantes no residentes en España se indica la nacionalidad, país de residencia, y tipo y número del documento oficial utilizado como identificación.</p> <p>Los valores posibles para el tipo de documento se recogen en el epígrafe Tipo de Documento. En el caso de que se utilice el TipoDocumento=OT (Otros), deberá especificar el tipo de documento en EspecificarTipoDocumento.</p> <p>No es admisible participantes clasificados como NO Residentes, cuyo país de residencia sea España.</p> <p>El valor a transmitir en el campo DNI y NIE es el que existe en el registro de usuario de la plataforma de juego.</p>
FechaNacimiento	Fecha de nacimiento del participante en el formato indicado en el modelo de datos.
Login	Login del usuario en la plataforma
Pseudonimo	Pseudónimo o pseudónimos (alias, nickname) utilizados por el jugador en la plataforma. Opcional.
Nombre	Nombre



Apellido1	Primer apellido
Apellido2	Segundo apellido. En el caso de extranjeros el segundo apellido es opcional.
Email	Email empleado por el participante para darse de alta en la plataforma. El formato del mail ha de ser correcto.
Sexo	Masculino/Femenino
Domicilio	Datos del domicilio declarado: Dirección, Ciudad, Código postal y País El país indicado en el domicilio tendrá que ser coherente con los datos de identificación, concretamente con la información de residencia El país se indicará mediante los códigos de país de dos dígitos correspondientes a la norma ISO 3166-1 alfa-2.
Teléfono	Teléfono
LimitesDeposito	Límites de depósito: diario, semanal, mensual. En el caso en que el jugador elimine un límite, el campo se rellenará con el valor "-1".



<p>Estado</p>	<p>EstadoCNJ: es el estado actual en el que se encuentra el jugador en el momento de reporte, utilizando la codificación de la DGOJ, como se indica en el apartado “Estado del jugador”</p> <p>EstadoOperador: Es el estado del jugador con los códigos empleados por el operador</p> <p>Histórico: Es el histórico de estados por los que ha pasado el jugador en el operador. El histórico debe incluir también el estado actual.</p> <p>Desde: es la fecha desde que el jugador se encuentra en dicho estado</p>  <p>Cada EstadoCNJ puede corresponder con uno o varios EstadoOperador.</p> <p>Cada EstadoOperador solo puede corresponder con un EstadoCNJ.</p> <p>El histórico de estados debe ser completo y correcto, con todas las fechas configuradas de forma adecuada.</p>
<p>VSVDI</p>	<p>Verificación del SVDI. Tomará valor S (Si), si se ha usado el Sistema de Verificación de identidad o N (No), en caso contrario.</p>
<p>FVSVDI</p>	<p>Fecha de la primera verificación positiva en el SVDI.</p>
<p>VDocumental</p>	<p>Verificación documental. Tomará valor S (Si), si se ha realizado la verificación de usuario documentalmente o N (No), en caso contrario.</p>
<p>FVDocumental</p>	<p>Fecha de la primera verificación documental positiva.</p>



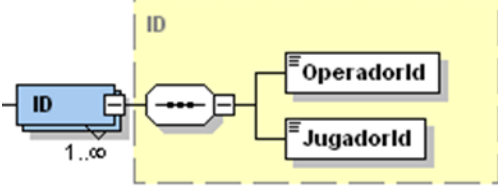
3.5.1.2 Registro RUT: Registro de usuario totalizado

NumeroJugadores	<p>Número total de jugadores, cualquiera que sea su estado.</p> <p>El NumeroJugadores debe coincidir con el NumeroJugadores del periodo anterior más las altas menos las bajas del periodo actual.</p> <p>El NumeroJugadores debe coincidir con la suma de NumeroJugadoresPorEstado</p>
NumeroAltas	<p>Número de participantes dados de alta en la plataforma de juego durante el periodo</p>
NumeroBajas	<p>Número de participantes dados de baja en la plataforma de juego durante el periodo.</p> <p>Un participante se considera que es baja en la plataforma de juego cuando su registro es borrado de dicha plataforma, sin menoscabo de que exista en otras bases de datos y backups en cumplimiento de la normativa.</p> <p>En el caso de que el participante pasa de un estado a otro diferente, pero su registro sigue existiendo en la plataforma de juego, entonces no se contabiliza como baja. Ese participante se contabiliza en el estado correspondiente.</p>
NumeroActividad	<p>Número de usuarios con actividad durante periodo.</p> <p>Jugadores con actividad son los que han realizado al menos un movimiento económico de al menos 1 euro durante el periodo.</p>
NumeroJugadoresPorEstado	<p>Se indicará el número de jugadores clasificados en cada uno de los estados de la DGOJ. El NumeroJugadoresPorEstado debe coincidir con el total indicado en NumeroJugadores</p>

3.5.1.3 Registro RUR: Registro de usuario en la red

Descripción de la información contenida en el registro



ID	<p>Identificación del jugador</p>  <p>El operador de red debe indicar siempre el JugadorId del coorganizador de red.</p> <p>Y además indicará OperadorId del operador adscrito a la red que aporta al participante, y en caso de conocer el JugadorId en dicho operador, también deberá indicarlo.</p>
FechaActivacion	Primera activación del registro de usuario
Login	Login del usuario en la plataforma
Estado	<p>Estado actual del participante en la plataforma en el momento de remisión del registro, en base a la clasificación proporcionada en el epígrafe “Estado del jugador”.</p> <p>Se indicará tanto el estado CNJ como el estado del operador.</p>

3.5.1.4 RegistroRUG: Registro de Usuarios Ganadores

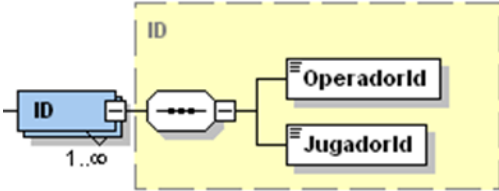
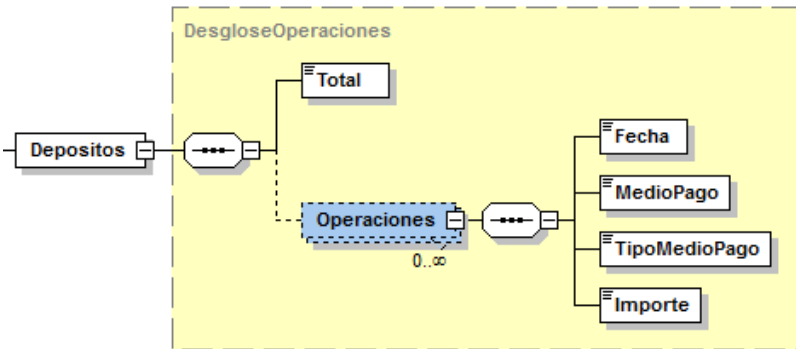
Descripción de la información contenida en el registro: Los campos empleados tienen el mismo significado que en el RUD.

3.5.2 Registro de Cuenta de juego

3.5.2.1 Registro CJD: Cuenta de juego detallada

Descripción de la información contenida en el registro:

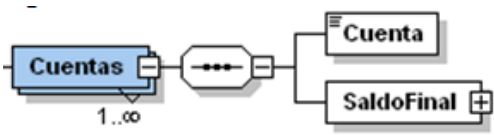


ID	<p>Identificación del jugador</p>  <p>El operador deberá indicar siempre el JugadorId en su propia plataforma: OperadorId (propio operador) + JugadorId.</p>
SaldoInicial	<p>Saldo al principio del período. Se reflejará el saldo inicial total desglosado por cada una de las unidades en las que el jugador puede mantener un saldo, por ejemplo, bonos.</p>
Depositos	<p>Se consignará el total del importe en euros depositado durante el período, así como cada uno de los depósitos realizados, indicando la fecha del depósito, el código del tipo de medio de pago utilizado –basado en la lista de medios de pago incluida en el apartado “Tipos de medios de pago”-, el proveedor del medio de pago, y el importe.</p> 
Retiradas	<p>Se consignará el total del importe en euros retirado durante el período, así como cada una de las retiradas realizadas, indicando la fecha de la operación, el código del tipo de medio de pago utilizado –basado en la lista de medios de pago incluida en el apartado “Tipos de medios de pago”-, el proveedor del medio de pago, y el importe.</p>



Participacion	<p>Se determinará el importe completo de la participación desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador y tipo de juego.</p> <p>Cuando el operador gestiona el juego de forma completa en el desglose de operador indicará su código de operador</p> <p>Cuando el operador está adscrito a una red este concepto no es reflejado en su cuenta de juego sino en la cuenta de juego del operador de red.</p> <p>Cuando el operador gestiona una red en el desglose por operador indicará el código de operador que proporciona el jugador.</p> <p>En los casos que el operador coorganice una red de juego de la que él mismo sea cliente será necesario contactar con la DGOJ para aclaración del reporte del concepto.</p> <p>El Total y el Desglose de la participación deben coincidir en todos los casos.</p>
ParticipacionDevolucion	<p>Se determinará el importe completo de la devolución de la participación desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador y tipo de juego siguiendo el mismo criterio que en Participación.</p>
Premios	<p>Se determinará el importe completo de los Premios desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador y tipo de juego siguiendo el mismo criterio que en Participación.</p>
Otros	<p>Variaciones del saldo de la cuenta del jugador, producidos por otros conceptos distintos de los ya referidos. Totales y desglosados por operador y el concepto que originó dicha variación.</p>



SaldoFinal	Saldo de la cuenta de juego al finalizar el período. Se reflejará el saldo final total y desglosado por cada una de las unidades en las que el jugador puede mantener un saldo.
Cuentas	<p>Desglose del saldo final, para cada una de las cuentas de juego que puede tener el mismo jugador:</p>  <p>Cuenta es el identificador de la cuenta de juego en la plataforma.</p>
PremiosEspecie	<p>Se determinará el importe completo de la valoración de los premios en especie desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador y tipo de juego siguiendo el mismo criterio que en Participación.</p>
AjustePremios	<p>Se determinará el importe completo de los Ajustes de Premios desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador y tipo de juego siguiendo el mismo criterio que en Participación.</p>
Trans_OUT	<p>Se determinará el importe total transferido desde la cuenta del jugador donde se localiza su registro de usuario detallado, hacia la cuenta de juego de un operador de red desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador destino de los fondos</p> <p>El signo con el que se consignarán estas cantidades será:</p> <ul style="list-style-type: none">Negativo en la cuenta del jugador desde la que se transfiere el importe.Positivo en la cuenta de juego que recibe la transferencia del importe.



Trans_IN	<p>Se determinará el importe total transferido desde la cuenta de juego ubicada en el operador de red a la cuenta del jugador donde se localiza su registro de usuario detallado, desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador origen de los fondos</p> <p>El signo con el que se consignarán estas cantidades, será:</p> <p>Negativo en el operador de red, desde la que se transfiere el importe.</p> <p>Positivo en la cuenta de juego que recibe la transferencia del importe.</p>
Comision	<p>Importe de la participación del jugador que se considera comisión del operador, totalizada y desglosada por operador y tipo de juego siguiendo el mismo criterio que en Participación.</p>
Bonos	<p>Operaciones relacionadas con bonos, tales como concesión de bonos, bonos caducados, convertidos a euros, etc. Totalizadas y desglosadas por operador y concepto –de bienvenida, por depósito, por participación en juegos, etc. siguiendo el mismo criterio que en Participación.</p>

3.5.2.2 Registro CJT: Cuenta de juego totalizada

El registro CJT contiene la información agregada de las cuentas de juego de los jugadores. La definición de los campos, con la única excepción del ID del jugador -dado que son datos agregados-, se corresponde exactamente con la proporcionada en el punto anterior, correspondiente al registro CJD.

3.5.3 Registro de Cuenta del operador

3.5.3.1 Registro OPT: Cuenta de operador completa

Descripción de la información contenida en el registro:

TipoJuego	Tipo de juego respecto al que se declaran los datos
-----------	---



Participacion	<p>Se determinará el importe completo de la participación desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador.</p> <p>Cuando el operador gestiona el juego de forma completa en el desglose de operador indicará su código de operador</p> <p>Cuando el operador está adscrito a una red no precisará desglose ya que para el tipo de juego en cuestión solo reflejará el GGR y los Ajustes de red</p> <p>El Total y el Desglose de la participación deben coincidir en todos los casos.</p>
ParticipacionDevolucion	<p>Se determinará el importe completo de la devolución de la participación desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador siguiendo el mismo criterio que en Participación.</p>
Premios	<p>Se determinará el importe completo de los Premios desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador siguiendo el mismo criterio que en Participación.</p>
PremiosEspecie	<p>Se determinará el importe completo de la valoración de los premios en especie desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador siguiendo el mismo criterio que en Participación.</p>



Botes	<p>Se determinará el importe completo de la contribución a botes progresivos o premios adicionales, desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador siguiendo el mismo criterio que en Participación.</p> <p>En todo caso, las cantidades reportadas en Botes tendrán correspondencia con las cantidades reportadas en el Registro de Botes y Partidas vivas (BOT)</p>
Otros	<p>Se determinará el importe completo de los ajustes contables y otros realizados por el operador, desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador siguiendo el mismo criterio que en Participación</p> <p>Los ajustes contables en la valoración de ingresos por participación se reportarán indicando en el Concepto “APA” (Ajustes por Participación) y en el importe las cantidades correspondientes desglosadas por unidad.</p> <p>Los ajustes contables en la valoración de ingresos por premios pendientes de reconocimiento se reportarán indicando en el Concepto “APR” (Ajustes por Premios) y en el importe las cantidades correspondientes desglosadas por unidad.</p> <p>Otros ajustes contables en la cuenta de ingresos del periodo se reportarán indicando en el Concepto una descripción según la naturaleza del ajuste y en el importe las cantidades correspondientes desglosadas por unidad.</p>
Comision	<p>Se determinará el importe completo de las comisiones y otros ingresos en el periodo, desglosado por cada una de las unidades.</p> <p>Se proporcionará el desglose por operador siguiendo el mismo criterio que en Participación</p>



GGR	Se determinará el importe de la ganancia bruta del operador en el periodo, indicando las cantidades en Euros.
AjustesRed	Se determinará el importe completo los ingresos procedentes de la red en el periodo considerado, desglosado por cada una de las unidades. Se proporcionará el desglose por operador siguiendo el mismo criterio que en Participación En todo caso, las cantidades reportadas en los ajustes de red de los operadores adscritos a la red tendrán correspondencia con las cantidades reportadas en los Ajustes de Red del operador coorganizador de la red.

3.5.3.2 Registro ORT: Cuenta del operador de red

La descripción de la información es igual que la del registro OPT, teniendo en cuenta que los apuntes vendrán desglosados por operador que ha aportado los participantes a la red.

3.5.3.3 Registro BOT: Botes y partidas vivas

La información que se recoge en el registro de botes y partidas vivas es la siguiente:

TipoJuego	Tipo de juego del que informa el registro
PartidasVivas	Información relativa a las partidas que aún no han concluido: <ul style="list-style-type: none">● SaldoInicial● Movimientos● SaldoFinal● DesgloseCompromiso, con el saldo final desglosado por mes. Si el saldo final es cero, puede omitirse este desglose.
Botes	Información relativa a las cantidades totales incorporadas a botes: <ul style="list-style-type: none">● SaldoInicial, desglosado por moneda.● Movimientos, desglosado por moneda.● SaldoFinal, desglosado por moneda. Información detallada de cada bote generado en el período: <ul style="list-style-type: none">● BotId, identificador del bote.● BoteDesc, descripción del bote.● FechaInicio, de constitución del bote.



	<ul style="list-style-type: none"> ● FechaFin, en caso de haberse concluido. ● SaldoInicial ● SaldoFinal ● Movimientos
--	--

3.5.4 Registros de Datos de Juego

3.5.4.1 Datos genéricos comunes a todos los juegos (JUT y JUD)

Datos de juego totalizados (JUT)

Identificador del juego	Identificador único del suceso que genera la obligación de informar al SCI. El suceso depende del tipo de juego: <ul style="list-style-type: none"> - Apuestas: cada combinación de eventos y hechos sobre los que el que el jugador realice la apuesta - Póquer cash y Punto y Banca: cada mano - Póquer torneo: cada torneo - Bingo: cada partida de bingo - Concursos: cada concurso - Ruleta, Blackjack, Juegos Complementarios y máquinas de azar: cada sesión
Descripción del Juego	Descripción del juego
Tipo de Juego	- Véase Apdo “Tipo de Juego”
Fecha/hora de inicio	Fecha y hora de inicio del suceso que genera la obligación de informar al SCI.
Fecha/hora de fin	Fecha y hora del final del suceso que genera la obligación de informar al SCI.
Juego en red	SI/NO
Juego aplazado Juego anulado Juego suspendido	SI/NO
Totales	○ (-) Participación

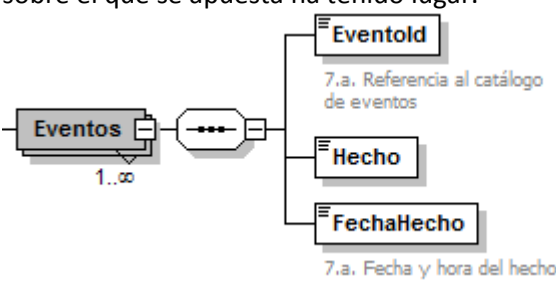


	<ul style="list-style-type: none"> ○ (+) Premios ○ (+) Premios en especie, valoración monetaria ○ (+/-) Movimientos en relación a botes, desglosados a nivel de bote. La contribución a un bote (+), o la distribución de un bote dentro de esta partida (-).
--	--

Datos de juego desglosados (JUD)

Desglose a nivel de jugador	<ul style="list-style-type: none"> ○ (-) Participación ○ (+) Premios ○ (+) Premios en especie, valoración monetaria ○ Desglose de los premios en especie: descripción y valoración del premio (+).
-----------------------------	--

3.5.4.2 Datos específicos de apuestas

En Directo	SI/NO
Tipo de Apuesta	S-Simple, M_Múltiple, C-Combinada
Numero de eventos	
Listado de eventos y hechos	<p>Para cada apuesta se incluirán la combinación de eventos y hechos que la conforman. El identificador de evento será una referencia al Catálogo de eventos. Se incluirá una descripción del hecho sobre el que se realiza la apuesta. Se incluirá también la fecha y hora en que el hecho sobre el que se apuesta ha tenido lugar.</p>  <pre> classDiagram class Eventos class Eventold["7.a. Referencia al catálogo de eventos"] class Hecho class FechaHecho["7.a. Fecha y hora del hecho"] Eventos "1..∞" -- Eventold Eventos -- Hecho Eventos -- FechaHecho </pre>
Número de apostantes	



A nivel de desglose por jugador se contemplan

TicketId	Ticket obtenido por participante una vez cerrada la apuesta.
Fecha y Hora de apuesta	Fecha y hora en la que jugador realiza la apuesta
Relación de apuestas cruzadas	<p>Se deberá indicar si se trata de un reto o no. Se considera que hay un reto cuando el apostante conoce a la persona contra la que está apostando. Se incluirá además una lista de tickets asociados a cada cruce:</p>

3.5.4.3 Datos específicos de Bingo

Precio del cartón	
-------------------	--

3.5.4.4 Datos específicos de Póquer Cash

Variante	<ul style="list-style-type: none"> - DR (<i>Draw</i>) - ST (<i>Stud</i>) - OM (<i>Omaha</i>) - TH (<i>Texas Holdem</i>)
Variante Comercial	Coincidirá con el nombre con el que el operador está comercializando esta variante de juego.
Mesald	Identificador de la mesa.

3.5.4.5 Datos específicos de Póquer Torneo

Variante	<ul style="list-style-type: none"> - DR (<i>Draw</i>) - ST (<i>Stud</i>) - OM (<i>Omaha</i>) - TH (<i>Texas Holdem</i>)
----------	---



Variante Comercial	Coincidirá con el nombre con el que el operador está comercializando esta variante de juego.
Número de participantes	

3.5.4.6 Datos específicos de Blackjack

Variante	<ul style="list-style-type: none">- CL (<i>Clásico</i>)- AM (<i>Americano</i>)- PO (<i>Ponton</i>)- SU (<i>Surrender</i>)- 21 (<i>Super21</i>)
VarianteComercial	Coincidirá con el nombre con el que el operador está comercializando esta variante de juego. Si durante la sesión se producen partidas de distintas variantes comerciales se indicarán todas ellas en un string separado por comas. Ejemplo: VarianteComercial1, varianteComercial2
PartidasJugadas	Número de partidas jugadas durante la sesión

3.5.4.7 Datos específicos de Punto y Banca

No hay campos específicos

3.5.4.8 Datos específicos de Ruleta

Variante	<ul style="list-style-type: none">- Francesa- Americana
VarianteComercial	Coincidirá con el nombre con el que el operador está comercializando esta variante de juego. Si durante la sesión se producen partidas de distintas variantes comerciales se indicarán todas ellas en un string separado por comas.
PartidasJugadas	Número de partidas jugadas durante la sesión



3.5.4.9 Datos específicos de Juegos Complementarios

Variante	
VarianteComercial	Coincidirá con el nombre con el que el operador está comercializando esta variante de juego.
PartidasJugadas	

3.5.4.10 Datos específicos de Concursos

Número de Participantes	
Numero de Premiados	
Número de Llamadas	
Precio del minuto	
Importe Maximo Llamada	
Participación Llamadas	Importe total de la participación pagada por los jugadores en concepto de llamadas, incluyendo los servicios de tarificación adicional y cualesquiera otros
STALLlamadas	Importe de la parte correspondiente a servicios de tarificación adicional correspondiente a llamadas
Numero de SMS	
Precio SMS	Precio del SMS. Si hay varios precios, se indicará el máximo
ParticipacionSMS	Importe total de la participación pagada por los jugadores en concepto de SMS, incluyendo los servicios de tarificación adicional y cualesquiera otros.
STAT	Importe de la parte correspondiente a servicios de tarificación adicional correspondiente a SMS

3.5.4.11 Datos específicos de Máquinas de Azar

Variante	No aplica
VarianteComercial	Coincidirá con el nombre con el que el operador está comercializando esta variante de juego.



	Si durante la sesión se producen partidas de distintas variantes comerciales se indicarán todas ellas en un string separado por comas. Ejemplo: VarianteComercial1, varianteComercial2
PartidasJugadas	Numero de partidas jugadas durante la sesión

3.5.5 Registro de Ajustes de Apuestas

Descripción de la información contenida en el registro:

Eventold	Código asignado por el operador al evento. Deberá coincidir con el código de evento indicado en el registro de la apuesta correspondiente.
TicketId	Ticket obtenido por participante una vez cerrada la apuesta.
ID	JugadorId y OperadorID
FechaAjuste	Fecha en la que se produce el Ajuste
MotivoAjuste	Descripción del motivo del ajuste de la apuesta
ImporteAjuste	Cantidad efectiva que se añade o se minora al premio de la apuesta ya determinado

3.5.6 Registro de Catálogo de eventos

El registro de catálogo de Eventos se denomina Registro CEV

La descripción del registro que notifica los eventos sobre los que se realizan apuestas se detalla a continuación:

Eventold	Código asignado por el operador al evento. Deberá coincidir con el código de evento indicado en el registro de la apuesta correspondiente.
DescripcionEvento	Descripción del evento.



FechaInicio	Fecha de inicio del evento								
FechaFin	Fecha de finalización del evento.								
TipoEvento	Tipo de evento. Puede tomar los siguientes valores: <ul style="list-style-type: none"> ● D: Para eventos deportivos. ● H: Para eventos hípicas. ● O: Para otro tipo de eventos. 								
Deporte	Código del deporte, en base a la tabla publicada en el anexo. En caso de no encontrarse en dicho anexo, se incluirá el código correspondiente a "Otros", junto con el nombre del deporte. Ejemplo: <table border="1" data-bbox="662 840 1241 1169"> <thead> <tr> <th>Codificación</th> <th>Deporte asociado</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>17</td> <td>Fútbol</td> </tr> <tr> <td>37</td> <td>Squash</td> </tr> <tr> <td>999 OtroDeporteEspecific ar: Fórmula 1</td> <td>Fórmula 1 (no estaba incluido en el catálogo)</td> </tr> </tbody> </table>	Codificación	Deporte asociado	17	Fútbol	37	Squash	999 OtroDeporteEspecific ar: Fórmula 1	Fórmula 1 (no estaba incluido en el catálogo)
Codificación	Deporte asociado								
17	Fútbol								
37	Squash								
999 OtroDeporteEspecific ar: Fórmula 1	Fórmula 1 (no estaba incluido en el catálogo)								
Competición	Dato descriptivo indicando la competición a la que pertenece el evento, en caso de existir. Ejemplos: <table border="1" data-bbox="662 1281 1241 1473"> <thead> <tr> <th>Competición</th> <th>Deporte asociado</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Campeonato 2014</td> <td>Fórmula 1</td> </tr> <tr> <td>Supercopa de la UEFA</td> <td>Fútbol</td> </tr> </tbody> </table>	Competición	Deporte asociado	Campeonato 2014	Fórmula 1	Supercopa de la UEFA	Fútbol		
Competición	Deporte asociado								
Campeonato 2014	Fórmula 1								
Supercopa de la UEFA	Fútbol								

3.5.7 Clasificaciones y normalizaciones

3.5.7.1 Tipo de Juego

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

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



- BLJ: Blackjack
- PUN: Punto y Banca
- BNG: Bingo
- RLT: Ruleta
- COC: Concursos
- COM: Juegos Complementarios
- ADX: Apuestas Deportivas Cruzadas
- AOX: Otras Apuestas Cruzadas
- AHX: Apuestas Hípicas Cruzadas
- AZA: Máquinas de Azar

3.5.7.2 Estado del jugador

El “estado” del jugador está compuesto por dos campos

EstadoCNJ, en el que se pide al operador diferenciar entre:

- A: Activo. Refleja el estado en el que el jugador, debidamente identificado, puede participar en la oferta de juego.
- S: Suspendido. Refleja el estado de la cuenta de jugador que, tras 2 años de inactividad ininterrumpidos, el operador ha optado por suspenderla.
- C: Cancelado. Refleja el estado de las cuentas de jugador que, transcurridos 4 años desde su suspensión, han sido canceladas.
- SC: Suspendido cautelarmente. Refleja el estado de las cuentas de juego, en las que el operador haya advertido un comportamiento colusorio o fraudulento o que haya permitido la utilización de su registro por terceros y el operador haya optado por suspenderlas de forma cautelar.
- AC: Anulación contrato. Refleja el estado de las cuentas de juego, que estando suspendidas cautelarmente, el operador haya probado que el participante ha incurrido en fraude, colusión o puesta a disposición de terceros de su propia cuenta, y haya procedido a resolver unilateralmente el contrato.
- PR: Prohibición subjetiva. Refleja el estado de las cuentas de juego, que están sujetas a cualquiera de las prohibiciones subjetivas establecidas en el artículo 6 de la Ley 13/2011 (Menores, Inscripción en el RGIAJ, vinculados...)
- O: Otros. Requiere detalle del estado.

EstadoOperador, en el que el operador introducirá el nombre del estado tal y como se denomina en su plataforma

3.5.7.3 Formato válido NIF y NIE

Para que un formato de NIF y NIE sea válido ha de cumplir las siguientes reglas:

- Se deben rellenar con ceros a la izquierda hasta contemplar el número exacto de dígitos del DNI (8) NIE (7). Por ejemplo, en el caso del NIF: Número de 8 dígitos seguido de una letra



(dígito de control). En caso de no ser un número con 8 dígitos, se completará el número con ceros a la izquierda hasta llegar a 8 dígitos.

- En el caso del NIE, debe tenerse en cuenta la siguiente excepción. Cuando se detecte un NIE de 10 dígitos que empiece por X y a continuación haya un 0, debe suprimirse el primer cero tras la X, quedando un NIE formado por 9 caracteres.

Para el cálculo del dígito de control del NIF/NIE podrá consultarse la siguiente página web.

<http://www.ordenacionjuego.es/es/calculo-digito-control>

3.5.7.4 Tipos de medios de pago

Se utilizará la siguiente clasificación normalizada para los medios de pago:

- 1. Efectivo
- 2. Prepago
- 3. Transferencia Bancaria
- 4. Tarjeta de crédito
- 5. Tarjeta de débito
- 6. Monedero Electrónico
- 7. Cheque
- 8. SMS Premium
- 9. Giro Postal
- 10. Servicios de Tesorería
- 11. Pago por operador de comunicaciones
- 12. Llamadas Premium
- 99. (OtroTipoEspecificar)

El operador deberá comprobar la existencia del tipo de medio de pago utilizado en la lista facilitada. Si existe deberá emplear el código de la lista, por ejemplo “4” para una transacción realizada con Tarjeta de crédito.

Si no existe, realizará una petición a través de la sede electrónica para la inclusión del tipo de medio de pago. Mientras tanto, reportará el medio de pago como “99” e incluirá la descripción del nuevo tipo en el campo “OtroTipoEspecificar”.

En la sede electrónica de la DGOJ se mantendrá el listado actualizado de los tipos de medios de pago.

No será necesaria la actualización del listado para que el operador pueda comercializar el tipo de medio de pago.



3.5.7.5 Deportes

Se utilizará la siguiente clasificación normalizada para los deportes:

Cd.	Deporte	Cd.	Deporte	Cd.	Deporte
1	Atletismo	18	Fútbol americano	34	Remo
2	Automovilismo	19	Fútbol australiano	35	Rugby
3	Bádminton	20	Fútbol sala	36	Snooker
4	Baloncesto	21	Gimnasia	37	Squash
5	Balonmano	22	Golf	38	Taekwondo
6	Béisbol	23	Halterofilia	39	Tenis
7	Biatlón, triatlón, otros	24	Hockey sobre hielo	40	Tenis de mesa
8	Billar	25	Hockey sobre hierba	41	Tiro con arco
9	Boxeo	26	Hockey sobre patines	42	Tiro deportivo
10	Ciclismo	27	Judo	43	Vela
12	Criquet	28	Lucha libre	44	Voleibol
13	Dardos	29	Motociclismo	45	Vóley playa
14	Deportes de invierno	30	Natación	46	Waterpolo
15	Equitación	31	Pádel	999	(OtroDeporteEspecificar)
16	Esgrima	32	Patinaje		
17	Fútbol	33	Pelota vasca		

El operador deberá comprobar la existencia del deporte en la lista facilitada.



Si lo está debe emplear el código de la lista, por ejemplo, para indicar el deporte Vela, se especificará el código "43".

Si no lo está realizará una petición a través de la sede electrónica para la inclusión del deporte correspondiente, utilizando hasta ese momento de la inclusión el tipo "999" e incluyendo el nombre de dicho deporte en el campo "OtroDeporteEspecificar".

En la sede electrónica de la DGOJ se mantendrá el listado actualizado de los deportes.

No será necesaria la actualización del listado para que el operador pueda comercializar el deporte correspondiente.



3.5.7.6 *Tipo de Documento*

Los valores posibles son:

- ID (Id Doc)
- SS (Social security Number)
- PA (Passport)
- DL (DriverLicenese)
- OT (Other)

4 Modelo técnico

4.1 Estructura de la información

4.1.1 Registros

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

4.1.2 Subregistros

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

4.1.3 Lote

Se denomina lote a un elemento XML definido en el XSD, que tiene una información de cabecera.

- Información periódica (RU, CJ, OP, JUA, CEV): cada registro se reportará en un lote (o en varios, si hay fragmentación del registro en más de 10 subregistros). Se genera diaria y/o mensualmente, según el tipo de fichero. Se ha de cumplir la siguiente regla: A partir de 10 subregistros, se debe generar un nuevo lote (y sólo se puede generar uno cuando se haya cubierto el cupo de 10 subregistros en el anterior). Por tanto, sólo el último lote correspondiente a un registro (es decir, el que contiene los últimos subregistros) puede contener un número de subregistros menor que 10. Un lote no debe incluir información relativa a registros distintos. En particular, no deben existir rectificaciones de dos registros distintos en un mismo lote.
- Información en tiempo real (JUD/JUT): en este caso, un lote contiene información de uno o varios registros, cada uno de los cuales se corresponde con una apuesta, mano, torneo, partida, concurso o sesión, dependiendo del tipo de juego de que se trate. Se generará un lote cuando transcurran 15 minutos desde que se generó el lote anterior o cuando se alcance la cifra de 500 subregistros en dicho lote (lo que suceda antes).



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

4.1.4 Firma del lote

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

La especificación para la firma digital de los lotes es XAdES-BES versión 1.3.2. Dentro de esta especificación, se aceptarán dos métodos de firma, pudiendo el operador optar por cualquiera de los mismos:

- Utilizar la firma XAdES-BES 1.3.2 “enveloped”.
 - En este caso la firma estará incluida dentro del propio XML del lote, ya que el formato “enveloped” incrusta un elemento “Signature” dentro del XML del lote.
 - El fichero firmado se denominará enveloped.xml”.
- Utilizar la firma XAdES-BES 1.3.2 “enveloping de un manifiesto” del lote.
 - La firma de un manifiesto está específicamente diseñado para optimizar el proceso de firma.
 - En este caso se obtendrán dos documentos: el lote original, que se denominará “lote.xml”, y firma del manifiesto del lote, que se denominará “enveloping.xml”.
 - Se realizará la firma “enveloping” del manifiesto, tal y como se describe en <http://www.w3.org/TR/xmlDSig-core/#sec-o-Manifest> y <http://www.w3.org/TR/xmlDSig-core/#def-SignatureEnveloping>.
 - El manifiesto referencia al fichero “lote.xml” mediante la URI <Reference> y contiene el hash SHA-256 del lote.

En el caso de tener algún problema con la firma enveloped, dependiendo de la implementación del operador, pueden intentar solucionarlo añadiendo en la cabecera del lote el espacio de nombres de xmldsig y el elemento schemaLocation con la localización de la definición del esquema tal y como se muestra en el ejemplo a continuación:

```
<Lote xmlns:ds="http://www.w3.org/2000/09/xmldsig#" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" xsi:schemaLocation="http://cnjuego.gob.es/sci/v1.0.xsd CNJ_Monitorizacion_1.0.xsd http://www.w3.org/2000/09/xmldsig# xmldsig-core-schema.xsd">
```

4.1.5 Compresión y cifrado del lote

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



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

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

Para garantizar la compatibilidad del formato ZIP, el formato debe respetar las extensiones de WinZip sobre la especificación de PKWare para introducir cifrado AES-256. La información puede obtenerse de

http://www.winzip.com/aes_info.htm y
<ftp://ftp.info-zip.org/pub/infozip/doc/appnote-iz-latest.zip>

El algoritmo de compresión será “Deflate”.

El algoritmo de cifrado será “AES-256”. La contraseña será proporcionada por la Dirección General de Ordenación del Juego y será responsabilidad del operador custodiarla.

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

4.2 Estructura de directorios

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

Nivel 1: CNJ

Nivel 2: <OperadorId>. (Para el caso de que haya varios operadores en un mismo Almacén).

Niveles 3, 4, 5 y 6:

- RU: Registro de Usuario
 - Diario/Mensual
 - RUT: Registro de usuario (totales)
 - RUD: Registro de usuario (por jugador)
 - Mensual
 - RUR: Registro de usuario en red (por jugador)
 - RUG: Registro de usuarios ganadores en juegos sin registro previo (por jugador)
- CJ: Cuenta de Juego
 - Diario / Mensual
 - CJT: Cuenta de juego (totales)
 - CJD: Cuenta de juego (por jugador)
- OP: Operador
 - Subcarpetas para cada Tipo de Juego (según lista del apartado “Tipo de Juego”)
 - Mensual
 - OPT: Cuenta de Operador (totales)



- ORT: Cuenta de Operador de Red (totales)
- BOT: Cuenta de botes y partidas vivas (totales)

JU: Juego

- <AAAAMMDD>: Día en curso
 - JUT: Juego (totales).
 - Subcarpeta para cada Tipo de Juego (según lista del apartado “Tipo de Juego”)
 - JUD: Juego (por jugador).
 - Subcarpeta para cada Tipo de Juego (según lista del apartado “Tipo de Juego”)
- Anteriores
- Mensual
 - JUA: Ajustes de Apuestas
 - CEV: Catálogo de Eventos.

Los nombres de las carpetas en el SCI del operador (indicados aquí mediante un subrayado) han de coincidir exactamente con lo que se especifica, utilizando mayúsculas y minúsculas como corresponda.

4.3 Empaquetado de los datos de juegos

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

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

- Mensual: Para depositar los ficheros con los ajustes de apuestas (JUA) y catálogo de eventos (CEV), de periodicidad mensual
- AAAAMMDD: Para el día en curso. Los registros de Juegos (JUT y JUD) se generan en tiempo real. El día en curso contendrá todos los lotes/ficheros generados individualmente.
- Anteriores: Para días anteriores

Cuando finalice el día (24:00), el operador procederá a empaquetar toda la carpeta Juegos del día que ha finalizado en un fichero ZIP sin compresión ni cifrado. Por tanto, esto solo afecta a ficheros de tipo JUD/JUT.

Este fichero empaquetado conservará la ruta relativa (la estructura de subcarpetas a partir de AAAAMMDD) y todos los lotes/ficheros del día, estos sí, comprimidos y cifrados con la clave correspondiente. Hay un tamaño máximo de fichero de 1 GB para este archivo total de Juegos del día, de forma que si supera el umbral de 1 GB, se generarán varios fragmentos.

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



4.4 Nomenclatura de archivos

4.4.1 RU: Registro de Usuario

La nomenclatura es:

`<OperadorId>_<AlmacenId>_<Tipo>_<Subtipo>_<Periodicidad>_<Fecha>_<LoteId>.zip`

Valores:

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

4.4.2 CJ: Cuenta de juego

La nomenclatura es:

`<OperadorId>_<AlmacenId>_<Tipo>_<Subtipo>_<Periodicidad>_<Fecha>_<LoteId>.zip`

Valores:

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

4.4.3 OP: Cuenta de Operador

La nomenclatura es:

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

Valores:

- `<OperadorId>` es el identificador del operador.
- `<AlmacenId>` es el identificador del Almacén.
- `<Tipo>` será OP.
- `<Subtipo>` puede ser: OPT, ORT o BOT.
- `<TipoJuego>` según la lista de tipos de juego Juego (ver apartado "Tipo de Juego")



- <Periodicidad > solo puede ser: M (mensual).
- <Fecha> es la fecha sobre la que se declaran los datos (no la fecha de escritura en el Almacén). Tendrá formato AAAAMM.
- <Loteld> es el identificador del lote.

4.4.4 JU: Juegos

Los ficheros del día en curso tendrán la siguiente nomenclatura:

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

Valores:

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

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

<OperadorId>_<AlmacenId>_<Tipo>_DIARIO_<Fecha>.<zip>

Valores:

- <OperadorId> es el identificador del operador.
- <Tipo> será: JU.
- <Fecha > es la fecha del día agrupado, formato AAAAMMDD.
- <ZIP>: La extensión será “zip”, pero si ha de fragmentarse por superar el tamaño de 1 GB aparecerán otras extensiones correlativas. Estas adoptarán la forma “zip.00x”, donde x será 1 para el primer fragmento, 2 para el segundo, y así sucesivamente.

4.4.5 JUA: Ajustes de Apuestas y CEV: Catálogo de Eventos

La nomenclatura es:

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

Valores:

- <OperadorId> es el identificador del operador.
- <AlmacenId> es el identificador del Almacén.
- <Tipo> será JU.
- <Subtipo> puede ser: JUA o CEV.
- <Periodicidad> solo puede ser: M (mensual).
- <Fecha> es la fecha sobre la que se declaran los datos (no la fecha de escritura en el Almacén). Tendrá el formato AAAAMM.



- <LotId> es el identificador del lote.

4.5 Conceptos generales

4.5.1 OperadorId

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

Siempre que se haga referencia a un operador, debe indicarse el OperadorId único proporcionado por la Dirección General de Ordenación del Juego.

4.5.2 AlmacenId

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

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

4.5.3 Tipo de Juego

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

- AHC: Apuestas Hípicas de Contrapartida
- AHM: Apuestas Hípicas Mutuas
- ADC: Apuestas Deportivas de Contrapartida
- ADM: Apuestas Deportivas Mutuas
- AOC: Otras Apuestas de Contrapartida
- POT: Póquer Torneo
- POC: Póquer Cash
- BLJ: Blackjack
- PUN: Punto y Banca
- BNG: Bingo
- RLT: Ruleta
- COC: Concursos
- COM: Juegos Complementarios
- ADX: Apuestas Deportivas Cruzadas
- AOX: Otras Apuestas Cruzadas
- AHX: Apuestas Hípicas Cruzadas
- AZA: Máquinas de Azar

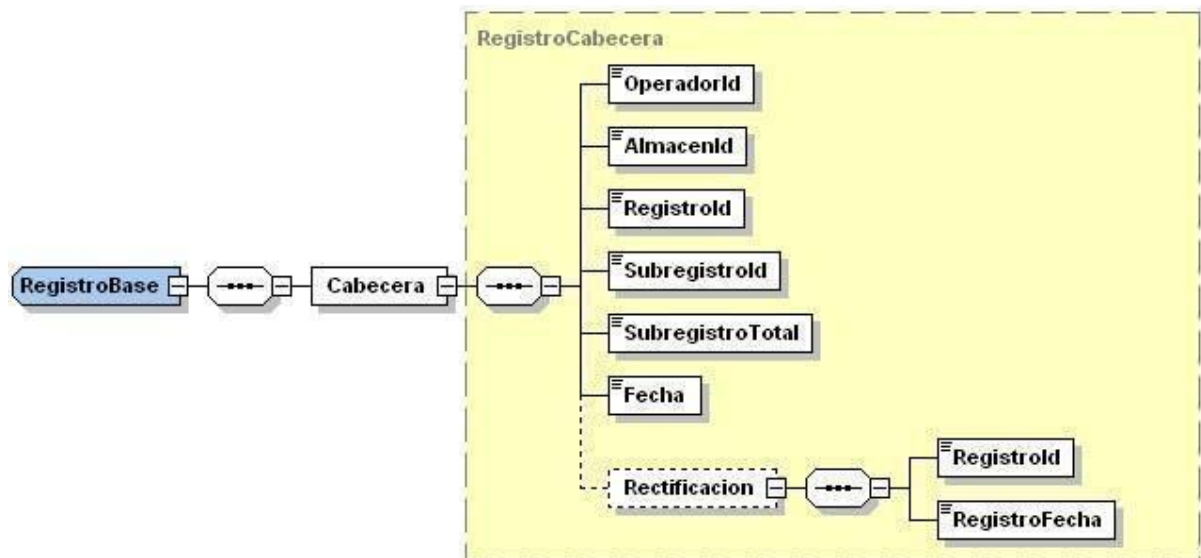
4.5.4 Registro

Un registro representa una información que se reporta al Almacén.



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

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



Descomposición de un registro en subregistros:

Todos los registros con desglose a nivel de jugador (RUD, RUR, RUG, CJD, JUD) con un número de jugadores superior a 1.000 se deberán descomponer en subregistros, con un máximo de 1.000 jugadores cada uno. Antes de empezar un subregistro nuevo, hay que agotar los 1.000 jugadores que le caben al subregistro en curso.

Esta misma descomposición en subregistros es aplicable también al catálogo de eventos (CEV) y al registro de ajustes de apuestas (JUA), contabilizándose 1.000 eventos por subregistro en el primer caso y 1.000 ajustes en el segundo.

Cabecera del registro (tipo RegistroCabecera):

<i>OperadorID</i>	<i>Código del Operador (ap. 4.5.1)</i>
<i>AlmacenID</i>	<i>Código del Almacén (ap. 4.5.2)</i>



<i>RegistroId</i>	<i>Este código lo genera el operador. Debe ser único dentro de un Almacén y operador.</i>
<i>SubregistroId / SubregistroTotal</i>	<i>Cuando el registro no se descompone en subregistros, se indicará 1/1. Cuando se realice la descomposición, por ejemplo un registro con información desglosada de 2.325 jugadores, se generarán 3 subregistros:</i> <ul style="list-style-type: none"><i>• 1/3: 1.000 jugadores,</i><i>• 2/3: 1.000 jugadores,</i><i>• 3/3: 325 jugadores.</i>
<i>Fecha</i>	<i>Fecha/Hora en que se genera el registro.</i>
<i>Rectificacion Rectificacion.RegistroId Rectificacion.RegistroFecha</i>	<i>El modelo permite rectificar los datos de un registro anterior. La rectificación anula por completo el registro referenciado y debe presentar un nuevo registro con la información correcta. El registro referenciado no debe ser borrado de la base de datos del operador. La rectificación únicamente puede referenciar a un registro del mismo almacén. Se indicará el RegistroId referenciado para anular y rectificar, así como la fecha/hora del registro referenciado. Si la rectificación no referencia ningún registro se considerará un registro duplicado y se rechazará.</i>

4.5.5 Rectificaciones

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

Únicamente se permiten dos tipos de rectificaciones:

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

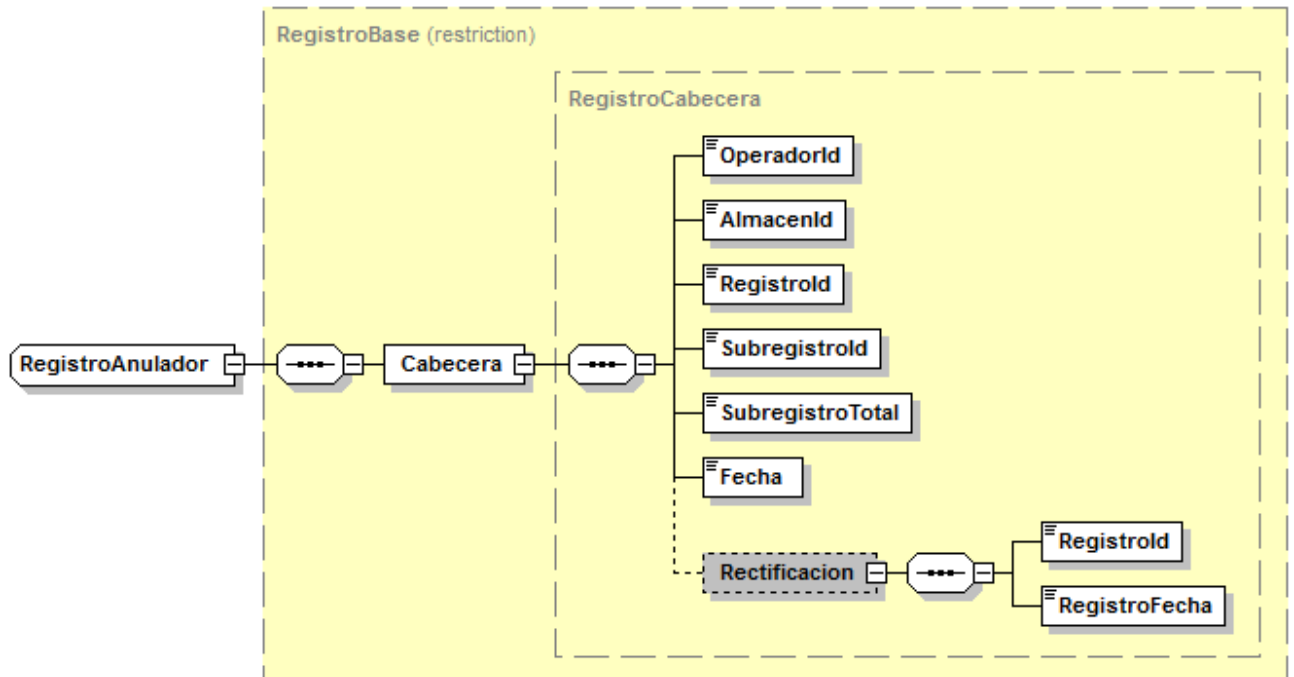
La sustitución o el borrado deben generarse siempre dentro del mismo Almacén.



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

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

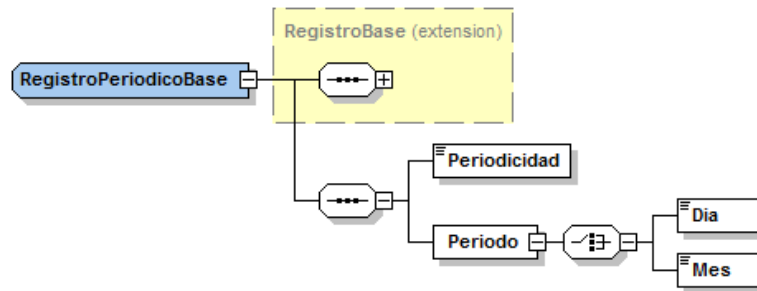
El registro para realizar el borrado de un registro es el **RegistroAnulador**.



4.5.6 Registros periódicos

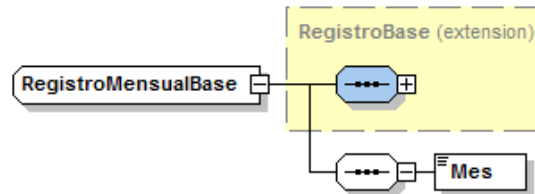
Los registros de información periódica se basan en dos tipos derivados del RegistroBase, con campos adicionales que permiten determinar el periodo respecto al cuál se reportan los datos. Son de nuevo tipos abstractos, que no pueden presentarse directamente.

- Si el registro es susceptible de reporte mensual y diario (RUD, RUT, CJD, CJT), se utilizará RegistroPeriodicoBase.



Periodicidad	Diaria o Mensual
Día / Mes	AAAAMMDD / AAAAMM

- Si el registro sólo se puede reportar mensualmente (OPT, ORT, BOT, RUR, RUG, CEV y JUA), se utilizará RegistroMensualBase.



Mes	AAAAMM
-----	--------

4.5.7 Registros de Juego (RegistroJUT y RegistroJUD)

Para cada juego o partida se generarán dos registros:

- RegistroJUT – Juegos, totales. Contiene los campos generales del juego, así como totales de los importes de participación, premios y botes. Es un tipo abstracto, que debe ser extendido por otros registros de manera que se completen los campos específicos de cada tipo de juego. Estos son los tipos que extienden a RegistroJUT y que son aquellos que deben ser reportados. En el caso de un juego operado por un operador coorganizador de una red, los importes se deben desglosar para cada OperadorId que aporte usuarios al juego.
 - RegistroApuesta,
 - RegistroPokerTorneo
 - RegistroPokerCash
 - RegistroPuntoBanca
 - RegistroBingo
 - RegistroConcurso
 - RegistroSesion
- RegistroJUD – Juegos, desglosado por jugadores. Contiene el desglose correspondiente a cada jugador.



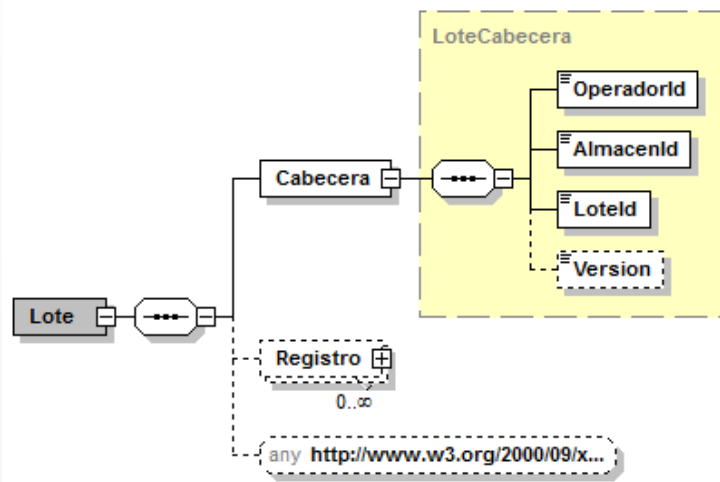
4.5.7.1 Juegos y Registros

A continuación se muestra los registros utilizados para cada uno de los tipos de Juego

<i>Tipo de Juego</i>	<i>Tipo de Registro</i>
AHC: Apuestas Hípicas de Contrapartida	<i>RegistroApuesta, RegistroJUD</i>
AHM: Apuestas Hípicas Mutuas	<i>RegistroApuesta, RegistroJUD</i>
ADC: Apuestas Deportivas de Contrapartida	<i>RegistroApuesta, RegistroJUD</i>
ADM: Apuestas Deportivas Mutuas	<i>RegistroApuesta, RegistroJUD</i>
AOC: Otras Apuestas de Contrapartida	<i>RegistroApuesta, RegistroJUD</i>
POT: Póquer Torneo	<i>RegistroPokerTorneo, RegistroJUD</i>
POC: Póquer Cash	<i>RegistroPokerCash, RegistroJUD</i>
BLJ: Blackjack	<i>RegistroSesión, RegistroJUD</i>
PUN: Punto y Banca	<i>RegistroPuntoBanca, RegistroJUD</i>
BNG: Bingo	<i>RegistroBingo, RegistroJUD</i>
RLT: Ruleta	<i>RegistroSesión, RegistroJUD</i>
COC: Concursos	<i>RegistroConcurso, RegistroJUD</i>
COM: Juegos Complementarios	<i>RegistroSesión, RegistroJUD</i>
ADX: Apuestas Deportivas Cruzadas	<i>RegistroApuesta, RegistroJUD</i>
AOX: Otras Apuestas Cruzadas	<i>RegistroApuesta, RegistroJUD</i>
AHX: Apuestas Hípicas Cruzadas	<i>RegistroApuesta, RegistroJUD</i>
AZA: Máquinas de Azar	<i>RegistroSesión, RegistroJUD</i>

4.5.8 Lote

Un lote se utiliza para agrupar registros (sería inmanejable tener un fichero para cada registro generado, en el caso de los JUs), pero también para fragmentarlos (en los casos en los que los registros son muy voluminosos, p.ej. RU o CJs).



<p><u>any</u> <u>"http://www.w3.org/2000/09/xmldsig#"</u></p>	<p>Elemento opcional ligado al espacio de nombres XMLDSig que permite que el XSD se utilice también para la validación de la sintaxis del lote después de la firma enveloped.</p>
<p>Cabecera del lote (tipo LoteCabecera):</p>	
<p><i>OperadorID</i></p>	<p>Código del Operador (ap. 4.5.1)</p>
<p><i>AlmacenID</i></p>	<p>Código del Almacén (ap. 4.5.2)</p>
<p><i>LotId</i></p>	<p>Este código lo genera el operador. Debe ser único dentro de un Almacén y operador.</p>
<p><i>Version</i></p>	<p>La versión del modelo de datos al que pertenece un fichero se indicará en una etiqueta en el XSD a nivel cabecera de cada lote. Se rellenará con el valor 1.x en el caso de que pertenezca al modelo antiguo, y 2.x en el caso de que pertenezca al nuevo modelo. Si no dispone de etiqueta de versión o ésta viene vacía, el fichero se validará según el modelo antiguo.</p>



4.5.9 Periodicidad y fragmentación

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

- Información periódica (RU, CJ, OP, JUA, CEV): cada registro irá en un lote (o varios si hay fragmentación del registro en subregistros). Se genera diaria y/o mensualmente, según el tipo de fichero. Se ha de cumplir la siguiente regla: A partir de 10 subregistros, se debe generar un nuevo lote (y sólo se puede generar uno cuando se haya cubierto el cupo de 10 subregistros en el anterior). Por tanto, sólo el último lote correspondiente a un registro (es decir, el que contiene los últimos subregistros) puede contener un número de subregistros menor que 10. Un lote no debe incluir información relativa a registros distintos. En particular, no deben existir rectificaciones de dos registros distintos en un mismo lote.
- Información en tiempo real (JUD/JUT): en este caso, un lote contiene información de uno o varios registros, cada uno de los cuales se corresponde con una apuesta, mano, torneo, partida, concurso o sesión, dependiendo del tipo de juego de que se trate. Se generará un lote cuando transcurran 15 minutos desde que se generó el lote anterior o cuando se alcance la cifra de 500 subregistros en dicho lote (lo que suceda antes).

4.5.10 Tipos de movimiento libres

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

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

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

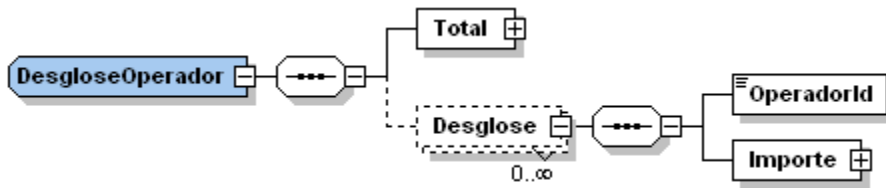
La Dirección General de Ordenación del Juego se reserva la posibilidad de definir algún otro concepto de uso obligatorio.

4.5.11 Desgloses que se repiten varias veces

Se crean varios tipos de datos que representan desgloses para facilitar el mantenimiento del modelo.

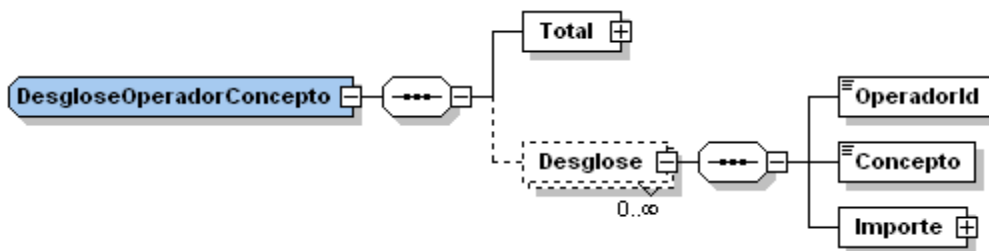
DesgloseOperador

Importe total y desglose por operador.



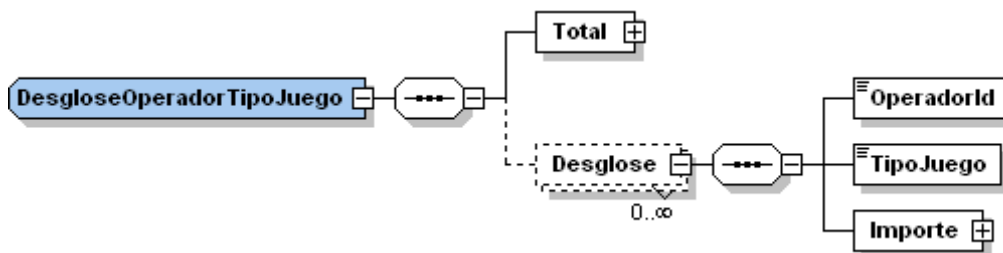
DesgloseOperadorConcepto

Importe total y desglose por operador y concepto.



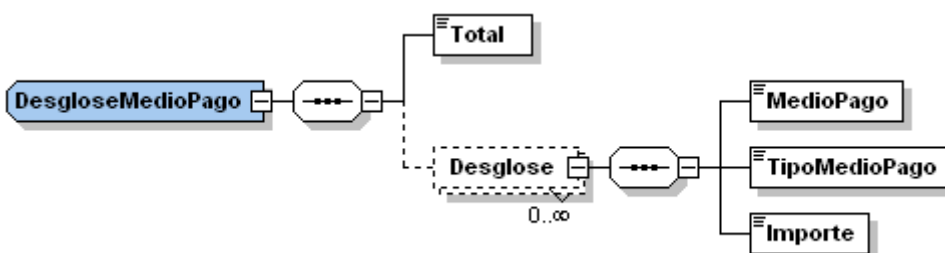
DesgloseOperadorTipoJuego

Importe total y desglose por operador y tipo de juego.



DesgloseMedioPago

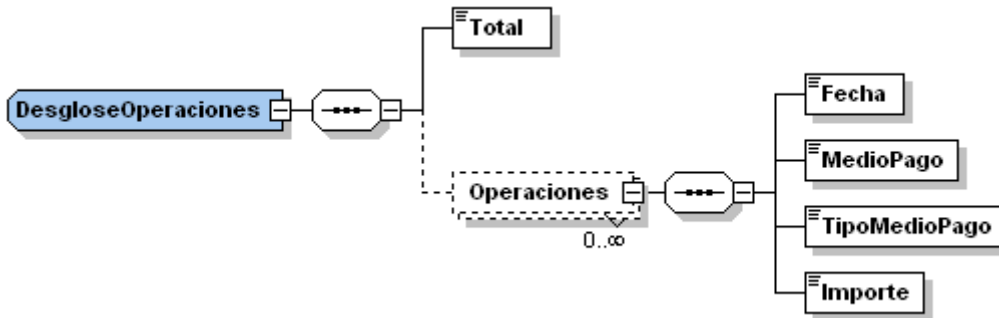
Importe total y desglose por medio y tipo de pago.





DesgloseOperaciones

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



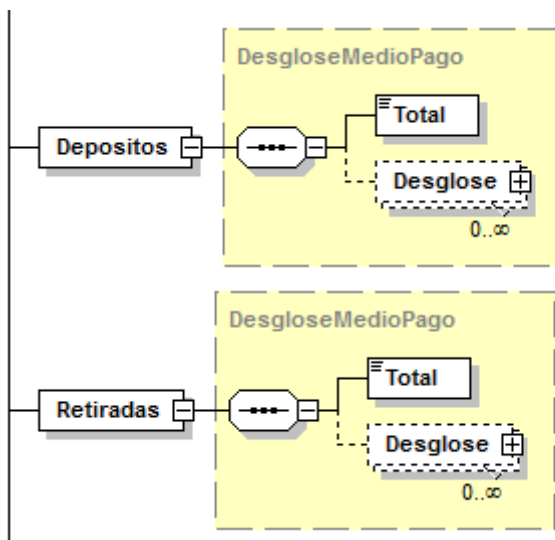
4.5.12 Sobre campos económicos vacíos en ficheros

4.5.12.1 Campos Obligatorios

Ningún campo obligatorio puede permanecer vacío o sin definición porque se producirá un error de incumplimiento de la gramática.

Esto ocurre por ejemplo con los elementos, "Total" en "Depositos" y "Retiradas"

Para estos elementos se esperan valores incluso si no hay ingresos (Depósitos) o retiros (Retiradas) porque el XSD los marca como obligatorios. En estos casos se rellenan a 0.



Ejemplo: Forma correcta de Jugador sin depósito

```
<Depositos>
  <Total>0</Total>
</Depositos>
```

Ejemplo: Formas Incorrectas de Jugador sin depósito



<pre><Depositos> <Total></Total> </Depositos></pre>	<pre><Depositos> <Total/> </Depositos></pre>	<pre><Depositos> </Depositos></pre>
---	--	---

4.5.12.2 Campos Opcionales

Para otros elementos, donde la definición del xsd permite 0 ocurrencias, los campos pueden quedar sin definición (vacías) o rellenas a 0.

“Línea” en Participación sería un ejemplo de este tipo de campo. Para un jugador sin participación (0 euros de participación) cualquiera de las siguientes opciones es correcta:

Opción 1a) “Líneas no viene definido”	Opción 2) “Líneas tiene importe 0”
<pre><Participacion> <Total/> </Participacion ></pre>	<pre><Participacion > <Total> <Linea> <Cantidad>0.00</Cantidad> <Unidad>EUR</Unidad> </Linea> </Total> <Desglose> <OperadorId>1234</OperadorId> <TipoJuego>POC</TipoJuego> <Importe> <Linea> <Cantidad>0.00</Cantidad> <Unidad>EUR</Unidad> </Linea> </Importe> </Desglose> <Desglose> <OperadorId>1234</OperadorId> <TipoJuego>BNG</TipoJuego> <Importe> <Linea> <Cantidad>0.00</Cantidad> <Unidad>EUR</Unidad> </Linea> </Importe> </Desglose> </Participación></pre>
Opción 1b) “Líneas no viene definido”	
<pre><Participacion> <Total></Total> </Participacion ></pre>	