

 MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO Y AGENDA 2030	Servicio REST de Depósitos y Anulaciones de Jugadores para Operadores de Juego	SECRETARÍA GENERAL DE CONSUMO Y JUEGO DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO
--	---	--

Especificación del Servicio REST de Depósitos y Anulaciones de Jugadores para Operadores de Juego del Sistema de Límites de Depósitos Conjuntos (SLDC-OPERADORES)

Versión 1.1.0
Septiembre de 2026



1	Objetivos	5
1.1	Control de cambios del documento	6
2	Especificación funcional	7
2.1	API REST y operaciones	7
2.2	Parámetros de entrada	8
2.2.1	Depósito	8
2.2.2	Anulación	8
2.3	Respuestas del servicio	10
2.3.1	Respuesta para Depósitos	10
2.3.2	Respuesta para Anulaciones	12
2.3.3	Respuesta de fallo ante cualquier operación	12
2.3.4	Depuración en entorno de Pruebas	12
3	Seguridad y operación	13
3.1	Autorización del Operador	14
3.1.1	Establecimiento de la comunicación	14
3.1.2	Autenticación del Operador	14
3.1.2.1	Cómo obtener las Credenciales de Cliente	15
3.1.2.2	Cómo hacer la llamada al sistema de Gestión de Identidades y Accesos (IAM)	16
3.1.2.3	Cómo hacer la llamada a la API del SLDC	19
3.1.2.4	Diagrama del flujo de obtención del token	20
3.1.2.5	Vigencia de las Credenciales y del token	20
3.2	Idempotencia en las operaciones	22
3.3	Política de Reintentos en la operación	23
4	Continuidad de negocio	25
4.1	Continuidad de negocio	25
4.1.1	Estrategias de continuidad de negocio del SLDC	25



4.1.2	Tiempo Objetivo de Recuperación (RTO).....	26
4.1.3	Declaración de situación de contingencia	26
4.1.4	Actuaciones de los operadores durante la contingencia	26
4.1.4.1	Mantenimiento del servicio al jugador	26
4.1.4.2	Conservación de las operaciones realizadas durante el periodo de activación de la situación de contingencia.	26
4.1.5	Almacenamiento de transacciones pendientes	27
4.1.6	Prohibición de duplicidades	27
4.1.7	Restablecimiento del servicio.....	27
4.1.8	Conciliación posterior a la contingencia.....	28
4.1.9	Pruebas de contingencia	28
4.2	Conservación y almacenamiento de las respuestas del servicio	28
5	Descripción de los entornos	29
	Producción	29
5.1.....		29
5.1.1	Evidencias necesarias para obtener acceso a PRO.....	30
5.2	Pruebas.....	31
6	Test del servicio	32
6.1	Objetivos	32
7	Anexos	32
7.1	Códigos de resultado y error	32
7.2	Juegos de ensayo en el entorno de pruebas	33
7.2.1	Usuarios de prueba por operador.	34
7.2.1.1	Construcción del identificador del jugador	34
7.2.1.2	Datos de prueba asociados al usuario.....	36
7.2.1.3	Consideraciones	37
7.2.2	Usuarios de prueba conjuntos por operadores.	37



7.2.3	Descripción de los casos de prueba.....	37
7.2.3.1	Realizar depósito COMPLETA:	37
7.2.3.2	Realizar depósito FALLIDA:.....	38
7.2.3.3	Realizar anulación ok	39
7.2.4	Relación de casos de error genéricos.....	40
7.2.4.1	Datos Obligatorios no enviados	40
7.2.5	Respuestas en entorno de Pruebas.....	54
7.3	Formulario de solicitud de alta o modificación en el servicio.....	57
7.3.1	Datos de la petición	58
7.3.1.1	Tipos de Solicitud	58
7.3.1.2	Entorno	58
7.3.1.3	Notificación electrónica	58



1 Objetivos

El objetivo de este documento es describir la especificación técnica y funcional de la interfaz pública (API REST) de comunicación de depósitos y anulaciones de Jugadores que la Dirección General de Ordenación del Juego (en adelante DGOJ) ofrecerá a los distintos Operadores de juego.

Este servicio permitirá indicar las cantidades depositadas, o anular una operación de depósito anterior por parte de un operador, devolviendo si la operación es aceptada o rechazada por la configuración del Jugador en el Sistema de Límites de Depósitos Conjuntos (en adelante SLDC) según el Real Decreto 520/2026, de 24 de junio, por el que se modifica el Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, para la introducción de un sistema de límites de depósito conjuntos por jugador y el Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego.

Para facilitar la implementación del software cliente que consumirá esta API REST, la Dirección General de Ordenación del Juego pondrá a disposición de los operadores un entorno de pruebas. En la primera versión de este documento se describen las distintas llamadas que se puede realizar a dicha API REST con los campos necesarios y las posibles respuestas.



1.1 Control de cambios del documento

Versión	Fecha	Descripción
1.0.0	JUN 2026	Redacción original
1.1.0	SEP 2026	Cambios en campos de respuestas. Seguridad y operación. Usuarios de prueba. Continuidad de negocio. Solicitud de credenciales.



2 Especificación funcional

2.1 API REST y operaciones

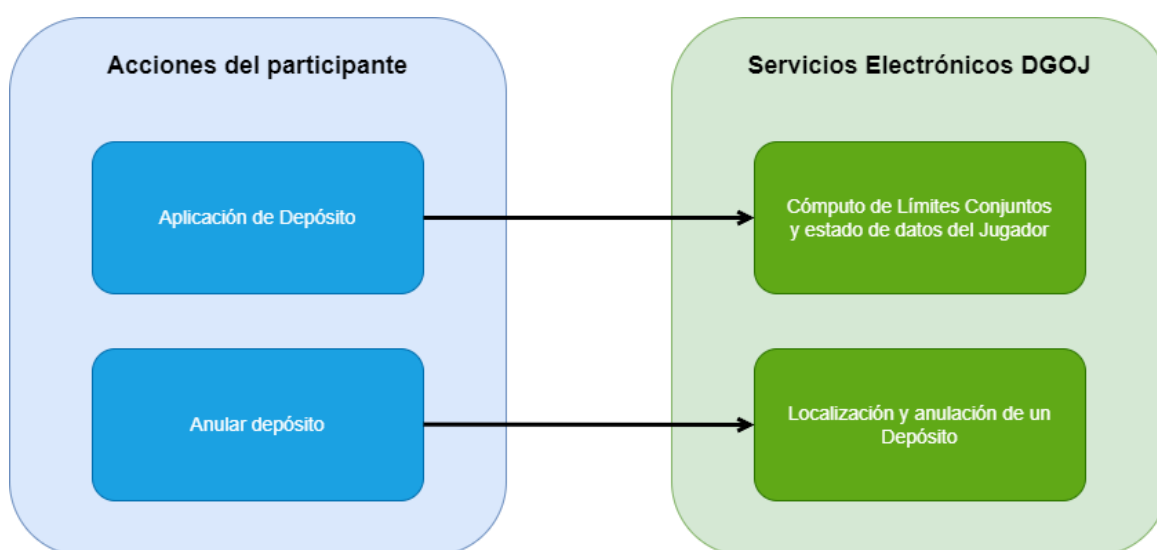
A continuación, se define la especificación funcional de la API REST:

sldc-operadores		
deposito		
input		depositoRequest
output		depositoResponse
fault		faultResponse
anulacion		
input		anulacionRequest
output		anulacionResponse
fault		faultResponse

La API REST dispondrá de dos operaciones:

1. **“Depósito”**: el Operador puede utilizar esta operación para, identificándose como Operador válido en la Solución e indicando el Jugador que realiza la operación junto con sus datos de filiación, fecha de nacimiento, cantidad a depositar y código de referencia, informar de la realización de un depósito.
2. **“Anulación”**: el Operador puede utilizar esta operación para anular un depósito anteriormente realizado por un Jugador.

Un diagrama explicativo se encuentra en la siguiente figura:





2.2 Parámetros de entrada

2.2.1 Depósito

La solicitud de un depósito por parte de un Operador se realizará a través de la llamada POST a un endpoint con la siguiente información:

Atributo	Tipo	Tamaño máximo	Descripción
uuidOperacionOperador	Uuid (obligatorio)	36 caracteres	Identificador único generado por el Operador. Evita que una misma operación pueda ser duplicada en el sistema. Hexadecimal. Un bloque de 8 caracteres, 3 bloques de 4 caracteres y el último de 12 caracteres. Los bloques estarán separados por guiones.
idOperador	String (obligatorio)	32 caracteres	Identificador único del Operador para la DGOJ.
cantidadDeposito	Entero (obligatorio)	Numérico (Entero)	Cantidad, en céntimos de Euro, a aplicar como depósito del Jugador indicado.
identificadorJugador	String (obligatorio)	32 caracteres	Documento identificativo (DNI/NIE) del Jugador en la Solución.
fechaEfectivaOperacion	Datetime (obligatorio)	Formato UTC-Zulú: YY/MM/DDTHH:M M:SS.sssZ	Fecha en la que el Operador registra la operación para sus sistemas.
fechaNacimiento	Date (obligatorio)	Formato: YY/MM/DD	Como parte de los datos de filiación del Jugador, Fecha de Nacimiento que el Operador tiene del Jugador.
nombre	String (obligatorio)	64 caracteres	Como parte de los datos de filiación del Jugador, nombre del Jugador de que dispone el Operador.
primerApellido	String (obligatorio)	64 caracteres	Como parte de los datos de filiación del Jugador, primer apellido del Jugador según los datos del Operador.
segundoApellido	String (opcional)	64 caracteres	Como parte de los datos de filiación del Jugador, segundo apellido del Jugador según los datos del Operador.

2.2.2 Anulación

La solicitud de anulación de un depósito parte de un Operador se realizará a través de la llamada POST a un endpoint, tras haber recibido una respuesta a una operación de depósito anterior COMPLETA, y proporcionando la siguiente información:



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO
DIRECCIÓN GENERAL DE
ORDENACIÓN DEL JUEGO

Septiembre de 2026

ATOCHA 3
28012 - MADRID
TEL +34 91.571.40.80



<i>Atributo</i>	<i>Tipo</i>	<i>Tamaño máximo</i>	<i>Descripción</i>
uuidOperacionOperador	Uuid (obligatorio)	36 caracteres	Identificador único generado por el Operador. Evita que una misma operación pueda ser duplicada en el sistema. Hexadecimal. Un bloque de 8 caracteres, 3 bloques de 4 caracteres y el último de 12 caracteres. Los bloques estarán separados por guiones.
idOperador	String (obligatorio)	32 caracteres	Identificador único del Operador para la DGOJ.
identificadorJugador	String (obligatorio)	32 caracteres	Documento identificativo (DNI/NIE) del Jugador en la Solución.
uuidRegistroOperacion	Uuid (obligatorio)	36 caracteres	Identificador único devuelto por la operación de depósito a anular.
fechaEfectivaOperacion	Datetime (obligatorio)	Formato UTC-Zulú: YY/MM/DD THH:MM:SS.sssZ	Fecha en la que el Operador registra la operación para sus sistemas.
fechaNacimiento	Date (obligatorio)	Formato: YY/MM/DD	Como parte de los datos de filiación del Jugador, Fecha de Nacimiento que el Operador tiene del Jugador.
nombre	String (obligatorio)	64 caracteres	Como parte de los datos de filiación del Jugador, Nombre del Jugador de que dispone el Operador.
primerApellido	String (obligatorio)	64 caracteres	Como parte de los datos de filiación del Jugador, primer apellido del Jugador según los datos del Operador.
segundoApellido	String (opcional)	64 caracteres	Como parte de los datos de filiación del Jugador, segundo apellido del Jugador según los datos del Operador.

2.3 Respuestas del servicio

2.3.1 Respuesta para Depósitos

El endpoint de depósitos, como respuesta afirmativa a la llamada con un http response 200, devolverá la siguiente información:

<i>Atributo</i>	<i>Tipo</i>	<i>Descripción</i>
uuidOperacionOperador	Uuid	Identificador único generado por el Operador de la operación original
uuidRegistroOperacion	Uuid	Identificador único generado por la Solución a utilizar en caso de querer anular posteriormente la Operación.



fechaEfectivaOperacion	Datetime	Fecha en la que la Solución registra la operación solicitada.
estadoOperacion	String (enumerado)	Indica el resultado de la operación solicitada, constando de: “ COMPLETA ”: El Sistema acepta y ha registrado la cantidad solicitada “ FALLIDA ”: La cantidad solicitada supera alguno de los límites conjuntos fijados por el Jugador y no se acepta dicha cantidad.
estadoJugador	String (enumerado)	Estado del Jugador en según el Servicio de Verificación de Jugadores. Los códigos de devolución de este campo, se corresponderán a los documentados en el apartado 4.1 de documento de especificaciones del Servicio Web de Verificación de Jugadores (SVJ) . En el caso de que el SLDC aún no haya podido consultar el estado en el SVJ se devolverá el estado “COD800”.
descripcionEstadoOperacion	String	Para el “estadoOperacion” con valor “FALLIDA” se devolverá el motivo: “La cantidad solicitada supera alguno de los límites conjuntos fijados de conformidad con el art. 36 bis del RD 1614/2011 no obstante, esta limitación no será efectiva hasta el 26 de marzo de 2027, si desea conocer el estado de sus depósitos conjuntos https://portaljugador.ordenacionjuego.es/limites-conjuntos ”
datosLimitesJugador	Array (opcional por entorno)	Array con los datos del estado del jugador (sólo en entorno Pruebas) descrito en apartado “Depuración en entorno Pruebas”



2.3.2 Respuesta para Anulaciones

El endpoint de anulación, como respuesta afirmativa a la llamada con un http response 200, no devolverá payload ninguno a excepción del entorno de Pruebas que retornará un solo atributo.

<i>Atributo</i>	<i>Tipo</i>	<i>Descripción</i>
uuidOperacionOperador	Uuid	Identificador único generado por el Operador de la operación original
uuidRegistroOperacion	Uuid	Identificador único generado por la Solución para su registro.
datosLimitesJugador	Array (opcional por entorno)	Array con los datos del estado del jugador (sólo en entorno) descrito en apartado “Depuración en entorno Pruebas”

2.3.3 Respuesta de fallo ante cualquier operación

El servicio, ante el fallo de la operación solicitada, devolverá códigos de respuesta Http diferentes:

<i>Código Respuesta HTTP</i>	<i>Descripción</i>
4xx	Errores de lógica en la petición.
5xx	Errores internos de conectividad.

En ambos casos, el payload en la respuesta, contendrá el siguiente json (ver apartado 7.1):

<i>Atributo</i>	<i>Tipo</i>	<i>Descripción</i>
codigo	Entero	Identificación del código de error funcional.
descripcion	String	Descripción del error detectado.

2.3.4 Depuración en entorno de Pruebas



En el entorno de Pruebas (ver apartado 5), tanto en operaciones de Depósito como Anulación se agregarán a modo de depuración, los datos del estado del jugador tras ser aplicada la operación solicitada.

Este atributo, array datosLimiteJugador contendrá, por cada límite asociado al Jugador, la siguiente información:

<i>Atributo</i>	<i>Tipo</i>	<i>Descripción</i>
idDefinicionLimite	Entero	Identificador único del límite informado (diario, semanal, 4 semanas).
cuantiaActual	Entero	Céntimos de Euro que el jugador tiene asociados para el límite indicado
tipoCambio	String	Información interna del estado de cambio del límite (ignorar)
fechaFuturaSiguienteCuantia	String Date Time UTC Zulú (opcional)	En caso de tener un límite creciente futuro asignado, fecha en la que se aplicará.
cuantiaFutura	Entero	Céntimos de Euro a aplicar a futuro para el límite asociado.
fechaBloqueoLimite	String Date Time UTC Zulú (opcional)	Fecha en la que se podrán aplicar nuevas subidas de límites por parte el jugador.
fechaInicio	String DateTime UTC Zulú	Fecha inicio de intervalo en la que comienza el límite.
fechaFin	String DateTime UTC Zulú	Fecha fin del intervalo en la que el límite será reiniciado.
acumuladoActual	Entero	Céntimos de Euro que lleva aplicado en depósitos el Jugador.
etiqueta	String	Nombre legible del límite informado (Diario, Semanal...)

3 Seguridad y operación



3.1 Autorización del Operador

3.1.1 Establecimiento de la comunicación

La comunicación entre los sistemas del operador y el API REST se establecerá exclusivamente a través del protocolo **HTTPS**, empleando mecanismos de cifrado basados en **TLS** (con versiones seguras habilitadas). Este esquema garantiza la confidencialidad y la integridad de los datos en tránsito. La autenticación del servidor se realiza mediante los certificados digitales correspondientes gestionados por la DGOJ asegurando que las solicitudes y respuestas viajen completamente cifradas para evitar accesos no autorizados o alteraciones en la red. El cliente del operador deberá incorporar los certificados CA de la DGOJ en su almacén de confianza para permitir la validación criptográfica del servidor de la API REST.

3.1.2 Autenticación del Operador

La autenticación y la autorización entre los sistemas del operador y el API REST se basará en la identificación del sistema cliente del operador mediante unas **credenciales de cliente** previamente proporcionadas a través del procedimiento establecido en la Sede Electrónica de la DGOJ.

A partir de dichas credenciales, el sistema cliente realizará una solicitud de autenticación frente al sistema de **Gestión de Identidades y Accesos (IAM)**, que verificará la identidad del cliente y, si la autenticación es satisfactoria, emitirá un **token de acceso JWT**.

Este token permitirá al sistema cliente acreditar su identidad y autorización ante la **API Gateway** del servicio SLCD. En cada petición a los servicios protegidos, el operador deberá presentar el token obtenido, que será validado por la infraestructura de acceso antes de permitir el acceso al servicio solicitado.

En este apartado se especifica el procedimiento que debe seguir un sistema cliente (operador) para autenticarse frente al sistema de **Gestión de Identidades y Accesos (IAM)** de la DGOJ, obtener y validar un token JWT y presentarlo posteriormente ante la **API Gateway** del servicio **SLCD**.

La autenticación se estructura en los siguientes tres bloques:

- Cómo obtener las Credenciales de Cliente.
- Cómo hacer la llamada al sistema de Gestión de Identidades y Accesos (IAM) para poder obtener un token JWT



- Cómo hacer la llamada a la API del SLDC con un token JWT válido.

3.1.2.1 Cómo obtener las Credenciales de Cliente.

Para poder realizar la autenticación frente al sistema de Gestión de Identidades y Accesos (IAM) y acceder a los servicios expuestos por la API Gateway, cada operador deberá disponer de unas credenciales de cliente asociadas a su sistema. En cada petición a los servicios protegidos, el operador deberá presentar el token obtenido junto con la cabecera X-Id-Operator, cuyo valor deberá coincidir con la identidad del operador incluida en el propio token; ambos elementos serán validados por la infraestructura de acceso antes de permitir el acceso al servicio solicitado.

Para obtener las credenciales se utilizará el procedimiento descrito en el apartado 7.3.

Una vez realizada la solicitud y efectuadas las correspondientes comprobaciones, se proporcionará al operador el Client Secret, credencial que junto con su propio identificador de operador (utilizado como `client_id`) permite la autenticación de su sistema cliente frente al IAM. Estas credenciales deberán ser custodiadas de forma segura por el operador y utilizadas exclusivamente para las comunicaciones autorizadas con los servicios de la DGOJ. Este parámetro recibe el nombre de Client Secret.

El Client Secret es una credencial privada asociada a un sistema cliente registrado en el IAM, utilizada para acreditar su identidad durante el proceso de autenticación mediante el flujo OAuth 2.0 Client Credentials Grant.

Junto con el identificador público del cliente, (`client_id`), que coincide con identificador del operador (`idOperador`), el Client Secret permite al IAM verificar que la solicitud de obtención de un token de acceso procede de un sistema cliente previamente registrado y autorizado.

El Client Secret (`client_secret`) debe considerarse información confidencial. No deberá incorporarse a código fuente, repositorios de código, registros de aplicación, URLs ni otros elementos accesibles o susceptibles de exposición. Asimismo, deberá almacenarse y gestionarse mediante mecanismos seguros y deberá ser renovado o revocado cuando se produzca una sospecha de compromiso o conforme a la política de gestión de credenciales establecida.

El Client Secret no representa la identidad de un usuario, sino la identidad y autorización de la aplicación o sistema cliente que realiza la comunicación con los servicios de la DGOJ.



3.1.2.2 Cómo hacer la llamada al sistema de Gestión de Identidades y Accesos (IAM).

3.1.2.2.1 Endpoint

<i>Campo</i>	<i>Valor</i>
Método	POST
URL	{BASE_URL}/realms/dgoj/protocol/openid-connect/token
BASE_URL (preproducción)	https://iam-pre.ordenacionjuego.es
BASE_URL (producción)	https://iam.ordenacionjuego.es

3.1.2.2.2 Cabecera

<i>Header</i>	<i>Obligatorio</i>	<i>Valor</i>
Content-Type	Sí	application/x-www-form-urlencoded

3.1.2.2.3 Parámetros del cuerpo (form-urlencoded)

<i>Parámetro</i>	<i>Obligatorio</i>	<i>Descripción</i>
grant_type	Sí	Fijo: client_credentials. Indica un flujo M2M sin usuario final.
client_id	Sí	Identificador del client del operador, con el formato <ID_OPERADOR> (ej. 1040).
client_secret	Sí	Secreto confidencial del client



3.1.2.2.4 *Ejemplo de petición*

```
curl -s -X POST \
"$BASE_URL/realms/dgoj/protocol/openid-connect/token" \
-H "Content-Type: application/x-www-form-urlencoded" \
-d "grant_type=client_credentials" \
-d "client_id=$CLIENT_ID" \
-d "client_secret=$CLIENT_SECRET"
```

```
{  
    "access_token": "eyJhbGciOiJSUzI1NiIsInR5cCI6IkpXZWQoImFjdGlzaWwibm9udGVyYXRlZD0iLCJpc2lwia2lkliA6IC...",  
    "expires_in": 1800,  
    "refresh_expires_in": 0,  
    "token_type": "Bearer",  
    "not-before-policy": 0,  
    "scope": "slidc-operadores"  
}
```



<i>Campo de la respuesta</i>	<i>Descripción</i>
access_token	JWT (RS256) que se debe reenviar en el header Authorization de las llamadas a la API de negocio.
expires_in	Segundos de validez del token. Pasado ese tiempo hay que solicitar uno nuevo.
refresh_expires_in	0 en este flujo: client_credentials no emite refresh_token, no hay sesión que refrescar.
token_type	Siempre Bearer; así debe prefijarse en el header Authorization.
scope	Scopes efectivos del token; incluye sldc-operadores.



3.1.2.3 Cómo hacer la llamada a la API del SLDC

Una vez obtenido el token JWT (access_token), el operador lo presenta junto con su idOperador en cada llamada a los endpoints de negocio del API del SLCD

3.1.2.3.1 Headers requeridos

Header	Obligatorio	Valor
Authorization	Sí	Bearer <access_token>
X-Id-Operador	Sí	Debe coincidir con el claim idOperador del token (parámetro IdOperadorHeader de openapi.yaml.tpl).
Content-Type	Sí	application/json

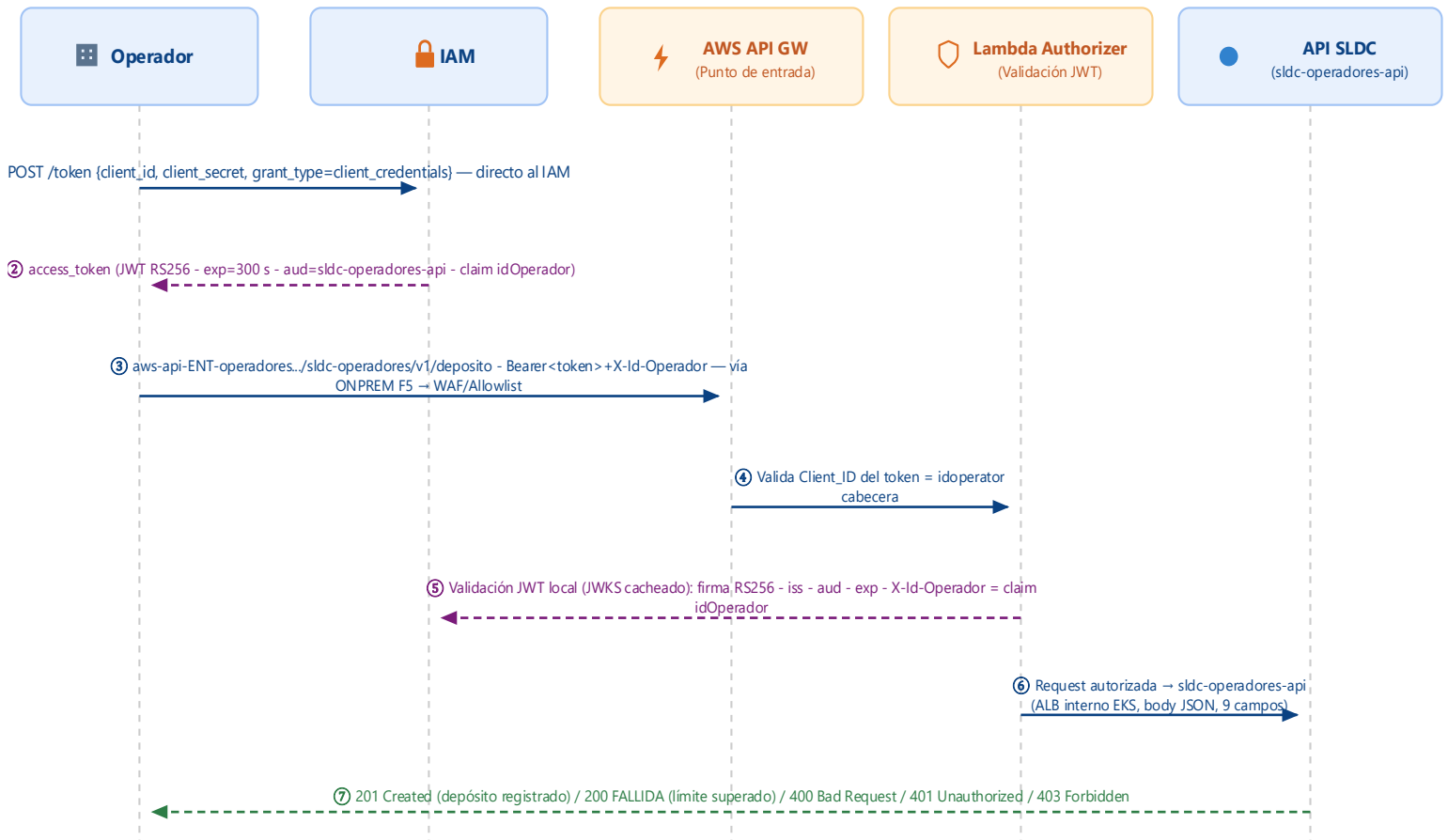
3.1.2.3.2 Ejemplo de petición

```
curl -X POST \  
  "https://aws-api-pre-operadores.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito" \  
 \  
  -H "Authorization: Bearer $ACCESS_TOKEN" \  
  -H "X-Id-Operador: 1040" \  
  -H "Content-Type: application/json" \  
  -d '{  
    "uuidOperacionOperador": "f47ac10b-58cc-4372-a567-0e02b2c3d479",  
    "idOperador": "1040",  
    "cantidadDeposito": 100,  
    "identificadorJugador": "12345678A",  
    "fechaEfectivaOperacion": "2025-01-22T00:00:00.000Z",  
    "nombre": "Felipe",  
    "primerApellido": "Herrero",  
    "segundoApellido": "González",  
    "fechaNacimiento": "2000-05-15"  
  }'
```



Nota: El cuerpo de las peticiones se detalla en el apartado 2.2 y en el apartado 7.2.3

3.1.2.4 Diagrama del flujo de obtención del token.



3.1.2.5 Vigencia de las Credenciales y del token

Las credenciales de cliente (client_secret) tendrán una **vigencia de un año** desde su fecha de emisión.

A partir de estas credenciales, el sistema cliente podrá solicitar al sistema de autenticación un **token de acceso (JWT)**. Cada token de acceso tendrá una **vigencia de 30 minutos** desde el momento de su emisión.



Una vez expirado el token de acceso, el sistema cliente deberá solicitar un nuevo token mediante una nueva autenticación utilizando las credenciales de cliente vigentes.

La renovación del token de acceso no implica la renovación de las credenciales de cliente, que mantendrán su vigencia de un año, salvo que sean revocadas o sustituidas conforme al procedimiento establecido.



3.2 Idempotencia en las operaciones

Con el objetivo de garantizar que una misma operación no sea procesada más de una vez, el servicio utilizará, como se indica en el apartado “2.2 Parámetros de entrada”, el campo `uuidOperacionOperador` como identificador único de cada operación.

El `uuidOperacionOperador` será generado por el sistema cliente del operador y deberá ser único para cada nueva operación. Este identificador permitirá al SLCD distinguir entre una nueva operación y un reintento de una operación que ya haya sido enviada previamente.

En caso de que el operador no reciba respuesta a una petición, por ejemplo, debido a un timeout o a una interrupción de las comunicaciones, y necesite realizar un reintento, deberá utilizar el mismo `uuidOperacionOperador` utilizado en la petición original. De esta forma, el SLCD podrá comprobar si la operación ya ha sido procesada y evitar su ejecución duplicada.

Por el contrario, cuando se trate de una nueva operación, el operador deberá generar un nuevo `uuidOperacionOperador`.

El identificador deberá cumplir el formato establecido en el apartado “2.2 Parámetros de entrada”:

El mecanismo de idempotencia permite, por tanto, gestionar de forma segura los reintentos sin que una misma operación pueda producir efectos duplicados en el sistema.

Reglas de uso

Situación	<code>uuidOperacionOperador</code>
Nueva operación de depósito o anulación	Generar un nuevo
Reintento de la misma operación de depósito o anulación	Mantener el mismo
Nueva operación después de una operación de depósito o anulación anterior	Generar un nuevo
Timeout sin conocer el resultado	Reintentar con la misma
Error funcional que no permite procesar la operación	No generar uno nuevo para el mismo intento



Situación

Misma clave con contenido de petición diferente

uuidOperacionOperador

El SLCD rechazará la petición

3.3 Política de Reintentos en la operación

Ante un error de carácter transitorio durante la comunicación con los servicios de la DGOJ, el sistema cliente deberá aplicar una estrategia de reintentos basada en un **backoff exponencial con jitter**, con el objetivo de evitar reintentos simultáneos y reducir la carga sobre los servicios afectados.

La estrategia estará limitada a un **máximo de 3 ciclos de reintentos**. Cada ciclo estará compuesto por un **intento inicial y cuatro reintentos adicionales**, aplicando los siguientes intervalos de espera:

Intento Intervalo de espera

Intento inicial 0 segundos

Reintento 1 1 segundo + jitter

Reintento 2 2 segundos + jitter

Reintento 3 4 segundos + jitter

Reintento 4 8 segundos + jitter

El **jitter** consistirá en una variación aleatoria añadida al intervalo de espera establecido, con el fin de evitar que diferentes sistemas clientes realicen sus reintentos de forma sincronizada.

Si tras completar un ciclo no se obtiene una respuesta satisfactoria, el sistema realizará una **espera de 5 minutos** antes de iniciar el siguiente ciclo.

La secuencia será, por tanto, la siguiente:

Ciclo 1

Intento inicial → 1 s + jitter → 2 s + jitter → 4 s + jitter → 8 s + jitter → **espera de 5 minutos**

Ciclo 2

Intento inicial → 1 s + jitter → 2 s + jitter → 4 s + jitter → 8 s + jitter → **espera de 5 minutos**



Ciclo 3

Intento inicial → 1 s + jitter → 2 s + jitter → 4 s + jitter → 8 s + jitter

Tras completar el tercer ciclo sin obtener una respuesta satisfactoria, no se realizarán nuevos reintentos automáticos y la operación se considerará fallida, debiendo aplicarse el tratamiento de error definido para el servicio.

Los reintentos deberán realizarse únicamente ante situaciones susceptibles de recuperación, como errores temporales de comunicación, indisponibilidad temporal del servicio o determinados errores HTTP de carácter transitorio. Los errores funcionales o de validación de la petición no deberán provocar reintentos automáticos.

En aquellas operaciones que puedan producir efectos sobre el sistema, todos los reintentos correspondientes a una misma operación deberán mantener el mismo valor de `uuidOperacionOperador`, garantizando así la idempotencia de la operación y evitando su procesamiento duplicado.

Estrategia de reintentos

Backoff exponencial con jitter • 4 reintentos por ciclo • Espera de 5 minutos entre ciclos



Backoff exponencial con jitter

- El tiempo de espera entre reintentos se incrementa de forma exponencial: 0 s, 1 s, 2 s, 4 s y 8 s.
- Se aplica jitter (variación aleatoria) para evitar que múltiples clientes reintenten al mismo tiempo.
- Los valores indicados son orientativos y pueden ajustarse según la política de integración.



Ciclo de reintentos

- Se realizan 4 reintentos por ciclo.
- Tras completar los 4 reintentos, se espera 5 minutos antes de iniciar un nuevo ciclo.
- El proceso se repite de forma indefinida hasta que la operación tenga éxito o se alcance un límite de reintentos definido.



Resumen del flujo

- 1 Intento inicial (sin espera)
 - 2 Reintento 1 (1 s + jitter)
 - 3 Reintento 2 (2 s + jitter)
 - 4 Reintento 3 (4 s + jitter)
 - 5 Reintento 4 (8 s + jitter)
- Espera 5 minutos
- Repetir ciclo



NOTA: Estos valores se han establecido como parámetros de referencia para la configuración inicial de la solución. Estos valores podrán ser ajustados durante las pruebas de rendimiento, carga y resiliencia, atendiendo a los resultados obtenidos y a las características concretas de cada operación.

4 Continuidad de negocio

4.1 Continuidad de negocio.

El Sistema de Límites de Depósito Conjuntos (SLDC) ha sido diseñado para garantizar una alta disponibilidad y asegurar la prestación continua del servicio a los operadores adheridos. No obstante, pueden producirse incidencias técnicas excepcionales que afecten temporalmente a la prestación normal del servicio.

El presente apartado describe las estrategias de continuidad de negocio del SLDC y las medidas de contingencia que deberán aplicar los operadores cuando una interrupción del servicio supere el Tiempo Objetivo de Recuperación (RTO) definido para el sistema.

4.1.1 Estrategias de continuidad de negocio del SLDC

La plataforma SLDC dispone de mecanismos técnicos y organizativos destinados a minimizar el impacto de incidencias que puedan comprometer la disponibilidad del servicio, entre los que se incluyen:

- Infraestructura desplegada en entornos redundados.
- Replicación de componentes críticos y almacenamiento de datos.
- Supervisión continua de los servicios y de su rendimiento.
- Procedimientos de recuperación ante desastres (Disaster Recovery).
- Capacidades de restauración de servicio en ubicación alternativa.
- Monitorización y gestión de incidencias 24x7.
- Procedimientos de escalado técnico y operativo.

Estas medidas tienen como objetivo restaurar la operativa normal dentro de los tiempos comprometidos para el servicio.



4.1.2 Tiempo Objetivo de Recuperación (RTO)

El RTO representa el tiempo máximo previsto para recuperar la operativa del SLDC tras una interrupción grave del servicio. La declaración de interrupción grave será notificada por la DGOJ.

Mientras la duración de la incidencia permanezca dentro del RTO establecido, los operadores deberán detener los mecanismos habituales de reintento y gestión de errores previstos en la integración técnica, así como las consultas de depósito a la espera de la comunicación de recuperación del servicio o la activación del mecanismo de contingencia.

La superación del RTO será informada por la DGOJ y activará formalmente el procedimiento de contingencia descrito en los apartados siguientes.

4.1.3 Declaración de situación de contingencia

Cuando una incidencia afecte a los servicios del SLDC y se estime que el tiempo de recuperación excederá el RTO establecido, el organismo responsable del sistema:

1. Declarará el estado de contingencia.
2. Comunicará dicha circunstancia a todos los operadores afectados a través de los canales establecidos.
3. Informará, en la medida de lo posible, sobre el alcance estimado de la incidencia y la evolución de las tareas de recuperación.
4. Notificará posteriormente la finalización de la situación de contingencia y el retorno a la operación normal.

Las comunicaciones podrán realizarse mediante correo electrónico, portal de integración, sistemas de notificación habilitados o cualquier otro canal oficialmente comunicado.

4.1.4 Actuaciones de los operadores durante la contingencia

Mientras permanezca activa la situación de contingencia, los operadores deberán adoptar las siguientes medidas:

4.1.4.1 Mantenimiento del servicio al jugador

Los operadores podrán continuar prestando sus servicios de juego, aceptando y registrando todas las operaciones de depósito.

4.1.4.2 Conservación de las operaciones realizadas durante el periodo de activación de la situación de contingencia.

Toda operación relativa a:

- Operaciones de depósito.
- Operaciones de anulaciones de depósitos.



- Cualquier otra transacción regulada mediante la integración con el SLDC.
deberá quedar registrada por el operador de forma íntegra, garantizando su trazabilidad y posterior conciliación.

4.1.5 Almacenamiento de transacciones pendientes

Las solicitudes que no puedan ser procesadas por indisponibilidad del SLDC deberán mantenerse en una cola segura de operaciones pendientes para su posterior envío una vez restablecido el servicio.

Los registros deberán conservar:

- Identificador único de la operación.
- Fecha y hora de generación.
- Datos necesarios para su reprocesamiento.
- Resultado de los intentos realizados.
- Estado de la transacción.

NOTA: Esta información será revisada tras la fase de pruebas

4.1.6 Prohibición de duplicidades

Los operadores deberán garantizar mecanismos de idempotencia que eviten el procesamiento múltiple de una misma operación durante los procesos de reenvío y recuperación.

4.1.7 Restablecimiento del servicio

Una vez declarada la recuperación del SLDC, los operadores deberán:

1. Reactivar las integraciones automáticas con el sistema.
2. Procesar de forma ordenada las operaciones pendientes almacenadas durante el periodo de contingencia en el api rest específico para la conciliación de operaciones realizadas durante la contingencia.
3. Aplicar los mecanismos de sincronización definidos por el SLDC.
4. Resolver posibles discrepancias detectadas durante el proceso de conciliación a través del contacto de soporte a operadores.
5. Verificar el correcto procesamiento de todas las transacciones pendientes.

Durante esta fase, el SLDC podrá aplicar medidas de control de carga o priorización de peticiones con el fin de evitar degradaciones derivadas de la recuperación simultánea de múltiples operadores.



4.1.8 Conciliación posterior a la contingencia

Finalizada la situación de contingencia, los operadores deberán conservar los registros asociados al incidente durante el período de retención establecido por la normativa vigente y el apartado 4.2 de estas especificaciones, así como colaborar, cuando sea requerido, en los procesos de validación y conciliación realizados por la DGOJ.

La información registrada deberá permitir reconstruir de forma completa la secuencia de operaciones realizadas durante el periodo de indisponibilidad, incluyendo las acciones de reenvío, sincronización y regularización ejecutadas tras la recuperación del servicio.

4.1.9 Pruebas de contingencia

La DGOJ podrá convocar periódicamente ejercicios de continuidad de negocio y pruebas de contingencia con el fin de verificar:

- La correcta activación de los procedimientos definidos.
- La capacidad de almacenamiento y reprocesamiento de operaciones pendientes.
- El funcionamiento de los mecanismos de sincronización.
- La eficacia de los procedimientos de recuperación de los operadores.

Los operadores deberán participar en dichas pruebas conforme a las instrucciones que sean notificadas.

4.2 Conservación y almacenamiento de las respuestas del servicio

El sistema cliente del operador deberá conservar las respuestas recibidas de los servicios de la DGOJ, junto con la información necesaria para identificar y contextualizar cada operación, durante un **periodo de 4 años**.

Durante los primeros **12 meses**, la información deberá mantenerse en un sistema de almacenamiento que permita su consulta y recuperación de forma accesible, sin necesidad de recurrir a procesos específicos de recuperación desde almacenamiento de larga duración.

Una vez transcurrido este periodo, la información deberá conservarse durante un periodo adicional de **3 años en almacenamiento de larga duración**, garantizando durante todo este periodo su integridad y la posibilidad de recuperación cuando resulte necesario.

La información conservada deberá permitir, como mínimo, identificar y relacionar cada respuesta con la operación correspondiente. A estos efectos, deberá conservarse la



información necesaria para garantizar la trazabilidad de la operación, incluyendo, cuando resulte aplicable, el identificador **uuidOperacionOperador**, el campo **uuidRegistroOperacion**, la fecha y hora de la operación, la petición realizada, la respuesta recibida y la información asociada a la comunicación con el servicio.

El formato utilizado para la conservación deberá ser interoperable y basado en estándares o formatos ampliamente utilizados, de forma que la información pueda ser consultada, procesada, exportada o migrada a otros sistemas sin depender de una tecnología o producto propietario específico.

El formato concreto de almacenamiento podrá ser definido por el operador, siempre que cumpla los requisitos de interoperabilidad, integridad, trazabilidad, legibilidad y recuperación establecidos en este apartado.

No deberán almacenarse como parte de estos registros las credenciales de cliente, Client Secret, tokens de acceso ni cualquier otra información de autenticación que permita acceder a los servicios de la DGOJ.

5 Descripción de los entornos

Los servicios se invocarán a través de urls en una pila tecnológica que se está concretando en el presente documento:

5.1 Producción

Podrán existir un máximo de dos versiones del servicio para permitir a los operadores la implantación en sus sistemas de producción de los clientes de una versión del servicio de forma progresiva. La DGOJ acordará con los operadores el calendario de los cambios de versión, estableciendo cual es el endpoint y REST del servicio con soporte en cada momento y el plazo de cese del servicio de la versión antigua.

A partir de la versión 1.0 del servicio, las URLs de acceso al mismo incluirán el identificador de versión correspondiente (v1), coexistiendo con las URLs de versiones posteriores que pudieran publicarse, durante el plazo establecido por la DGOJ, con el objetivo de facilitar la implantación y adaptación de los operadores.

La numeración de las versiones del documento no coincide con las del software y el API REST.



Para cada operador, el entorno no se activará hasta el momento de concesión de una licencia singular, no pudiendo solicitarse el alta en el servicio hasta ese momento, mediante el formulario que se detalla en el apartado 7.3.

Los endpoints para el entorno de producción son:

<https://aws-api-operadores.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

<https://aws-api-operadores.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/anulacion>

El acceso a la API REST de producción sólo estará habilitado para las direcciones IPs comunicadas por los operadores mediante el trámite indicado en el apartado 4.4.1.3.1 del documento de especificaciones del [Servicio Web de Verificación de Jugadores \(SVJ\)](#). El SLDC tendrá las mismas IPs origen que el SVJ para cada operador. Estas IPs serán las de los servidores o equipos que establezcan la comunicación con la DGOJ, debiendo ser, por tanto, direcciones individuales y nunca en un número superior a cuatro salvo petición justificada documentalmente. En el caso de que la DGOJ decida interrumpir el servicio prestado a un operador, se utilizarán las IPs comunicadas para prohibir el tráfico, por lo que es responsabilidad del operador el uso de IPs únicas y no compartidas con otros operadores para el acceso a los servicios de la DGOJ.

Además, para obtener las credenciales de acceso se deberán solicitar según el apartado 7.3. Para poder recibirlas se habrá de evidenciar que se ha probado el API del entorno de pruebas del apartado 5.2. En el siguiente apartado se explican los requisitos necesarios

5.1.1 Evidencias necesarias para obtener acceso a PRO.

Como requisito previo para el acceso al entorno de **PRO** y la obtención de las credenciales correspondientes, el operador deberá realizar en el entorno de **PRE** las pruebas necesarias sobre el usuario de prueba por operador.

El operador deberá remitir a la DGOJ las respuestas generadas por el servicio para los siguientes escenarios:

- **Operación de depósito COMPLETA.**
- **Operación de depósito FALLIDA.**
- **Operación anulada.**

Las respuestas deberán corresponder a operaciones realizadas sobre el **DNI de prueba asignado al operador** descrito en el apartado 7.2.1 y deberán permitir verificar el correcto funcionamiento de la integración, así como la adecuada gestión por parte del sistema cliente de los diferentes resultados de las operaciones descritas en el apartado 2.



Estas pruebas deberán adjuntarse al procedimiento descrito en el apartado 7.3 para la solicitud de credenciales de acceso al entorno de **PRO**. Para completar la solicitud, será necesario aportar las respuestas obtenidas para las operaciones indicadas anteriormente.

Una vez verificadas satisfactoriamente estas pruebas por parte de la DGOJ, se podrá proceder al acceso al entorno de **PRO** y a la provisión de las credenciales necesarias para la realización de operaciones en dicho entorno.

5.2 Pruebas

Existe un único punto de acceso a la versión más reciente del servicio. Los cambios de versión se anunciarán a los operadores con suficiente antelación, dejando de dar servicio la versión anterior.

Endpoint

<https://aws-api-pre-operadores.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

<https://aws-api-pre-operadores.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/anulacion>

Donde v es un dígito que indica el número de versión del API REST.

Los operadores de juego que deseen realizar pruebas con el API REST deberán solicitar el alta en el entorno de pruebas mediante el formulario que se detalla en el apartado 7.3.

La empresa solicitante deberá figurar inscrita al menos en la Sección Especial de Concurrentes del Registro General de Licencias de Juego, previo a la concesión de una licencia singular.

El acceso al servicio no contempla restricciones por dirección IP, siendo suficiente la autenticación mediante credenciales según el procedimiento anteriormente citado.

Para la resolución de incidencias o dudas de carácter técnico se deberá enviar un correo electrónico a la dirección de correo dgoj.soporteoperadores@ordenacionjuego.gob.es indicando en el asunto del mensaje "[SLDC] Pruebas entorno TEST".



6 Test del servicio

6.1 Objetivos

Es posible que en próximas versiones del SLDC, se proporcione a los operadores que estén utilizando el API REST la opción de comprobar el estado del servicio mediante un servicio de TEST independiente del API REST del SLDC.

7 Anexos

7.1 Códigos de resultado y error

La siguiente tabla muestra los códigos que contendrán los tipos de resultado de las distintas operaciones.

Códigos de Resultado	
<i>Depósitos</i>	
10000	Datos de filiación no indicados. La operación no es permitida sin estos datos.
10001	Solicitud denegada por falta de datos en la operación.
20000	Operación ya registrada anteriormente.
90000	Servicio temporalmente no disponible.
<i>Anulaciones</i>	
10000	Datos de filiación no indicados. La operación no es permitida sin estos datos.
10001	Solicitud denegada por falta de datos en la operación.
20001	Datos de anulación no indicados o incorrectos.
20002	Registro de Operación invalido ante una anulación. Se ha indicado un registro de operación inexistente o ya utilizado anteriormente para una anulación.
90000	Servicio temporalmente no disponible. Error en servicio de terceros

La siguiente tabla muestra los códigos que contendrán los tipos errores de carácter técnico:



Código HTTP	Estado	Actuación
400 Bad Request	Datos inválidos	NO reintentar. Revisar payload
403 Forbidden	TTL: 1800s / JWT inválido	Renovar token y reintentar
403 Forbidden	X-Id-Operador no coincide con el claim	Revisar configuración. NO reintentar hasta corregir
403 Forbidden	IP no autorizada / JWT sin permiso	NO reintentar. Contactar DGOJ
408 Request Timeout	Servidor sin respuesta	Reintentar con backoff
409 Conflict	Operación duplicada	NO reintentar (idempotente)
429 Too Many Req.	Rate limit	Esperar y reintentar (Retry-After / 2s)
500 Server Error	Error transitorio	Reintentar con backoff
502 Bad Gateway	Backend caído/reiniciando	Reintentar con backoff
503 Unavailable	Servicio caído	Reintentar con backoff (Retry-After / 1s)
504 Gateway Timeout	Backend sin respuesta	Reintentar con backoff

Dos cuestiones importantes relativas a los posibles errores:

- Este API no devuelve 401. Un token caducado (TTL: 1800 s) o un header X-Id-Operador incorrecto generan un 403. Ante un 403, analizar el JWT para ver cómo actuar; renovar token si aplica antes de escalar
- En los errores 429 y 503: respetar header Retry-After si viene en la respuesta. Si no viene, aplicar backoff desde 2 s.

7.2 Juegos de ensayo en el entorno de pruebas

Endpoint

<https://aws-api-pre-operadores.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

<https://aws-api-pre-operadores.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/anulacion>

Donde v es un dígito que indica el número de versión del API REST.



Las pruebas del servicio están basadas en las operaciones básicas con unos usuarios de pruebas según el apartado 7.2.1.

Por tanto, el objetivo de las pruebas es verificar la conectividad del sistema del operador con el servicio, sus mecanismos de autenticación, el tráfico seguro de mensajes, la utilización de los mensajes intercambiados y las operaciones básicas.

Así mismo, no deberán realizarse pruebas de stress, con gran volumen de datos, contra el entorno de pruebas, sin comunicación previa a la DGOJ.

Para la resolución de incidencias o dudas de carácter técnico se deberá enviar un correo electrónico a la dirección de correo dgoj.soporteoperadores@ordenacionjuego.gob.es indicando en el asunto del mensaje "[SLDC] Pruebas entorno TEST".

7.2.1 Usuarios de prueba por operador.

EL presente apartado define la información que deberá enviarse en las peticiones de prueba los servicios POST /deposito y POST /anulacion para identificar de forma unívoca a cada operador mediante un usuario de prueba específico.

El objetivo es que todos los operadores puedan generar de forma autónoma sus propios datos de prueba y utilizarlos de manera consistente durante las validaciones funcionales y técnicas del sistema.

Cada operador dispondrá de un único usuario de prueba asociado a su identificador de operador (idOperador).

La relación entre operador y usuario de prueba será determinista, de manera que pueda regenerarse en cualquier momento sin necesidad de intercambiar información adicional.

7.2.1.1 Construcción del identificador del jugador

En las peticiones al servicio POST /deposito, el campo identificadorJugador deberá construirse a partir del valor enviado en el campo idOperador.

La composición del identificadorJugador será:

9999 + idOperador + letra NIF



Donde:

- 9999 es un prefijo fijo.
- idOperador es el identificador del operador enviado en la petición.
- letra NIF es la letra calculada utilizando el algoritmo oficial del NIF español.

Ejemplo conceptual

Si en la petición se informa:

idOperador = 1083

El número base utilizado para el cálculo será:

99991083

Sobre dicho número se calculará la letra NIF correspondiente.

El valor final de identificadorJugador será:

99991083X

La letra concreta dependerá del resultado del algoritmo de cálculo.

Algoritmo de cálculo de la letra NIF

La letra se obtiene aplicando el algoritmo estándar utilizado para la generación del NIF español.

Proceso:

1. Concatenar el prefijo fijo "9999" con el valor de idOperador.
2. Interpretar el resultado como un número entero.



3. Calcular el resto de la división entre 23.
4. Obtener la letra correspondiente de la siguiente secuencia:

TRWAGMYFPDXBNJZSQVHLCKE

5. Concatenar la letra obtenida al final del número calculado.

Ejemplos de correspondencia

idOperador: 1083 identificadorJugador: 99991083 + letra calculada

idOperador: 1029 identificadorJugador: 99991029 + letra calculada

idOperador: 1010 identificadorJugador: 99991010 + letra calculada

idOperador: 1074 identificadorJugador: 99991074 + letra calculada

idOperador: 1098 identificadorJugador: 99991098 + letra calculada

7.2.1.2 Datos de prueba asociados al usuario

Para todos los usuarios de prueba generados conforme a esta especificación, el sistema devolverá los siguientes resultados preconfigurados:

Resultado de validación de identidad

Código:

COD003

Descripción:

La identidad del usuario es correcta.

Fecha de nacimiento

Para las peticiones de prueba se podrá utilizar cualquier fecha en formato dd/MM/yyyy:



11/11/1999

7.2.1.3 Consideraciones

- Debe existir una relación uno a uno entre idOperador e identificadorJugador.
- El identificadorJugador siempre deberá calcularse a partir del idOperador utilizando las reglas anteriores.
- La generación debe ser completamente determinista para permitir la regeneración de los datos en cualquier momento.
- Todos los usuarios generados mediante esta especificación devolverán la validación de identidad COD003.
- Estos identificadores tienen un uso exclusivamente orientado a pruebas técnicas, funcionales y de integración.
- No deben utilizarse datos de personas reales durante la ejecución de las pruebas.

7.2.2 Usuarios de prueba conjuntos por operadores.

Para la realización de las pruebas se dispondrá de **usuarios de prueba compartidos para los operadores**.

Para la solicitud de estos usuarios se deberá enviar un correo electrónico a la dirección de correo dgoj.soporteoperadores@ordenacionjuego.gob.es indicando en el asunto del mensaje "[SLDC] Usuario pruebas compartido".

7.2.3 Descripción de los casos de prueba.

NOTA: Para poder realizar correctamente estos POST hay que agregar las cabeceras para la autenticación del operador indicadas en el “apartado 3.1.2” y concretamente en el “apartado 3.1.2.3 Cómo hacer la llamada a la API del SLDC”

7.2.3.1 Realizar depósito COMPLETA:



POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

```
{
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
  "idOperador": "1040",
  "cantidadDeposito": 300,
  "identificadorJugador": "X0000000T",
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",
  "nombre": "PRUEBAS",
  "primerApellido": "ESPANOL",
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 201 Created

```
{
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
  "uuidRegistroOperacion": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-22T09:48:55.352Z",
  "estadoOperacion": "COMPLETA",
  "estadoJugador": "COD800"
}
```

7.2.3.2 Realizar depósito FALLIDA:

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

```
{
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d265-36405ddc715d",
  "idOperador": "1040",
  "cantidadDeposito": 30000,
  "identificadorJugador": "X0000000T",
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",
  "nombre": "PRUEBAS",
}
```

Septiembre de 2026



```
"primerApellido": "ESPAÑOL",  
"segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
"fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d265-36405ddc715d",  
  "uuidRegistroOperacion": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-22T09:48:55.352Z",  
  "estadoOperacion": "FALLIDA",  
  "estadoJugador": "COD800",  
  "descripcionEstadoOperacion": " La cantidad solicitada supera alguno de los límites conjuntos fijados de conformidad con el art. 36 bis del RD 1614/2011 no obstante, esta limitación no será efectiva hasta el 26 de marzo de 2027, si desea conocer el estado de sus depósitos conjuntos https://portaljugador.ordenacionjuego.es/limites-conjuntos"  
}
```

7.2.3.3 Realizar anulación ok

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/slhc-operadores/v1/anulacion>

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",  
  "identificadorJugador": "X0000000T",  
  "uuidRegistroOperacion": "019eda7d-b831-75d7-a2c9-7e38cfb7b957",  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
  "nombre": "PRUEBAS",  
  "primerApellido": "ESPAÑOL",  
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 200 OK

Septiembre de 2026



```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d265-36405ddc715d",  
  "uuidRegistroOperacion": "796556-f937-4dd2-d165-36405ddc715d"  
}
```

7.2.4 Relación de casos de error genéricos

7.2.4.1 Datos Obligatorios no enviados

En el caso de que alguno o algunos de los datos, establecidos como obligatorios en el servicio, no venga se devuelve los errores que se indican en el apartado 5.1.

1.1.1.1.1 Depósito con campo "Uuid" no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

```
{  
  "idOperador": "1040",  
  "cantidadDeposito": 30000,  
  "identificadorJugador": "X0000000T",  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
  "nombre": "PRUEBAS",  
  "primerApellido": "ESPAÑOL",  
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{  
  "resultadoOperacion": {  
    "codigo": 10001,  
  }  
}
```



```
"descripcion": "Datos de depósito no indicados o incorrectos"
}
}
```

1.1.1.1.2 Depósito con campo "idOperador" no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

```
{
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc735d",
  "cantidadDeposito": 300,
  "identificadorJugador": "X0000000T",
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",
  "nombre": "PRUEBAS",
  "primerApellido": "ESPAÑOL",
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{
  "resultadoOperacion": {
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
    "codigo": 10001,
    "descripcion": "Datos de depósito no indicados o incorrectos"
  }
}
```

1.1.1.1.3 Depósito con campo "cantidadDeposito" no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

```
{
```



```
"uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
"idOperador": "1040",  
"identificadorJugador": "X0000000T",  
"fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
"nombre": "PRUEBAS",  
"primerApellido": "ESPANOL",  
"segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
"fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{  
  "resultadoOperacion": {  
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
    "codigo": 10001,  
    "descripcion": "Datos de depósito no indicados o incorrectos"  
  }  
}
```

1.1.1.1.4 Depósito con campo “identificadorJugador” no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",  
  "cantidadDeposito": 300,  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
  "nombre": "PRUEBAS",  
  "primerApellido": "ESPANOL",  
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:

Septiembre de 2026



Código HTTP: 400 Bad Request

```
{
  "resultadoOperacion": {
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
    "codigo": 10000,
    "descripcion": "Datos de filiación no indicados"
  }
}
```

1.1.1.1.5 Depósito con campo "fechaEfectivaOperacion" no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

```
{
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
  "idOperador": "1040",
  "cantidadDeposito": 300,
  "identificadorJugador": "X0000000T",
  "nombre": "PRUEBAS",
  "primerApellido": "ESPANOL",
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{
  "resultadoOperacion": {
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
    "codigo": 10001,
    "descripcion": "Datos de depósito no indicados o incorrectos"
  }
}
```



1.1.1.1.6 Depósito con campo “fechaNacimiento” no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",  
  "cantidadDeposito": 300,  
  "identificadorJugador": "X0000000T",  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
  "nombre": "PRUEBAS",  
  "primerApellido": "ESPANOL",  
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{  
  "resultadoOperacion": {  
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
    "codigo": 10000,  
    "descripcion": "Datos de filiación no indicados"  
  }  
}
```

1.1.1.1.7 Depósito con campo “nombre” no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",
```



```
"cantidadDeposito": 300,  
"identificadorJugador": "X0000000T",  
"fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
"primerApellido": "ESPANOL",  
"segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
"fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{  
  "resultadoOperacion": {  
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
    "codigo": 10000,  
    "descripcion": "Datos de filiación no indicados"  
  }  
}
```

1.1.1.1.8 Depósito con campo “primerApellido” no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/slhc-operadores/v1/deposito>

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",  
  "cantidadDeposito": 300,  
  "identificadorJugador": "X0000000T",  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
  "nombre": "PRUEBAS",  
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

Septiembre de 2026



```
{  
  "resultadoOperacion": {  
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
    "codigo": 10000,  
    "descripcion": "Datos de filiación no indicados"  
  }  
}
```

1.1.1.1.9 Depósito con campo “segundoApellido” no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",  
  "cantidadDeposito": 300,  
  "identificadorJugador": "X0000000T",  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
  "nombre": "PRUEBAS",  
  "primerApellido": "ESPANOL",  
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:

Al no ser un campo obligatorio se acepta la operación.

Código HTTP: 201 Created

```
{  
  "uuidRegistroOperacion": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-22T09:48:55.352Z",  
  "estadoOperacion": "COMPLETA",  
  "estadoJugador": "COD800"  
}
```



1.1.1.1.10 Depósito con datos de una operación ya realizada

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/deposito>

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{
  "resultadoOperacion": {
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
    "codigo": 20000,
    "descripcion": "Operación ya registrada anteriormente"
  }
}
```

1.1.1.1.11 Anulaciones con campo "Uuid" no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/anulacion>

```
{
  "idOperador": "1040",
  "identificadorJugador": "X0000000T",
  "uuidRegistroOperacion": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
  "nombre": "PRUEBAS",
  "primerApellido": "ESPANOL",
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{
  "resultadoOperacion": {
    "codigo": 20001,
  }
}
```



```
"descripcion": "Datos de anulación no indicados o incorrectos"
}
}
```

1.1.1.1.12 Anulaciones con campo “idOperador” no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/slhc-operadores/v1/anulacion>

```
{
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
  "identificadorJugador": "X0000000T",
  "uuidRegistroOperacion": "019eda7d-b831-75d7-a2c9-7e38cfb7b957",
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",
  "nombre": "PRUEBAS",
  "primerApellido": "ESPANOL",
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{
  "resultadoOperacion": {
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
    "codigo": 20001,
    "descripcion": "Datos de anulación no indicados o incorrectos"
  }
}
```

1.1.1.1.13 Anulaciones con campo “identificadorJugador” no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/slhc-operadores/v1/anulacion>

```
{
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
```

Septiembre de 2026



```
"idOperador": "1040",  
"uuidRegistroOperacion": "019eda7d-b831-75d7-a2c9-7e38cfb7b957",  
"fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
"nombre": "PRUEBAS",  
"primerApellido": "ESPANOL",  
"segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
"fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{  
  "resultadoOperacion": {  
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
    "codigo": 10000,  
    "descripcion": "Datos de filiación no indicados"  
  }  
}
```

1.1.1.1.14 Anulaciones con campo “uuidRegistroOperacion” no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/anulacion>

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",  
  "identificadorJugador": "X0000000T",  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
  "nombre": "PRUEBAS",  
  "primerApellido": "ESPANOL",  
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:



Código HTTP: 400 Bad Request

```
{
  "resultadoOperacion": {
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
    "codigo": 20001,
    "descripcion": "Datos de anulación no indicados o incorrectos"
  }
}
```

1.1.1.1.15 Anulaciones con campo "uuidRegistroOperacion" mal informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/anulacion>

```
{
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
  "idOperador": "1040",
  "identificadorJugador": "X0000000T",
  "uuidRegistroOperacion": "019eda7d-b831-75d7-a2c9-7e38cfb7b95",
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",
  "nombre": "PRUEBAS",
  "primerApellido": "ESPANOL",
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{
  "resultadoOperacion": {
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
    "codigo": 20002,
    "descripcion": "Registro de operación inválido o incoherente con el identificador"
  }
}
```



1.1.1.1.16 Anulaciones con campo "fechaEfectivaOperacion" no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/anulacion>

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",  
  "identificadorJugador": "X0000000T",  
  "uuidRegistroOperacion": "019eda7d-b831-75d7-a2c9-7e38cfb7b957",  
  "nombre": "PRUEBAS",  
  "primerApellido": "ESPANOL",  
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Se acepta la operación sin el campo

Respuesta:

Código HTTP: 200 OK

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d265-36405ddc715d",  
  "uuidRegistroOperacion": "796556-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
}
```

1.1.1.1.17 Anulaciones con campo "fechaNacimiento" no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/anulacion>

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",  
  "identificadorJugador": "X0000000T",  
  "uuidRegistroOperacion": "019eda7d-b831-75d7-a2c9-7e38cfb7b957",  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
}
```



```
"nombre": "PRUEBAS",  
"primerApellido": "ESPANOL",  
"segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{  
  "resultadoOperacion": {  
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
    "codigo": 10000,  
    "descripcion": "Datos de filiación no indicados"  
  }  
}
```

1.1.1.1.18 Anulaciones con campo “nombre” no informado

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/slhc-operadores/v1/anulacion>

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",  
  "identificadorJugador": "X0000000T",  
  "uuidRegistroOperacion": "019eda7d-b831-75d7-a2c9-7e38cfb7b957",  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
  "primerApellido": "ESPANOL",  
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{  
  "resultadoOperacion": {  
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
```



```
"codigo": 10000,  
"descripcion": "Datos de filiación no indicados"  
}  
}
```

1.1.1.1.19 Anulaciones con campo “primerApellido” no informado

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",  
  "identificadorJugador": "X0000000T",  
  "uuidRegistroOperacion": "019eda7d-b831-75d7-a2c9-7e38cfb7b957",  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
  "nombre": "PRUEBAS",  
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 400 Bad Request

```
{  
  "resultadoOperacion": {  
    "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
    "codigo": 10000,  
    "descripcion": "Datos de filiación no indicados"  
  }  
}
```

1.1.1.1.20 Anulaciones con campo “segundoApellido” no informado

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",  
  "identificadorJugador": "X0000000T",  
  "uuidRegistroOperacion": "019eda7d-b831-75d7-a2c9-7e38cfb7b957",
```



```
"fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
"nombre": "PRUEBAS",  
"primerApellido": "ESPANOL",  
"fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:

Al ser un campo no obligatorio se acepta la operación

Código HTTP: 200 OK

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d265-36405ddc715d",  
  "uuidRegistroOperacion": "796556-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
}
```

7.2.5 Respuestas en entorno de Pruebas

En el entorno de Pruebas se da una respuesta más completa para ayudar a la gestión de las pruebas

1.1.1.1.21 Respuesta Depósitos

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/slhc-operadores/v1/deposito>

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",  
  "cantidadDeposito": 500,  
  "identificadorJugador": "X0000000T",  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
  "nombre": "PRUEBAS",  
  "primerApellido": "ESPANOL",  
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```



Respuesta:

Código HTTP: 201 Created

```
{
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
  "uuidRegistroOperacion": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-23T10:24:46.429Z",
  "estadoOperacion": "COMPLETA",
  "estadoJugador": "COD800",
  "datosLimitesJugador": [
    {
      "idDefinicionLimite": 1,
      "cuantiaActual": 70000,
      "tipoCambio": "BAJADA",
      "fechaInicio": "2026-06-23T04:00:00.000Z",
      "fechaFin": "2026-06-24T03:59:59.999Z",
      "acumuladoActual": 2700,
      "etiqueta": "Diario"
    },
    {
      "idDefinicionLimite": 2,
      "cuantiaActual": 175000,
      "tipoCambio": "BAJADA",
      "fechaInicio": "2026-06-23T04:00:00.000Z",
      "fechaFin": "2026-06-30T03:59:59.999Z",
      "acumuladoActual": 2700,
      "etiqueta": "Semanal"
    },
    {
      "idDefinicionLimite": 3,
      "cuantiaActual": 330000,
      "tipoCambio": "BAJADA",
      "fechaInicio": "2026-06-09T04:00:00.000Z",
      "fechaFin": "2026-07-07T03:59:59.999Z",
      "acumuladoActual": 2800,
      "etiqueta": "4 Semanas"
    }
  ]
}
```

Septiembre de 2026



}

1.1.1.1.22 Respuesta Anulaciones

POST <https://aws-api-pre.ordenacionjuego.es/sldc-operadores/v1/anulacion>

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "idOperador": "1040",  
  "identificadorJugador": "X0000000T",  
  "uuidRegistroOperacion": "019ef402-d35d-7842-9723-55e5a2682fb5",  
  "fechaEfectivaOperacion": "2026-06-18T00:00:00.000Z",  
  "nombre": "PRUEBAS",  
  "primerApellido": "ESPANOL",  
  "segundoApellido": "NIEPRUEBAS",  
  "fechaNacimiento": "1900-01-01"  
}
```

Respuesta:

Código HTTP: 200 OK

```
{  
  "uuidOperacionOperador": "79647742-f937-4dd2-d165-36405ddc715d",  
  "uuidRegistroOperacion": "019ef402-d67d-7842-9723-55e5a2682fb5",  
  "datosLimitesJugador": [  
    {  
      "idDefinicionLimite": 1,  
      "cuantiaActual": 70000,  
      "tipoCambio": "BAJADA",  
      "fechaInicio": "2026-06-23T04:00:00.000Z",  
      "fechaFin": "2026-06-24T03:59:59.999Z",  
      "acumuladoActual": 2200,  
      "etiqueta": "Diario"  
    },  
    {  
      "idDefinicionLimite": 2,  
      "cuantiaActual": 175000,  

```

Septiembre de 2026



```
"tipoCambio": "BAJADA",  
"fechaInicio": "2026-06-23T04:00:00.000Z",  
"fechaFin": "2026-06-30T03:59:59.999Z",  
"acumuladoActual": 2200,  
"etiqueta": "Semanal"  
},  
{  
  "idDefinicionLimite": 3,  
  "cuantiaActual": 330000,  
  "tipoCambio": "BAJADA",  
  "fechaInicio": "2026-06-09T04:00:00.000Z",  
  "fechaFin": "2026-07-07T03:59:59.999Z",  
  "acumuladoActual": 2300,  
  "etiqueta": "4 Semanas"  
}  
]  
}
```

7.3 Formulario de solicitud de alta o modificación en el servicio

Los operadores de juego que deseen realizar pruebas con el Servicio de Límites de Depósitos Conjuntos deberán solicitar el alta en el entorno de pruebas mediante el formulario publicado en la Sede Electrónica de **"Solicitud de clave de acceso al Sistema de Límites de Depósitos Conjunto (SLDC)"** del portal de la Dirección General de Ordenación del Juego, marcando el check "Pre-Producción".

La solicitud de alta en el entorno de producción se realizará mediante el mismo formulario y procedimiento, marcando el check de "Producción"

La empresa solicitante deberá figurar inscrita en la Sección Especial de Concurrentes del Registro General de licencias de juego. El acceso a los datos reales estará condicionado a la concesión de una licencia singular y a superar las pruebas en el entorno de preproducción.

No se podrá solicitar simultáneamente el alta en ambos entornos en la misma solicitud. Cada entorno debe tener su propia solicitud independiente. No se autorizará el acceso

Septiembre de 2026



al entorno de producción hasta no haber completado las pruebas en el entorno de PRE, según el apartado 5.1.1.

Asimismo, la solicitud de la clave de acceso al entorno de producción quedará condicionada a la presentación en el formulario de acceso a dicho entorno de las evidencias que demuestren que las pruebas del sistema han sido realizadas satisfactoriamente en el entorno de preproducción.

7.3.1 Datos de la petición

Engloba aquellos datos que el operador debe cumplimentar para realizar la “**Solicitud de clave de acceso al Sistema de Limites de Depósitos Conjunto (SLDC)**”

Se compone de los siguientes apartados:

7.3.1.1 Tipos de Solicitud

La información requerida en esta solicitud es equivalente a la que el operador proporciona habitualmente en otros procedimientos de solicitud ya existentes, exceptuando la que se detalla a continuación.

7.3.1.2 Entorno

Se validará que se haya seleccionado uno de los dos entornos indicados en la solicitud “**Solicitud de clave de acceso al Sistema de Limites de Depósitos Conjunto (SLDC)**”

Entorno

- ☐ Preproducción
- ☐ Producción

En el supuesto de haber seleccionado los dos tipos disponibles simultáneamente, el sistema no permitirá la ejecución de la solicitud.

7.3.1.3 Notificación electrónica

Una vez presentada la solicitud, se remitirá una notificación al operador que incluirá un fichero adjunto con la clave de acceso correspondiente. El acceso a dicha



notificación únicamente podrá realizarse mediante el certificado electrónico del representante del operador a efectos de notificación indicado en la solicitud.