



GUÍA DE CALIDAD PARA EL CORRECTO REPORTE DE LOS DATOS DEL SCI MODELO DE DATOS V3.

1 Objetivo del documento

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

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

2 Control de cambios

Versión	Fecha	Descripción de los cambios
1.0	25 de mayo de 2026	Creación del documento: Guía de calidad para el correcto reporte de los datos del SCI en v3



3 Índice

1	OBJETIVO DEL DOCUMENTO	1
2	CONTROL DE CAMBIOS.....	1
3	ÍNDICE	2
4	ABREVIATURAS UTILIZADAS	6
5	INTRODUCCIÓN.....	9
6	VALIDACIONES DE FORMATO EN LA ESTRUCTURA XSD	10
6.1.1	<i>RUD, RUG, CJD</i>	<i>10</i>
6.1.2	<i>CEV.....</i>	<i>11</i>
6.1.3	<i>JUA</i>	<i>12</i>
6.1.4	<i>JUC</i>	<i>13</i>
6.1.5	<i>RegistrosOtrosJuegos.....</i>	<i>14</i>
6.1.6	<i>RegistroPoquerTorneo</i>	<i>15</i>
6.1.7	<i>RegistroApuestas</i>	<i>17</i>
6.1.8	<i>RegistroConcurso</i>	<i>20</i>
6.1.9	<i>RegistroLoteria.....</i>	<i>20</i>
7	VALIDACIONES DE CONTENIDO	22
7.1	CONTROLES DE PRIORIDAD MUY ALTA	22
7.1.1	<i>Validaciones críticas en ficheros no JUC:.....</i>	<i>22</i>
7.1.2	<i>Validaciones específicas ficheros JUC.....</i>	<i>23</i>
7.1.3	<i>AU: Ausencias.....</i>	<i>23</i>
7.2	CONTROLES DE PRIORIDAD ALTA O MEDIA	23
7.2.1	<i>Controles que afectan a varios ficheros:</i>	<i>24</i>
	D2: Diarios de CJ y RU	24
	IP: Campos de identificación del dispositivo.....	24
	JC: coherencia entre JUC y CJ	25



JO: coherencia entre OPT y CJT	25
LR: Licencias reportadas	25
NA: Jugadores no activos que juegan	25
PD: Jugadores en EstadoCNJ='PV' con depósitos acumulados superiores a 150€.....	26
SR: Jugadores con cuenta de juego sin registro.....	26
TZ: Fechas con zona horaria	26
7.2.2 Controles que afectan a ficheros RU:	26
HS: Histórico de estados	26
PJ: Reporte de los campos relativos al reporte del perfil del jugador	29
RL: Reporte de los campos relativos a los límites del jugador	31
AT: Reporte de los campos Autoexclusión y Autocontinuación	36
RG: Jugadores del RGAJ y activos que no juegan.....	39
C2: Cuentas de jugadores duplicadas	39
CD: Cambio en datos en RUD	39
CN: Datos de los jugadores correctos.....	40
DN: Identificación de jugador	40
EI: Edades de los jugadores incorrectas.....	40
MM: Mayores y menores jugando	40
NP: Jugadores No Residentes con estadoCNJ='PV'.....	40
RS: Jugadores Residentes	41
RU: Número de jugadores de RU - RU	41
T1: Jugadores de test - RU	41
7.2.3 Controles que afectan a ficheros CJ:	42
BC: Reporte de campos de Bonos.....	42
LM: Lista de medios de pago	43
MD: Comparativa movimientos CJ diarios y mensuales para unidades en Euros.....	45
M1: Comparativa movimientos CJ diarios y mensuales para unidades distintas de Euros.....	45
SF: Saldo Final en los CJD.....	45
SH: Saldos de cuentas de juego.	45
7.2.4 Controles que afectan a ficheros JUC:	46
CU: Cuota de las apuestas	46
FS: Fecha sesión.....	47
HE: Campo "Hecho".....	48



JD: Juegold duplicados.....	49
ND: apuestas en directo	50
7.2.5 Controles que afectan a ficheros CEV:	50
C3: Campo “CategoríaCompeticion”	50
CG: Campo “SexoCompeticion”	50
CJ: CEV y JUA.....	52
CS: Campo “EventoEspecial”	52
CT: competiciones deportivas	53
CV: CEV diario y actualizaciones	53
DE: Descripción de eventos	54
FC: Fechas en el CEV	54
LS: Lista de deportes.....	55
PC: Campo “PaisCompeticion”	56
7.2.6 Controles que afectan a ficheros JUA:.....	57
MA: Motivo de Ajuste en los JUA	57
7.2.7 Controles que afectan a ficheros BOT:	57
P2: Saldos de PV y Botes en BOT	57
PV: Partidas vivas.....	57
ANEXO I. TIPS & TRICKS	59
ANEXO II. JUGADORES DE TEST, RECOMENDACIONES DE USO.....	60
ANEXO III. BAJAS DE USUARIO Y ANONIMIZACIÓN	61
ANEXO IV. REPORTING MEDIOS DE PAGO EN DEPÓSITOS Y RETIRADAS	63
REPORTING DEPÓSITOS	63
<i>Criterio General (Reflejo en Cuenta)</i>	<i>63</i>
<i>Criterio General para Depósitos.....</i>	<i>64</i>
<i>Criterio de reporting para intentos de depósito que son cancelados por los medios de pago antes de que tengan su reflejo en la cuenta de juego</i>	<i>70</i>
REPORTING RETIRADAS.....	71
<i>Criterio General.....</i>	<i>72</i>
<i>Criterio de reporting para intentos de retiradas que son cancelados por los medios de pago antes de que tengan su reflejo en la cuenta de juego</i>	<i>74</i>



ANEXO V. REPORTE DE LAS SESIONES EN LOS JUC.	76
ANEXO VI. REPORTE DE FICHEROS CEV.	81
ANEXO VII. COMO REPORTAR DATOS TEMPORALES	85
1. <i>Referencia de Horario Español</i>	86
2. <i>Casos Prácticos</i>	86
ANEXO VIII. LISTADO DE CONTROLES (ORDEN ALFABÉTICO)	88



4 Abreviaturas utilizadas

- A: Activo, estadoCNJ. Estado de un jugador que ha sido correctamente identificado y verificado documentalente.
- ADC: Apuestas Deportivas de Contrapartida.
- ADM: Apuestas Deportivas Mutuas.
- ADX: Apuestas Deportivas Cruzadas.
- AE: Autoexcluido, estadoCNJ. Jugador que voluntariamente ha decidido autoexcluirse del juego ofertado por el operador.
- AHC: Apuestas Hípicas de Contrapartida
- AHM: Apuestas Hípicas Mutuas.
- AHX: Apuestas Hípicas Cruzadas.
- AOC: Otras Apuestas de Contrapartida.
- AOX: Otras Apuestas Cruzadas.
- AP: Ajuste Participación.
- AZA: Máquinas de Azar.
- BN: Bonos.
- BNG: Bingo.
- BO: Botes.
- BOT: Cuenta de botes y partidas vivas.
- C: Cancelado, estadoCNJ. Jugador que tras 4 años en estado S, el operador ha decidido cancelarlo.
- CEV: Catálogo de eventos.
- CEVM: Fichero CEV de periodicidad mensual
- CEVD: Fichero CEV de periodicidad diaria
- CJ: Cuenta del jugador, tipo de fichero.
- CJD: Cuenta de Juego Detallada.
- CJDD: Cuenta de Juego Detallada Diaria.
- CJDM: Cuenta de Juego Detallada Mensual.
- CJT: Cuenta de Juego Totalizada.
- CJTD: Cuenta de Juego Totalizada Diaria.
- CJTM: Cuenta de Juego Totalizada Mensual.
- CO: Comisiones.
- COC: Concursos.
- DE: Depósitos.
- DGOJ: Dirección General de Ordenación del Juego.
- DL: Driver License (Carnet de conducir).
- EstadoCNJ: Estado actual en el que se encuentra el jugador en el momento de reporte.
- GGR: Ganancia Bruta del Operador.
- ID: Id Doc.
- JU-SES: Registro de juego para otros juegos
- JU-POT: Registro de juego para Poker Torneo
- JU-RAC: Registro de juego para Apuestas de Contrapartida
- JU-RAM: Registro de juego para Apuestas Mutuas
- JU_COC: Registro de juego para Concursos
- JU-LOT: Registro de juego para Lotería
- JU_LOP: Registro de juego para Lotería Presorteadada.



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



- SI: Saldo Inicial.
- SR: Suspendido por juego responsable, estadoCNJ.
- SS: Social Security Number (Número de la seguridad social).
- SVI: Sistema de Verificación de Identidad de Jugadores.
- TI: Trans_IN, transferencia desde otros monederos.
- TO: Trans_Out, transferencia hacia otros monederos.
- Trans_IN: Transferencia desde otros monederos.
- Trans_Out: Transferencia hacia otros monederos.
- XSD: Esquema del modelo de datos a seguir para generar los ficheros XML
- XML: Formato de los ficheros generados por el operador en su SCI y almacenados en el almacén



5 Introducción.

Las validaciones y controles realizados por la SGIJ sobre la información reportada por los operadores se incrementan gradualmente y mejoran de forma constante. Por ello, esta guía se actualizará periódicamente con las nuevas validaciones generadas.

a) Tipos de validaciones

Existen dos tipos de validaciones según la naturaleza de la comprobación:

- **Validaciones de formato en la estructura XSD:** Afectan exclusivamente a la estructura técnica del fichero XML.
- **Validaciones de contenido:** Afectan al reporte de los datos y generan las correspondientes incidencias:

b) Categorización de Incidencias

En función de la importancia y criticidad de los datos analizados, las incidencias se caracterizan en tres prioridades:

Prioridad	Alcance
Muy Alta	Ausencia total de ficheros o rechazo por calidad global del fichero.
Alta	Incidencias que impidan el procesamiento efectivo del fichero, errores de interpretación de las reglas de negocio del modelo de datos y desviaciones en controles definidos como de importancia alta.
Media	Incidencias de carácter informativo o de baja prioridad que no requieren una subsanación inmediata por no afectar a la integridad esencial del sistema.

A mayor prioridad, el tiempo de corrección deberá ser menor.



6 Validaciones de formato en la estructura xsd

Son validaciones automáticas realizadas sobre la estructura del fichero XML. Todas las validaciones relativas al formato de estructura xsd se consideran de nivel alto. Aquellos ficheros que no cumplan con el esquema XSD, serán rechazados.

Los ficheros recibidos deberán seguir lo establecido en la resolución del modelo de datos, estando disponible su descarga en: [Resolución del modelo de datos del sistema de monitorización de la información](#), en adelante RESMOD.

El XML debe estar bien formado y ajustarse a la estructura definida en el XSD, igualmente, está disponible su descarga en el siguiente enlace: [Estructura de ficheros del sistema de monitorización de datos en formato XSD](#). Además, todos los lotes que componen un registro tienen que pertenecer a la misma versión XSD, y esta versión, existir en el sistema.

A continuación, se explica cómo debe de reportarse la información teniendo en cuenta que un registro es un bloque completo de información de un periodo (día o mes) o la información completa de un juego. Un registro se divide en subregistros (excepto en los ficheros JUC), que se agrupan en lotes, siendo un lote el contenido de un fichero. Esta información se recoge en el apartado 4.1 Estructura de la Información de la RESMOD.

6.1.1 RUD, RUG, CJD

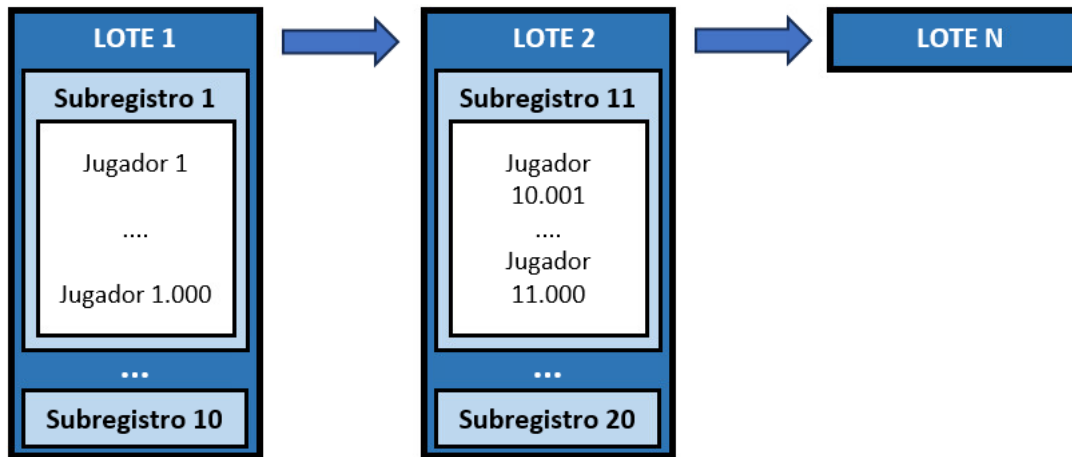
Cada registro (RUD, RUG, CJD), se organiza en lotes y subregistros, en función del número de jugadores que se reporten.

Se creará un lote por cada 10.000 jugadores reportados.

El lote estará dividido en 10 subregistros, contando cada subregistro con 1.000 jugadores reportados. Únicamente en el último lote, o en caso de tener solo uno, el número de subregistros podrá ser inferior a 10.

El número máximo de jugadores por subregistro es de 1.000. No pueden existir subregistros con menos de 1.000 jugadores salvo que sea el último.

El valor del SubregistroTotal será el mismo en todos los lotes y será el resultado de calcular la parte entera de dividir el número de jugadores totales entre 1.000 y sumarle 1.

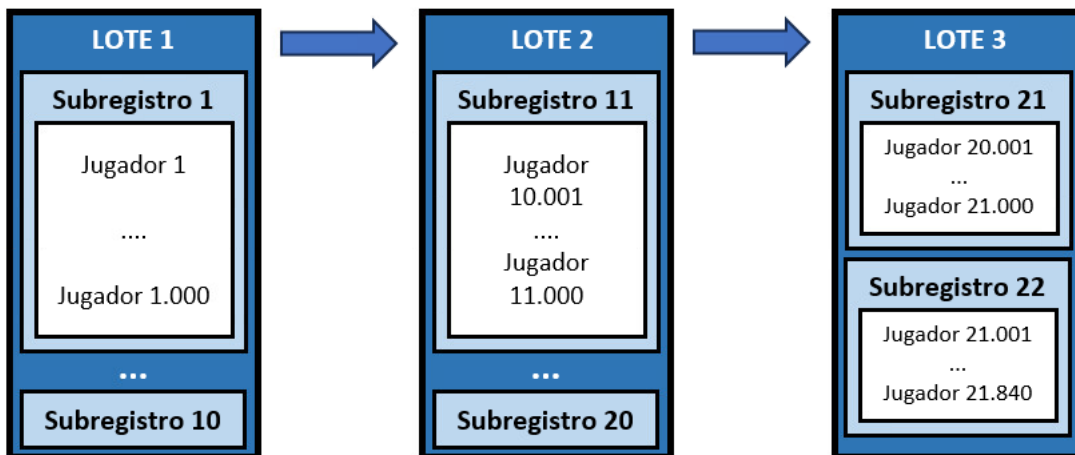


Ejemplo:

Se reportan 21.480 jugadores:

$$\text{SubregistroTotal} = \text{Entero} \left(\frac{21.840}{1.000} \right) + 1 = 21 + 1 = 22$$

Se muestra la estructura correcta de reporte:



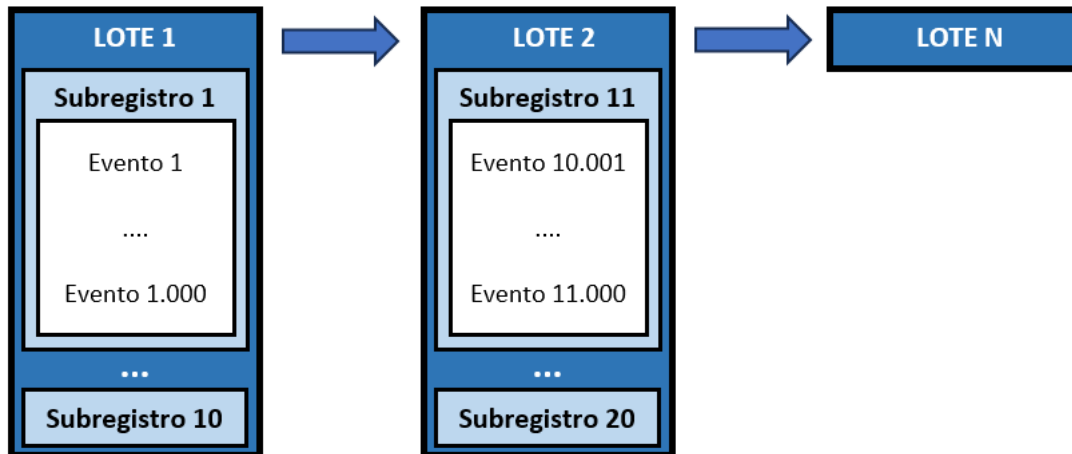
6.1.2 CEV

Seguirá también la descomposición en lotes y subregistros, contabilizándose 10 subregistros por lote y 1.000 eventos por subregistro.



Únicamente en el último lote, o en caso de tener solo uno, el número de subregistros podrá ser inferior a 10.

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

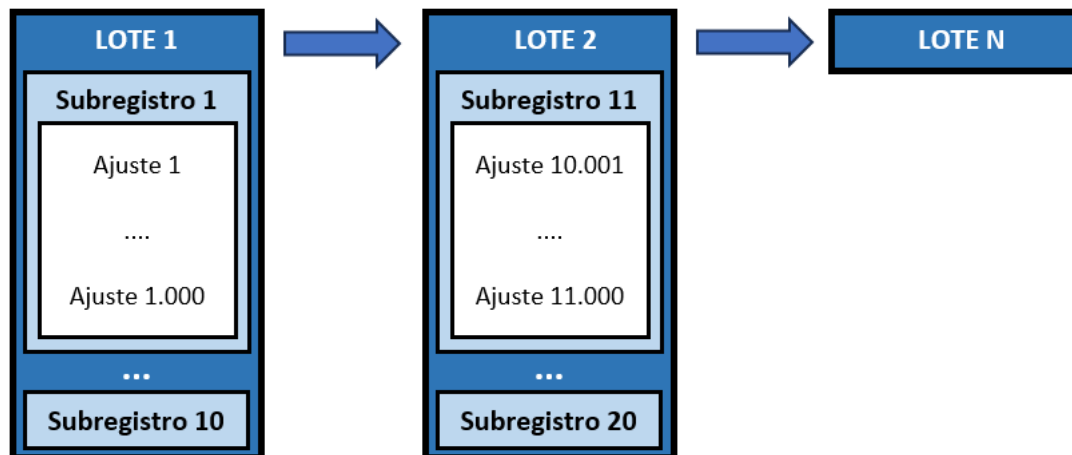


6.1.3 JUA

Seguirá también la descomposición en lotes y subregistros, contabilizándose 10 subregistros por lote y 1.000 ajustes por subregistro.

Únicamente en el último lote, o en caso de tener solo uno, el número de subregistros podrá ser inferior a 10.

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



6.1.4 JUC

A. Jerarquía y Composición de los Datos

- **Organización:** La información se organiza en **lotes**, que contienen registros, cada uno de los cuales representa el reporte de una actividad de juego (Sesión, Apuesta contrapartida,...).
- **Participantes:** Todo registro incluye información tanto del juego como del jugador.
 - **Registros Monojugador:** RegistroOtrosJuegos, RegistroApuestaContrapartida y RegistroLoteriaPresorteadada reportan un único jugador.
 - **Registros Multipersonales:** El resto de registros admiten desde uno hasta múltiples jugadores.

B. Identificadores y Valores de Control

Para garantizar la integridad del modelo, se deben cumplir las siguientes condiciones de unicidad y valor fijo:

- **Unicidad:** Los campos RegistroId, SesionId y JuegoId deben ser identificadores únicos. Solo se podrá repetir la SesionId en el caso de sesiones interrumpidas, donde ambas partes de la sesión (la inicial y la de cierre posterior), deben ser reportadas con el mismo identificador.
- **Valores Fijos:** Los campos SubregistroId y SubregistroTotal deben tener siempre el **valor 1** debido que a los JUC no se descompone en subregistros.

C. Condiciones de Generación del Lote



Un lote se cerrará y generará automáticamente en el momento en que se cumpla la **primera** de estas dos condiciones:

- Hayan transcurrido **15 minutos** desde la generación del lote anterior.
- Se alcance un volumen de **500 registros** en el lote actual.

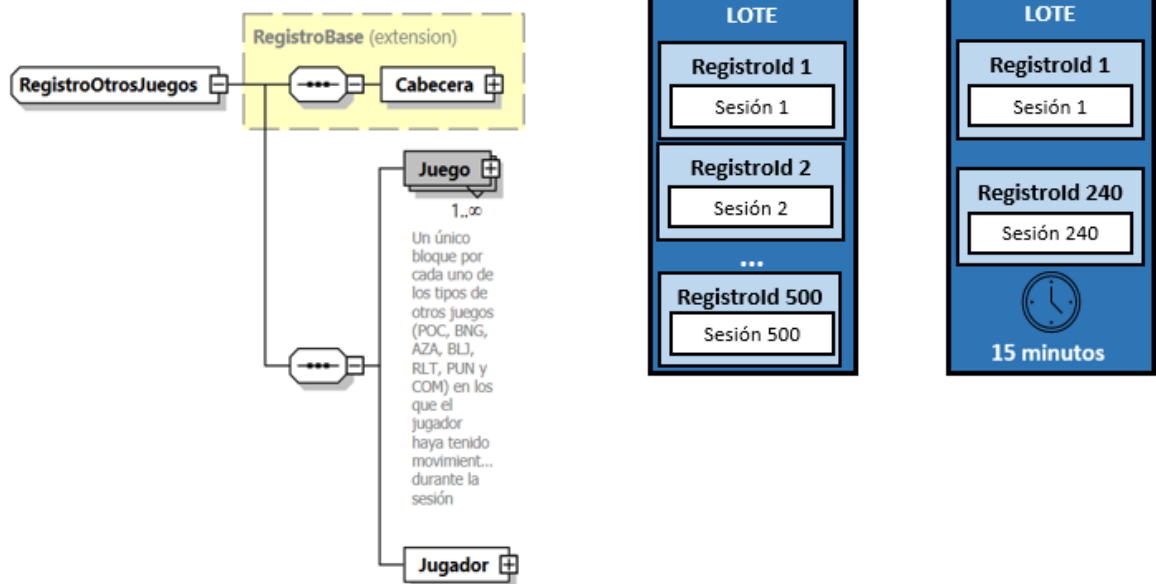
D. Periodicidad de Envío según Tipología

El envío de la información se activará bajo los siguientes hitos:

- **Sesiones (Póquer cash, bingo, máquinas, ruleta, blackjack, punto y banca, complementarios y loterías presorteadas):** Al finalizar la sesión.
- **Póquer Torneo:** Al finalizar el torneo.
- **Apuestas:** En el momento en que se determine el resultado de los eventos apostados.
- **Concursos:** Al finalizar cada concurso.
- **Loterías:** Una vez se conozca el conjunto total de ganadores.

6.1.5 RegistrosOtrosJuegos

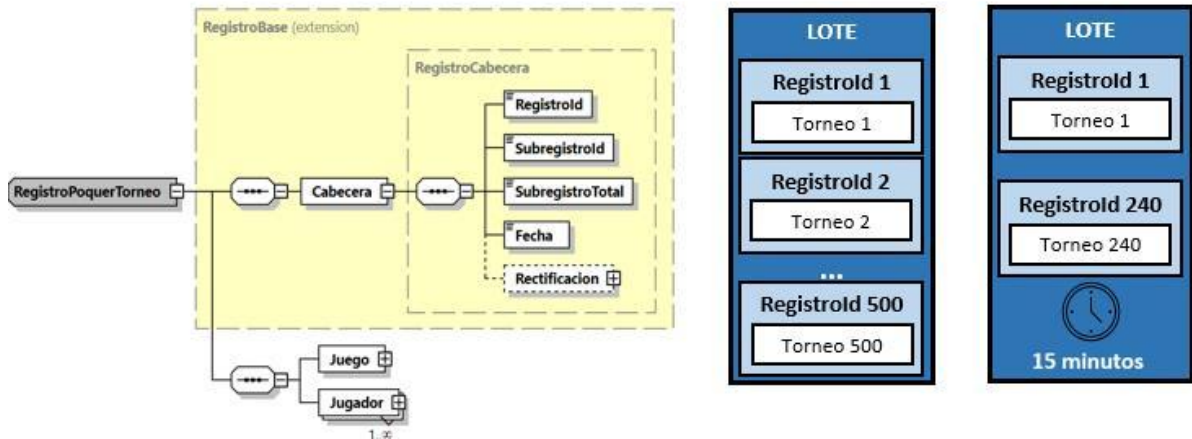
Opciones para lo primero que suceda





6.1.6 RegistroPoquerTorneo

Opciones para lo primero que suceda

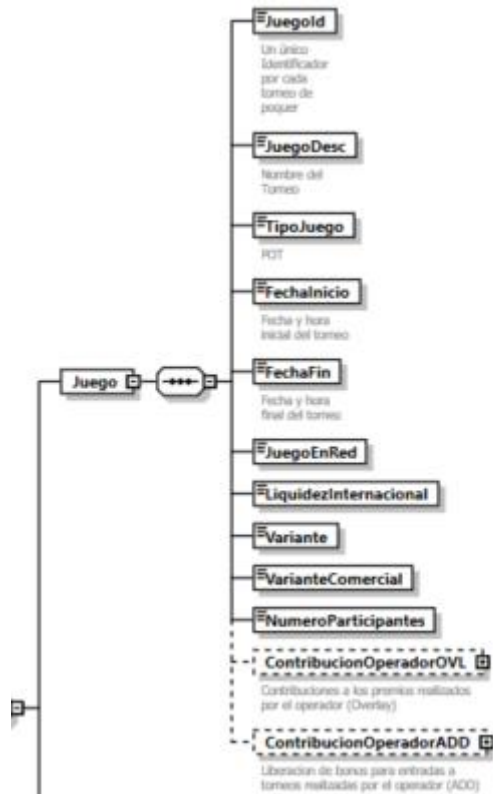


Se generará una entrada por cada Torneo de Póquer que ha finalizado.

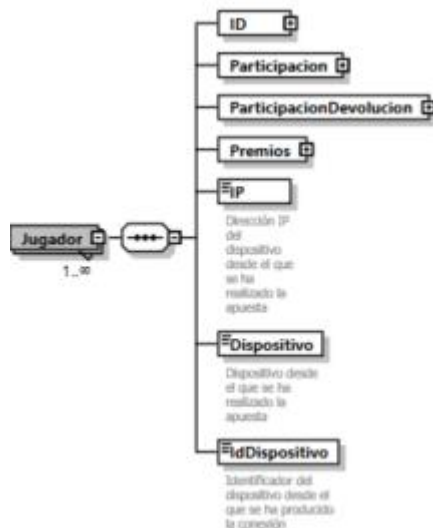
Ejemplo:

Durante el periodo de 15 minutos se celebran 3 torneos de póquer (Torneo1, Torneo2 y Torneo3)

En el bloque de **Juego**, se reportarán los datos descriptivos del torneo objeto de reporting



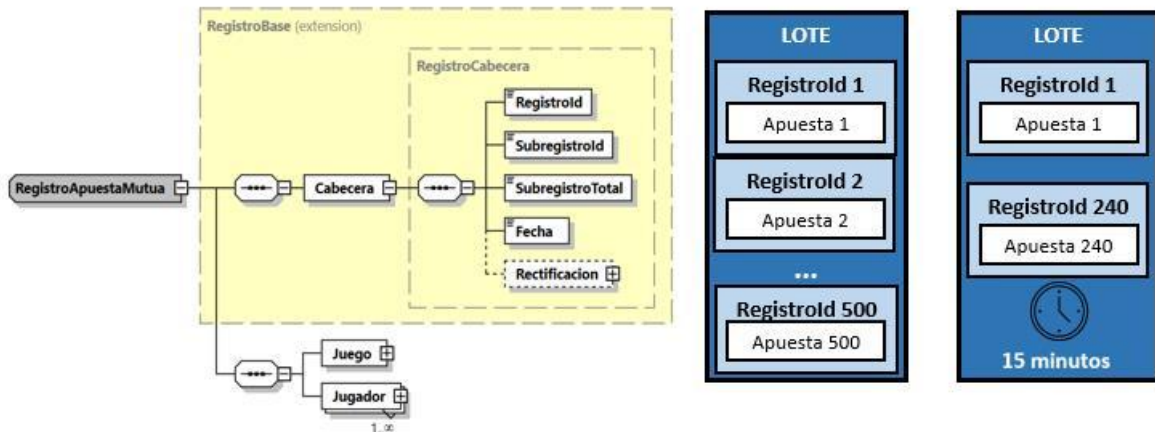
Por su parte en el apartado de **Jugador** se incluirán tantas filas como jugadores hayan intervenido en el Torneo de Poker. No hay limitación en el número de jugadores a incluir en el reporting.



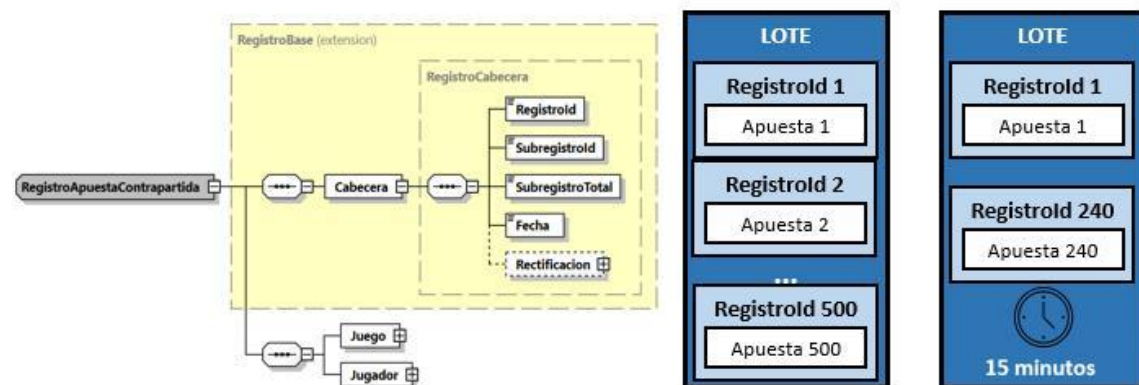


6.1.7 RegistroApuestas

Opciones para lo primero que suceda



Opciones para lo primero que suceda



En el caso de apuestas, como se ha comentado anteriormente, **se informarán en el momento en que se conoce el resultado de los hechos** sobre los que se apuesta y ese será el valor que debe tomar el campo “FechaFin”.

Por ejemplo, en caso de apuestas con **Cashout total**, la FechaFin será el momento cuando se realice el CashOut. Por este motivo, no debe nunca informarse una FechaFin con valor a futuro.

Por ejemplo, el día 2026-04-01 a las 00:00:00 un jugador realiza una apuesta de 10€ a una cuota de 1,85, sobre un evento que comienza a las 00:00:00 del 2026-04-04 y que acaba 2026:04:04 02:00:00. El jugador realiza un **Cashout total** por valor de 15,50€, el día 2026-04-02 a las



10:00:00. En este caso, la fecha fin de la apuesta debe coincidir con la fecha del Cashout que es cuando se conoce el resultado de los hechos (2026-04-02 a las 10:00:00).

EJEMPLO de Reporting de una apuesta con Cashout total

```
<Juego>
  <Juegold>GAME-777-XYZ</Juegold>
  <JuegoDesc>Equipo1 vs Equipo2</JuegoDesc>
  <TipoJuego>ADC</TipoJuego>
  <FechaInicio>20260401100000+0200</FechaInicio>
  <FechaFin>20260402100000+0200</FechaFin>
  <TipoApuesta>Simple</TipoApuesta>
  <NumeroEventos>1</NumeroEventos>
  <Eventos>
    <Eventold>EVT-20260404-01</Eventold>
    <Hecho>Ganador: Equipo1</Hecho>
    <FechaHecho>20260404020000+0200</FechaHecho>
  </Eventos>
</Juego>
<Jugador>
  <JugadorId>USR-987654321</JugadorId>
  <Participacion>10.00</Participacion>
  <ParticipacionDevolucion>0.00</ParticipacionDevolucion>
  <Premios>15.50</Premios>
  ....
  <TicketApuesta>TK-ABC-2026-XYZ</TicketApuesta>
  <Cuota>1.85</Cuota>
  <CashOut>
    <ImporteCashOut>15.50</ImporteCashOut>
    <FechaCashOut>20260402100000+0200</FechaCashOut>
  </CashOut>
</Jugador>
```

En caso de apuestas con **Cashout parcial**, la FechaFin coincidirá con el momento en que se conozca el resultado del evento. Tampoco aquí deberá informarse una FechaFin con valor a futuro.

Por ejemplo, un jugador realiza el día 2026-04-01 a las 00:00:00 una apuesta de 10€ a una cuota de 1,85, sobre un evento que comienza a las 00:00:00 del 2026-04-04 y que acaba 2026:04:04 02:00:00.

El día 2026-04-02 a las 10:00:00, el jugador realiza un **Cashout parcial** por valor de 7,75€ (correspondiente al 50% de participación). El 50% de la participación resulta premiado (9,25€) a cuota 1,85. Por tanto, el premio total obtenido es de 17€.

En este caso, la fecha fin de la apuesta debe coincidir con la fecha de final del evento, que es cuando se conoce el resultado de los hechos (2026-04-04 a las 02:00:00), que dan lugar a los premios.



EJEMPLO de Reporting de una apuesta con Cashout parcial

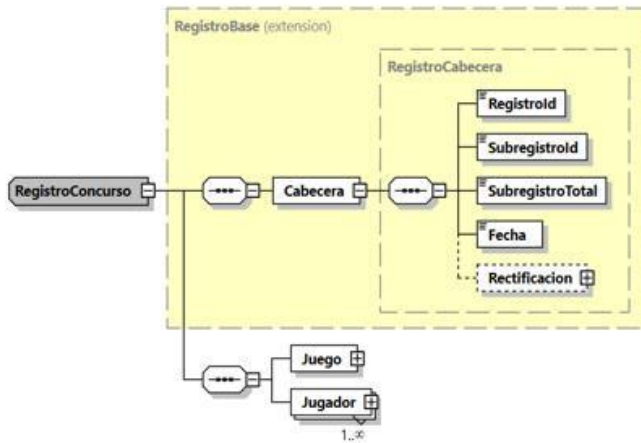
```
<Juego>
  <Juegold>GAME-778-XYZ</Juegold>
  <JuegoDesc>Equipo1 vs Equipo2</JuegoDesc>
  <TipoJuego>ADC</TipoJuego>
  <FechaInicio>20260401100000+0200</FechaInicio>
  <FechaFin>20260404020000+0200</FechaFin>
  <TipoApuesta>Simple</TipoApuesta>
  <NumeroEventos>1</NumeroEventos>
  <Eventos>
    <Eventold>EVT-20260404-01</Eventold>
    <Hecho>Ganador: Equipo1</Hecho>
    <FechaHecho>20260404020000+0200</FechaHecho>
  </Eventos>

</Juego>
<Jugador>
  <JugadorId>USR-987654321</JugadorId>
  <Participacion>10.00</Participacion>
  <ParticipacionDevolucion>0.00</ParticipacionDevolucion>
  <Premios>17</Premios> -
  ....
  <TicketApuesta>TK-ABC-2026-XYZ2</TicketApuesta>
  <Cuota>1.85</Cuota>
  <CashOut>
    <ImporteCashOut>7,75</ImporteCashOut>
    <FechaCashOut>20260402100000+0200</FechaCashOut>
  </CashOut>
</Jugador>
```



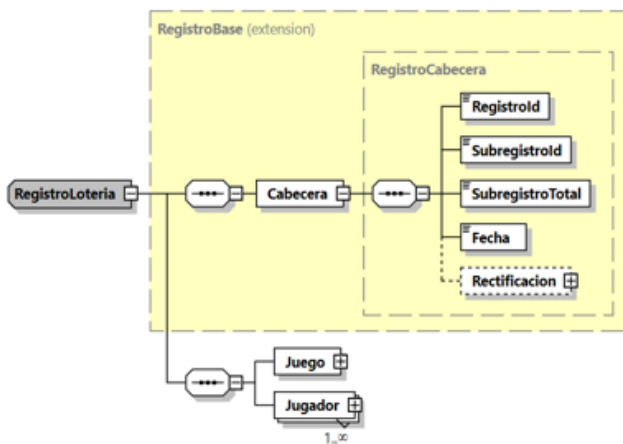
6.1.8 RegistroConcurso

Opciones para lo primero que suceda



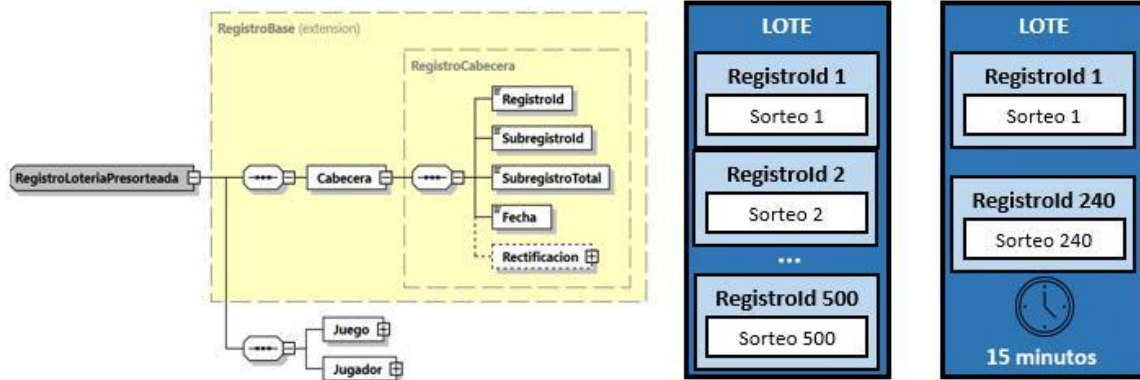
6.1.9 RegistroLoteria

Opciones para lo primero que suceda





Opciones para lo primero que suceda





7 Validaciones de contenido

Controles y validaciones que se realizan sobre la información contenida en los ficheros recibidos.

7.1 Controles de prioridad Muy Alta

Son validaciones realizadas sobre la estructura y contenido del fichero XML que, en caso de no cumplirse, **generan rechazo del fichero**. Todas las validaciones relativas al formato se consideran Graves.

7.1.1 Validaciones críticas en ficheros no JUC:

- ✓ El número de subregistros por lote debe ser 10. En caso de ser el último de los lotes, el número de subregistros puede ser inferior.
- ✓ El campo OperadorId de la Cabecera del lote debe coincidir con el valor esperado según la ruta de la que se ha obtenido
- ✓ El campo AlmacenId de la Cabecera del lote debe coincidir con el valor esperado según la ruta de la que se ha obtenido
- ✓ El campo RegistroId de la Cabecera del registro debe ser el mismo en todos los registros del fichero
- ✓ El campo Loteld de la Cabecera del lote debe ser único por almacén y operador
- ✓ El RegistroId indicado en la Rectificación no puede hacer referencia al mismo registro. El campo registroID de la cabecera no puede tener el mismo valor que el indicado en el campo registroID del campo Rectificación.
- ✓ El registro no se ha procesado debido a que alguno de los ficheros que lo compone supera en tamaño el límite establecido. Existe un tamaño máximo admitido en el sistema para cada tipo de fichero. A modo informativo, para JUC es de 180MB y para CJD y RUD 200MB.
- ✓ El campo "Fecha" de la cabecera no puede hacer referencia a una fecha futura
- ✓ Los lotes que componen el registro no pertenecen a la misma versión XSD
- ✓ La versión de alguno de los lotes del registro no existe en el sistema
- ✓ Error de descompresión de alguno de los lotes del registro
- ✓ Error de nomenclatura del fichero XML
- ✓ El número de jugadores informados en un subregistro debe ser 1000 en caso de que no se trate del último subregistro que se reporta
- ✓ El campo Medio Pago del desglose de Operaciones correspondiente a los Depósitos/Retiradas no puede tener valor nulo en los ficheros CJs
- ✓ El campo Cuenta es obligatorio y no puede tener valor nulo en los ficheros CJs



- ✓ El campo Concepto correspondiente a los Desgloses de Otros no puede tener valor nulo en los ficheros CJs

7.1.2 Validaciones específicas ficheros JUC

- ✓ El campo FechaFin¹ no debe ser superior a la fecha de reporte.
- ✓ La etiqueta Juego solo debe reportarse una vez por tipo de juego diferente en JUC-SES.
- ✓ La combinación SesionNueva = N y SesionCompleta = N dentro de Sesion no es una combinación de valores permitidos. En JUC-SES y JUC-LOP
- ✓ La rectificación debe ser reportada con SesionNueva = S y SesionCompleta = S. Cualquier otra combinación de valores no es permitida. En JUC-SES y JUC-LOP

7.1.3 AU: Ausencias

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

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

7.2 Controles de prioridad Alta o Media

En función del control y de la incidencia detectada, al operador le podría llegar dos tipos de información en las notificaciones:

- **Incidencia:** errores de calidad en la información y que deben ser corregidos

¹ FechaFin, en el caso de Registro de Apuestas de Contrapartida es la fecha en la que se determina el resultado de la apuesta.



- **Consulta, petición o sugerencia:** cuando la revisión de los datos suscita dudas en su interpretación por lo que se genera una comunicación al operador de consulta o de sugerencia de cambio. Este tipo de notificaciones deben ser contestadas. Dependiendo de la contestación podrían dar lugar a una incidencia.

A continuación, se listan los controles con su descripción y contenido agrupado por el/los ficheros afectados.

7.2.1 Controles que afectan a varios ficheros:

D2: Diarios de CJ y RU

En los ficheros diarios sólo se debe enviar la información correspondiente a ese día, y no el acumulado mensual hasta ese momento. Esto aplica tanto a los ficheros CJ como a los ficheros de RU.

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

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

IP: Campos de identificación del dispositivo

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

Se realizan las comprobaciones siguientes:

- ✓ Los campos están rellenos
- ✓ El campo IP tiene el formato correcto para IPv4 o IPv6 y se informará el direccionamiento público.
- ✓ El campo Dispositivo contiene uno de los valores válidos: PC, MO, TB, TF u OT
- ✓ El campo IdDispositivo debe contener los detalles disponibles del dispositivo, evitando enviar información general.
 - Si es a través de un **navegador**, se recomienda usar “user agent”
 - Si es a través de una **app**, el identificador único de la app que se establece en el momento de la instalación en el registro del dispositivo.
- ✓ Se comprueba que no se están reportando un número alto de IPs duplicadas. Se considera error que muchos jugadores (el número se va ajustando en función del número de errores detectados) realicen sus depósitos, retiradas o jueguen desde la misma IP.
- ✓ Los nuevos jugadores, aquellos con el campo CambioEnDatos= A, deben tener obligatoriamente información en los campos IP, Dispositivo e IdDispositivo.



JC: coherencia entre JUC y CJ

Los datos reportados en JUC/CJT deben de ser los mismos, muy similares o incluso pueden compensarse un día con otro. Se deben compensar las diferencias en participaciones y premios durante todos los días mes, siendo las cantidades totalizadas de estos conceptos iguales en su periodo.

En los ficheros de apuestas, pueden existir diferencias en **PA** y **PD** entre los ficheros JUC y CJT, pero no en **PR**.

JO: coherencia entre OPT y CJT

Se realiza comparativa de datos entre el OPT y CJT, en concreto los valores de participación (PA), participación devolución (PD) y premio (PR) para todas las unidades, EUR y resto de unidades.

LR: Licencias reportadas

Debe reportarse información de todas las licencias vigentes y activas. El operador debe disponer de licencia de los juegos en el periodo en que los comercialice.

Si se tiene licencia de un juego, pero no se oferta, se debe reportar el OPT a cero o desglosar en el CJTM del juego a cero para PA y PR.

Hasta que el campo FechaInicioOferta sea conocido, se debe reportar el campo con el valor '00000000'

NA: Jugadores no activos que juegan

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

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

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



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

Control para comprobar si existen jugadores que no hayan sido verificados documentalmente (estadoCNJ = 'PV'), y que tengan depósitos acumulados iguales o superiores a 150 € y/o retiradas.

SR: Jugadores con cuenta de juego sin registro

Todos los jugadores que tienen cuenta de juego deben estar correctamente identificados, es decir, tener registro de usuario. Siendo de alta gravedad jugadores que no tengan registro de usuario y además tengan movimientos.

Todos los jugadores que aparecen en el RU con **EstadoCNJ** igual a A o PV, deben tener su correspondiente cuenta de jugador.

De la misma manera, cada uno de los jugadores reportados en los JUC, deben tener correspondencia en el fichero RU mensual.

TZ: Fechas con zona horaria

En esta versión del modelo de datos, la mayoría de los campos de tipo fecha del modelo deben reportarse en el formato que incluye la zona horaria: **date-aaaammddhhmmsTZ** (ANEXO VII. Como reportar datos temporales).

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

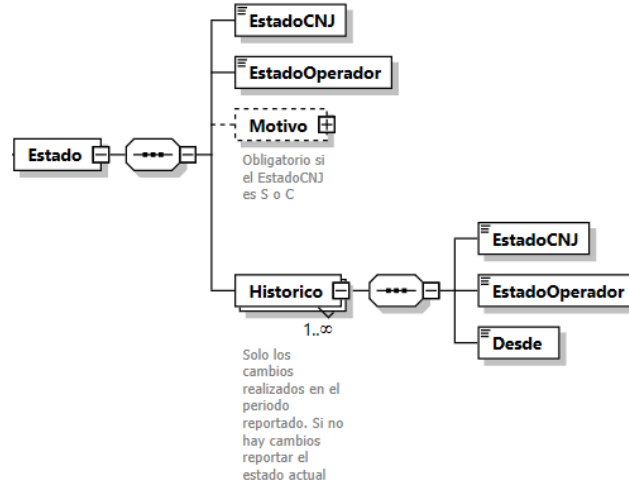
7.2.2 Controles que afectan a ficheros RU:

HS: Histórico de estados

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

- 'A': Activo
- 'AE': Autoexcluido
- 'C': Cancelado
- 'CD': Cancelado por defunción
- 'O': Otros
- 'PR': Prohibido
- 'PV': Pendiente de verificación
- 'S': Suspendido

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



El reporte del histórico de estados es diferente en los ficheros mensual y diario.

RUD mensual:

En el histórico de estados debe aparecer todos los estados por los que atraviesa el jugador durante el periodo, es decir, tanto el estado del que proviene, con el que inicia el periodo, como los cambios que se han producido durante dicho periodo.

RUD diario:

Para los diarios solo se reportará los cambios que se han producido durante el periodo, no se reportará el estado del que proviene antes del cambio.

Según estos criterios, solo podrá existir un estado en el histórico que sea anterior al periodo reportado:

- En los mensuales, siendo este el estado del que proviene
- En el diario, que sólo podrá darse en el caso de que el cambio realizado en el jugador sea en otro campo

EJEMPLO de Reporting de Historico de Estados en RUDD

CASO 1

El jugador1 no cambia de estado y el último cambio de estado fue el 25/07/2025 a las 14:00:00 con estado PV. Se reporta el jugador1 por cambio en el email con fecha 03/08/2025.

Se deberá reportar de la siguiente forma el apartado de "Estado" (reporte en la fecha 03/08/2025):

<Estado>



```
<EstadoCNJ>PV</EstadoCNJ>  
<EstadoOperador>Estado_operador_pv</EstadoOperador>  
<Historico>  
  <EstadoCNJ>PV</EstadoCNJ>  
  <EstadoOperador> Estado_operador_pv </EstadoOperador>  
  <Desde>20250725140000+0200</Desde>  
</Historico>  
</Estado>
```

CASO 2

El día 04/08/2025 a las 15:00:00, el jugador1 cambia estado de PV a A.

Se deberá informar de la siguiente forma el apartado de “Estado” (reporte en la fecha 04/08/2025):

```
<Estado>  
  <EstadoCNJ>A</EstadoCNJ>  
  <EstadoOperador>Estado_operador_activo</EstadoOperador>  
  <Historico>  
    <EstadoCNJ>A</EstadoCNJ>  
    <EstadoOperador> Estado_operador_activo </EstadoOperador>  
    <Desde>20250804150000+0200</Desde>  
  </Historico>  
</Estado>
```

EJEMPLO de Reporting de Histórico de Estados en RUDM

El jugador1 cambia su estado de PV (que lo tenía desde el 25/07/2025 a las 14:00:00) a A el día 08/08/2025 a las 15:00:00,

La información del apartado de “Estado” deberá reportarse de la siguiente forma (en el RUDM de Agosto):

```
<Estado>  
  <EstadoCNJ>A</EstadoCNJ>  
  <EstadoOperador>Estado_operador_activo</EstadoOperador>  
  <Historico>  
    <EstadoCNJ>A</EstadoCNJ>  
    <EstadoOperador> Estado_operador_activo </EstadoOperador>
```



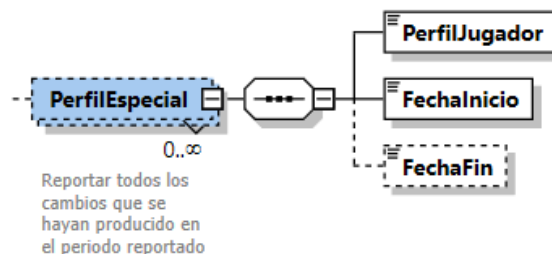
```
<Desde>20250804150000+0200</Desde>  
</Historico>  
<Historico>  
  <EstadoCNJ>PV</EstadoCNJ>  
  <EstadoOperador> Estado_operador_pv </EstadoOperador>  
  <Desde>20250725140000+0200</Desde>  
</Historico>  
</Estado>
```

Se debe tener en cuenta que, cada combinación “EstadoCNJ”, “EstadoOperador” y “Desde”, debe ser única por jugador. Puede existir un mismo EstadoCNJ reportado, pero no duplicidad de los tres campos. Tampoco es válido que los valores de “EstadoCNJ” y “EstadoOperador” sean iguales y seguidos ya que también se considera duplicidad de la información.

En este control también se realizan las siguientes comprobaciones:

- ✓ Se detecta error cuando la fecha del estado es exactamente la misma que la de otro estado reportado en el histórico. En el mismo instante no puede haber dos estados distintos; al menos debe haber un segundo de diferencia entre ambos.
- ✓ El EstadoCNJ actual del jugador debe coincidir con el último 'EstadoCNJ' del 'Historico' y existir concordancia entre el “EstadoCNJ” y el “EstadoOperador”. El histórico debe seguir el mismo criterio, ascendente o descendente, para todos sus jugadores. Se recomienda que el reporte sea en orden descendente.
- ✓ Todos los jugadores con EstadoCNJ A o PV reportados en el mes anterior deben ser reportados en el mes actual.

PJ: Reporte de los campos relativos al reporte del perfil del jugador



Se llevan a cabo los siguientes controles:

- ✓ Todo jugador menor de 25 años debe estar correctamente asociado al perfil “ParticipanteJoven” conforme al RD 176/2023 y contar con las fechas de inicio y fin



debidamente informadas, dado que, al conocerse su fecha de nacimiento, estos valores son conocidos.

- ✓ La FechaInicio del perfil "ParticipanteJoven" debe ser anterior o igual que la fecha del fichero, no puede existir un ParticipanteJoven con FechaInicio a futuro.
- ✓ Cada combinación PerfilJugador, FechaInicio y FechaFin debe ser única por jugador. Puede existir un mismo PerfilJugador, pero no duplicidad de valores de los tres campos.
- ✓ En caso de que no tenga ningún perfil asignado no se reportará el apartado de "Perfil Especial"

EJEMPLO de Reporting del perfil especial en RUDD

CASO 1

El jugador1 no cambia de perfil y el último perfil que tiene fue el de "Comportamiento de Riesgo" el 01/07/2025 a las 14:00:00. Se reporta el jugador1 por cambio en el email con fecha 01/08/2025.

Se deberá reportar de la siguiente forma el apartado de "PerfilEspecial" (reporte en la fecha **01/08/2025**):

```
<PerfilEspecial>  
  <PerfilJugador>ComportamientoRiesgo</PerfilJugador>  
  <FechaInicio>20250701140000+0200</FechaInicio>  
  <FechaFin></FechaFin>  
</PerfilEspecial>
```

CASO 2

El jugador1 deja de tener perfil de "ComportamientoRiesgo" con fecha 02/08/2025 a las 15:00:00.

Se deberá reportar de la siguiente forma el apartado de "PerfilEspecial" (reporte en la fecha **02/08/2025**):

```
<PerfilEspecial>  
  <PerfilJugador>ComportamientoRiesgo</PerfilJugador>  
  <FechaInicio>20250701140000+0200</FechaInicio>  
  <FechaFin>20250802150000+0200</FechaFin>  
</PerfilEspecial>
```

CASO 3

El jugador1 cambia de nuevo su email con fecha 05/08/2025 y el jugador no tiene perfil de comportamiento de riesgo ni de ningún otro tipo de perfil especial.



En el caso de que no tenga ningún perfil asignado no se reportará el apartado de “PerfilEspecial” (reporte en la fecha 05/08/2025).

EJEMPLO de Reporting del perfil especial en RUDM

El jugador1 tiene el perfil “Comportamiento de Riesgo” desde el 01/07/2025 a las 14:00:00 y con fecha 28/08/2025 a las 15:00:00 deja de tenerlo,

La información del apartado de “PerfilEspecial” que deberá reportarse de la siguiente forma (en el RUDM de Agosto):

```
<PerfilEspecial>  
  <PerfilJugador>ComportamientoRiesgo</PerfilJugador>  
  <FechaInicio>20250701140000+0200</FechaInicio>  
  <FechaFin>20250802150000+0200</FechaFin>  
</PerfilEspecial>
```

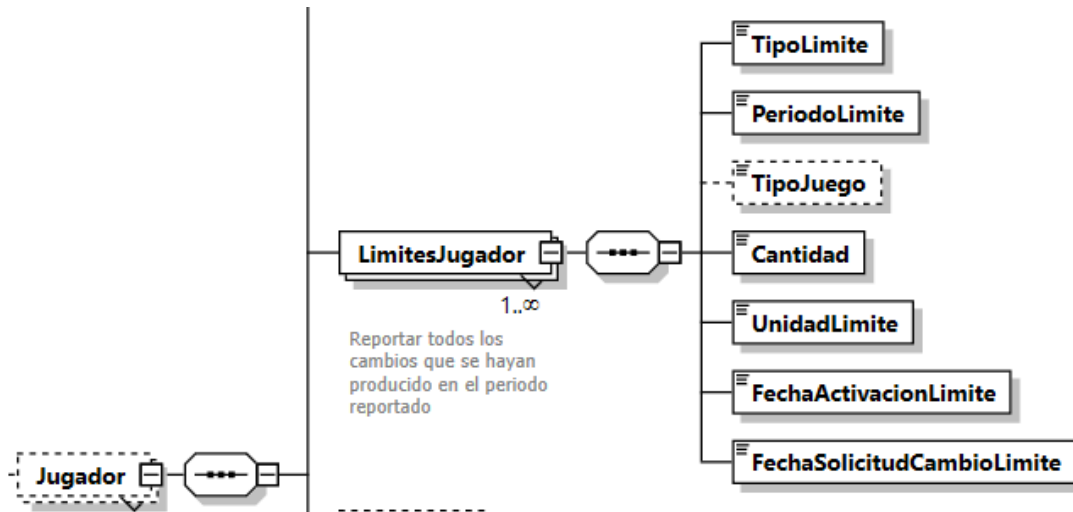
RL: Reporte de los campos relativos a los límites del jugador

Por lo general, la mayor parte de los jugadores tendrán establecidos los “**LimitesJugador**” en sus valores por defecto:

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

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

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



El campo LimitesJugador va de -1 a infinito, ya que es obligatorio reportar al menos un LimitesJugador con TipoLimite = **Deposito** para PeriodoLimite = **Diario, Semanal y Mensual**.

El valor '-1' en límites significa que el jugador ha eliminado dicho límite.

El reporte de los distintos LimitesJugador será distinto en función de la periodicidad del fichero:

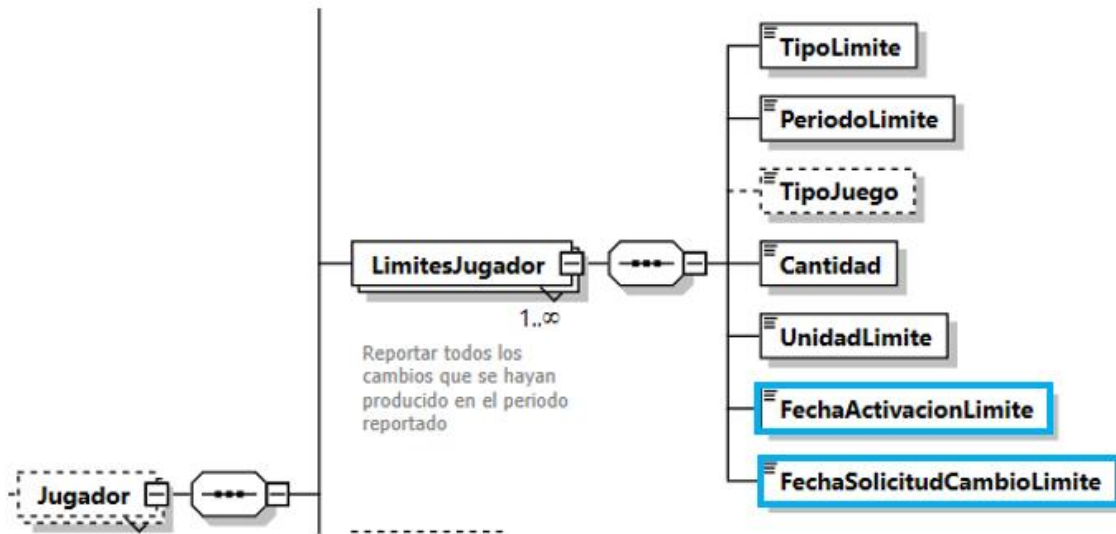
RUD mensual:

Debe aparecer todos los límites por los que atraviesa el jugador durante el periodo, es decir, tanto el límite del que proviene, con el que inicia el periodo, como los cambios que se han producido durante dicho periodo.

RUD diario:

Solo se reportará los cambios que se han producido durante el periodo, no se reportará el límite del que proviene antes del cambio.

El campo optativo "TipoJuego" nunca debe reportarse para el reporte de TipoLimite = Deposito. Los depósitos no están asociados al tipo de juego como podrían estar para el caso de Gastos, Participación o tiempo



El campo FechaActivacionLimite es la fecha/hora a partir de la cual el nuevo límite es efectivo.

El campo FechaSolicitudCambioLimite es la fecha/hora en la que el jugador ha solicitado el cambio de límite.

Por tanto, en la relación entre ambos campos se comprueba lo siguiente:

$$\text{FechaSolicitudCambioLimite} \leq \text{FechaActivacionLimite}$$

EJEMPLO de Reporting de límites de depósito en el RUDD

CASO 1

El jugador1 no cambia de límites (Diario: 200€, Semanal: 1000€ y Mensual:2000€) y el último cambio de límites fue solicitado el 01/07/2025 a las 14:00:00 y se activó a las 14:30:00. Se reporta el jugador1 por cambio en el email con fecha 01/08/2025.

Se deberá reportar de la siguiente forma el apartado de "LmitesJugador" (reporte en la fecha 01/08/2025):

<Jugador>

<LmitesJugador>

<TipoLimite>**Deposito**</TipoLimite>

<PeriodoLimite>**Diario**</PeriodoLimite>

<Cantidad>**200**</Cantidad>

<UnidadLimite>**EUR**</UnidadLimite>



<FechaActivacionLimite>**20250701143000+0200**</FechaActivacionLimite>

<FechaSolicitudCambioLimite>**20250701140000+0200**</FechaSolicitudCambioLimite>

</LmitesJugador>

<LmitesJugador>

<TipoLimite>**Deposito**</TipoLimite>

<PeriodoLimite>**Semanal**</PeriodoLimite>

<Cantidad>**1000**</Cantidad>

<UnidadLimite>**EUR**</UnidadLimite>

<FechaActivacionLimite>**20250701143000+0200**</FechaActivacionLimite>

<FechaSolicitudCambioLimite>**20250701140000+0200**</FechaSolicitudCambioLimite>

</LmitesJugador>

<LmitesJugador>

<TipoLimite>**Deposito**</TipoLimite>

<PeriodoLimite>**Mensual**</PeriodoLimite>

<Cantidad>**2000**</Cantidad>

<UnidadLimite>**EUR**</UnidadLimite>

<FechaActivacionLimite>**20250701143000+0200**</FechaActivacionLimite>

<FechaSolicitudCambioLimite>**20250701140000+0200**</FechaSolicitudCambioLimite>

</LmitesJugador>

</Jugador>

CASO 2

Día 02/08/2025 a las 15:00:00, el jugador1 solicita el cambio del límite diario de 200 a 250, y este se activa a las 15:30.

Se deberá informar de la siguiente forma el apartado de "LmitesJugador" (reporte en la fecha 02/08/2025)

<Jugador>

<LmitesJugador>

<TipoLimite>**Deposito**</TipoLimite>

<PeriodoLimite>**Diario**</PeriodoLimite>

<Cantidad>**250**</Cantidad>

<UnidadLimite>**EUR**</UnidadLimite>

<FechaActivacionLimite>**20250802153000+0200**</FechaActivacionLimite>



```
<FechaSolicitudCambioLimite>20250802150000+0200</FechaSolicitudCambioLimite>
</LimitesJugador>
<LimitesJugador>
  <TipoLimite>Deposito</TipoLimite>
  <PeriodoLimite>Semanal</PeriodoLimite>
  <Cantidad>1000</Cantidad>
  <UnidadLimite>EUR</UnidadLimite>
  <FechaActivacionLimite>20250701143000+0200</FechaActivacionLimite>

<FechaSolicitudCambioLimite>20250701140000+0200</FechaSolicitudCambioLimite>
</LimitesJugador>
<LimitesJugador>
  <TipoLimite>Deposito</TipoLimite>
  <PeriodoLimite>Mensual</PeriodoLimite>
  <Cantidad>2000</Cantidad>
  <UnidadLimite>EUR</UnidadLimite>
  <FechaActivacionLimite>20250701143000+0200</FechaActivacionLimite>

<FechaSolicitudCambioLimite>20250701140000+0200</FechaSolicitudCambioLimite>
</LimitesJugador>
</Jugador>
```

EJEMPLO de Reporting de límites de depósito en el RUDD

CASO 1

El jugador1 solicita el cambio de su límite diario de 200 (que lo tenía solicitado desde el 25/07/2025 a las 14:00:00 y activado a las 14:30:00) a 250 el día 02/08/2025 a las 15:00:00 y se activa a las 15:30:00. Los límites semanal y mensual se mantienen intactos desde su última solicitud el 01/07/2025 a las 14:00:00, que se activaron a las 14:30:00

La información del apartado de "LimitesJugador" deberá reportarse de la siguiente forma (en el RUDM de Agosto):

```
<Jugador>
  <LimitesJugador>
    <TipoLimite>Deposito</TipoLimite>
    <PeriodoLimite>Diario</PeriodoLimite>
    <Cantidad>250</Cantidad>
    <UnidadLimite>EUR</UnidadLimite>
```



```
<FechaActivacionLimite>20250802153000+0200</FechaActivacionLimite>

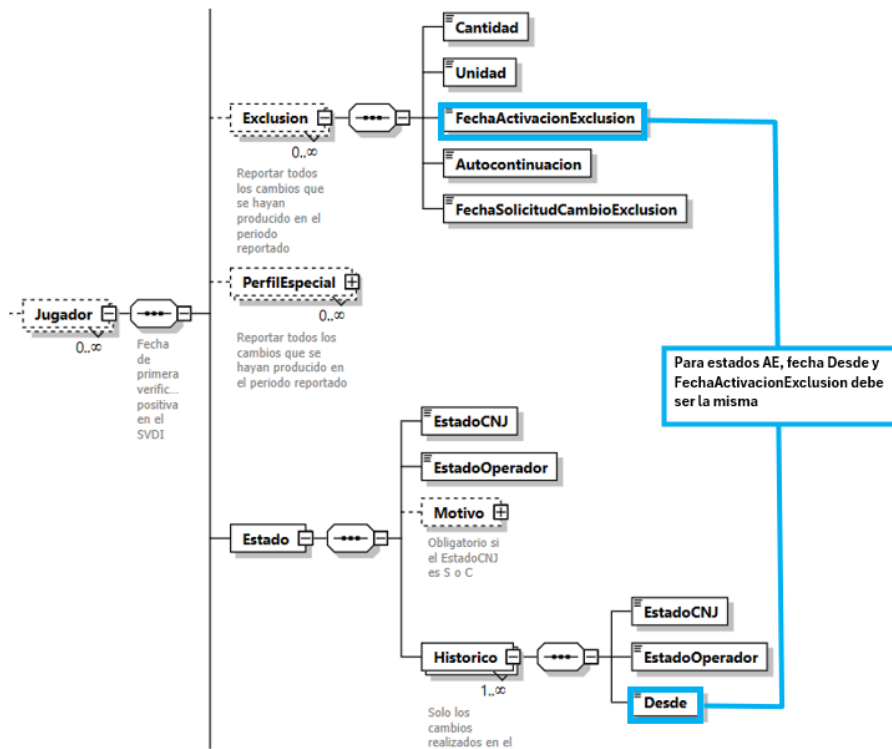
<FechaSolicitudCambioLimite>20250802150000+0200</FechaSolicitudCambioLimite>
  </LimitesJugador>
  <LimitesJugador>
    <TipoLimite>Deposito</TipoLimite>
    <PeriodoLimite>Semanal</PeriodoLimite>
    <Cantidad>1000</Cantidad>
    <UnidadLimite>EUR</UnidadLimite>
    <FechaActivacionLimite>20250701143000+0200</FechaActivacionLimite>

<FechaSolicitudCambioLimite>20250701140000+0200</FechaSolicitudCambioLimite>
  </LimitesJugador>
  <LimitesJugador>
    <TipoLimite>Deposito</TipoLimite>
    <PeriodoLimite>Mensual</PeriodoLimite>
    <Cantidad>2000</Cantidad>
    <UnidadLimite>EUR</UnidadLimite>
    <FechaActivacionLimite>20250701143000+0200</FechaActivacionLimite>

<FechaSolicitudCambioLimite>20250701140000+0200</FechaSolicitudCambioLimite>
  </LimitesJugador>
</Jugador>
```

AT: Reporte de los campos Autoexclusión y Autocontinuación

- ✓ Cuando el estado AE (Autoexcluido) figure en el histórico de estados de un jugador, deberá registrarse la información correspondiente en el campo Exclusión. Asimismo, la fecha “Desde” asociada a dicho histórico de estado deberá coincidir exactamente con el valor informado en FechaActivacionExclusion del campo Exclusión.



- ✓ Relativo a este control también se comprobará que la FechaSolicitudCambioExclusion sea anterior a la FechaActivacionExclusion

FechaSolicitudCambioExclusion < FechaActivacionExclusion

- ✓ En referencia al reporte del campo Autocontinuación se contemplan dos mecanismos para establecer la exclusión de manera indefinida. No obstante, se recomienda la utilización de la primera opción.

1. Cantidad = 99.999.999 y Unidad=Mes
2. Cantidad >= 0 y Autocontinuación = S

La casuística “Cantidad = 0” combinada con “Autocontinuación = N” carece de validez operativa, dado que no representa un escenario de autoexclusión real. En este supuesto no existe ningún parámetro que habilite la autoexclusión por cuantía ni tampoco se refleja una autoexclusión de carácter indefinido.



EJEMPLO de Reporting de Autoexclusión en RUDD

CASO 1

El jugador1 no cambia la exclusión y el último dato que tiene de exclusión tiene fecha de solicitud el día 01/07/2025 a las 14:00:00 y activación a las 14:30:00. El periodo de autoexclusión solicitado en su día fue de 2 meses. Se debe reportar el jugador1 por cambio de email con fecha 01/08/2025.

La información del apartado de "LimitesJugador" deberá reportarse de la siguiente forma (en el RUDD del 1 de agosto):

<Exclusion>

<Cantidad>**2**</Cantidad>

<Unidad>**MES**</Unidad>

<FechaActivacionExclusion>**20250701143000+0200**</FechaActivacionExclusion>

<Autocontinuacion>**N**</Autocontinuacion>

<FechaSolicitudCambioExclusion>**20250701140000+0200**</FechaSolicitudCambioExclusion>

</Exclusion>

CASO 2

El jugador1 cambia de nuevo su email con fecha 05/10/2025. Y en este caso el periodo de autoexclusión ha finalizado.

En el caso de que no tenga ningún perfil exclusión, no se reportará el apartado de "Exclusion" (dado que el periodo autoexclusión anterior ha finalizado).

EJEMPLO de Reporting de Autoexclusión en RUDM

El jugador1 se activa la exclusión el día 31/07/2025 (solicitándolo a las 14:00:00 y activándose a las 14:30:00), con tres días de autoexclusión.

La información del apartado de "Exclusion" deberá reportarse de la siguiente forma (en el RUDM de Agosto).

<Exclusion>

<Cantidad>**3**</Cantidad>

<Unidad>**DIA**</Unidad>



```
<FechaActivacionExclusion>20250701143000+0200</FechaActivacionExclusion>  
<Autocontinuacion>N</Autocontinuacion>  
<FechaSolicitudCambioExclusion>20250701140000+0200</FechaSolicitudCambioExclusion>  
</Exclusion>
```

RG: Jugadores del RGIAJ y activos que no juegan

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

C2: Cuentas de jugadores duplicadas

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

Este control comprueba que, efectivamente, el operador no permite a ninguno de los jugadores dados de alta en su plataforma disponer de dos o más registros de usuario activos al mismo tiempo. Con activos nos referimos al campo estadoCNJ con valores “A” y “PV”.

CD: Cambio en datos en RUD

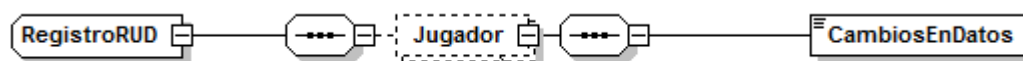
El campo “**CambiosEnDatos**” debe tomar alguno de los siguientes valores:

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

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

En el RU mensual, sin embargo, deben de aparecer todos los jugadores del periodo, tanto los que han tenido cambios (“**CambioEnDatos**” = S, como los que no han tenido “**CambioEnDatos**” = N y las Altas “**CambioEnDatos**” = A).

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





Los datos del jugador en el fichero mensual deberán corresponder con los datos del último diario en el que aparezca ese jugador en el mes.

En el caso de un Alta de un usuario en un mes que tenga un cambio en ese periodo, en ese primer fichero mensual deberá aparecer como 'A' y no como 'S'.

Véase el ANEXO III. Bajas de usuario y anonimización, para ver cómo debe procederse en el caso de reporting de bajas.

CN: Datos de los jugadores correctos

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

DN: Identificación de jugador

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

Los jugadores residentes con DNI y “EstadoCNJ” activo deben tener, en la mayoría de los casos, cumplimentado también el campo “Apellido2”.

En el caso de participante Residente en España, el campo Documento deberá rellenarse con un NIF o NIE válido. Para los participantes NO Residentes en España, en el campo Documento deberá indicarse el número del documento oficial utilizado como identificación.

EI: Edades de los jugadores incorrectas

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

MM: Mayores y menores jugando

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

También se revisa si hay jugadores activos con juego mayores de 90 años; estos jugadores no tienen limitaciones para jugar, pero pueden ser un indicio de errores en las verificaciones documentales y de suplantación de identidad. Este control se establece como consulta para el operador.

NP: Jugadores No Residentes con estadoCNJ='PV'

En este control se comprueba, que no haya jugadores No Residentes sin verificación de identidad.



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

RS: Jugadores Residentes

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

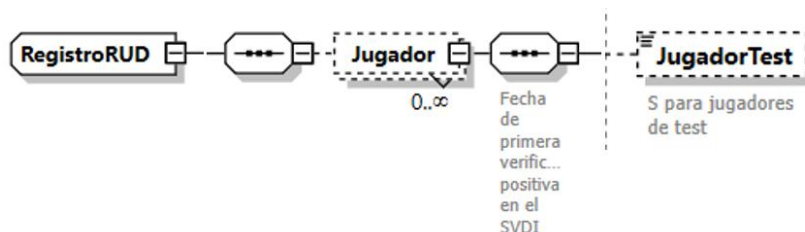
- VSVDI = 'S' y FVSVDI nula o incorrecta
- VDocumental='S' y FVDocumental nula o incorrecta
- VSVDI = 'S' sin Documento
- FVSVDI o FVDocumental no válida
- VSVDI = 'N' y VDocumental = 'N' y estadoCNJ='A' o 'PV'

RU: Número de jugadores de RU - RU

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

También se comprueba que el número de altas del mes, más el número de jugadores del mes anterior, menos las bajas del mes, es igual al número total de jugadores de ese mes.

T1: Jugadores de test - RU



Los jugadores de test reportados por el operador deben estar correctamente identificados en el fichero RUD marcándolos con una 'S' en el campo 'JugadorTest'. El número de jugadores de test reportados en el fichero no puede ser mayor de 100. Además, estos jugadores deben tener movimientos y saldos razonables, no pudiendo superar las participaciones en 1000€.

Véase ANEXO II. Jugadores de Test, recomendaciones de uso.



7.2.3 Controles que afectan a ficheros CJ:

BC: Reporte de campos de Bonos

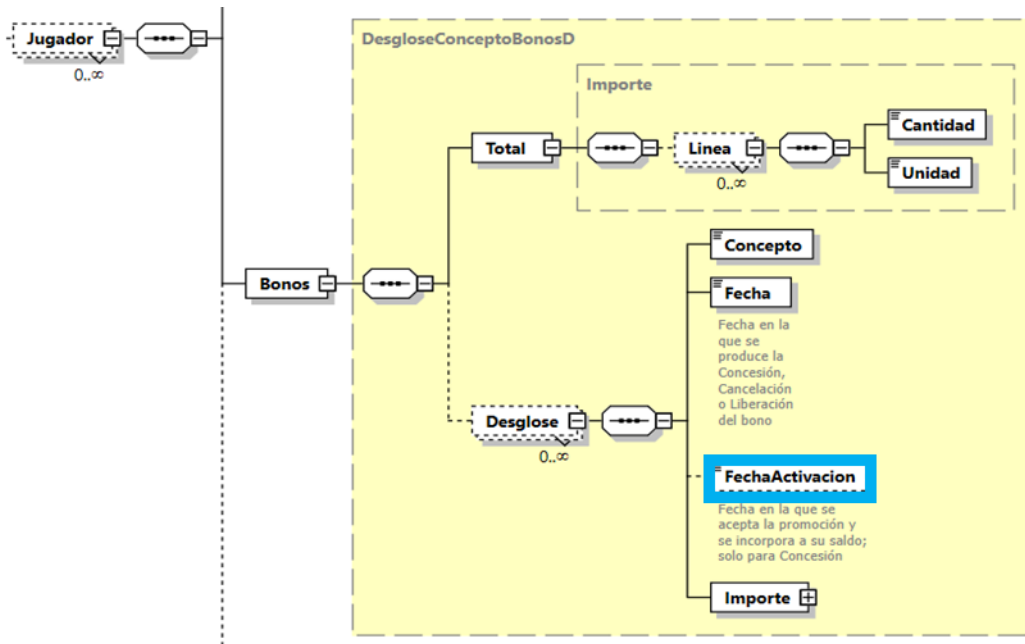
Se revisan los distintos conceptos de bonos reportados por el operador en el campo Bonos del CJD y CJT. Únicamente se pueden reportar estos tres conceptos: CONCESION, LIBERACION, CANCELACION.

- **CONCESION:** Para reportar cualquier concesión de bonos a la cuenta del jugador
- **CANCELACION:** Para las cancelaciones de bonos que se hayan producido al no cumplir el jugador las condiciones para su uso o conversión a euros o cuando el bono o promoción caduca y por tanto el dinero de Bonos y/o el dinero real en euros (EUR) obtenido con dichos bonos se retira de la cuenta.
- **LIBERACION:** Para reportar las conversiones a euros que se hayan producido al cumplir el jugador las condiciones del bono. Esta operación genera dos apuntes en el fichero: un apunte con importe negativo en la unidad del bono y otro apunte con importe positivo por la cantidad de euros liberados.

Únicamente deberá reportarse la FechaActivacion cuando se produzca un movimiento de CONCESION. Esta fecha debe reflejar el momento en que el jugador dispone efectivamente de los bonos. En todo caso, el valor del campo Fecha debe ser menor o igual a la FechaActivacion.

Fecha ≤ FechaActivacion

Cuando hay un movimiento de LIBERACION, debe haber una partida de LIBERACION con Unidad en bonos (distintas de €) y una línea con Unidad €.



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

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

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

LM: Lista de medios de pago

El campo “**TipoMedioPago**” se deberá completar teniendo en cuenta la lista normalizada de medios de pago publicada en la página web de la DGOJ en el siguiente [enlace](#).

Valor	Descripción	Observaciones
1	Efectivo	Incluye los pagos en cajero con contraseña tipo Hal Cash y los realizados en local.
2	Prepago	Incluye Paysafecard, Moneytopay, Neosurf, Astropay, Ecopayz, eCash, A-Bon entre otros.

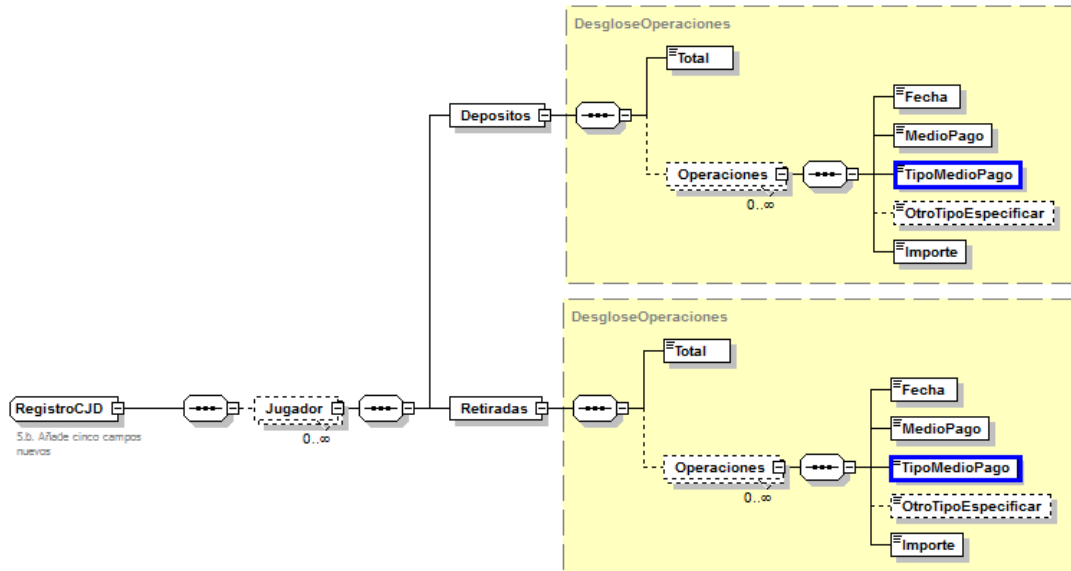


3	Transferencia Bancaria	Wire transfer, Sofort, Interac, GC_Wire.
4	Tarjeta de crédito	ApplePay, GooglePay y GarminPay deben reportarse como el tipo de tarjeta (débito o crédito) al que están asociados.
5	Tarjeta de débito	ApplePay y GarminPay deben reportarse como el tipo de tarjeta (débito o crédito) al que están asociados.
6	Monedero Electrónico	Incluye servicios como Paypal, Skrill, Neteller, MoneyBookers, ClicktoPay, QuickCash, ClickandBuy, Instadebit, Yandexmoney, Adyenhosted, Trustly, Payvision, InovaPay, MuchBetter, TrueLayer, Pay4Fun, RapidTransfer, LeoBank, WorldPay o AirCash.
7	Cheque	Representment.
8	SMS Premium	
9	Giro Postal	
10	Servicios de Tesorería	
11	Pago por operador de comunicaciones	
12	Llamadas Premium	
13	Tarjeta (genérico)	Sólo utilizar si se desconoce si la tarjeta es débito o crédito.
14	Terminal fijo	
15	Pago instantáneo	Sistemas de pago inmediato como Bizum o PIX.
99	(OtroTipoEspecificar)	

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



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



Véase el **ANEXO IV. Reporting Medios de pago en Depósitos y Retiradas.**

MD: Comparativa movimientos CJ diarios y mensuales para unidades en Euros.

Se realiza una comparativa entre ficheros CJ mensuales y diarios (CJDM vs CJDD y CJTM vs CJTD) y entre CJ diarios (CJDD vs CJTD) donde se verifica que coinciden las cantidades en todos los ficheros para sus diferentes conceptos (DE, RE, PA, PD, PR, PE, OT, AP, Trans_IN, Trans_Out, CO, BO y RG), para unidad en Euros.

M1: Comparativa movimientos CJ diarios y mensuales para unidades distintas de Euros.

Se realiza una comparativa entre ficheros CJ mensuales y diarios (CJDM vs CJDD y CJTM vs CJTD) y entre CJ diarios (CJDD vs CJTD) donde se verifica que coinciden las cantidades en todos los ficheros para sus diferentes conceptos (DE, RE, PA, PD, PR, PE, OT, AP, Trans_IN, Trans_Out, CO, BO y RG), para unidades distintas de Euros.

SF: Saldo Final en los CJD

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

SH: Saldos de cuentas de juego.

Se aplican las siguientes comprobaciones:

- ✓ En los ficheros CJ mensuales: el saldo inicial más todos los movimientos, excluidas las comisiones y premios especie, debe coincidir con el saldo final.

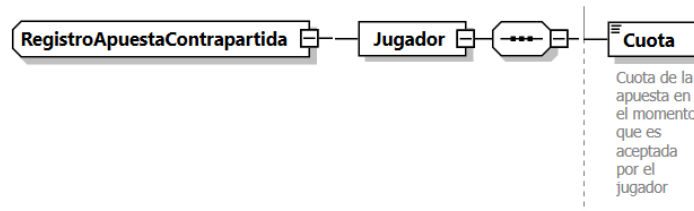


$$SI + DE + RE + PA + PD + PR + OT + T_IN + T_OUT + AP = SF$$

- ✓ Para la aplicación de la fórmula se debe tener en cuenta que se aplica por monedero y que cada uno de los términos mantiene su signo, según definición de la resolución del modelo de datos.
- ✓ En los CJs se debe tener en cuenta los jugadores de test.
- ✓ Este cuadro de saldos debe darse tanto a nivel de jugador como a nivel general.
- ✓ La validación de saldo horizontal se aplicará tanto a nivel de cuenta de juego como a la suma agregada de todas las cuentas de juego.
- ✓ Los valores de SI, DE, RE, PA, PD, PR, OT, BN, TI, TO, AP y SF deben ser iguales en CJT y CJD mensual
- ✓ El “**SaldoInicial**” de un mes, debe ser igual al “**SaldoFinal**” del mes anterior.
- ✓ Estas reglas se aplican tanto a los apuntes en unidad EUR como a los apuntes en las otras unidades definidas por el operador.

7.2.4 Controles que afectan a ficheros JUC:

CU: Cuota de las apuestas



El campo “Cuota” deberá reflejarse en los ficheros RegistroApuestaContrapartida. En este campo se espera recibir la cuota de la apuesta en el momento en que es aceptada por el jugador.

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

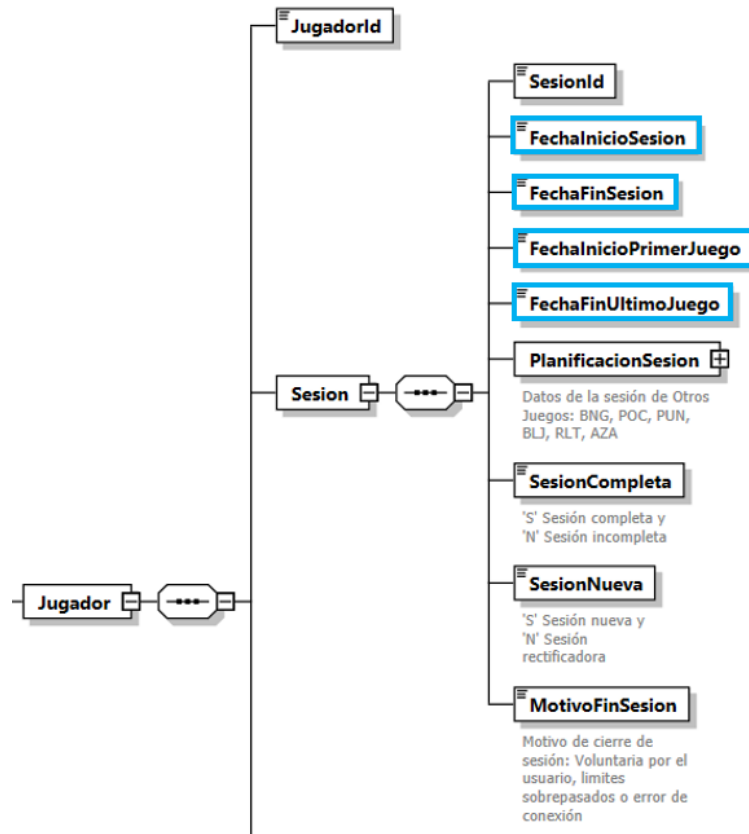
Además, se comprueba para las apuestas simples que, para los casos en los que haya premios:

- ✓ Participación * Cuota = Premio, en casos sin CashOut
- ✓ Participación * Cuota >= Premio, en casos con CashOut



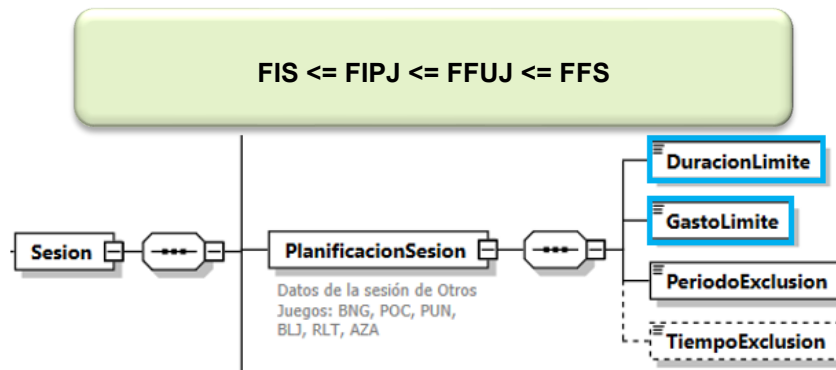
En los casos RegistroApuestaMutua no tiene sentido por la naturaleza de la apuesta. Al ser un campo obligatorio deberá informarse con valor 1 en estos casos.

FS: Fecha sesión



- **FechaInicioSesion (FIS):** Fecha y hora de inicio de la sesión. Cuando un jugador intente jugar a alguno de los juegos que está sujeto al establecimiento de la sesión previa (ruleta, blackjack, póquer cash, azar...), lo primero que tendrá que hacer es definir los límites de sesión de otros juegos. Siendo la fecha de comienzo de sesión el momento en que termine de parametrizar su sesión.
- **FechaFinSesion (FFS):** Fecha y hora de fin de la sesión (sea por la razón que sea el cierre).
- **FechaInicioPrimerJuego (FIPJ):** Fecha y hora de inicio del primer juego en la sesión, cualquiera que este sea.
- **FechaFinUltimoJuego (FFUJ):** Fecha y hora de fin del último juego de la sesión, cualquiera que este sea e independientemente de que la sesión se cierre ordenadamente o no.

En la mayoría de los casos deberá cumplirse:



En cuanto al campo “PlanificacionSesion” se harán las siguientes comprobaciones:

DuracionLimite <= FFS-FIS

GastoLimite <= - PA - PR (EUR)

Obsérvese que la PA tiene signo negativo y PR tiene signo positivo.

Para obtener mayor detalle de como debe reportarse la sesión en función de la finalización de la misma **véase el ANEXO V. Reporte de las sesiones en los JUC**. En este apéndice se describe el reporting para los diferentes escenarios:

- Cierre de la sesión de otros juegos por alcanzar el límite de gasto configurado por el jugador.
- Cierre de la sesión de otros juegos por alcanzar el límite de tiempo configurado por el jugador.
- Cierre de la sesión de otros juegos de manera voluntaria y ordenada por parte del jugador.
- Cierre de la sesión de otros juegos de manera sobrevenida no ordenada.

HE: Campo “Hecho”

El campo Hecho tiene por finalidad identificar de forma clara y precisa el hecho concreto sobre el que el jugador realiza la apuesta dentro de un evento determinado.

Este campo debe describir exclusivamente el mercado y el pronóstico seleccionado por el jugador, sin incorporar información adicional.



El campo "Hecho" no identifica el evento deportivo (que deberá estar previamente definido en el CEV mediante el correspondiente Eventold), sino el hecho específico objeto de la apuesta.

El campo "Hecho" no podrá estar vacío y debe estar cumplimentado en todos los registros JUC de apuestas.

El valor informado deberá seguir obligatoriamente el siguiente patrón:

Mercado: Pronóstico

Donde:

- Mercado corresponde al nombre del mercado sobre el que se realiza la apuesta.
- Pronóstico corresponde a la selección concreta realizada por el jugador.
- Ambos elementos deberán estar separados por el carácter ":".
- No deberán utilizarse separadores distintos ni estructuras alternativas.

El valor informado deberá reflejar el pronóstico del jugador, no el resultado final del evento.

Ejemplos válidos:

- Siguiendo gol: Bayern
- Resultado final: Real Madrid
- Más de/menos de 2.5 goles: Más de
- Ganador del set: Alcaraz

Ejemplos no válidos:

- Siguiendo gol
- Bayern
- Resultado final
- Más de 2.5: 1.85
- Ganador

Se considerará error la inclusión en el campo "Hecho" de cualquiera de los siguientes elementos:

- Únicamente el nombre del mercado sin el pronóstico.
- Únicamente el resultado del evento sin identificar el mercado.
- Información de cuotas o valores económicos.
- Información promocional.
- Códigos internos del operador.
- Texto genérico o ambiguo que no permita identificar claramente el hecho apostado.

El campo Hecho no deberá utilizarse para replicar información contenida en otros campos del registro.

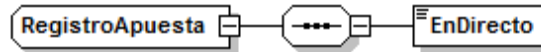
JD: Juegold duplicados

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



ND: apuestas en directo

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



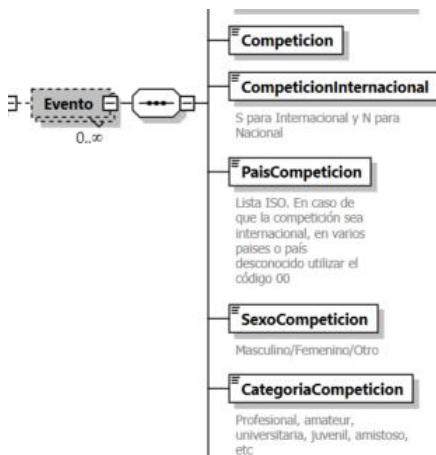
Los operadores que ofertan este tipo de apuestas no pueden tener este campo siempre igual a 'N'.

7.2.5 Controles que afectan a ficheros CEV:

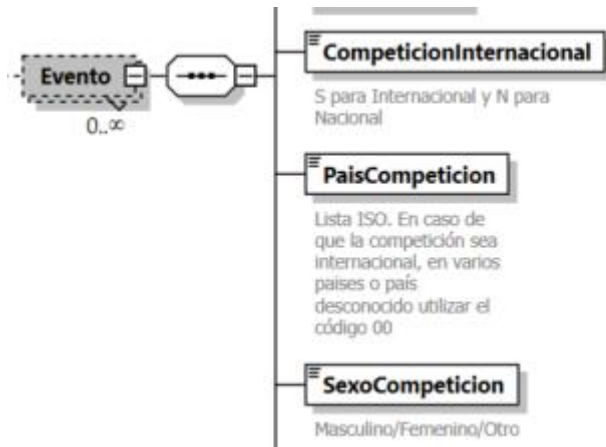
C3: Campo “CategoríaCompeticion”

Se comprobará que el campo “CategoríaCompeticion” identifique la categoría de la competición deportiva en la que se encuadra el evento.

De acuerdo con el modelo de datos, este campo describe la condición competitiva de la competición, tales como: Profesional, Amateur, Universitaria, Juvenil o Amistoso.



CG: Campo “SexoCompeticion”



El campo “SexoCompeticion” tiene por finalidad identificar el género al que corresponde la competición en la que se encuadra el evento deportivo.

Este campo permite la correcta clasificación de las competiciones en función de su categoría de género.

El valor informado deberá corresponder estrictamente a uno de los siguientes valores permitidos:

- M – Masculino
- F – Femenino
- O – Mixto

El valor deberá ser coherente con la naturaleza oficial de la competición informada en el campo Competicion o Descripción del evento.

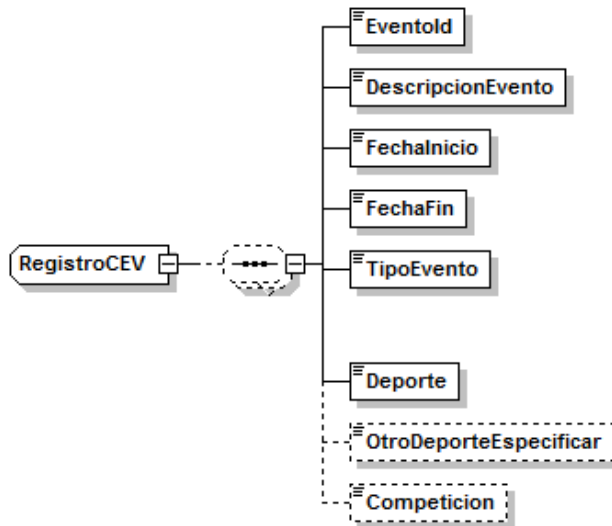
El valor O únicamente podrá utilizarse en competiciones oficialmente mixtas.

No se considerará válido utilizar el valor O por defecto, por simplificación operativa o ante ausencia de verificación del género real de la competición.

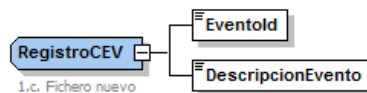


CJ: CEV y JUA

- ✓ El “Eventold” no puede estar duplicado. Cada combinación de los campos que definen un evento (excluido el propio código de evento) en un CEV debe ser única. Estos campos son: “**DescripcionEvento**”, “**FechaInicio**”, “**FechaFin**,” “**TipoEvento**”, “**Deporte**”, “**OtroDeporteEspecificar**” y “**Competicion**”.



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



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

CS: Campo “EventoEspecial”

El fichero CEV tiene por finalidad recoger exclusivamente **acontecimientos deportivos individuales** sobre los que se comercializan apuestas.

Se considera evento, a estos efectos, un hecho deportivo concreto y delimitado en el tiempo, tales como:

- Un partido.
- Una carrera.
- Un combate.



- Un enfrentamiento individual.

El fichero CEV no debe utilizarse para reportar mercados, hechos específicos de apuesta ni resultados agregados.

En aquellos casos en los que el mercado sobre el que se apuesta dependa de más de un evento (véase por ejemplo, “Campeón de Liga de Primera División” o “Campeón Mundial de Fórmula 1”), se señalará como Evento Especial.

El campo “EventoEspecial” deberá informarse con valor:

- ‘N’ cuando el registro represente un acontecimiento deportivo individual.
- ‘S’ únicamente en aquellos supuestos excepcionales en los que, por razones estructurales del modelo, el identificador no represente un evento deportivo individual concreto.

CT: competiciones deportivas

El campo “**Competicion**” tiene por finalidad identificar la competición, torneo o marco oficial en el que se encuadra el evento deportivo.

Este campo debe permitir agrupar correctamente los eventos dentro de su estructura competitiva oficial, garantizando coherencia y trazabilidad.

Se comprobará que la información recibida se refiere exclusivamente a la competición, no al evento concreto ni al mercado asociado.

Se considerará error la inclusión en el campo “Competicion” de cualquiera de los siguientes elementos:

- Nombres de equipos o participantes
- Fechas u horarios
- Jornadas, fases o rondas específicas (salvo que formen parte oficial del nombre)
- Información de mercado o tipo de apuesta
- Cuotas
- Códigos internos
- Información promocional

Puede consultar orientaciones generales sobre este campo en el **ANEXO VI. Reporte de ficheros CEV**.

CV: CEV diario y actualizaciones

El campo booleano “Actualizado” debe ir rellenado con ‘S’ cuando la información pertenezca a un evento reportado anteriormente y cuyos valores estén siendo modificados. Se indicará ‘N’ cuando el evento sea nuevo y no haya sido reportado previamente.

En los ficheros mensuales, el campo “Actualizado” contendrá el valor ‘N’ cuando el evento sea nuevo en el mes, y ‘S’ cuando haya sido modificado durante ese mes. Si el mismo evento ha sido



reportado como nuevo y posteriormente modificado dentro del mismo mes, se deberá informar con 'S', al ser la situación más reciente.

Se revisa que los ficheros CEV diarios se estén reportando correctamente y que la información contenida en ellos esté incluida en el fichero CEV mensual correspondiente, y viceversa.

La información reportada en los ficheros mensuales deberá coincidir con la información del último fichero diario correspondiente a dicho mes.

Además, solo podrá existir un **eventold** por cada mes en el caso de los ficheros mensuales, o por cada día en el caso de los CEV diarios, de modo que no exista duplicidad de eventos para un mismo periodo.

DE: Descripción de eventos

El campo descripción del evento tiene por finalidad identificar de forma clara, unívoca y homogénea el evento deportivo al que se asocian las apuestas, permitiendo su correcta clasificación y trazabilidad.

La información consignada en este campo debe describir exclusivamente el evento deportivo, sin incorporar información adicional no estructural.

Se considerará error la inclusión en el campo "DescripcionEvento" de cualquiera de los siguientes elementos:

- Horarios
- Jornadas
- Fases (salvo que formen parte oficial del nombre del evento)
- Información de mercado o tipo de apuesta
- Cuotas
- Códigos internos
- Información promocional

Este campo no debe utilizarse para replicar información contenida en otros campos estructurados del fichero.

Puede consultar orientaciones generales sobre este campo en el **ANEXO VI. Reporte de ficheros CEV**.

FC: Fechas en el CEV

Los campos FechaInicioEvento y FechaFinEvento tienen por finalidad informar, respectivamente, la fecha y hora oficial de inicio y de finalización del evento deportivo. Ambos campos deben reflejar el periodo real de celebración del evento, garantizando la coherencia temporal del registro y su correcta trazabilidad.

En ningún caso deberán utilizarse para informar fechas relativas a la apertura, cierre o liquidación de mercados de apuesta.



Se realizan las siguientes comprobaciones:

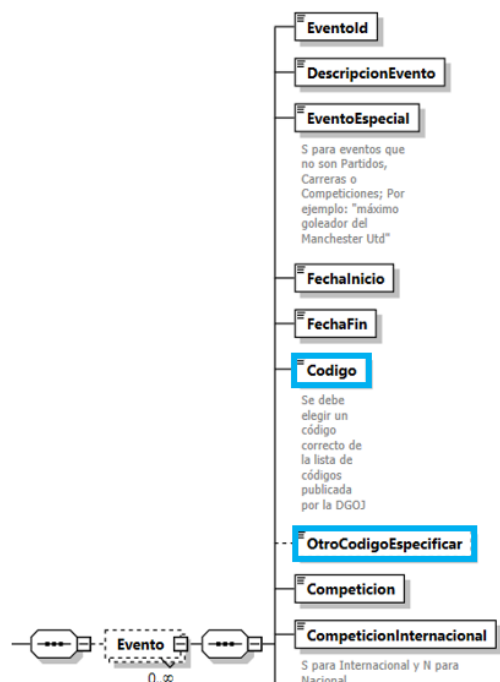
- ✓ **FechaInicioEvento** deberá corresponder al momento oficial de comienzo del evento deportivo (inicio del partido, salida oficial de la carrera, comienzo de la prueba, etc.).
- ✓ **FechaFinEvento** deberá corresponder al momento oficial de finalización del evento deportivo.
- ✓ No deberán informarse fechas de creación del evento en los sistemas internos del operador.
- ✓ No deberán informarse fechas de apertura, cierre o liquidación de mercados.
- ✓ En caso de modificación oficial del horario del evento, ambos campos deberán actualizarse conforme a la información oficial disponible.
- ✓ La FechaFinEvento deberá ser siempre igual o posterior a la FechaInicioEvento.
- ✓ Ambas fechas deberán ser coherentes con la naturaleza y duración razonable del evento.
- ✓ Se comprueban diferencias temporales manifiestamente incompatibles con el tipo de evento informado.

LS: Lista de deportes

El campo "Codigo" se deberá completar teniendo en cuenta la lista normalizada de deportes publicada en la página web de la DGOJ en el siguiente [enlace](#).

El campo "Codigo" debe ser coherente con la información del campo Competición.

Cuando el codigo es '999' es obligatoria la etiqueta "OtroCodigoEspecificar".





Lista normalizada de deportes

Código	Deporte	Código	Deporte	Código	Deporte
1	Atletismo	33	Pelota	65	Softball
2	Automovilismo	34	Remo	66	Surf
3	Bádminton	35	Rugby	67	Bandy
4	Baloncesto	36	Snooker	68	MMA-Mixed Martial Art
5	Balonmano	37	Squash	69	Indoor Bowling
6	Béisbol	38	Taekwondo	70	Pesapallo
7	Biatlón, triatlón, otros	39	Tenis	71	Wrestling
8	Billar	40	Tenis de mesa	72	Sumo
9	Boxeo	41	Tiro con arco	73	Sepak Takraw
10	Ciclismo	42	Tiro deportivo	74	Polo
11	Ciclocross	43	Vela	75	Salto Ecuestre
12	Criquet	44	Voleibol	76	Hurling
13	Dardos	45	Vóley playa	77	Pesca deportiva
14	Deportes de invierno	46	Waterpolo	78	Kabbadi
15	Hípica	47	Ajedrez	79	Evento multideportivo
16	Esríma	48	Apnea	80	Baloncesto 3x3
17	Fútbol	49	Balón puño	81	Escalada
18	Fútbol americano	50	Balonmano playa	82	Kárate
19	Futbol australiano	51	Bowls	83	Cornhole
20	Fútbol sala	52	Bowling	84	Pickleball
21	Gimnasia	53	Curling	85	Skateboarding
22	Golf	54	Deportes de combate	86	Breaking
23	Halterofilia	55	Deportes Gaélicos	87	No disponible
24	Hockey sobre hielo	56	Deportes Vascos	88	No disponible
25	Hockey sobre hierba	57	Floorball	89	No disponible
26	Hockey sobre patines	58	Fútbol indoor	901	e-Sport
27	Judo	59	Fútbol playa	902	Galgos
28	Lucha libre	60	Lacrosse	903	No disponible
29	Motociclismo	61	Netball	904	No disponible
30	Natación	62	Petanca	905	No disponible
31	Pádel	63	Piragüismo	998	Otras Apuestas
32	Patinaje	64	Schwingen	999	(Otro Deporte Especificar)

Puede consultar orientaciones generales sobre este campo en el **ANEXO VI. Reporte de ficheros CEV**.

PC: Campo “PaisCompeticion”

El campo PaisCompeticion tiene por finalidad identificar el país al que pertenece la competición en la que se encuadra el evento deportivo.

Este campo permite la correcta clasificación territorial de las competiciones y garantiza la coherencia en los procesos de agregación y análisis de la información reportada. Para ello se realizan las siguientes comprobaciones:

- ✓ El valor informado deberá corresponder a un **código ISO 3166-1 alfa-2**, compuesto por **dos letras en mayúsculas**.
- ✓ En competiciones nacionales, deberá informarse el código ISO correspondiente al país.
- ✓ En competiciones internacionales deberá informarse el valor **“00”**.
- ✓ El valor consignado deberá ser coherente con la competición informada en el campo “Competicion”.



7.2.6 Controles que afectan a ficheros JUA:

MA: Motivo de Ajuste en los JUA

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

7.2.7 Controles que afectan a ficheros BOT:

P2: Saldos de PV y Botes en BOT

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

El Saldo Inicial de Botes de un fichero BOT mensual debe coincidir con el Saldo Final de Botes del mismo fichero para el mes anterior y misma unidad.

El Saldo Inicial de Partidas Vivas de un fichero BOT mensual debe coincidir con el Saldo Final de Partidas Vivas del mismo fichero para el mes anterior y misma unidad.

Los movimientos de los Botes de los ficheros BOT mensuales debe coincidir con el Total de Botes del fichero OPT de ese mes, para la misma unidad.

Cada uno de los Boteld reportados en el BOT mensual debe tener su correspondencia en alguno de los JUC diarios del mes.

Dentro del concepto Desglose Botes para los Botes, es necesario validar que los Movimientos reportados más el Saldo Inicial coincide con el Saldo Final, para la misma unidad.

El sumatorio de los Saldos Final de todos los Desglose Compromiso debe coincidir con el Saldo Final de Partidas Vivas, para la unidad 'EUR'

PV: Partidas vivas

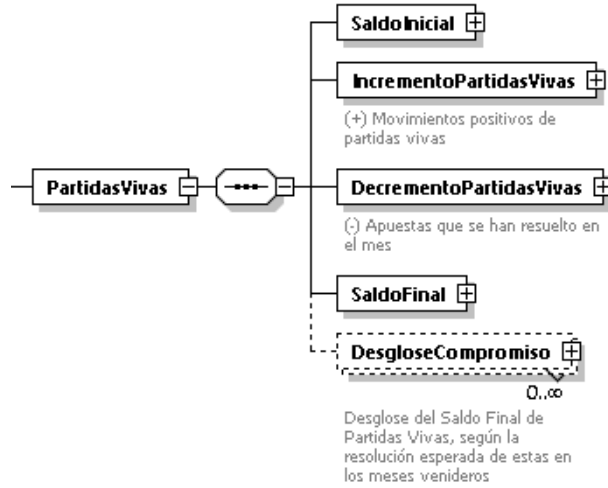
Siempre que el "SaldoFinal" de partidas vivas sea distinto de cero, debe reportarse "DesgloseCompromiso".

La suma de los desgloses debe ser igual al total del "SaldoFinal".

El "SaldoInicial" más la suma de movimientos (IncrementoPartidasVivas y DecrementoPartidasVivas) debe coincidir con el "SaldoFinal".



Las fechas de resolución de las partidas vivas que aparecen en los saldos finales del campo “DesgloseCompromiso” deben ser mayores a la fecha del mes de estudio.





ANEXO I. Tips & Tricks

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



ANEXO II. Jugadores de Test, recomendaciones de uso

Se entiende por jugador de test o de prueba el jugador ficticio que es creado por el operador para probar su plataforma de juego y que es reportado como tal a la DGOJ para que sea tenido en cuenta en las validaciones que se realizan sobre la información recibida.

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

- ✓ El identificador del jugador de test (DNI, NIE o Documento) no debe coincidir con el de una cuenta real ni con el de otro jugador de test.
- ✓ Los campos obligatorios tienen que estar rellenos por datos válidos, especialmente los campos fecha de nacimiento y fecha de activación, estadoCNJ y estadoOperador, Nombre y Apellido 1.
- ✓ Un jugador de test que tenga alguna característica que le impida (o impediría) jugar en el caso de ser un jugador real debe ser tratado igualmente por el sistema y no ha de poder jugar. Esto se aplica a menores de edad, fallecidos, interdictos, prohibidos y vinculados; si el jugador de test entra en cualquiera de estas categorías, debe tener un estado coherente con esta situación y no debe poder jugar en ningún caso.
- ✓ La creación de jugadores de test tiene que estar limitada a un número razonable de cuentas y debe tener una finalidad clara.
- ✓ Las cantidades jugadas por estos jugadores han de ser muy reducidas, de forma que no afecte de modo significativo a las variables económicas del operador.
- ✓ La información económica reportada debe ser coherente en todos los ficheros: la misma en los CJ que en los OP y JU.
- ✓ NO es obligatorio, pero se recomienda que el campo JugadorId para estos jugadores reúna las siguientes características:
 - Que tenga una cadena inicial tipo: test, user, etc.
 - Que no sea una cadena de más de 15 caracteres
- ✓ Los jugadores de test serán reportados directamente en los registros de usuario RUD, relleno el campo JugadorTest='S'. Una vez que se informe de los jugadores de test de este modo ya no será necesario enviar el listado por correo electrónico.
- ✓ Los campos Nombre, Apellido1, Apellido2 y Login contienen alguna palabra relacionada con jugadores de test (test, testing, o similar) deberán marcarse como jugador de test en el caso que realmente lo sean y evitarlo en la medida de lo posible para jugadores reales.



ANEXO III. Bajas de usuario y anonimización

Las cuentas que pueden darse de bajo del reporte del RUD, son aquellas que estén canceladas. Un jugador puede ser cancelado por distintas razones: solicitud del jugador, confirmación de fraude, políticas de juego seguro, incumplimiento de términos y condiciones, inactividad en su cuenta u otros. También podrán darse de baja las cuentas de jugadores que nunca hayan estado activas. En ningún caso se podrá dar de baja un jugador que esté en estado activo (A o PV).

Si la cuenta del jugador está dos o más años inactiva el operador puede cambiar su estado a SUSPENDIDO: EstadoCNJ=S, tras 4 años en este estado el operador puede cambiar su estado a CANCELADO: EstadoCNJ=C y a partir de ese momento puede eliminarlo del SCI.

Un **jugador cancelado** es aquel cuya relación contractual con el operador ha terminado.

En todos los casos en los que el contrato entre el jugador y el operador se rompa debería ocurrir lo siguiente:

- En lo que respecta a los servicios web de verificación de identidad y RGIAJ: El operador debe comunicar la baja del jugador, mediante el método BajaJugador. Esto implica que el operador dejará de recibir actualizaciones sobre el estado RGIAJ de dicho jugador en la llamada VerificarCambiosRGIAJ que hace cada hora.
- En el SCI: En caso de que el operador opte por dejar de reportarlo al SCI, el jugador será reportado como 'B' en el campo 'CambioEnDatos' del fichero mensual RUD. Y, en ese caso, al mes siguiente dejará de reportarlo. Cuando se da de baja un jugador en el RUD, se da de baja en todo el reporte del SCI y en especial en el fichero CJ. No debe haber jugadores con cuenta de juego (CJ) sin registro de usuario (RU).

Con respecto al reporte en el CJ y con el objetivo de evitar descuadres de saldos en caso de bajas de jugadores, se plantean dos alternativas:

- Mantener al usuario y su cuenta asociada mientras continúe teniendo saldos.
- Si el usuario se da de baja, y con el fin de evitar descuadres de saldos, se puede establecer en ese mes de baja, un saldo final del periodo igual a 0 a nivel de reporte del SCI. Para ello, deberá hacerse una anotación en "Otros" en el SCI de baja del jugador con el importe necesario para ajustar el saldo a 0.

Ejemplo:

Un Jugador se da de baja con un saldo de 100€.

Reporte en el CJD:

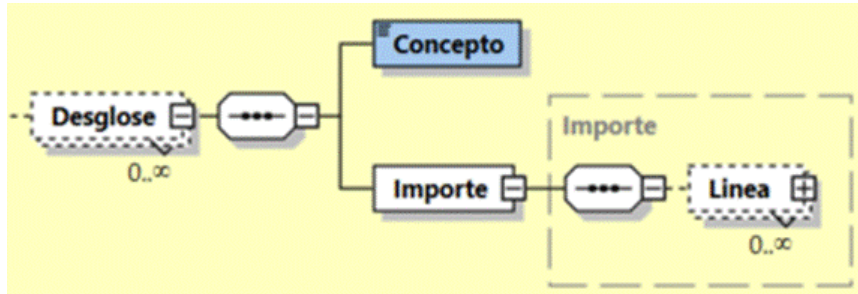
Saldo inicial: 100€

Saldo final: 0€

Otros:

Concepto: "Baja de jugador en el reporte del SCI"

Importe: -100€



De esta forma, el cuadro de saldo horizontal del jugador es correcto. Y a nivel total, el saldo inicial del siguiente periodo va a coincidir con el saldo final del periodo anterior.

Sin perjuicio de esto, el operador deberá mantener los saldos internamente de cara a responsabilidad contractual que se tenga con el jugador.

Si el jugador decide activar su cuenta tras la cancelación:

- En lo que respecta a los servicios web de verificación de identidad y RGIAJ: el operador tendrá que tratarlo como un nuevo jugador, por lo que tendrá que solicitar la verificación de identidad del jugador y consultar el estado RGIAJ de dicho jugador.
- En el SCI: En caso de disponer de los datos históricos del jugador previamente cancelado se reactivarán utilizando el mismo identificador, siempre y cuando se haya procedido a la verificación satisfactoria de identidad y no inscripción en el RGIAJ. Si el periodo de cancelación ha superado los plazos regulados y el jugador ha sido eliminado totalmente del sistema se creará un nuevo jugador a todos los efectos.

Con respecto al cuadro de datos con el RUT. El campo NumeroBajas del RUT debe corresponder con el total de jugadores que han dejado de reportarse en el SCI en el mes reportado. Por tanto, se corresponderá con el total de jugadores que tengan el campo (del RUD) CambioEnDatos='B' en el mes previo y que en el mes actual ya no son enviados.

En caso de anonimización de los datos de los usuarios, el operador tiene que mantener los datos disponibles durante 4 años, por lo que, si se solicita una rectificación, el operador debe ser capaz de regenerar los datos solicitados.

En caso de bajas y posterior proceso de anonimización, se sugiere realizar primero una baja (borrado lógico) en el SCI y dejar pasar 9 meses antes de anonimizar los datos en sus sistemas con el objetivo de poder regenerar la información en caso de que sea necesario.

Nunca puede haber una anonimización si no se reporta como baja previamente.



ANEXO IV. Reporting Medios de pago en Depósitos y Retiradas

Reporting Depósitos

Criterio General (Reflejo en Cuenta)

Se debe reportar toda operación de depósito que haya tenido un **reflejo efectivo** en la cuenta de juego del participante.

- **Signo del reporte:** Los importes depositados se informarán con signo positivo, mientras que cualquier anulación o ajuste posterior se reflejará con signo negativo.
- **Alcance:** El reporte debe incluir la operación inicial con independencia de si esta es completada con éxito o es anulada a posteriori.

Excepciones y Casos Específicos

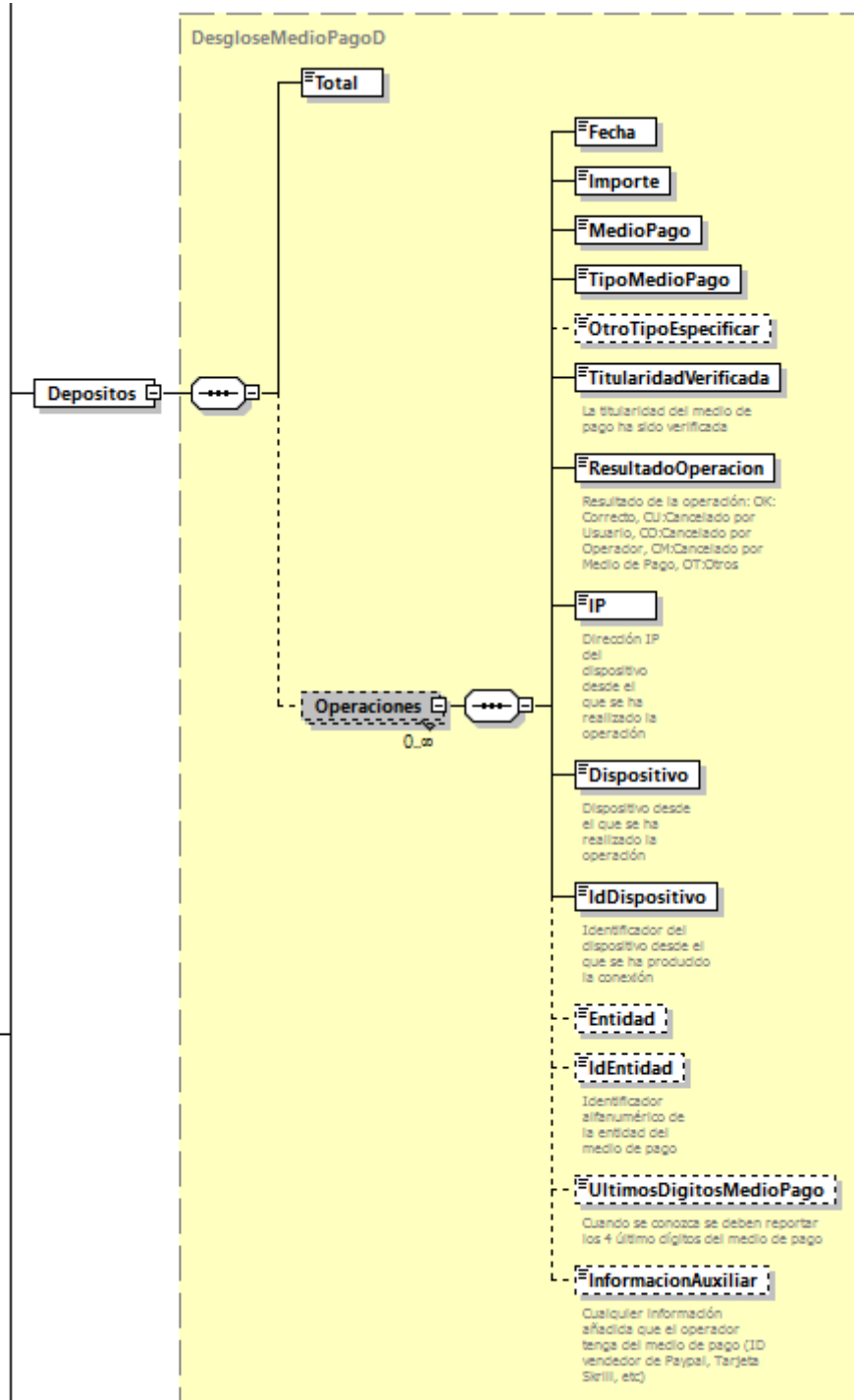
Por norma general, si un intento de depósito no llega a verse reflejado de forma inmediata en el saldo de la cuenta de juego, **no debe ser objeto de reporte**, a excepción del siguiente caso:

- **Transacciones denegadas por pasarela de pago:** Aquellas operaciones que sean rechazadas directamente por la pasarela de pagos sí deberán ser comunicadas.

Nota: Estas transacciones requieren un tratamiento informativo diferenciado, cuyos detalles técnicos y formato de reporte se especifican en la sección posterior de este documento.



Criterio General para Depósitos





ResultadoOperacion

En este campo se informa sobre el desenlace de la transacción. Se adoptarán los siguientes criterios:

- **OK**, se registrarán las operaciones de depósito que suponga un incremento del saldo de la cuenta del jugador.
- **CU**, se registrarán las operaciones de cancelación de un depósito previamente contabilizado en la cuenta del jugador y que supongan un decremento en el saldo de la cuenta del jugador. En este caso la acción viene motivada por el propio jugador
- **CO**, se registrarán las operaciones de cancelación de un depósito previamente contabilizado en la cuenta del jugador y que supongan un decremento en el saldo de la cuenta del jugador. En este caso la acción viene motivada por el operador de juego
- **CM**, se registrarán las operaciones de cancelación de un depósito previamente contabilizado en la cuenta del jugador y que supongan un decremento en el saldo de la cuenta del jugador. En este caso la acción viene motivada por el medio de pago
- **OT**, se registrarán las operaciones de depósito que no sean hayan sido descritas en los códigos anteriores.

De acuerdo con la descripción anterior, las operaciones de depósito con ResultadoOperación=**OK** deberán tener un **importe positivo**. Por el contrario, las operaciones de depósito con ResultadoOperacion =[**CU, CO, CM**] deberán tener un importe **negativo**.

Ejemplo

Un jugador realiza el día 01/02/2026 a las 20:03 horas realiza un depósito de 20 euros a través de una tarjeta de débito. Con posterioridad, el 3/2/2026 a las 10:05 horas el jugador realiza un **chargeback** sobre el depósito previamente realizado

Reporting CJD 01/02/2026

<Fecha>20260201200300+0200</Fecha>
<Importe>20.00</Importe>
<MedioPago>Visa</MedioPago>
<TipoMedioPago>4</TipoMedioPago>
<ResultadoOperacion>OK</ResultadoOperacion>

Reporting CJD 03/02/2026

<Fecha>20260203100500+0100</Fecha>
<Importe>-20.00</Importe>
<MedioPago>Visa</MedioPago>
<TipoMedioPago>4</TipoMedioPago>
<ResultadoOperacion>CU</ResultadoOperacion>



Titularidad verificada en Depósitos y Retiradas

Se considera que un medio de pago ha sido verificado cuando el operador ha realizado alguna comprobación manual o automática para verificar que la titularidad del medio de pago coincide con la identidad del jugador.

Una cuenta bancaria se considerará **verificada** si el titular de dicha cuenta coincide con el titular de la cuenta de juego.

Tipos de medios de pago

Atendiendo a los medios de pago utilizados por el jugador en la transacción deberá contemplarse los siguientes escenarios.

Tarjetas

En las transacciones realizadas con tarjeta deberán reportarse los siguientes campos:

- **MedioPago**, [VISA, MASTERCARD, APPLEPAY, GOOGLEPAY,...]
- **TipoMedioPago**, deberá cumplimentarse con un valor de [4,5,13]
- Entidad, nombre del banco emisor de la tarjeta
- **IdEntidad**, coincidirá con el número de identificación bancaria (BIN) de la tarjeta. Este valor, dependiendo de la tarjeta, podrá estar constituido por 6-8 números.
- **UltimosDigitosMedioPago**, se cumplimentará con los últimos 4 dígitos de la tarjeta.
- **InformaciónAuxiliar** (*opcional*), podrá incluirse información sobre el país de emisión de la tarjeta

Ejemplo. Depósito realizado a través de una tarjeta bancaria.

Un jugador realiza un depósito a través de una tarjeta de crédito cuyo BIN (Bank Identifier Number) es 456789 y cuyos 4 últimos dígitos 0123.

La información reportada en el CJD debe ser la siguiente:

```
<MedioPago>VISA</MedioPago>  
<TipoMedioPago>5</TipoMedioPago>  
<Entidad> BANCO COMERCIAL DE MANABI, S.A.</Entidad>  
<IdEntidad>456789</IdEntidad>  
<UltimosDigitosMedioPago>0123</UltimosDigitosMedioPago>  
<InformacionAuxiliar>ES</InformacionAuxiliar>
```



Transferencia Bancaria

En las transacciones realizadas por transferencia bancaria deberán reportarse los siguientes campos:

- **MedioPago**, se cumplimentará con “TRANSFERENCIA”
- **TipoMedioPago**, deberá cumplimentarse con un valor de [3]
- **Entidad**, Nombre del banco correspondiente a la cuenta bancaria.
- **IdEntidad**, Se incluirán los 4 dígitos del IBAN de la cuenta bancaria, que van desde la posición 5 a la posición 8.
- **UltimosDigitosMedioPago**, se cumplimentará con los últimos 4 dígitos del IBAN.
- **InformaciónAuxiliar** (*opcional*), podrá incluirse información sobre el país de la cuenta bancaria, así como las iniciales del titular de la cuenta bancaria, separados por “|”

Ejemplo. Depósito realizado a través de una transferencia.

Un jugador, cuyas iniciales son ABC, realiza un depósito a través por transferencia a través de la entidad cuyo IBAN es ES20 **0182** 1111 0000 1234 **5678**.

La información reportada en el CJD debe ser la siguiente:

```
<MedioPago>TRANSFERENCIA</MedioPago>  
<TipoMedioPago>3</TipoMedioPago>  
<Entidad>BANCO BILBAO VIZCAYA ARGENTARIA, S.A.</Entidad>  
<IdEntidad>0182</IdEntidad>  
<UltimosDigitosMedioPago>5678</UltimosDigitosMedioPago>  
<InformacionAuxiliar>ES|ABC</InformacionAuxiliar>
```

Medios de pago cuya identificación se realiza mediante dirección correo electrónico)

En aquellos medios de pago utilizados por el jugador en los que la identificación se lleve a cabo a través de una dirección de correo electrónico deberán reportarse los siguientes campos:

- **MedioPago**, se cumplimentará con el código de medio de pago [2, 6, 15,...]
- **TipoMedioPago**, identificará el tipo de medio de pago [PAYPAL, MONEYBOOKERS, NETELLER, SKRILL, MIFINITY,...]
- **InformacionAuxiliar**, se consignará la dirección de correo enmascarada de acuerdo con las siguientes reglas:
 - o Mostrar los **dos primeros** caracteres del nombre de usuario.
 - o Insertar una secuencia fija **de cinco asteriscos**.
 - o Mostrar **el último carácter** previo al símbolo @
 - o Mantener el **dominio íntegro** (incluyendo la @)

*Ejemplo: jugador@dominio.es → ju*****r@dominio.es*



Ejemplo. Depósito realizado a través de un monedero electrónico Paypal

Un jugador realiza un depósito a través de Paypal (monedero electrónico) y utiliza la dirección de correo jugador@dominio.es.

La información reportada en el fichero CJD será la siguiente:

```
.....  
<MedioPago>PAYPAL</MedioPago>  
<TipoMedioPago>6</TipoMedioPago>  
<InformacionAuxiliar> ju*****r@dominio.es </InformacionAuxiliar>  
.....
```

Medios de pago cuya identificación se lleva cabo a través del usuario del medio de pago

En aquellos medios de pago utilizados por el jugador en los que la identificación se lleve a cabo a través de un usuario/password del medio de pago deberán reportarse los siguientes campos:

- **MedioPago**, se cumplimentará con el código de medio de pago [2,6,15,...]
- **TipoMedioPago**, identificará el tipo de medio de pago [ECOPAYZ....]
- **InformacionAuxiliar**, se consignará el nombre de usuario enmascarado de acuerdo con las siguientes reglas:
 - o Mostrar los **dos primeros** caracteres del nombre de usuario.
 - o Insertar una secuencia fija **de cinco asteriscos**.
 - o Mostrar **el último carácter** del nombre de usuario

Ejemplo: *MiUsuario* → *Mi*****o*



Ejemplo. Depósito realizado a través de un monedero electrónico de ECOPAYZ y cuenta de usuario

Un jugador realiza un depósito a través de ECOPAYZ (monedero electrónico) y utiliza la cuenta "MiUsuario"

La información reportada en el fichero CJD será la siguiente:

```
.....  
<MedioPago>ECOPAYZ</MedioPago>  
<TipoMedioPago>6</TipoMedioPago>  
<InformacionAuxiliar> Mi*****o </InformacionAuxiliar>  
.....
```

Medios de pago cuya identificación se lleva a cabo a través de un código PIN

En aquellos medios de pago utilizados por el jugador en los que la identificación se lleve a cabo a través de un código PIN deberán reportarse los siguientes campos:

- **MedioPago**, se cumplimentará con el código de medio de pago [2,6,15,...]
- **TipoMedioPago**, identificará el tipo de medio de pago [PAYSAFECARD...]
- **InformacionAuxiliar**, se consignará el código PIN enmascarado de acuerdo con las siguientes reglas:
 - o Mostrar los **4 primeros** caracteres del código PIN.
 - o Insertar una secuencia fija **de cinco asteriscos**.
 - o Mostrar los **4 últimos** caracteres del código PIN

Ejemplo: 1234 5678 9101 1112 → 1234*****1112

Ejemplo. Depósito realizado a través de un tarjeta prepago de PAYSAFECARD

Un jugador realiza un depósito a través de PAYSAFECARD (Prepago) y utiliza el código PIN 1234 5678 9101 1112.

La información reportada en el fichero CJD será la siguiente:

```
.....  
<MedioPago>PAYSAFECARD</MedioPago>  
<TipoMedioPago>2</TipoMedioPago>  
<InformacionAuxiliar> 1234*****1112</InformacionAuxiliar>  
.....
```



Medios de pago cuya identificación está basada en un número de teléfono

En aquellos medios de pago utilizados por el jugador en los que la identificación se lleve a cabo a través de un número de teléfono deberán reportarse los siguientes campos:

- **MedioPago**, se cumplimentará con el código de medio de pago [2, 6, 15,...]
- **TipoMedioPago**, identificará el tipo de medio de pago [BIZUM, ECASH, AIRCASH, MUCHBETTER,....]
- **InformacionAuxiliar**, se consignará el número de teléfono utilizada enmascarada de acuerdo con los siguientes pasos:
 - **Prefijo internacional**: Se mantiene íntegro (ej. +34).
 - **Inicio del número**: Se conservan los **dos primeros dígitos** del número local.
 - **Cuerpo central**: Se sustituyen los **cuatro dígitos centrales** por asteriscos (****).
 - **Final del número**: Se conservan los **tres últimos dígitos**.

Ejemplo: +34 678 912 345 → +34 67 *** 345*

Ejemplo. Depósito a través de BIZUM

Un jugador realiza un depósito a través de un BIZUM y utiliza la dirección de correo +34 678 912 345.

La información reportada en el fichero CJD relativa al medio de pago será la siguiente:

.....

<MedioPago>**BIZUM**</MedioPago>

<TipoMedioPago>**15**</TipoMedioPago>

<InformacionAuxiliar> **+34 67* *** 345**</InformacionAuxiliar>

.....

Criterio de reporting para intentos de depósito que son cancelados por los medios de pago antes de que tengan su reflejo en la cuenta de juego

En aquellos casos donde el depósito sea denegado por la pasarela de pagos y, por tanto, no tenga reflejo en el saldo de la cuenta de juego, se deberá reportar la operación atendiendo al medio de pago que describimos en el criterio general, pero aplicando estas reglas especiales:

- **Campo <Importe>**: Se consignará obligatoriamente el valor **0**, para indicar que la transacción no ha supuesto un incremento efectivo en el saldo del jugador.
- **Campo <Resultado>**: Se consignará con el valor **'CM'**.



- **Campo <InformacionAuxiliar>**: Este campo deberá contener además ellos datos asociados al medio de pago, los datos diferenciados del importe solicitado (**Importe_Solicitado: Valor_€**), separados por un carácter delimitador '|', para permitir la identificación del intento:

Ejemplo. Intento de depósito por (Bizum) y rechazado por la pasarela de pagos

Un jugador realiza un intento de depósito de 50€ a través de un BIZUM (pago instantáneo) y utiliza el número de teléfono +34 678 912 345 y la plataforma rechaza el pago antes de que se produzca el apunte en la cuenta de juego.

La información reportada en el fichero CJD relativa al medio de pago será la siguiente:

...

<Importe>0</Importe>

<Estado>CM</Estado>

<MedioPago>BIZUM</MedioPago>

<TipoMedioPago>15</TipoMedioPago>

<InformacionAuxiliar> +34 67* *** 345 | **Importe_Solicitado: 50,00**</InformacionAuxiliar>

...

Reporting Retiradas

Criterio General (Reflejo en Cuenta)

Se reportará cada operación de retirada que suponga un movimiento en la cuenta de juego, partiendo del momento en que se detrae el importe del saldo disponible.

- **Signo del reporte**: Los importes retirados por los participantes se reflejarán con **signo negativo** (salida de fondos), mientras que las anulaciones, devoluciones o ajustes que reintegren el dinero a la cuenta se reflejarán con **signo positivo**.
- **Alcance**: Se informará de la operación siempre que haya tenido reflejo en el saldo, con independencia de que la transacción se complete con éxito o sea cancelada posteriormente.

Excepciones y Casos Específicos

Por norma general, si un intento de retirada no llega a verse reflejado de forma inmediata en el saldo de la cuenta de juego, **no debe ser objeto de reporte**, a excepción del siguiente caso:

- **Transacciones denegadas por pasarela de pago**: Aquellas operaciones que sean rechazadas directamente por la pasarela de pagos sí deberán ser comunicadas.



Nota: Estas transacciones requieren un tratamiento informativo diferenciado, cuyos detalles técnicos y formato de reporte se especifican en la sección posterior de este documento.

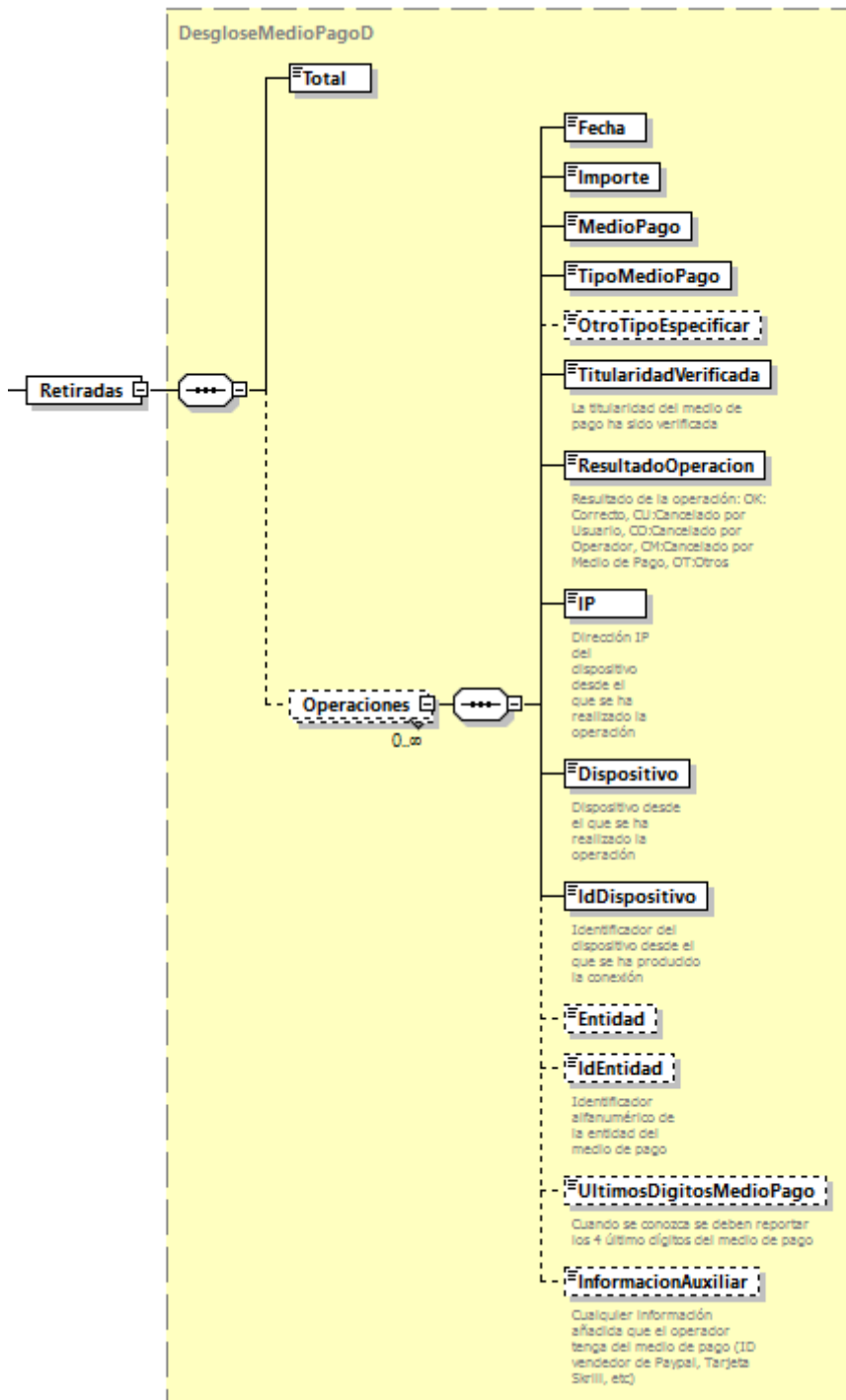
Criterio General

En lo que se refiere al ResultadoOperacion de una retirada. Se adoptarán los siguientes criterios:

- **OK**, se registrarán las operaciones de depósito que suponga un **decremento** del saldo de la cuenta del jugador.
- **CU**, se registrarán las operaciones de cancelación de una retirada previamente contabilizado en la cuenta del jugador y que supongan un **incremento** en el saldo de la cuenta del jugador. En este caso la acción viene motivada por el propio jugador
- **CO**, se registrarán las operaciones de cancelación de una retirada previamente contabilizado en la cuenta del jugador y que supongan un **incremento** en el saldo de la cuenta del jugador. En este caso la acción viene motivada por el operador de juego
- **CM**, se registrarán las operaciones de cancelación de una retirada previamente contabilizado en la cuenta del jugador y que supongan un **incremento** en el saldo de la cuenta del jugador. En este caso la acción viene motivada por el medio de pago
- **OT**, se registrarán las operaciones de depósito que no sean hayan sido descritas en los códigos anteriores.

De acuerdo con la descripción anterior, las operaciones de retirada con ResultadoOperación=**OK** deberán tener un **importe negativo**. Por el contrario, las operaciones de retirada con ResultadoOperacion =[**CU, CO, CM**] deberán tener un importe **positivo**.

En relación con las retiradas todo lo descrito para los Tipos de Medios de Pago será de aplicación si bien deberá tenerse en cuenta que los signos de los importes serán al revés.





Criterio de reporting para intentos de retiradas que son cancelados por los medios de pago antes de que tengan su reflejo en la cuenta de juego.

En aquellos casos donde el intento de retirada se procese de **forma inmediata** y sea denegado por la pasarela de pagos (no tenga reflejo en el saldo de la cuenta de juego), se deberá reportar la operación atendiendo al medio de pago que describimos en el criterio general, pero aplicando estas reglas especiales:

- **Campo <Importe>**: Se consignará obligatoriamente el valor **0**, para indicar que la transacción no ha supuesto un incremento efectivo en el saldo del jugador.
- **Campo <Resultado>**: Se consignará con el valor '**CM**'.
- **Campo <InformacionAuxiliar>**: Este campo deberá contener además ellos datos asociados al medio de pago, los datos diferenciados del importe solicitado (**Importe_Solicitado: Valor_€**), separados por un carácter delimitador '|', para permitir la identificación del intento:

Ejemplo. Retirada solicitada por tarjeta y denegada por la Pasarela de Pagos

Un jugador intenta hacer una retirada de 100€ por tarjeta crédito cuyo BIN (Bank Identifier Number) es 456789 y cuyos 4 últimos dígitos 0123 y es denegada por la pasarela de pagos

La información reportada en el CJD debe ser la siguiente:

```
<Importe>0</Importe>  
<Estado>CM</Estado>  
<MedioPago>VISA</MedioPago>  
<TipoMedioPago>5</TipoMedioPago>  
<Entidad> BANCO COMERCIAL DE MANABI, S.A.</Entidad>  
<IdEntidad>456789</IdEntidad>  
<UltimosDigitosMedioPago>0123</UltimosDigitosMedioPago>  
<InformacionAuxiliar>ES | Importe_Solicitado: 100,00</InformacionAuxiliar>
```



Ejemplo. (Bizum)

Un jugador realiza un intento de depósito de 50€ a través de un BIZUM (pago instantáneo) y utiliza el teléfono +34 678 912 345 y la plataforma rechaza el pago antes de que se produzca el apunte en la cuenta de juego.

La información reportada en el fichero CJD relativa al medio de pago será la siguiente:

...

<Importe>**0**</Importe>

<Estado>**CM**</Estado>

<MedioPago>**BIZUM**</MedioPago>

<TipoMedioPago>**15**</TipoMedioPago>

<InformacionAuxiliar> **+34 67* *** 345 | Importe_Solicitado: 50,00**</InformacionAuxiliar>

...



ANEXO V. Reporte de las sesiones en los JUC.

En los ficheros JUC de RegistroOtrosJuegos, se incluye información para juegos de casinos con los siguientes tipos de juego: POC, BNG, AZA, PUN, RLT, BLJ y COM.

Tal y como indica el documento de resolución del modelo de datos, en este tipo de reporte y a diferencia del resto de registros, el desglose de los movimientos monetarios (participación, devolución, premios y botes) se reportará en el bloque juego y no en el de jugador ya que se requiere conocer el total de estos movimientos por cada uno de los tipos de juego en los que ha participado el jugador durante la sesión de juego.

A la hora de reportar la información de la sesión se pueden dar cuatro casuísticas en función a como finalice la sesión:

1. Alcanzar el límite de gasto configurado por el jugador.
2. Alcanzar el límite de tiempo configurado por el jugador.
3. Cierre voluntario y ordenado por parte del jugador.
4. Cierre sobrevenido no ordenado.

Por otro lado, el artículo 13.5 del *Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego* establece:

“Agotado el tiempo o la cantidad máxima a minorar de la cuenta durante la sesión de juego, ésta finalizará automáticamente, produciéndose la desconexión de la actividad de juego una vez finalicen las partidas, manos o tiradas en curso, incluyendo en su caso las evoluciones metamórficas que se hubieran producido. El operador deberá habilitar los mecanismos necesarios para no permitir el inicio de nuevas partidas, manos o tiradas desde que finalice la sesión de juego.

En todo caso, el operador de juego deberá anticipar al participante la proximidad del cumplimiento de los límites predeterminados en la configuración previa de la sesión, a fin de que dicho participante pueda realizar, si así lo desea, un cierre ordenado de la misma.”

FORMA DE REPORTE EN CADA CASO:

1. Cierre de sesión de juego bajo la licencia general de «otros juegos» por alcanzar el límite de gasto configurado por el jugador.

Agotada la cantidad máxima a minorar de la cuenta durante la sesión de juego, ésta finalizará automáticamente, produciéndose la desconexión de la actividad de juego una vez finalicen las partidas, manos o tiradas en curso, incluyendo en su caso las evoluciones metamórficas que se hubieran producido.

Es decir, la partida en curso deberá finalizar de forma ordenada. En ningún caso se le permitirá al jugador apostar nuevas cantidades de dinero durante la partida en curso, dado que ello conllevaría superar el límite de gasto establecido por el jugador.



No se admiten soluciones que conlleven la interrupción de la partida en curso de manera no ordenada.

En lo que se refiere al SCI la sesión se reportaría con los siguientes parámetros la información relativa a la sesión:

- Sesión Completa: S
- Sesión Nueva: S
- MotivoFinSesion: Limite
- FechaInicioSesión: Cuando se inicia la sesión
- FechaFinSesión: Cuando se finaliza la sesión por alcanzar el límite de gasto
- FechaFinÚltimoJuego: Fecha de fin de último juego por alcanzar el límite de gasto

2. Cierre de sesión de juego bajo la licencia general de «otros juegos» por alcanzar el límite de tiempo configurado por el jugador.

Agotado el tiempo de la sesión de juego establecido por el jugador, ésta finalizará automáticamente, produciéndose la desconexión de la actividad de juego una vez finalicen las partidas, manos o tiradas en curso, incluyendo en su caso las evoluciones metamórficas que se hubieran producido.

Es decir, la partida en curso deberá finalizar de forma ordenada. Esto podría conllevar la necesidad de extender la duración de la sesión unos segundos o incluso unos pocos minutos por encima del límite de tiempo establecido por el jugador, únicamente con la finalidad de garantizar al jugador un cierre ordenado de la partida en curso y el posible pago de premios. No se admiten soluciones que conlleven la interrupción de la partida en curso de manera no ordenada.

En lo que se refiere al SCI la sesión se reportaría con los siguientes parámetros la información de la sesión:

- Sesión Completa: S
- Sesión Nueva: S
- MotivoFinSesion: Limite
- FechaInicioSesión: Cuando se inicia la sesión
- FechaFinSesión: En este caso la FechaFinSesión será la FechaInicioSesión más DuracionLimite
- FechaFinUltimoJuego: fecha de cierre ordenado del último juego una vez superado el límite temporal.

Mientras no haya finalizado el último juego de la sesión, no se podrá abrir una nueva sesión.

3. Cierre de sesión de juego bajo la licencia general de «otros juegos» de manera voluntaria y ordenada por parte del jugador.

Si de alguna manera el jugador manifiesta de forma ordenada su intención de finalizar la sesión en curso, la sesión finalizará automáticamente, produciéndose la desconexión de la actividad de juego una vez finalicen las partidas, manos o tiradas en curso, incluyendo en su caso las evoluciones metamórficas que se hubieran producido.



Es decir, si en la interfaz web existe la posibilidad de que el jugador manifieste su intención de finalizar la sesión en curso, la partida en curso deberá finalizar de forma ordenada.

No se admiten soluciones que conlleven la interrupción de la partida en curso de manera no ordenada.

En lo que se refiere al SCI la sesión se reportaría con los siguientes parámetros la información de la sesión:

- Sesión Completa: S
- Sesión Nueva: S
- MotivoFinSesion: Usuario
- FechaInicioSesión: Cuando se inicie la sesión
- FechaFinSesión: Cuando finalice la sesión

4. Cierre de sesión de juego bajo la licencia general de «otros juegos» de manera sobreenvenida no ordenada.

Se entiende por cierre de manera sobreenvenida no ordenado como un caso excepcional, incontrolable por parte del operador, como, por ejemplo, si el jugador cierra el navegador, apaga el móvil, se queda sin cobertura, deja de interactuar con la interfaz web, se da un fallo de comunicación, un fallo de servidor, etc. En este caso, no es posible hacer un cierre ordenado de la partida en curso.

En este caso, se distinguen dos posibles escenarios.

- a) Escenario 1: El proveedor de software de juego conoce el resultado final de la partida y, por tanto, los posibles premios resultado de la partida en curso. Este escenario es habitual en juegos como, por ejemplo, el bingo, la ruleta, las máquinas de azar, en los que una vez que finaliza el periodo de formalización de apuestas, la lógica de juego se desarrolla de forma íntegra en el servidor, y el jugador adopta una posición pasiva consistente únicamente en visualizar el resultado de la partida.

El operador deberá proceder de la siguiente manera:

Una vez que el operador ha detectado el cierre sobreenvenido, debe contabilizar en la cuenta de juego del jugador el resultado final de la partida, con la posible asignación de premios. Este proceso podría no ser inmediato dependiendo del modelo de integración entre el operador y el proveedor de software de juego.

En lo que refiere al SCI, se distinguen dos casos sobre el reporte de la sesión:

1. Cuando el operador pueda conocer el resultado de las partidas interrumpidas en un periodo inferior a 24 horas. Deberá reportar en el SCI el cierre de la sesión con los siguientes parámetros:
 - Sesión Completa: S
 - Sesión Nueva: S
 - MotivoFinSesion: Conexión
 - FechaInicioSesión: Cuando se haya iniciado la sesión



- FechaFinSesión: Cuando se produzca el corte
 - FichaFinUltimoJuego: fecha fin de último juego.
2. Cuando, por el contrario, el operador no pueda conocer el resultado de las partidas interrumpidas en un periodo inferior a 24 horas, deberá realizar un doble reporte:
- Reporting inicial con la información conocida en el momento de cierre sobrevenido con los siguientes parámetros:
 - Sesión Completa: N
 - Sesión Nueva: S
 - MotivoFinSesion: Conexión
 - FechaInicioSesión: cuando se haya iniciado la sesión
 - FechaFinSesión: cuando se produzca el corte
 - FinFinUltimoJuego: cuando se produzca el corte
 - Reporting final una vez que conozca el resultado de la partida interrumpida con los siguientes parámetros:
 - Sesión Completa: S
 - Sesión Nueva: N
 - MotivoFinSesion: Conexión
 - FechaInicioSesión: cuando se haya iniciado la sesión
 - FechaFinSesión: fecha de inicio más duración límite
 - FechaFinUltimoJuego: fecha de fin real del último juego.

En lo que respecta a la **visualización** de la finalización de la partida por parte del jugador, el operador deberá diseñar una solución que permita al jugador entender y conocer el resultado final de la partida en curso y en su caso, la posible asignación de premios.

- b) Escenario 2: El proveedor de software de juego no conoce el resultado final de la partida ni, por tanto, los posibles premios resultado de la partida en curso: bien porque el fallo se ha producido en el servidor, bien porque la partida en curso requiere de alguna acción o decisión por parte del jugador. Este escenario es habitual en juegos como, por ejemplo, el Black Jack, en el que el jugador adopta una posición activa como, por ejemplo, solicitar nuevas cartas, comprar un seguro, etc.

Entre las soluciones aceptadas para el tratamiento de este escenario, se encuentran las siguientes:

1. Anular la partida en curso, y hacer un rollback de la apuesta, siempre y cuando así se contemple en los términos y condiciones.
El operador deberá reportar el cierre de la sesión en el SCI con la información contable relativa a dicha sesión, excluyendo los datos de la partida anulada, con los siguientes parámetros.
 - Sesión Completa: S
 - Sesión Nueva: S
 - MotivoFinSesion: Conexión



- FechaInicioSesión: Cuando se haya iniciado la sesión
 - FechaFinSesión: Cuando se produzca el corte
 - FechaFinUltimoJuego: fecha fin de último juego anterior al rollback.
2. No anular la partida y cuando el jugador vuelva a conectarse al operador, mostrarle la partida en el punto donde la dejó, con el fin de que concluya de forma ordenada. Durante este proceso, **no se le permitirá al jugador iniciar una nueva sesión de juego bajo la licencia general de «otros juegos»**. Es decir, un juego interrumpido, de manera sobrevenida, sin finalizar y con posibilidad de ser continuado, impide la posibilidad de configurar una nueva sesión de juego bajo la licencia general de «otros juegos» hasta que no se hayan finalizado las partidas, manos o tiradas precedentes

Se deberá realizar un doble reporte:

En ambos en motivo es por corte de conexión.

- Reporting inicial con la información conocida en el momento de cierre sobrevenido con los siguientes parámetros:
 - Sesión Completa: N
 - Sesión Nueva: S
 - MotivoFinSesion: Conexión
 - FechaInicioSesión: cuando se haya iniciado la sesión
 - FechaFinSesión: cuando se produzca el corte
 - FinFinUltimoJuego: cuando se produzca el corte
- Reporting final una vez que el jugador finalice la sesión interrumpida con los siguientes parámetros:
 - Sesión Completa: S
 - Sesión Nueva: N
 - MotivoFinSesion: Conexión
 - FechaInicioSesión: cuando se haya iniciado la sesión
 - FechaFinSesión: fecha de inicio + duración límite.
 - FechaFinUltimoJuego: fecha fin real del último juego cuando el jugador termina.

Por tanto, no es posible iniciar una nueva sesión de juego bajo la licencia general de «otros juegos» mientras existan juegos de una sesión previa sin resolver.



ANEXO VI. Reporte de ficheros CEV.

A continuación, se dan criterios para cumplimentar correctamente los ficheros CEV y más específicamente, alguno de los campos de los ficheros CEV:

- Orientaciones generales

- ✓ No deberán generarse registros en el fichero CEV cuya descripción corresponda a mercados o hechos específicos de apuesta, tales como:
 - Máximo goleador.
 - Número de tarjetas.
 - Resultado exacto.
 - Más de / menos de.
 - Cualquier formulación que describa directamente el mercado.
- ✓ Estos conceptos deben reportarse exclusivamente en los registros JUC asociados al Eventold correspondiente.
- ✓ La generación de un Eventold en el CEV por cada mercado será considerada un uso incorrecto del modelo.

- Campo: “CategoriaCompeticion”:

Aunque el campo esté definido como abierto, la cumplimentación deberá ajustarse a categorías equivalentes a las recogidas en la Resolución.

- ✓ Deberán utilizarse denominaciones claras, homogéneas y alineadas con la tipología indicada en el modelo.
- ✓ No deberán emplearse variantes semánticas innecesarias para una misma categoría.
- ✓ No deberá incluirse información correspondiente a otros campos del modelo, tales como:
 - Nombre de la competición.
 - Fase o jornada.
 - Temporada.
 - Nivel divisional (Primera División, Segunda División, etc.).
- ✓ El valor deberá ser coherente con la naturaleza real de la competición.
- ✓ No deberá utilizarse como campo descriptivo libre ni como repositorio de información adicional.
- ✓ En caso de que la competición no encaje en ninguna de las categorías habituales, deberá utilizarse una denominación razonable y estructuralmente equivalente, evitando términos genéricos o ambiguos.



- **Campo: “Competicion”:**

Para identificar correctamente la competición, torneo o marco oficial en el que se encuadra el evento deportivo se indican los siguientes criterios de cumplimentación:

- **Competiciones estructuradas (ligas, copas, torneos, periódicos)**

En eventos que formen parte de una competición estructurada, deberá informarse la denominación oficial completa de la competición.

- ✓ Se utilizará el nombre oficial reconocido públicamente.
- ✓ No deberán utilizarse abreviaturas no oficiales.
- ✓ No deberán añadirse elementos relativos a jornada, fase concreta o temporada salvo que formen parte del nombre oficial.

Ejemplos válidos:

- ✓ LaLiga EA Sports
- ✓ UEFA Champions League
- ✓ Copa del Rey
- ✓ ATP Masters 1000 Madrid

Ejemplos no válidos:

- X LaLiga Jornada 25
- X Champions League 18:00
- X Copa del Rey Cuartos de Final
- X ATP Madrid – Ganador torneo

- **Eventos pertenecientes a ediciones anuales o estacionales**

Cuando la competición tenga carácter anual o por temporada, únicamente se incluirá el año o temporada si forma parte de la denominación oficial.

En caso contrario, la temporada deberá informarse en el campo estructurado correspondiente, no en el campo “Competicion”.

Ejemplos válidos:

- ✓ Mundial de Fútbol 2026
- ✓ Eurocopa 2028

Ejemplos no válidos:

- X LaLiga 2025/2026 (si la temporada no forma parte del nombre oficial en catálogo)
- X Champions League 2026 Mercado Final



- **Eventos sin competición asociada**

En aquellos casos en los que el evento no forme parte de una competición estructurada (por ejemplo, amistosos, exhibiciones o eventos aislados), deberá informarse la denominación que identifique el marco del evento.

En ningún caso se dejará el campo vacío.

Ejemplos válidos:

- ✓ Partido Amistoso Internacional
- ✓ Exhibición Individual

- **Campo: “DescripcionEvento”:**

Este campo debe identificar de forma clara, unívoca y homogénea el evento deportivo al que se asocian las apuestas, permitiendo su correcta clasificación y trazabilidad.

- **Eventos con enfrentamiento entre dos participantes/equipos**

En aquellos eventos en los que exista enfrentamiento entre dos equipos o participantes, la descripción deberá seguir obligatoriamente el siguiente patrón:

Equipo Local [separador] Equipo Visitante

Donde:

- El orden debe respetar la condición de local/visitante cuando dicha información exista oficialmente.
- El separador deberá ser uniforme dentro del operador (por ejemplo: “ - ”, “ vs ”, “ v ”), manteniéndose el mismo criterio para todos los eventos.
- No deberán añadirse elementos adicionales al nombre de los equipos.

Ejemplos válidos:

- ✓ Real Madrid - FC Barcelona
- ✓ Nadal vs Djokovic
- ✓ Team A v Team B

Ejemplos no válidos:

- X Real Madrid - FC Barcelona 12/02/2026
- X Real Madrid - FC Barcelona Jornada 25
- X Real Madrid - FC Barcelona +2.5 goles
- X Real Madrid - FC Barcelona (LaLiga)

- **Eventos sin enfrentamiento directo (torneos, competiciones individuales, carreras, etc.)**



En eventos donde no exista estructura de local/visitante (por ejemplo: torneos, grandes premios, carreras, campeonatos individuales, clasificatorios, etc.), deberá informarse la denominación oficial del evento.

La descripción deberá corresponder exclusivamente al nombre del evento o prueba concreta.

Ejemplos válidos:

- ✓ ATP Madrid
- ✓ Gran Premio de España
- ✓ Maratón de Valencia
- ✓ Campeonato Mundial de Atletismo 100m

Ejemplos no válidos:

- X ATP Madrid 2026 18:00
- X Gran Premio de España – Ganador carrera
- X Maratón de Valencia Mercado Top 3



ANEXO VII. Como reportar datos temporales

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

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

La definición del nuevo campo es:

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

Ejemplos de valores de fechas válidos y no válidos:

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

Para los campos de fechas que no dispongan huso horario (TZ), se deberá reportar en horario español, no UTC.

El sistema opera bajo el tiempo legal de **España (Península y Baleares)**. Todas las fechas enviadas en el formato AAAAMMDDHHMMSS±HHMM serán normalizadas según el huso horario indicado en el campo de la fecha.



1. Referencia de Horario Español

Dependiendo de la época del año, el sufijo de zona horaria (**TZ**) varía debido al cambio de hora estacional:

Período	Nombre	TZ	Rango aproximado
Invierno	CET (Central European Time)	+0100	De finales de octubre a finales de marzo.
Verano	CEST (Central European Summer Time)	+0200	De finales de marzo a finales de octubre.

2. Casos Prácticos

A continuación, se muestran dos escenarios de cómo el sistema procesa la información recibida:

Caso A: Conversión desde horario internacional

Si el UTC reportado en la fecha no coincide con el horario español vigente, nuestro sistema realiza la conversión automática. *Ejemplo: Apuesta recibida desde Londres (+0100) cuando en España es horario de verano (+0200).*

Valor Original (GMT+1)	Valor Normalizado (España)
20260401230000+0100	20260402000000+0200

En el Caso A, es posible que, al aplicar el ajuste de conversión al horario español, la fecha resultante se desplace al día natural siguiente (o anterior).

Si el sistema detecta una transacción cuya fecha reportada está fuera del rango permitido para el fichero reportado, el registro podría ser rechazado por inconsistencia temporal. Se recomienda realizar la conversión localmente antes de generar el XML para decidir en qué lote de información debe incluirse cada registro.

Ejemplo de conflicto

- Contexto: Se está enviando un fichero que reporta únicamente la actividad del día 2026-04-01.
- Dato de origen: Una apuesta realizada el 20260401233000+0100 (Horario UK/Portugal).
- Conversión: Al sumarle la hora de diferencia para España (+0200), la fecha se convierte en 20260402003000+0200.



- Impacto: Esta apuesta ya no pertenece al fichero del día 01, sino que debería informarse en el fichero del día 02 y generaría inconsistencia por rango temporal si se reporta en el fichero del día 1.

Caso B: Validación de horario local (Sin cambios)

Si el dato ya viene reportado en el horario español, el valor permanece inalterado. *Ejemplo: Apuesta recibida directamente en horario de verano español.*

Valor Original (GMT+1)	Valor Normalizado (España)
20260402000000+0200	20260402000000+0200



ANEXO VIII. Listado de controles (Orden alfabético)

D2: Diarios de CJ y RU	24
AT: Reporte de los campos Autoexclusión y Autocontinuación	36
BC: Reporte de campos de Bonos	42
C2: Cuentas de jugadores duplicadas	39
C3: Campo “CategoríaCompeticion”	50
CD: Cambio en datos en RUD	39
CG: Campo “SexoCompeticion”	50
CJ: CEV y JUA	52
CN: Datos de los jugadores correctos	40
CS: Campo “EventoEspecial”	52
CT: competiciones deportivas	53
CU: Cuota de las apuestas	46
CV: CEV diario y actualizaciones	53
DE: Descripción de eventos	54
DN: Identificación de jugador	40
EI: Edades de los jugadores incorrectas	40
FC: Fechas en el CEV	54
FS: Fecha sesión	47
HE: Campo “Hecho”	48
HS: Histórico de estados	26
IP: Campos de identificación del dispositivo	24
JC: coherencia entre JUC y CJ	25



JD: Juegold duplicados	49
JO: coherencia entre OPT y CJT	25
LM: Lista de medios de pago	43
LR: Licencias reportadas.....	25
LS: Lista de deportes	55
M1: Comparativa movimientos CJ diarios y mensuales para unidades distintas de Euros.....	45
MA: Motivo de Ajuste en los JUA	57
MD: Comparativa movimientos CJ diarios y mensuales para unidades en Euros.	45
MM: Mayores y menores jugando	40
NA: Jugadores no activos que juegan	25
ND: apuestas en directo	50
NP: Jugadores No Residentes con estadoCNJ='PV'	40
P2: Saldos de PV y Botes en BOT	57
PC: Campo "PaisCompeticion"	56
PD: Jugadores en EstadoCNJ='PV' con depósitos acumulados superiores a 150€.....	26
PJ: Reporte de los campos relativos al reporte del perfil del jugador	29
PV: Partidas vivas	57
RG: Jugadores del RGIAJ y activos que no juegan.....	39
RL: Reporte de los campos relativos a los límites del jugador	31
RS: Jugadores Residentes.....	41
RU: Número de jugadores de RU - RU	41
SF: Saldo Final en los CJD	45
SH: Saldos de cuentas de juego.	45
SR: Jugadores con cuenta de juego sin registro	26
T1: Jugadores de test - RU	41



TZ: Fechas con zona horaria 26