



RÉSOLUTION DU XX XXX 2023, DE LA DIRECTION GÉNÉRALE DE LA RÉGLEMENTATION DES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD, APPROUVANT LE MODÈLE DE DONNÉES DU SYSTÈME DE SURVEILLANCE DE L'INFORMATION ET MODIFIANT L'ANNEXE I RESPECTIVE DE DEUX RÉSOLUTIONS, DE LA DIRECTION GÉNÉRALE DE LA RÉGLEMENTATION DES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD, RELATIVES AUX SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES ET À L'IDENTIFICATION ET AUX INTERDICTIONS SUBJECTIVES DE PARTICIPER AUX ACTIVITÉS DE JEUX D'ARGENT ET DE HASARD PRÉVUE PAR LA LOI 13/2011, DU 27 MAI 2011, RELATIVE À LA RÉGLEMENTATION DES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD.

La loi 13/2011 du 27 mai 2011, relative à la réglementation des jeux d'argent et de hasard, établit le cadre réglementaire de l'activité de jeux d'argent et de hasard dans le champ d'application de l'État dans ses différentes modalités, afin de garantir la protection de l'ordre public, de lutter contre la fraude, de prévenir les comportements addictifs, de protéger les droits des mineurs et de sauvegarder les droits des participants aux jeux d'argent et de hasard.

L'établissement des exigences techniques pour les activités de jeux d'argent et de hasard dans la loi 13/2011 du 27 mai 2011 précitée a été développé par le décret royal 1613/2011 du 14 novembre 2011, qui, interprété conformément à la dixième disposition additionnelle de la loi 3/2013 du 4 juin 2013, portant création de la Commission nationale des marchés et de la concurrence, attribue, dans la première disposition finale, le pouvoir d'émettre les dispositions nécessaires à l'élaboration et à l'exécution du règlement susmentionné à la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard.

Ainsi, conformément au mandat réglementaire, les résolutions suivantes ont été adoptées: la résolution du 6 octobre 2014, de la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard, approuvant le modèle de données du système de surveillance de l'information; la résolution du 6 octobre 2014, de la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard, approuvant la disposition relative à l'élaboration des spécifications techniques des jeux, de la traçabilité et de la sécurité à respecter par les systèmes de jeux techniques non réservés soumis aux licences accordées en vertu de la loi 13/2011 du 27 mai 2011 relative à la réglementation des jeux d'argent et de hasard; et la résolution du 12 juillet 2012, de la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard, approuvant la disposition développant les articles 26 et 27 du décret royal 1613/2011 du 14 novembre 2011, relatif à l'identification des participants aux jeux d'argent et de hasard et au contrôle des interdictions subjectives de participation.



Depuis son adoption, plusieurs développements réglementaires ont eu lieu, qui rendent désormais nécessaire, d'une part, l'adoption d'un nouveau modèle de données pour le système de surveillance de l'information et, d'autre part, de modifier les annexes aux résolutions relatives aux exigences techniques et à l'identification et aux interdictions subjectives de participer aux activités de jeux d'argent et de hasard. Ces nouveaux règlements sont précisés dans l'approbation du décret royal 958/2020 du 3 novembre 2020, relatif aux communications commerciales des activités de jeux d'argent et de hasard, et du décret royal 176/2023 du 14 mars 2023, relatif au développement d'environnements de jeux d'argent et de hasard plus sûrs, qui ont conduit à l'imposition d'une série d'obligations aux opérateurs, qui peuvent être contrôlées par la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard, par l'introduction des modifications nécessaires dans le modèle de données du système de surveillance.

Tout cela, combiné à l'expérience acquise au cours des douze dernières années, a conduit à l'adoption d'un nouveau modèle de données, dans le but de lui fournir plus de fonctionnalité et de clarté, ainsi que d'éviter les erreurs, les licenciements ou une taille excessive du système.

Cette nouvelle version du modèle de données introduit des modifications importantes découlant de la situation précédente décrite ci-dessus, qui se reflètent dans son contenu. Un exemple de ceci est l'incorporation d'une description des informations contenues dans le registre des utilisateurs détaillé (RUD) où un champ appelé «profil spécial» est introduit, à la suite des définitions des profils de joueurs spéciaux, dans lequel les dates de début et de fin du joueur dans le profil correspondant seront déclarées (si ce dernier est connu), ainsi que la classification du profil de joueur spécial lui-même, où les valeurs suivantes sont fournies: client privilégié; joueur intensif; jeune participant; comportement à haut risque, ou autre, conformément au décret royal 176/2023 du 14 mars 2023.

De même, la fréquence quotidienne du registre des utilisateurs agrégé (RUT) est remplacée par une fréquence mensuelle, et le modèle est adapté à la méthodologie établie dans la norme de données prudentielles approuvée par le Comité européen de normalisation.

La même situation se produit par rapport aux deux autres résolutions dont les annexes doivent être modifiées, car elles doivent être adaptées aux dispositions de certains préceptes des décrets royaux susmentionnés, mettre à jour les règlements susmentionnés et homogénéiser les délais de conservation de l'information.

La résolution a été soumise à la procédure d'information du public, un rapport favorable préalable a été obtenu du bureau du procureur général du ministère de la consommation et il a été soumis à la procédure d'information dans le domaine des normes et réglementations techniques et des règles relatives aux services de la



société de l'information prévue par la directive (UE) 2015/1535 du Parlement européen et du Conseil du 9 septembre 2015 prévoyant une procédure d'information dans le domaine des règles techniques et des règles relatives aux services de la société de l'information.

En vertu de celle-ci et dans l'exercice des compétences attribuées à la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard,

EST DÉCRÉTÉ CE QUI SUIT:

Premièrement.

Approuver le modèle de données du système de surveillance des informations correspondant aux registres des opérations de jeux d'argent et de hasard, qui figure à l'annexe I.

Deuxièmement.

Approuver la structure des fichiers du système de surveillance des données au format XSD (définition XML), qui sera publiée sur le site internet de la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard.

Troisièmement.

Modifier l'annexe I de la résolution du 6 octobre 2014, de la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard, approuvant la disposition relative à l'élaboration des spécifications techniques des jeux, de la traçabilité et de la sécurité à respecter par les systèmes techniques de jeux d'argent et de hasard non réservés soumis aux licences accordées en vertu de la loi 13/2011 du 27 mai 2011 relative à la réglementation des jeux d'argent et de hasard.

L'annexe I de la résolution du 6 octobre 2014, de la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard, approuvant la disposition relative à l'élaboration des spécifications techniques des jeux, de la traçabilité et de la sécurité à respecter par les systèmes de jeux techniques non réservés soumis aux licences accordées en vertu de la loi 13/2011 du 27 mai 2011 relative à la réglementation des jeux d'argent et de hasard, est modifiée comme suit:-

Un. La section 2.1.2, «Conservation des copies des documents fournis», se lit comme suit:

«2.1.2 Conservation des copies des documents fournis.

L'opérateur établit les procédures techniques nécessaires à la conservation de la copie numérique des documents fournis par les participants en établissant une classification du processus de vérification effectué conformément à la liste normalisée publiée sur le site internet de la DGOJ. Les documents fournis doivent être conservés pendant la



durée d'activité du compte de jeu et pendant une période de quatre ans à compter de l'annulation du compte.»

Deux. La section 2.1.4, «Services de vérification offerts par la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard», se lit comme suit:

«2.1.4 Services de vérification offerts par la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard.

La direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard fournit aux opérateurs un service en ligne pour vérifier l'identité et la date de naissance des participants résidant en Espagne: le service de vérification est basé sur le NIF/NIE du participant.

L'opérateur enregistre et conserve toutes les requêtes adressées au système de vérification de l'identité, en enregistrant la date, l'heure et la minute de la requête. Les données doivent être conservées, ainsi que les données correspondant à l'enregistrement de l'utilisateur, pendant la durée de l'enregistrement de l'utilisateur et pendant quatre ans après son annulation ou sa résiliation.

La direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard fournit aux opérateurs deux services de vérification en ligne pour l'enregistrement des participants au registre général d'interdiction d'accès aux jeux d'argent et de hasard:

- *Un service pour vérifier si un participant est inscrit au registre général d'interdiction d'accès aux jeux d'argent et de hasard pour les participants résidant en Espagne sur la base du NIF/NIE. Les opérateurs doivent utiliser ce service pour vérifier l'enregistrement dans le processus d'enregistrement des utilisateurs.*
- *Un service pour vérifier s'il y a eu des modifications (ajouts/suppressions) dans l'inscription au registre général d'interdiction d'accès aux jeux d'argent et de hasard, correspondant aux participants préalablement vérifiés par l'opérateur. Les opérateurs utilisent ce service sur une base horaire pour vérifier les variations dans l'inscription de leurs participants au registre général d'interdiction d'accès aux jeux d'argent et de hasard.*

L'opérateur enregistre et conserve toutes les requêtes faites au registre général d'interdiction d'accès aux jeux d'argent et de hasard, en enregistrant la date, l'heure et la minute de la requête. Les données sont conservées, ainsi que les données correspondant à l'enregistrement de l'utilisateur, pendant la durée de l'enregistrement de l'utilisateur et pendant quatre ans après son annulation ou sa résiliation.»

Trois. La section 2.1.5, «Activation de l'enregistrement des utilisateurs et limitation de la participation», se lit comme suit:

«2.1.5 Activation de l'enregistrement des utilisateurs et limitation de la participation.



L'opérateur dispose d'une procédure documentée d'enregistrement et d'activation des utilisateurs comprenant les exigences en matière d'identification et de limitation de participation établies aux articles 26 et 27 du décret royal 1613/2011 du 14 novembre 2011, qui met en œuvre la loi 13/2011 du 27 mai 2011 relative à la réglementation des jeux d'argent et de hasard, en ce qui concerne les exigences techniques applicables aux activités de jeux d'argent et de hasard.

L'opérateur est responsable de la véracité des données portées dans ses registres des utilisateurs et de l'identification correcte des participants aux jeux organisés ou développés. En outre, l'opérateur dispose d'un service de vérification de l'identité et de la date de naissance suffisant pour déterminer la véracité de l'enregistrement. Ce service peut être fourni par des tiers fournissant des services de vérification d'identité professionnelle.

Les opérateurs enregistrent et conservent toutes les étapes, requêtes et demandes qu'ils ont faites pour vérifier les données fournies par les demandeurs, ainsi que tous les documents qu'ils ont reçus ou utilisés à cette fin. Les données sont conservées, ainsi que les données correspondant à l'enregistrement de l'utilisateur, pendant la durée de l'enregistrement de l'utilisateur et pendant quatre ans après son annulation ou sa résiliation.»

Quatre. La section 2.1.14, «Enregistrement de la configuration de la session de jeu pour les jeux de machines à sous», se lit comme suit:

«2.1.14 Enregistrement de la configuration de la session de jeu sous la licence générale «autres jeux».

Dans le cas de la licence générale pour les autres jeux, les opérateurs enregistrent et conservent les données relatives à la configuration de chacune de leurs sessions de jeu par l'utilisateur en vertu de la licence générale pour les «autres jeux», conformément à l'article 13 du décret royal 176/2023 du 14 mars 2023, relatif au développement d'environnements de jeu plus sûrs.»

Cinq. Une nouvelle section 2.1.16, «Registre des communications du service d'assistance aux joueurs», est ajoutée, avec la formulation suivante:

«2.1.16 Registre des communications du service d'assistance aux joueurs.

L'opérateur enregistre et conserve pendant deux ans les communications avec les participants par l'intermédiaire des différents canaux d'assistance aux joueurs.»

Six. La section 2.3.1, «Enregistrement des opérations de paiement et de retrait», se lit comme suit:

«2.3.1 Enregistrement des transactions de paiement et de retrait.



L'opérateur conserve ou est en mesure d'obtenir l'enregistrement détaillé de chaque transaction de paiement ou de retrait, ainsi que toutes les informations associées à chaque transaction, indépendamment du fait que l'opérateur utilise ses propres moyens ou des moyens tiers.

L'opérateur établit les procédures techniques nécessaires à la conservation de la copie numérique des documents fournis par les participants en établissant une classification du processus de vérification effectué conformément à la liste normalisée publiée sur le site internet de la DGOJ.

En cas d'utilisation de services à taux majoré, l'opérateur conserve les informations relatives au montant de la participation et à l'identifiant du jeu ou du concours au cours duquel la participation a eu lieu, et est en mesure d'obtenir le numéro de téléphone et le compte utilisés pour facturer la participation au joueur.»

Sept. La section 2.4.1, «Protection des données», se lit comme suit:

«2.4.1 Protection des données

Les opérateurs établissent les procédures techniques appropriées pour préserver la confidentialité des données des participants conformément à la loi organique 3/2018 du 5 décembre 2018 relative à la protection des données à caractère personnel et à la garantie des droits numériques, ainsi qu'à ses règlements complémentaires.

Les opérateurs doivent également mettre en œuvre les mesures de sécurité établies par la réglementation en vigueur en matière de protection des données sur les fichiers et le traitement et respecter le devoir de secret imposé par ces règlements.»

Huit. La section 4.13, point d), «Gestion des modifications», se lit comme suit:

«d) les copies du code source, ou des formats binaires ou autres permettant le déploiement et l'audit ultérieurs, des éléments logiciels de toutes les versions du logiciel qui ont été utilisés dans le système technique effectivement utilisé au cours des quatre dernières années sont conservés. La direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard peut exiger que la procédure de conservation des copies des éléments logiciels comporte une empreinte digitale des éléments logiciels.»

Neuf. La section 5.1.13, «Conservation des informations du SCI», se lit comme suit:

«5.1.13 Conservation des informations du SCI.

L'entrepôt de données doit conserver ses données pendant une période minimale de quatre ans.

Les opérateurs de jeux sont tenus de fournir et de permettre à la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard d'accéder en ligne aux informations



correspondant aux douze derniers mois d'activité enregistrées dans l'entrepôt de données.

Les opérateurs doivent disposer d'une procédure de récupération des informations pendant une période minimale de quatre ans.»

Dix. La section 5.1.14, «Emplacement de l'entrepôt de données en Espagne», se lit comme suit:

«5.1.14 Localisation de l'entrepôt de données dans l'Union européenne.

Le ou les entrepôts de données du SCI, ainsi que ses sites de sauvegarde ou de réplification secondaire, doivent être situés dans l'Union européenne, afin d'effectuer les opérations de vérification et de contrôle des informations. La direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard doit être informée de l'emplacement et de toute modification de celui-ci.»

Onze. La section 6.1, «Enregistrements et traçabilité», se lit comme suit:

«6.1 Enregistrements et traçabilité.

L'opérateur conserve les enregistrements et les journaux de toutes les décisions prises par le participant, l'opérateur, son personnel ou ses systèmes, qui ont une incidence sur le jeu, le registre des utilisateurs, les comptes de jeux ou les moyens de paiement.

En ce qui concerne les données de jeu, les données sont capables de reconstituer tous les événements de jeu qui pourraient avoir un impact sur le jeu. Le système de jeu technique doit également conserver des enregistrements et des journaux pour la sécurité des systèmes d'information. Tous les enregistrements et journaux susmentionnés doivent être accessibles à la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard, en ligne, pour une période d'au moins douze mois. Exceptionnellement et avec justification, l'opérateur peut être exempté de cette obligation après avoir demandé une licence à la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard. Nonobstant ce qui précède, les enregistrements et les journaux doivent être conservés pendant au moins quatre ans.

Les opérateurs disposent d'une procédure pour la récupération de ces informations.

Les enregistrements et les journaux sont conçus de manière à éviter la possibilité d'effacement ou de modification.

Toute mesure de suppression à prendre par l'opérateur, par exemple pour corriger des erreurs techniques, est dûment approuvée par l'opérateur et la documentation à l'appui des ajustements effectués est conservée.»

Quatrièmement.



Modifier l'annexe I de la résolution du 12 juillet 2012, de la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard, approuvant la disposition d'application des articles 26 et 27 du décret royal 1613/2011 du 14 novembre 2011, relative à l'identification des participants aux jeux d'argent et de hasard et au contrôle des interdictions subjectives de participation.

L'annexe I de la résolution du 12 juillet 2012, de la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard, approuvant la disposition développant les articles 26 et 27 du décret royal 1613/2011 du 14 novembre 2011, relative à l'identification des participants aux jeux d'argent et de hasard et au contrôle des interdictions subjectives de participation, est modifiée comme suit:

Disposition unique. La section 7, point 5, «Vérification au moyen du système de vérification de l'identité», se lit comme suit:

«5. L'opérateur enregistre et conserve toutes les requêtes adressées au système de vérification de l'identité, en enregistrant la date, l'heure et la minute de la requête. Les données sont conservées, ainsi que les données correspondant à l'enregistrement de l'utilisateur, pendant la durée de l'enregistrement de l'utilisateur et pendant quatre ans après son annulation ou sa résiliation.»

Cinquièmement.

À l'entrée en vigueur de la présente résolution, la résolution du 6 octobre 2014, de la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard, approuvant le modèle de données du système de surveillance des informations correspondant aux enregistrements des opérations de jeux d'argent et de hasard, est abrogée.

Sixièmement.

La présente résolution entre en vigueur neuf mois après sa publication au Journal officiel de l'État, sans préjudice du fait que les opérateurs qui ont pu adapter leurs systèmes au modèle de données approuvé peuvent, à titre facultatif, commencer à l'utiliser dans leurs relations avec la DGOJ six mois après la publication de la présente résolution.

Madrid, le XX XXXXX 2024

La directrice générale



ANNEXE I

Modèle de données du système de surveillance des informations correspondant aux enregistrements des opérations de jeu.

Table des matières

1	Contenu.....	13
2	Définitions.....	13
3	Modèle de données fonctionnelles.....	15
3.1	Types d'informations	15
3.2	Obligation de déclaration	17
3.2.1	Obligations du gestionnaire de liquidité partagée.....	19
3.3	Fréquence	19
3.4	Description des informations	19
3.4.1	Registre des utilisateurs.....	20
3.4.2	Registre des comptes de jeu.....	33
3.4.3	Registre des comptes opérateurs.....	45
3.4.4	Registres de données de jeu.....	54
3.4.4.1	Registre JUC: jeux.....	54
3.4.4.2	Informations dans les registres des jeux.....	54
3.4.5	Registre d'ajustement des paris.....	70
3.4.6	Registre du catalogue des événements.....	71
3.4.7	Rectifications.....	73
3.4.8	Classifications et normalisations.....	74
4	Modèle technique.....	75
4.1	Structure des informations	75
4.1.1	Registres.....	75
4.1.2	Sous-registres.....	75



4.1.3	Lot.....	76
4.1.4	Signature du lot.....	76
4.1.5	Compression et cryptage du lot.....	77
4.2	Structure du répertoire	78
4.3	Emballage des données du jeu	79
4.4	Nomenclature des fichiers	79
4.4.1	RU: Registre des utilisateurs.....	79
4.4.2	CJ: Comptes de jeu.....	80
4.4.3	OP: Compte opérateur.....	80
4.4.4	JU: Registre de jeu.....	80
4.4.5	JUA: Ajustements des paris et CEV: Catalogue des événements.....	81
4.5	Concepts généraux	81
4.5.1	OpérateurId.....	81
4.5.2	EntrepôtId.....	82
4.5.3	Registre.....	82
4.5.4	Rectifications.....	84
4.5.5	Registres périodiques.....	84
4.5.6	Registres des jeux (JUC).....	85
4.5.7	Lot.....	87
4.5.8	Fréquence et fragmentation.....	88
4.5.9	Types de mouvements libres.....	89
4.5.10	Ventilations répétées plusieurs fois.....	89
4.5.11	Sur les champs économiques vides dans les fichiers.....	96
1.	Annexes.....	99
1.1	Listes et énumérations	99
	ModificationDonnées: Modification des données (RUD).....	99



BonusConcept: Concept de bonus (CJD, CJT, CJR).....	99
ConceptOPT: Ajustements des comptes opérateurs (OPT, ORT).....	99
StatutCNJ: Statut du CNJ (RUD, RUR, RUT) (plus de détails au paragraphe 3.5.7.2).....	100
ListeCodes: Liste des codes d'événements pris en charge (CEV).....	100
RaisonStatut: Raison pour laquelle le compte du joueur a été suspendu ou annulé (RUD).....	102
RaisonFinSession: Raison de la fermeture de la session (RegistreAutresJeux, RegistreLoteriePrétriée).....	103
PaysISO: Pays et territoires selon le code ISO à deux caractères (RUD, RUG, CEV). (Codes ISO 3166).....	103
ProfilJoueur: Profil de joueur spécial selon RD de jeu sécurisé (RUD).....	114
PériodeLimite: Période à laquelle la limite du joueur (RUD) s'applique.....	114
Sexe: Sexe du joueur (RUD, RUR).....	114
SexeCompétition: Sexe auquel appartient la compétition sportive (CEV).....	114
TypePari: Type de pari placé (RegistreParisCoteFixe, RegistreParisMutuels).....	115
TypeAppareil: Type d'appareil du joueur (CJD, RUD, RegistreTournoiPoker, RegistreParisCoteFixe, RegistreParisMutuels, RegistreLoteriePrétriée).....	115
TypeDocument: Type de document fourni par le joueur non-résident (RUD, RUG).....	116
TypeJeu: Type de jeu (tous les enregistrements).....	116
TypeLimite: Type de limite (RUD).....	117
TypeMéthodePaiement: Liste des codes de méthode de paiement pris en charge (CJD).....	117
TypeRegistre: Types de registre JUC.....	118
TypeRésultat: Résultat de la transaction de dépôt ou de retrait (CJD).....	118
TypeVérificationDocument: Type de vérification des documents du joueur effectuée (RUD).....	119
LimiteUnité: Valeurs possibles des unités des limites du joueur (RUD).....	119
VariantePoker: Variante de jeu de poker (RegistreTournoiPoker).....	119



VarianteSession: Variantes de cash poker, blackjack et roulette (RegistreAutresJeux) 120

1.2 Types de champ 120

Champs de chaînes de caractères..... 120

Champs numériques..... 121

Champs de date..... 121



1 Contenu

La présente annexe contient le modèle de données fonctionnelles et le modèle technique du système de surveillance pour les informations relatives aux enregistrements des opérations de jeu.

2 Définitions

Registre des utilisateurs

Un registre des utilisateurs est un registre unique qui permet au participant d'accéder aux activités de jeu d'un opérateur donné et contient, entre autres informations, des données permettant l'identification du participant, les limites du joueur ou le statut du joueur sur la plateforme de l'opérateur.

Comptes de jeu

Un compte de jeu s'entend comme le ou les comptes ouverts par le participant, d'une manière liée à son enregistrement en tant qu'utilisateur, sur lesquels sont débités les revenus des montants économiques destinés par le participant au paiement de la participation aux activités de jeu et les montants des gains obtenus pour la participation sont crédités. Il comprend à la fois le compte en euros et le reste des comptes de bonus et de participation gratuite.

Jeu sans enregistrement préalable de l'utilisateur

Jeux autorisés par la DGOJ pour la participation sans identification préalable des participants.

Opérateur gérant l'enregistrement des utilisateurs

Opérateur où le joueur s'inscrit en tant qu'utilisateur.

Opérateur coorganisateur

Opérateur qui gère des plateformes de jeux auxquelles d'autres opérateurs de jeux sont membres ou y adhèrent, mettant en commun les montants joués par leurs utilisateurs respectifs.

Jeu en réseau coorganisé

Jeu géré par la coorganisation d'opérateurs.

Opérateur connecté à un réseau

Opérateur qui rejoint un réseau coorganisé auquel il verse les montants joués par ses utilisateurs.



Gestionnaire de jackpot partagé

Opérateur qui gère les contributions et les gains des jackpots partagés en réseau.

Joueurs actifs

Nombre de joueurs ayant placé au moins un pari en euros au cours de la période.

PBJ (produit brut des jeux)

La somme totale des montants dépensés pour la participation au jeu, ainsi que tout autre revenu que l'opérateur peut obtenir, directement dérivé de l'organisation ou de la conduite des jeux, moins les gains versés par l'opérateur aux participants. Dans le cas de paris croisés ou de jeux dans lesquels l'opérateur n'obtient pas les montants joués comme ses propres revenus, mais les transmet simplement aux joueurs qui les ont gagnés, il s'agit de commissions, ainsi que de tout montant obtenu pour des services liés à des activités de jeu, quelles qu'elles soient, payées par les joueurs à l'opérateur.

Jackpots

Montants joués par les joueurs et incorporés dans les jackpots des machines à sous, les gains supplémentaires de bingo, les fonds de jeu non distribués en raison de l'absence de gagnants d'une catégorie des paris mutuels, et en général tous les fonds de jeu qui ont été dotés ou constitués dans un match ou un jeu et qui vont être distribués ou appliqués dans un match ou un jeu différent.

Bonus

Activités promotionnelles ou promotions: remises, bonus, réductions, cadeaux sur les paris ou les jeux, multiplicateurs de cotes ou de gains, offres ou tout autre mécanisme similaire, gratuit ou soumis à conditions, destinés à promouvoir effectivement la participation au jeu, ou à fidéliser la clientèle. Sont exclus des activités promotionnelles les mécanismes de distribution de fonds pour les gains accumulés dans un jeu donné;

Jeu en direct

Les jeux pour lesquels les paris ont commencé mais qui, au moment de la génération des informations comptables, n'ont pas été terminés et, par conséquent, le ou les participants gagnants ne sont pas connus.

Types de modes de paiement

Classification des différents modes de paiement utilisés par l'opérateur dans les transactions économiques avec les participants.



Mode de paiement

Nom du prestataire de services de paiement ou du moyen de paiement spécifique.

Session utilisateur

La période pendant laquelle un utilisateur reste connecté au site internet de l'opérateur, depuis l'authentification de l'utilisateur valide dans le système jusqu'à la déconnexion de l'utilisateur.

Session de jeu

Session de jeu sous la licence générale «autres jeux»: L'ensemble de jeux, mains ou tours joués par un participant à l'un des jeux offerts par un opérateur sous la licence générale «autres jeux», pendant une période déterminée. L'établissement de la session de jeu s'applique aux jeux suivants: cash poker, bingo, machines à sous, blackjack, roulette, jeux complémentaires et baccara.

Session de jeu de loterie instantanée ou prêtirée: Ensemble de billets, coupons ou toute autre forme de participation acquise par un joueur dans ce mode de jeu pour une durée limitée.

Activation de l'enregistrement des utilisateurs

L'activation de l'enregistrement de l'utilisateur est le processus par lequel l'opérateur permet à l'utilisateur de participer au jeu chaque fois que les vérifications prévues par la réglementation du jeu sont effectuées.

Jeu offert dans un environnement de liquidités internationales

Un jeu dans lequel les montants financiers impliqués dans la participation au jeu proviennent de joueurs avec un enregistrement d'utilisateur espagnol et de joueurs sans enregistrement d'utilisateur espagnol.

Gestionnaire international de liquidités

L'opérateur qui gère un jeu offert dans un environnement de liquidité internationale.

Joueur avec enregistrement d'utilisateur espagnol.

Un joueur qui participe au jeu par l'intermédiaire d'un compte ouvert auprès d'un opérateur de jeu, conformément à la loi 13/2011 du 27 mai 2011 relative à la réglementation des jeux d'argent et de hasard.



3 Modèle de données fonctionnelles

3.1 Types d'informations

En fonction de leur nature, les informations à collecter dans l'entrepôt de données du système de contrôle interne (SCI) de l'opérateur sont classées selon les catégories suivantes:

1.- Registre des utilisateurs

Le registre des utilisateurs collecte les données d'identification des participants, les données de limite de dépôt et d'autres données de configuration telles que le statut du participant sur la plateforme de jeu.

Les types de fichiers suivants sont définis pour le registre des utilisateurs:

1. le registre des utilisateurs détaillé (**RUD**), à déclarer par les opérateurs qui entretiennent une relation directe avec les participants et gèrent les contrats de jeu;
2. le registre des utilisateurs des opérateurs de réseau (**RUR**), à déclarer par la coorganisation d'opérateurs gérant un réseau de jeux;
3. le registre des utilisateurs gagnants dans les jeux avec participation sans enregistrement préalable de l'utilisateur (**RUG**), qui collecte les données relatives aux participants gagnants à des jeux autorisés à participer sans enregistrement préalable de l'utilisateur;
4. le registre des utilisateurs agrégé (**RUT**), en tant que registre de contrôle de l'intégrité des données.

2.- Compte de jeu du participant

Le registre du compte de jeu comprend, pour chaque période et chaque participant, le solde initial, les transactions effectuées par les dépôts ou retraits, les bonus qui ont été reconnus, la participation aux jeux, les gains remportés et tout autre mouvement effectué sur le compte, ainsi que le solde final. Le compte de jeu est le reflet des informations que le participant peut obtenir lorsqu'il accède à son compte de jeu sur la plateforme de jeu.

Les types de fichiers suivants sont définis pour le compte de jeu:

1. le compte de jeu détaillé (**CJD**) avec les détails des comptes de jeu de chaque joueur;
2. les totaux du compte de jeu (**CJT**) en tant qu'enregistrement de vérification de l'intégrité des données.

3.- Compte opérateur

Le compte opérateur est le reflet du compte de revenus des jeux de l'opérateur. Il permet le calcul du produit brut des jeux (PBJ) de l'opérateur et, dans le cas des réseaux d'opérateurs, la



répartition entre les participants au réseau des recettes de jeux générées pour chacun des jeux proposés par l'opérateur.

Deux types de fichiers sont définis pour le compte opérateur:

1. le compte opérateur complet (**OPT**), pour les opérateurs qui gèrent l'enregistrement des utilisateurs ou qui sont attachés à un réseau;
2. le compte opérateur coorganisant (**ORT**), pour les opérateurs qui gèrent la plateforme de jeu dans un réseau coorganisé.

4.- Compte de jackpot et de jeu en direct

Le compte de jackpot contient les informations correspondant aux montants joués par les participants, incorporés dans les jackpots de machines à sous, les gains supplémentaires de bingo, les fonds de jeu non distribués en raison de l'absence de gagnants d'une catégorie des paris mutuels, et en général tous les fonds de jeu qui ont été dotés ou constitués dans un jeu et qui vont être distribués ou appliqués dans un jeu différent.

Le compte de jeu en direct est le reflet du solde des fonds de jeu correspondant aux jeux qui, à la fin de la période considérée, n'ont pas abouti de sorte que le ou les participants gagnants ne sont pas connus.

Le compte de jackpot et les informations du compte de jeu en direct sont soumis via le fichier **BOT**.

5.- Registre de jeu

Le registre de jeu collecte les données détaillées du jeu, avec des informations spécifiques à chaque type de jeu.

Le registre de jeu est déclaré par les opérateurs gérant l'enregistrement de l'utilisateur.

Le type de fichier de registre de jeu (**JUC**) contient les détails du jeu et des joueurs impliqués, ainsi que leurs participations, gains et jackpots.



6.- Ajustements des paris

Les ajustements des paris (**JUA**) sont les données normalisées des modifications apportées aux gains des paris — en raison de l'annulation du pari, de la modification de la cote ou de toute autre circonstance — qui sont effectuées après le moment où l'existence du gain a été déclarée.

7.- Catalogue des événements

Le catalogue des événements (**CEV**) comprend les données normalisées des événements sportifs qui composent l'offre de paris de l'opérateur. Il contient tous les événements sur lesquels l'opérateur a commercialisé des paris au cours de la période.

3.2 Obligation de déclaration

L'obligation pour les opérateurs de déclarer les types d'informations décrits dans le paragraphe précédent est exposée dans le tableau ci-dessous:

Type de registre	Registre des utilisateurs	Comptes de jeu	Compte opérateur	Compte de jackpot et de jeux en direct	Registre de jeu	Ajustements des paris	Catalogue des événements	
Type d'opérateur	Gestionnaire du registre des utilisateurs	√ (RUD, RUT)	√ (CJD, CJT)	√ (OPT)	√ (BOT)	√ (JUC)	√ (JUA)	√ (CEV)
	Rattaché à un réseau	√ (RUD, RUT)	√ (CJD, CJT)	√ (OPT)	-	-	-	-
	Coorganisateur du réseau	√ (RUR, RUT)	-	√ (ORT)	√ (BOT)	√ (JUC)	-	-
	Gestionnaire de jackpot partagé	-	-	-	√ (BOT)	-	-	-
	De jeux sans enregistrement préalable	√ (RUG)	-	√ (OPT)	-	√ (JUC)	-	-

Lorsqu'un opérateur gère le registre des utilisateurs, il est tenu de déclarer l'enregistrement total et détaillé de l'utilisateur, le compte de jeu total et détaillé pour les participants, le



compte opérateur, le compte de jackpot et de jeux en direct, les registres des jeux pour ces jeux et, le cas échéant, les ajustements de paris et le catalogue d'événements.

Dans le cas d'un jeu en réseau coorganisé, l'opérateur rattaché au réseau de jeux **n'est pas** tenu de déclarer le compte de jackpot et de jeux en direct, ni les registres de jeu pour ce jeu, à l'exception des jeux qui font partie de la session d'autres jeux (par exemple, le cash poker en espèces). **C'est** obligatoire de déclarer le registre complet et détaillé des utilisateurs, le compte de jeu et le compte opérateur.

L'opérateur en coorganisation est tenu de déclarer l'enregistrement de l'utilisateur du réseau, le compte opérateur de hébergement du réseau, le compte de jackpot et de jeux en direct et les registres des jeux.

L'opérateur de jackpot partagé n'a qu'à déclarer le compte de jackpot.

Dans le cas de jeux sans enregistrement préalable de l'utilisateur, l'opérateur déclare le registre des gagnants, le compte opérateur et les registres des jeux.

3.2.1 Obligations du gestionnaire de liquidité partagée

Le gestionnaire international de liquidités ne signale que les jeux auxquels participe au moins un joueur titulaire d'un enregistrement d'utilisateur espagnol.

Les fichiers RUR/RUT, BOT et JUC ne contiennent que des données sur les joueurs ayant enregistré un utilisateur espagnol. Dans le fichier ORT, les informations économiques correspondant aux jeux à liquidité internationale sont ventilées par opérateur (B2C) du domaine «.es» et par juridiction pour les joueurs n'appartenant pas au domaine «.es» qui participent au jeu.

3.3 Fréquence

La fréquence de déclaration des informations pour chaque type de registre est indiquée dans le tableau ci-dessous:

Type de registre	RUD	RUT	RUR	RUG	CJD/CJT	OPT/ORT	BOT	JUC	JUA	CEV
Fréquence	Temps réel	-	-	-	-	-	-	√	-	-
	Quotidienne	√	-	-	-	√	-	-	-	√
	Mensuelle	√	√	√	√	√	√	√	-	√



Les registres à fréquence journalière sont envoyés à l'entrepôt de données avant 4h00 le lendemain du jour pour lequel ils fournissent des informations.

Les registres mensuels sont envoyés à l'entrepôt de données avant 23h59 le premier jour du mois suivant.

3.4 Description des informations

Les paragraphes suivants détaillent les informations contenues dans les registres.

3.4.1 Registre des utilisateurs

3.4.1.1 Registre RUD: Registre des utilisateurs détaillé

Informations dans le registre des utilisateurs détaillé

Le registre des utilisateurs détaillé collecte les données d'identification des participants, les données sur les limites de dépôt et d'autres données de configuration telles que le statut du participant sur la plateforme de jeu.

Opérateurs agréés

Le registre des utilisateurs détaillé doit être déclaré par les opérateurs qui entretiennent une relation directe avec les participants et gèrent les contrats de jeu.

Les opérateurs qui commercialisent des jeux participants sans enregistrement préalable de l'utilisateur n'incluent pas dans le type d'informations «registre des utilisateurs détaillé» les informations sur les gagnants ou tout autre participant.

Fréquence des informations

Quotidiennement: le registre des utilisateurs quotidien ne contiendra que les détails des nouveaux participants ou les participants avec toute modification des détails d'enregistrement des utilisateurs (y compris les limites, le statut, le profil et les exclusions) pendant la période.

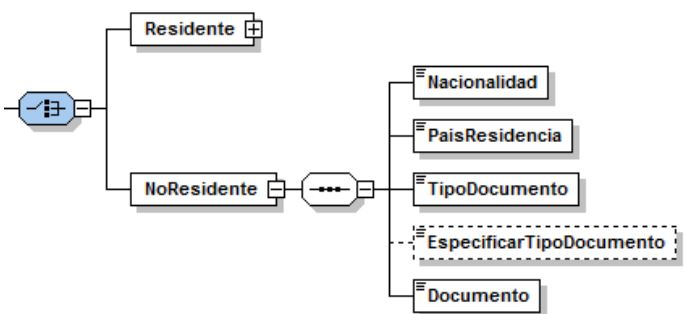
Mensuellement: le registre mensuel des utilisateurs contient les détails de tous les participants existants sur la plateforme de jeu, qu'ils aient ou non subi des modifications de leurs coordonnées au cours de la période, ou que leur statut soit actif ou non.

Description des informations contenues dans le registre des utilisateurs détaillé:

JoueurId	Identification unique du joueur sur la plateforme.
----------	--



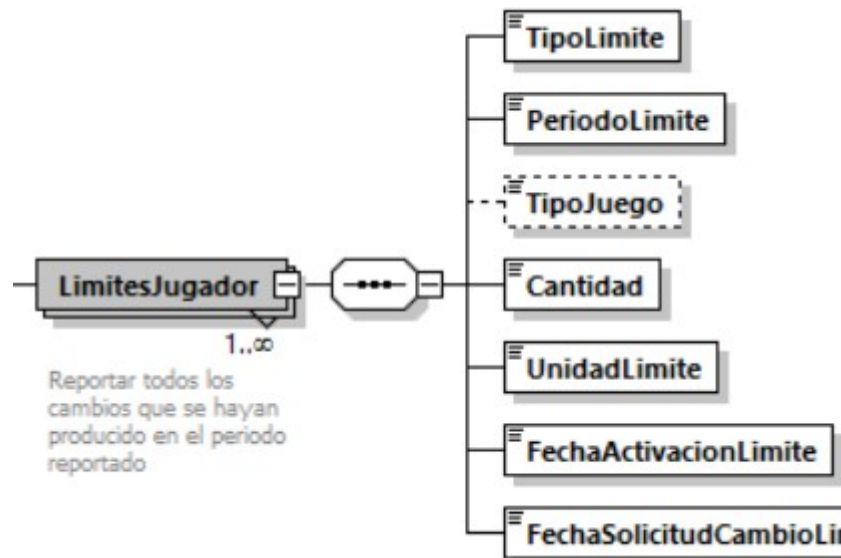
DateActivation	Date à laquelle l'identité de l'utilisateur a été vérifiée pour la première fois et que celui-ci acquiert donc un statut actif.
ModificationsDonnées	<p>Indique si, pendant la période d'enregistrement du participant, il y a eu une modification dans les données d'enregistrement ou si le participant doit être désinscrit:</p> <p>(A) Enregistré, le joueur ayant passé la vérification d'identité; (N) Inchangé; (O) Modifié; (B) Désinscription du joueur, «B» à déclarer dans le mois précédant le retrait du joueur du système.</p>
RégionFiscale	<p>Selon la liste des codes conformément au formulaire 763 pour l'auto-évaluation de la taxe sur les activités de jeux d'argent et de hasard approuvée dans l'arrêté HAC/1363/2018 du 28 novembre 2018. Le code de la région fiscale doit correspondre au code postal du domicile fiscal.</p> <p>La liste est reproduite à l'annexe 7.1 du document de spécifications techniques.</p>

<p>Résident</p> <p>Non-résident</p>	<p>Données d'identification du joueur.</p>  <table border="1" data-bbox="510 683 1212 907"> <tr> <td>Residente</td> <td>Résident</td> </tr> <tr> <td>NoResidente</td> <td>NonRésident</td> </tr> <tr> <td>Nacionalidad</td> <td>Nationalité</td> </tr> <tr> <td>PaisResidencia</td> <td>PaysRésidence</td> </tr> <tr> <td>TipoDocumento</td> <td>TypeDocument</td> </tr> <tr> <td>EspecificarTipoDocumento</td> <td>SpécifierTypeDocument</td> </tr> <tr> <td>Documento</td> <td>Document</td> </tr> </table> <p>Pour les participants en Espagne, il est obligatoire d'indiquer la nationalité et le document d'identification (NIF ou NIE).</p> <p>Si le participant est résident de l'Espagne, il est obligatoire de remplir le champ du document avec un identifiant NIF ou NIE valide. L'identifiant valide se trouve dans le paragraphe «Formats NIF et NIE valides».</p> <p>Pour les participants qui ne résident pas en Espagne, la nationalité, le pays de résidence, le type et le numéro du document officiel utilisé comme pièce d'identité sont indiqués.</p> <p>Les valeurs possibles pour le type de document sont énumérées sous la rubrique «Type de document». Si TypeDocument=OT (Autre) est utilisé, le type de document doit être spécifié dans SpécifierTypeDocument.</p> <p>La valeur à transmettre dans le champ Document est celle qui existe dans le registre des utilisateurs de la plateforme de jeu.</p>	Residente	Résident	NoResidente	NonRésident	Nacionalidad	Nationalité	PaisResidencia	PaysRésidence	TipoDocumento	TypeDocument	EspecificarTipoDocumento	SpécifierTypeDocument	Documento	Document
Residente	Résident														
NoResidente	NonRésident														
Nacionalidad	Nationalité														
PaisResidencia	PaysRésidence														
TipoDocumento	TypeDocument														
EspecificarTipoDocumento	SpécifierTypeDocument														
Documento	Document														
<p>DateNaissance</p>	<p>Date de naissance du participant dans le format indiqué dans le modèle de données.</p>														
<p>Nom d'utilisateur</p>	<p>Nom d'utilisateur de l'utilisateur sur la plateforme.</p>														



Pseudonyme	Pseudonyme ou pseudonymes (alias, surnom) utilisés par le joueur sur la plateforme. Facultatif.
Prénom	Prénom.
Nom de famille 1	Premier nom de famille.
Nom de famille 2	Deuxième nom de famille. Dans le cas des ressortissants étrangers, le deuxième nom de famille est facultatif.
Courriel	Adresse électronique utilisée par le participant pour s'enregistrer sur la plateforme. Le format de l'adresse électronique doit être correct.
CourrielVérifié	(O) Le courriel a été vérifié par l'opérateur/ (N) n'a pas été vérifié.
Sexe	(M) Masculin / (F) Féminin.
Adresse	Détails de l'adresse déclarée: rue, ville, code postal et pays. Le pays indiqué dans l'adresse doit être cohérent avec les données d'identification, en particulier avec les informations de résidence. Le pays est indiqué par les codes de pays à deux chiffres correspondant à la norme ISO 3166-1 alpha-2.
Téléphone	Téléphone:
TéléphoneVérifié	(O) Numéro de téléphone vérifié par l'opérateur/ (N) Non vérifié.

LimitesJoueur De toutes les limites fixées par le joueur, la limite valable à la fin de la période de référence, ainsi que toute modification intervenue au cours de la période de référence, est déclarée.



LimitesJugador	LimitesJoueur
Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado	Inclure toutes les modifications survenues au cours de la période déclarée.
TipoLimite	TypeLimite
PeriodoLimite	PériodeLimite
TipoJuego	TypeJeu
Cantidad	Quantité
UnidadLimite	UnitéLimite
FechaActivacionLimite	DateActivationLimite
FechaSolicitudCambioLimite	DateDemandeModificiationLimite

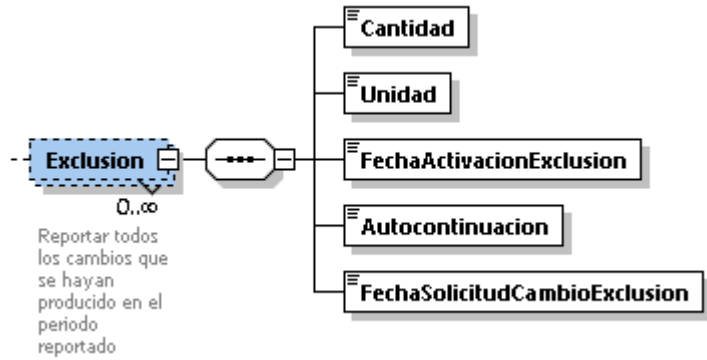
TypeLimite: Dépôt/participation/dépense/temps.

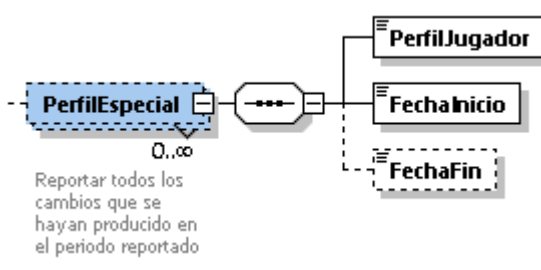
Les limites de dépôt doivent être déclarées pour tous les joueurs dans les trois périodes (quotidienne, hebdomadaire et mensuelle).

Si le joueur supprime une limite, le champ est rempli avec la valeur Montant = «-1».

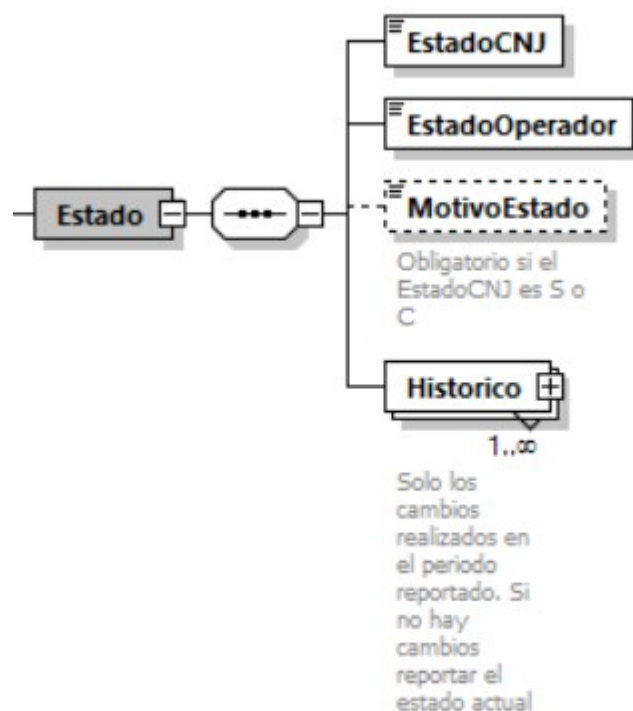
UnitéLimite, l'unité de mesure du champ de quantité peut être temporelle (jour, semaine, mois, heure ou minute) ou économique (EUR).

DateActivationLimite est la date/heure à partir de laquelle la nouvelle limite entre en vigueur.

<p>Exclusion</p>	<p>Champ facultatif. Si le joueur s'autoexclut dans la période où il est autoexclu, cela doit être déclaré.</p> <p>Toutes les modifications survenues au cours de la période doivent être déclarées.</p> <div data-bbox="507 607 1217 965" style="text-align: center;">  </div> <table border="1" data-bbox="507 1003 1228 1303"> <tr> <td>Exclusion</td> <td>Exclusion</td> </tr> <tr> <td>Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado</td> <td>Inclure toutes les modifications survenues au cours de la période déclarée.</td> </tr> <tr> <td>Cantidad</td> <td>Quantité</td> </tr> <tr> <td>Unidad</td> <td>Unité</td> </tr> <tr> <td>FechaActivacionExclusion</td> <td>DateActivationExclusion</td> </tr> <tr> <td>Autocontinuacion</td> <td>AutoContinuation</td> </tr> <tr> <td>FechaSolicitudCambioExclusion</td> <td>DateDemandeModificiationExclusion</td> </tr> </table> <p>Quantité et unité, temps d'exclusion (3 jours ou 20 heures).</p> <p>DateActivation, la date à laquelle l'exclusion commence.</p> <p>DateDemandeModificiationExclusion, date à laquelle l'utilisateur demande l'autoexclusion.</p> <p>AutoContinuation, «O» dans le cas où le joueur a demandé la réactivation après la période d'exclusion.</p>	Exclusion	Exclusion	Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado	Inclure toutes les modifications survenues au cours de la période déclarée.	Cantidad	Quantité	Unidad	Unité	FechaActivacionExclusion	DateActivationExclusion	Autocontinuacion	AutoContinuation	FechaSolicitudCambioExclusion	DateDemandeModificiationExclusion
Exclusion	Exclusion														
Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado	Inclure toutes les modifications survenues au cours de la période déclarée.														
Cantidad	Quantité														
Unidad	Unité														
FechaActivacionExclusion	DateActivationExclusion														
Autocontinuacion	AutoContinuation														
FechaSolicitudCambioExclusion	DateDemandeModificiationExclusion														

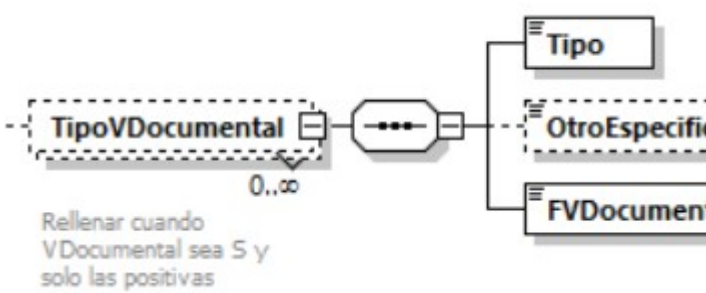
<p>PerfilSpecial</p>	<p>Suivant les définitions des profils de joueurs spéciaux dans le décret royal 176/2023 du 14 mars 2023, le développement d'environnements de jeu plus sûrs, les dates de début et de fin du joueur dans le profil correspondant sont déclarées; si la date de fin n'est pas connue, elle n'est pas déclarée.</p>  <table border="1" data-bbox="510 851 1212 1086"> <tr> <td>PerfilEspecial</td> <td>PerfilSpecial</td> </tr> <tr> <td>Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado</td> <td>Inclure toutes les modifications survenues au cours de la période déclarée.</td> </tr> <tr> <td>PerfilJugador</td> <td>PerfilJoueur</td> </tr> <tr> <td>FechaInicio</td> <td>DateDébut</td> </tr> <tr> <td>FechaFin</td> <td>DateFin</td> </tr> </table> <p>Champ facultatif, qui sera obligatoire dans la période où le joueur est dans l'un des profils.</p>	PerfilEspecial	PerfilSpecial	Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado	Inclure toutes les modifications survenues au cours de la période déclarée.	PerfilJugador	PerfilJoueur	FechaInicio	DateDébut	FechaFin	DateFin
PerfilEspecial	PerfilSpecial										
Reportar todos los cambios que se hayan producido en el periodo reportado	Inclure toutes les modifications survenues au cours de la période déclarée.										
PerfilJugador	PerfilJoueur										
FechaInicio	DateDébut										
FechaFin	DateFin										

Statut	<p>StatutCNJ: est le statut actuel du joueur au moment de la déclaration, en utilisant le codage DGOJ, comme indiqué dans la section «Statut du joueur».</p> <p>StatutOpérateur: il s'agit du statut du joueur avec les codes utilisés par l'opérateur.</p> <p>RaisonStatut: raison pour laquelle le compte du joueur a été suspendu ou annulé.</p> <p>Historique: il s'agit de l'historique des statuts par lesquels le joueur est passé au cours de la période déclarée (jour ou mois). L'historique doit également inclure le statut actuel.</p> <p>Depuis: la date à partir de laquelle le joueur a été dans ce statut.</p>
--------	---



Estado	Statut
EstadoCNJ	StatutCNJ
EstadoOperador	StatutOpérateur
MotivoEstado	RaisonStatut
Obligatorio si el EstadoCNJ es S o C	Obligatoire si StatutCNJ est S ou C
Historico	Historique
Solo los cambios realizados en el periodo reportado. Si no hay cambios reportar el estado actual	Uniquement les modifications apportées au cours de la période de référence. S'il n'y a pas de modifications, indiquez l'état actuel.

Chaque StatutCNJ peut correspondre à un ou plusieurs

VSVDI	Vérification à l'aide du système de vérification des données d'identité (SVDI) de la DGOJ. Prend la valeur «O» (Oui), si le système de vérification d'identité de la DGOJ a été utilisé et que la vérification obtenue a été positive, ou «N» (Non) dans le cas contraire.										
FVSVDI	Date de la première vérification positive par le SVDI. Champ facultatif, obligatoire uniquement si VSVDI = «O».										
VDocumentaire	Vérification des documents. Il s'agit de la valeur «O» (oui), si la vérification par l'utilisateur a été effectuée au moyen de documents et qu'elle a été positive, ou «N» (non), autrement.										
VDocumentalType	<p>Type et date de la première vérification des documents positive.</p> <p>Champ facultatif, obligatoire uniquement si VDocumental = «O».</p> <div data-bbox="510 1153 1236 1444" style="text-align: center;">  <p>Rellenar cuando VDocumental sea S y solo las positivas</p> </div> <table border="1" data-bbox="510 1467 1212 1691"> <tr> <td>TipoVDocumental</td> <td>VDocumentalType</td> </tr> <tr> <td>Rellenar cuando VDocumental sea S y solo las positivas</td> <td>À remplir lorsque VDocumental est «O» et seulement lorsqu'il est positif</td> </tr> <tr> <td>Tipo</td> <td>Type</td> </tr> <tr> <td>OtroEspecificar</td> <td>SpécifierAutre</td> </tr> <tr> <td>FVDocumental</td> <td>FVDocumentaire</td> </tr> </table> <p>Type, c'est la façon dont le contrôle documentaire a été effectué. Détail dans la section «Listes et énumérations»</p> <p>Si le type sélectionné n'est pas dans la liste et que l'OTR est sélectionné, le champ SpécifierAutre doit être rempli avec les détails du type de vérification des documents utilisé.</p>	TipoVDocumental	VDocumentalType	Rellenar cuando VDocumental sea S y solo las positivas	À remplir lorsque VDocumental est «O» et seulement lorsqu'il est positif	Tipo	Type	OtroEspecificar	SpécifierAutre	FVDocumental	FVDocumentaire
TipoVDocumental	VDocumentalType										
Rellenar cuando VDocumental sea S y solo las positivas	À remplir lorsque VDocumental est «O» et seulement lorsqu'il est positif										
Tipo	Type										
OtroEspecificar	SpécifierAutre										
FVDocumental	FVDocumentaire										



JoueurTest	«O» est déclaré si le joueur est un joueur test sur la plateforme de jeu au moment où l'enregistrement est généré.
IP	Champ facultatif, obligatoire si le joueur s'est enregistré pendant la période indiquée. Contient l'adresse IP v4 ou v6 de l'appareil à partir duquel le lecteur s'est enregistré.
Appareil	Champ facultatif, obligatoire si le joueur s'est enregistré pendant la période indiquée. Contient le type d'appareil à partir duquel le joueur a effectué l'enregistrement.
AppareilId	Champ facultatif, obligatoire si le joueur s'est enregistré pendant la période indiquée. Contient l'identifiant de l'appareil à partir duquel le joueur a effectué l'enregistrement.

Contrôles principaux

- Le numéro d'identification fiscale (NIF) ou le numéro d'identification d'étranger (NIE) doit être dans un format valide. Voir la section «Format valide du NIF et du NIE».
- Les enregistrements d'utilisateurs qui se déclarent non-résidents et qui déclarent simultanément l'Espagne comme pays de résidence ne seront pas considérés comme valides.
- Les limites du joueur seront vérifiées par rapport à celles déclarées dans le reste des registres.
- Les joueurs autoexclus ne seront pas en mesure de participer ou de faire des dépôts dans les jeux correspondants pendant la période définie.

3.4.1.2 Registre RUT: Registre des utilisateurs agréé

Informations dans le registre des utilisateurs agréé

Le registre des utilisateurs agréé contient le nombre de joueurs, d'inscriptions, de désinscriptions, de joueurs actifs par période, ainsi que leurs statuts.

Opérateurs agréés

Le registre des utilisateurs agréé devrait être déclaré par les opérateurs qui entretiennent une relation directe avec les participants et gèrent les contrats de jeu.



Il devrait également être déclaré par les opérateurs coorganisateur qui gèrent un réseau de jeux.

Les opérateurs qui commercialisent des jeux avec participation sans enregistrement préalable de l'utilisateur ne comptabilisent pas les participants à ces jeux dans le type de rapport «registre des utilisateurs agrégé». Si l'opérateur commercialise uniquement des jeux avec participation sans enregistrement préalable de l'utilisateur, il ne transmet pas le type d'informations «registre des utilisateurs agrégé».

Fréquence des informations

Mensuellement: le registre contient le nombre total de participants existants sur la plateforme de jeu, qu'ils aient ou non subi des modifications de leurs données au cours de la période, ou que leur statut soit actif ou non.

Contenu du registre

NombreJoueurs	Nombre total de joueurs à la fin de la période de référence, quel que soit leur statut. NombreJoueurs doit correspondre à NombreJoueurs de la période précédente plus les enregistrements moins les désinscriptions de la période en cours. NombreJoueurs doit correspondre à la somme des NombreJoueursParStatut.
NombreEnregistrements	Nombre de participants qui se sont enregistrés sur la plateforme de jeu pendant la période.
NombreDésinscriptions	Nombre de participants qui se sont désinscrits de la plateforme de jeu au cours de la période. Un participant est considéré comme désinscrit de la plateforme de jeu lorsque son registre est supprimé de la plateforme de jeu, nonobstant le fait qu'il existe dans d'autres bases de données et sauvegardes conformément à la réglementation. Dans le cas où le participant passe d'un statut à un autre, mais que son registre existe toujours sur la plateforme de jeu, cela n'est pas considéré comme une désinscription. Ce participant est compté dans le statut correspondant.
NombreActifs	Nombre d'utilisateurs ayant une activité au cours de la période.



	Nombre de joueurs ayant placé au moins un pari en euros au cours de la période.
NombreJoueursParStatut	Le nombre de joueurs classés dans chacun des statuts de la DGOJ sera indiqué.
NombreJoueursParProfil	Le nombre de joueurs classés dans chacun des profils spéciaux est indiqué.

Contrôles principaux

- La somme de tous les joueurs regroupés par statut doit être égale au nombre total de joueurs.
- La somme des joueurs dans le registre des utilisateurs détaillé mensuel (**RUD**) doit correspondre au nombre de joueurs déclarés dans le registre des utilisateurs agrégé (**RUT**).
- La somme des joueurs dans le registre des utilisateurs des opérateurs de réseau (**RUR**) doit correspondre au nombre de joueurs déclarés dans le registre des utilisateurs agrégé (**RUT**).

3.4.1.3 Registre RUR: Registre des utilisateurs pour les jeux en réseau

Informations dans le registre des utilisateurs pour les jeux en réseau

Le registre des utilisateurs des jeux en réseau contient les données d'identification des participants au réseau coorganisé. Ces données correspondront à l'identifiant de l'opérateur auprès duquel le joueur est enregistré et son identifiant chez cet opérateur, et doivent également inclure le statut du participant sur la plateforme de jeu (actif, suspendu, bloqué, etc.).

Le registre des utilisateurs des jeux en réseau contient toutes les données des participants enregistrés sur la plateforme de jeu, qu'il y ait eu des changements dans leurs données au cours de la période ou que leur statut soit actif ou non.

Opérateurs agréés

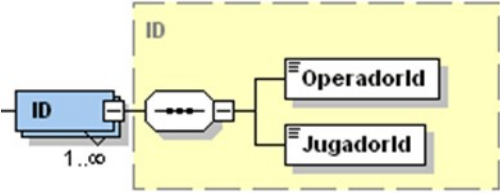
Le registre des utilisateurs des jeux en réseau doit être déclaré par les opérateurs coorganisateurs qui gèrent un réseau de jeux.

Fréquence des informations

Mensuellement: il contient les données de tous les participants inscrits sur la plateforme de jeu coorganisée, quel que soit le statut du joueur.



Contenu du registre

ID	<p>Identification du joueur.</p>  <table border="1" data-bbox="651 689 1513 790"><tr><td>ID</td><td>ID</td></tr><tr><td>OperadorId</td><td>OpérateurId</td></tr><tr><td>JugadorId</td><td>JoueurId</td></tr></table> <p>L'opérateur du réseau doit toujours indiquer le JoueurId du réseau coorganisateur.</p> <p>En outre, il indique également l'opérateur le OpérateurId de l'opérateur rattaché au réseau qui fournit le participant, et s'il connaît le JoueurId de cet opérateur, il l'indique également.</p>	ID	ID	OperadorId	OpérateurId	JugadorId	JoueurId
ID	ID						
OperadorId	OpérateurId						
JugadorId	JoueurId						
Nom d'utilisateur	Nom d'utilisateur de l'utilisateur sur la plateforme.						
Statut	<p>Le statut actuel du participant sur la plateforme au moment de la soumission du registre, sur la base du classement fourni sous la rubrique «Statut du joueur».</p> <p>StatutCNJ et StatutOpérateur sont indiqués.</p>						

Contrôles principaux

- Correspondance avec les identifiants de l'utilisateur des opérateurs clients du réseau: Les identifiants des joueurs participant à des jeux en réseau correspondent aux identifiants supplémentaires indiqués par l'opérateur client dans son registre des utilisateurs détaillé (RUD).

3.4.1.4 Registre RUG: Registre des utilisateurs gagnants

Informations dans le registre des utilisateurs gagnants pour les jeux sans enregistrement préalable de l'utilisateur

Le registre des utilisateurs gagnants recueille les données d'identification des participants qui ont remporté un ou plusieurs gains dans des jeux sans enregistrement préalable.



Opérateurs agréés

Ce registre des utilisateurs doit être soumis par les opérateurs qui sont autorisés à commercialiser des jeux participants sans enregistrement préalable de l'utilisateur.

Fréquence

Mensuellement: il contiendra tous les utilisateurs qui ont remporté des gains au cours de la période.

Contenu du registre

Pour chaque période, les informations correspondant aux utilisateurs qui ont remporté des gains reconnus au cours de la période sont incluses.

Description des informations contenues dans le registre. Les champs utilisés ont la même signification que dans le RUD. En outre, ils ont les champs particuliers suivants à utiliser pour les gagnants de prix de loterie soumis à vérification d'identité par la réglementation anti-blanchiment:

TypeJeu	Type de jeu de loterie dans lequel le joueur a remporté un gain.
Gain	Valeur en euros du gain du joueur gagnant dans un jeu de loterie.
Rétention	Valeur en euros de la rétention faite sur le gain du joueur de loterie gagnant.

3.4.2 Registre des comptes de jeu

3.4.2.1 Registre CJD: Compte de jeu détaillé

Informations dans le compte de jeu détaillé

Le compte de jeu est le reflet des informations que le participant peut obtenir lorsqu'il accède à son compte de jeu sur la plateforme de jeu. Il comprend, pour chaque période et pour chaque participant, les totaux correspondant au solde initial, les transactions effectuées par dépôt ou retrait, les bonus qui ont été reconnus, les participations aux jeux, les gains remportés et tout autre mouvement effectué sur le compte, ainsi que le solde final de chaque période.

Le compte de jeu comprend tous les mouvements effectués, qu'ils soient enregistrés en unités monétaires ou dans toute autre unité telle que des points ou autres, en indiquant dans chaque cas l'unité de mesure utilisée. Les valeurs monétaires sont exprimées en euros.



Étant donné que le compte de jeu reflète les informations que le participant peut obtenir lorsqu'il accède à son compte d'enregistrement et de jeu utilisateur, les mouvements qui représentent une augmentation du solde du joueur, tels que les dépôts effectués, les bonus reconnus ou les gains, sont enregistrés avec un signe positif. Tous les mouvements qui entraînent une diminution du solde du joueur, tels que les participations au jeu ou les retraits, sont enregistrés avec un signe négatif.

Opérateurs agréés

Le compte de jeu est déclaré par tous les opérateurs chargés de l'enregistrement des utilisateurs.

Les joueurs sont identifiés par l'identifiant unique du joueur associé au joueur dans le processus d'enregistrement sur la plateforme.

Tous les éléments économiques du compte de jeu sont déclarés, que l'opérateur soit ou non membre d'un réseau.

Les opérateurs qui commercialisent des jeux participants sans enregistrement préalable de l'utilisateur n'incluent pas d'informations sur les gagnants ou tout autre participant à ces jeux dans le type d'informations «compte de jeu». Lorsque l'opérateur commercialise uniquement des jeux participants sans enregistrement préalable de l'utilisateur, il ne transmet pas le type d'informations «compte de jeu».

Fréquence

- Quotidiennement: les informations sur les comptes de jeu qui ont montré une sorte de mouvement au cours de la journée sont incluses quotidiennement.
- Mensuellement: les informations de tous les comptes de jeu enregistrés sur la plateforme de l'opérateur sont incluses mensuellement.

Contenu du registre

Pour chaque participant disposant d'un compte de jeu sur la plateforme, les informations suivantes sont incluses:



JoueurId	Identification unique du joueur sur la plateforme.
SoldeInitial	<p>Solde au début de la période. Cela reflète le solde initial total de chacune des unités dans lesquelles le joueur a une valeur quelconque, par exemple des bonus, des points ou des paris gratuits.</p> <p>(+/-) Les soldes qui sont des soldes débiteurs pour le participant sont indiqués avec un signe positif et les soldes qui sont, exceptionnellement, des soldes créditeurs pour le participant sont indiqués avec un signe négatif.</p> <p>Le solde de l'unité en euros est obligatoire.</p>



Dépôts	<p>Chaque transaction de dépôt qui a été reflétée dans le compte de jeu est déclarée, indépendamment du fait que la transaction soit achevée ou annulée ultérieurement.</p> <p>(+/-) Les montants misés par les participants sont indiqués accompagnés du signe plus et les annulations ou ajustements éventuels effectués accompagnés du signe moins.</p> <p>Le montant total en euros déposé au cours de la période, conformément aux critères précédemment établis, ainsi que la ventilation de chacun d'eux, est déclaré:</p> <p>Date: la date à laquelle le montant est reflété dans le compte du joueur.</p> <p>Montant: en euros.</p> <p>MéthodePaiement: fournisseur du moyen de paiement.</p> <p>TypeMéthodePaiement: code du type de mode de paiement utilisé — basé sur la liste des méthodes de paiement figurant dans la section «Listes et énumérations». Si le code n'est pas connu, «99» est utilisé et les informations dans le champ «SpecifiezAutreType» doivent être remplies, en indiquant les moyens de paiement utilisés dans la terminologie la plus simple et la plus claire possible. À typer par la suite.</p> <p>PropriétéVérifiée: «O» si la propriété du moyen de paiement a été vérifiée par l'opérateur.</p> <p>Entité: à laquelle appartient le mode de paiement.</p> <p>EntitéId: identifiant alphanumérique de l'entité du moyen de paiement, le cas échéant.</p> <p>MéthodePaiementDerniersChiffres: quatre derniers chiffres du mode de paiement utilisé, le cas échéant.</p> <p>RésultatOpération: rapport sur la transaction. Détail dans la section «Listes et énumérations».</p> <p>IP: adresse IP de l'appareil à partir duquel a été effectuée la connexion à la session du joueur dans laquelle le dépôt est effectué, elle peut être IPv4 ou IPv6.</p> <p>Appareil: à partir duquel est effectuée la connexion à la session (mobile, PC, tablette, terminal fixe ou autre).</p>
--------	---

AppareilId: identifiant de l'appareil à partir duquel est effectuée la



Retraits	<p>Chaque transaction de retrait qui a été reflétée dans le compte de jeu est déclarée, indépendamment du fait que la transaction soit achevée ou annulée ultérieurement.</p> <p>(+/-) Les montants retirés par les participants de leur compte de jeu sont indiqués avec un signe moins et toute annulation ou tout ajustement appliqué est indiqué avec un signe plus.</p> <p>Le montant total en euros retiré au cours de la période est enregistré, conformément aux critères précédemment établis, ainsi que la ventilation de chacun d'eux.</p>
Participation	<p>Le montant total de la participation est déterminé pour chacune des unités et par type de jeu.</p> <p>Cela inclut les montants dépensés par le participant pour la participation au jeu, les commissions ou tout autre montant pour les services liés aux activités de jeux payés par les participants à l'opérateur.</p> <p>Les remboursements, ajustements ou annulations de participations sont reflétés dans leur section correspondante «RetoursParticipation».</p> <p>(-) Les participations au jeu sont reflétées par un signe négatif.</p>
RetoursParticipation	<p>Le montant total du remboursement de la mise est déterminé pour chacune des unités et par type de jeu.</p> <p>Les montants correspondant aux remboursements, ajustements ou annulations d'unités effectués après leur formalisation sont inclus.</p> <p>(+) Les retours de participations sont affichés avec un signe positif.</p>



Gains	<p>Le montant total des gains est déterminé pour chacune des unités et chaque type de jeu.</p> <p>Les montants reconnus au participant pour les gains monétaires du jeu sont inclus.</p> <p>(+) Les gains reconnus dans les jeux sont reflétés par un signe positif.</p> <p>Les ajustements ou annulations de gains sont reflétés dans la section correspondante «Ajustement des gains».</p>
AjustementGain	<p>Les montants débités ou crédités par l'opérateur sur le compte de jeu du participant pour les ajustements apportés à des gains précédemment reconnus résultant de modifications ou d'annulations sont inclus.</p> <p>(+/-) Ils sont montrés avec un signe positif lorsque l'ajustement aboutit à un gain plus élevé reconnu au participant et avec un signe négatif autrement.</p> <p>Le montant total des ajustements des gains est déterminé et ventilé par unité et par type de jeu.</p>
Trans_IN	<p>Les montants transférés des comptes de jeu d'un même participant gérés par un autre opérateur sont enregistrés. Les écritures sont ventilées par unité et par opérateur d'où proviennent les fonds.</p> <p>Les montants sont déclarés dès qu'ils sont connus et sont reflétés dans le compte du joueur.</p> <p>Le signe avec lequel ces montants sont déclarés est:</p> <ul style="list-style-type: none">• (+) positif sur le compte de jeu recevant le transfert du montant.
Trans_OUT	<p>Les transferts de fonds vers les comptes de jeux d'un même participant gérés par un autre opérateur sont enregistrés. Les écritures sont ventilées par unité et par opérateur vers lesquelles les fonds sont transférés.</p> <p>Les montants sont déclarés dès qu'ils sont connus et sont reflétés dans le compte du joueur.</p> <p>Le signe avec lequel ces montants sont déclarés est:</p> <ul style="list-style-type: none">• (-) négatif sur le compte de jeu générant le transfert du montant.



<p>Autre</p>	<p>Cela comprend tout mouvement sur le compte de jeu d'une opération autre que celles déjà mentionnées.</p> <p>Les entrées indiquent l'élément à un niveau de détail équivalent à celui utilisé par l'opérateur dans sa comptabilité de compte de jeu.</p> <p>Une ventilation est fournie par le poste à l'origine de la variation.</p> <p>(+/-) Cela est reflété par un signe positif lorsque le mouvement représente une augmentation du compte du joueur et un signe négatif autrement.</p>						
<p>SoldeFinal</p>	<p>Les soldes du participant sur son compte de jeu à la fin de la période sont enregistrés.</p> <p>(+/-) Les soldes qui sont des soldes débiteurs pour le participant sont indiqués avec un signe positif et les soldes qui sont, exceptionnellement, des soldes créditeurs pour le participant sont indiqués avec un signe négatif.</p> <p>Le solde final total est affiché, ventilé par unité dans lesquelles le joueur peut détenir un solde.</p> <p>Le solde de l'unité en euros est obligatoire.</p>						
<p>Comptes</p>	<p>Ventilation du solde final, pour chacun des comptes de jeu que le même joueur peut avoir:</p> <div style="text-align: center;"> <pre> classDiagram class Cuentas { "1..∞" } class Cuenta { } class SaldoFinal { "1" } Cuentas -- Cuenta Cuentas -- SaldoFinal </pre> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Cuentas</td> <td style="width: 50%;">Comptes</td> </tr> <tr> <td>Cuenta</td> <td>COMPTE</td> </tr> <tr> <td>SaldoFinal</td> <td>SoldeFinal</td> </tr> </table> <p>Le compte est l'identifiant du compte de jeu sur la plateforme.</p>	Cuentas	Comptes	Cuenta	COMPTE	SaldoFinal	SoldeFinal
Cuentas	Comptes						
Cuenta	COMPTE						
SaldoFinal	SoldeFinal						



Commission	<p>Le montant des commissions ou de tout autre montant payé pour les services liés aux activités de jeux d'argent et de hasard, payé par les participants, ou les montants déduits des gains obtenus de l'opérateur, est enregistré.</p> <p>(-) Les commissions payées, moins les annulations ou ajustements effectués, sont indiquées avec un signe négatif.</p> <p>Le montant de la mise du joueur qui est considéré comme la commission de l'opérateur, totalisé et ventilé par type de jeu.</p> <p>La commission n'est pas prise en considération pour le calcul des soldes du compte du joueur.</p>
------------	--



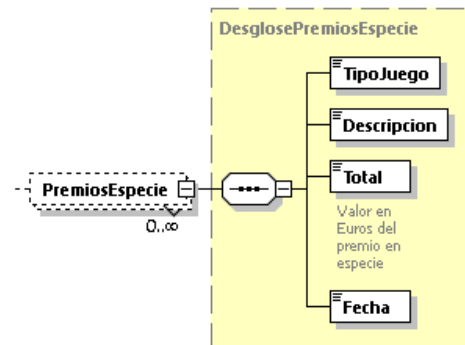
Bonus	<p>Toutes les transactions promotionnelles (bonus d'enregistrement, bonus de dépôt, ou de toute autre nature) reconnues au participant seront incluses et comptabilisées dans leur unité correspondante (EUR, Eurobonds, Points, Freebets, Freespins...).</p> <p>Les transactions seront classées selon les concepts suivants: CONCESSION, ANNULATION et LIBÉRATION.</p> <p>Le total de chacune des unités et la ventilation de chacun des mouvements seront déclarés dans les champs suivants:</p> <p>(+) Les transactions qui augmentent le solde comptable dans leur unité correspondante sont reflétées par un signe positif:</p> <ul style="list-style-type: none">- lorsqu'un bonus est accordé et est reconnu par le participant;- lorsque le solde du joueur est augmenté en EUR en raison de la libération du bonus. <p>(-) Les transactions qui diminuent le solde comptable sont reflétées par un signe négatif:</p> <ul style="list-style-type: none">- en cas d'annulation de bonus sur le compte du participant;- lorsque les bonus sont libérés en EUR. <p>Date: date à laquelle la concession, l'annulation ou la libération a lieu.</p> <p>DateActivation: date à laquelle le joueur accepte la promotion et que cette dernière est ajoutée au solde de son compte. Seulement pour la concession.</p> <p>Quantité de mouvement. En cas de LIBÉRATION, il y aura deux montants, l'un positif en EUR et l'autre négatif dans l'unité libérée.</p>
-------	--



GainsEnNature

Les montants reconnus au participant pour des gains non monétaires dans le jeu sont inclus. Leur valeur est enregistrée en euros, selon les critères d'évaluation utilisés par l'opérateur dans sa comptabilité.

(+) Les gains reconnus, nets des annulations ou des ajustements effectués, sont affichés avec un signe positif.



PremiosEspecie	GainsEnNature
DesglosePremiosEspecie	VentilationGainsEnNature
TipoJuego	TypeJeu
Descripcion	Description
Total	Total
Valor en Euros del premio en especie	Valeur en euros du gain en nature
Fecha	Date

En outre, les champs suivants sont demandés:

TypeJeu: jeu dans lequel le gain en nature a été attribué.

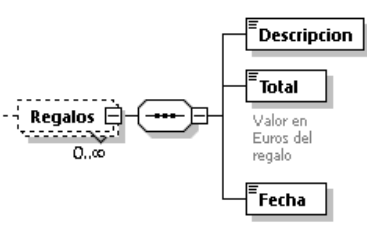
Description du gain.

Total: valeur en euros du gain attribué.

Date à laquelle il a été attribué.

Les gains en nature n'affectent pas le solde du compte du joueur.



Cadeaux	<p>Tous les cadeaux ou gains qui ne proviennent pas de la participation à un jeu sont inclus. La valeur en euros des cadeaux octroyés est déclarée.</p> <p>(+) Les gains reconnus, nets des annulations ou des ajustements effectués, sont affichés avec un signe positif.</p>  <table border="1" data-bbox="678 795 1500 952"><tr><td>Regalos</td><td>Cadeaux</td></tr><tr><td>Descripcion</td><td>Description</td></tr><tr><td>Total</td><td>Total</td></tr><tr><td>Valor en Euros del regalo</td><td>Valeur en euros du cadeau</td></tr><tr><td>Fecha</td><td>Date</td></tr></table> <p>La valeur en euros sera déclarée, accompagnée d'une description du cadeau et de la date à laquelle il a été donné.</p> <p>Les cadeaux n'affectent pas le solde du compte du joueur.</p>	Regalos	Cadeaux	Descripcion	Description	Total	Total	Valor en Euros del regalo	Valeur en euros du cadeau	Fecha	Date
Regalos	Cadeaux										
Descripcion	Description										
Total	Total										
Valor en Euros del regalo	Valeur en euros du cadeau										
Fecha	Date										

Contrôles principaux

- En tout temps, le solde du compte de jeu pour chacun des participants déclarés est égal au solde que le participant peut obtenir lorsqu'il accède à son compte d'enregistrement et de jeu utilisateur.
- Le solde initial de chaque période considérée pour chacun des participants doit correspondre au solde final de la période immédiatement précédente pour chacune des unités.
- Au cours de chaque période, le solde final doit coïncider avec le solde initial plus les mouvements survenus au cours de la période pour chacune des unités déclarées, sans tenir compte des montants inclus dans les commissions, des gains en nature et du registre des cadeaux, qui sont à titre d'information.
- Pour chaque participant, tous les mouvements au cours de la période sont inclus de manière que le solde final soit expliqué à partir du solde initial et des mouvements au cours de la période dans chacune des unités. Tout mouvement qui modifie le solde du compte de jeu et qui ne correspond pas aux dépôts, retraits, participations, retours de participation, gains, gains en nature, ajustements ou annulations de gains, bonus ou transferts entre porte-monnaie est inclus dans la section «Autre», où le champ «concept» est utilisé pour ventiler la typologie des mouvements «autres», toujours avec un niveau de détail équivalent à celui de la comptabilité de l'opérateur.



- Le champ «autre» ne doit pas déclarer les transactions qui appartiennent à une catégorie définie dans le modèle, en particulier les annulations ou les inversions de dépôts et les retraits doivent être déclarés dans leur catégorie correspondante.
- Le **total** et la **ventilation** doivent correspondre dans tous les cas.

3.4.2.2 Registre CJT: Compte de jeu agrégé

Informations du compte de jeu agrégé

Le registre CJT contient les informations du compte de jeu agrégé des joueurs.

Le registre de compte de jeu agrégé est un registre de contrôle qui vous permet de vérifier que les données du compte de jeu ont été enregistrées complètement et correctement.

Opérateurs agréés

Le registre agrégé des comptes de jeu est déclaré en même temps que le registre détaillé des comptes de jeu.

Fréquence

- Quotidiennement: les informations sur les comptes de jeu qui ont montré une sorte de mouvement au cours de la journée sont incluses quotidiennement. Elles sont cohérentes avec le compte de jeu détaillé du même jour.
- Mensuellement: les informations de tous les comptes de jeu enregistrés sur la plateforme de l'opérateur sont incluses mensuellement.

Contenu du registre

La définition des champs correspond exactement à celle fournie au point précédent, correspondant au registre CJD, avec les exceptions suivantes:

- Il n'y a pas d'identifiant de joueur ou de compte car il s'agit de données agrégées.
- La ventilation des dépôts et des retraits ne comporte que les champs: MéthodePaiement, TypeMéthodePaiement et Montant
- Les champs Trans_IN et Trans_OUT n'ont pas de ventilation.
- Les bonus ne sont classés que par concept (CONCESSION, LIBÉRATION et ANNULATION).
- Les gains en nature ne sont ventilés que par type de jeu.
- Le champ cadeaux n'est pas déclaré.

Contrôles principaux

- Dans les registres mensuels, le solde initial doit correspondre au solde final du mois précédent.



- Pour chaque période, le solde final doit correspondre au solde initial plus les mouvements survenant au cours de la période pour chacune des unités déclarées, sans tenir compte des montants inclus dans les champs commissions, gains en nature et cadeaux.
- Pour chacun des concepts, le montant inclus dans le registre agrégé des comptes de jeu doit être égal à la somme des montants détaillés par participant dans le compte de jeu détaillé.

3.4.3 Registre des comptes opérateurs

3.4.3.1 Registre OPT: Compte opérateur complet

Informations sur le compte opérateur complet

Le compte opérateur est le reflet du compte de revenus des jeux de l'opérateur. Il permet le calcul du produit brut des jeux de l'opérateur (PBJ).

En général, la **ventilation de l'opérateur** est différenciée comme suit:

- dans le cas d'un opérateur rattaché à un réseau, **aucune ventilation n'est requise** étant donné qu'ils n'auront qu'à inclure le détail des revenus du réseau et le calcul du produit brut des jeux (PBJ);
- dans le cas de l'**opérateur qui gère entièrement le jeu**, le **code de l'opérateur** qui gère le jeu est indiqué.

Opérateurs agréés

Le compte opérateur est déclaré par les opérateurs gérant les jeux ou par les opérateurs rattachés à un réseau, auquel cas ils ne doivent inclure que le détail des recettes provenant du réseau et le calcul du produit brut des jeux (PBJ).

Le compte opérateur est organisé par type de jeu. Les jeux sans enregistrement préalable sont également inclus dans le compte opérateur.

Fréquence.

Mensuellement: les informations enregistrées sur la plateforme de l'opérateur pendant la période sont incluses.

Contenu du registre.

Description des informations contenues dans le registre:

TypeJeu	Type de jeu pour lequel les données sont déclarées selon la typologie des jeux inclus dans le «Type de jeu» de cette résolution.
---------	--



Participation	<p>La somme des montants dépensés par les joueurs pour participer aux jeux au cours de la période est enregistrée, y compris les commissions ou tout autre montant pour les services liés aux activités de jeu payé par les participants à l'opérateur. Dans le cas de jeux commercialisés à l'aide de services à taux majoré, ce paragraphe inclut le montant dépensé pour la participation au jeu conformément à l'article 48, paragraphe 6, point b), de la loi 13/2011.</p> <p>(-) Le solde total des participations à la fin de la période est reflété par un signe négatif.</p> <p>Le montant total des participations est déterminé pour chaque unité et chaque opérateur.</p> <p>Lorsque l'opérateur est rattaché à un réseau, aucune ventilation n'est requise puisque, pour le type de jeu en question, il ne reflète que le PBJ et les ajustements de réseau.</p>
RetoursParticipation	<p>La somme des montants correspondant aux remboursements, ajustements ou annulations de participations effectués après leur formalisation est enregistrée.</p> <p>Le montant total de la restitution de la participation est déterminé pour chaque unité et chaque opérateur.</p> <p>(+) Le solde total des remboursements à la fin de la période est indiqué avec un signe positif.</p>
Gains	<p>La somme des montants reconnus aux participants pour les gains monétaires du jeu au cours de la période est enregistrée.</p> <p>Lorsque les montants du jackpot sont comptabilisés, ils sont ajoutés au montant du gain pour la période.</p> <p>Le montant total des gains est déterminé pour chacune des unités et chaque opérateur.</p> <p>(+) Le solde total des gains à la fin de la période est indiqué avec un signe positif.</p>



GainsEnNature	<p>La somme des montants reconnus aux participants pour les gains non monétaires du jeu au cours de la période est enregistrée.</p> <p>Leur valeur est enregistrée en euros, selon les critères d'évaluation utilisés par l'opérateur dans sa comptabilité.</p> <p>Le montant total de l'évaluation des gains en nature est déterminé pour chacune des unités et chaque opérateur.</p> <p>(+) Le solde total des gains en nature à la fin de la période est indiqué avec un signe positif.</p>
Jackpots	<p>La somme des montants totaux de la contribution à des jackpots progressifs ou à des gains supplémentaires ventilée par unité et par opérateur est enregistrée.</p> <p>Les informations sont communiquées dans deux domaines:</p> <p>(+) Augmentation des jackpots pour les contributions au jackpot au cours du mois déclaré.</p> <p>(-) Diminution des jackpots avec les gains supplémentaires provenant des jackpots dans le mois.</p> <p>Dans tous les cas, les montants déclarés en jackpots correspondent aux montants déclarés dans le registre des jackpots et des jeux en direct (BOT).</p>
AjustementsRéseau	<p>Les opérateurs appartenant à un réseau coorganisé enregistrent les recettes du réseau au cours de la période considérée.</p> <p>(+/-) Un ajustement du réseau est reflété par un signe négatif, sinon par un signe positif.</p> <p>Le montant total des recettes du réseau est déterminé pour chaque unité et chaque opérateur individuel.</p> <p>En tout état de cause, les montants déclarés dans les ajustements de réseau des opérateurs rattachés au réseau correspondent aux montants déclarés dans les ajustements de réseau de l'opérateur coorganisateur du réseau.</p>



Autre	<p>Ce paragraphe comprend les ajustements comptables effectivement effectués par l'opérateur pour obtenir le PBJ pour la période, avec la ventilation suivante:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ajustements comptables dans l'évaluation des participations (APA). Par exemple, les ajustements nets apportés au PBJ pour les paris comptabilisés comme revenus non réglés à la fin de la période sont inclus.2. Ajustements comptables pour la reconnaissance temporelle des gains (TPA). Par exemple, les ajustements nets effectués dans le PBJ découlant de la reconnaissance temporelle des gains sont inclus.3. Bonus (BON). Les ajustements relatifs à la concession et à la libération des primes sont inclus.4. Recouvrement (OVL). Pour les jeux de poker, les contributions aux gains garantis sont déclarées.5. Ajouté (ADD). Dans les jeux de poker, les contributions aux gains faits par l'opérateur à la suite de la libération de bonus ou de participations au tournoi gratuit sont déclarées.6. Autres ajustements comptables dans le calcul du PBJ pour la période (OTR). Tout autre ajustement non inclus dans ce qui précède. <p>(+/-) Les entrées sont reflétées par un signe négatif lorsqu'elles représentent une augmentation des recettes pour la période et un signe positif autrement.</p> <p>Le montant total des ajustements comptables et autres apportés par l'opérateur est déterminé, ventilé par unité, par opérateur et par concept.</p>
-------	---



Commission	<p>Pour les jeux où l'opérateur ne tire pas les montants joués en tant que revenus propres, tels que les paris croisés ou le poker, le montant des commissions ou tout autre montant pour les services liés aux activités de jeu payés par les participants à l'opérateur est enregistré.</p> <p>Pour tous les autres jeux, tout autre montant pour les services liés aux activités de jeux d'argent et de hasard payés par les participants à l'opérateur est enregistré.</p> <p>Le montant total des commissions et autres revenus pour la période est déterminé pour chaque unité et chaque opérateur.</p> <p>(-) Le total des commissions à la fin de la période est indiqué avec un signe négatif.</p>
PBJ	<p>Le montant du bénéfice brut de l'opérateur pour la période est enregistré, en indiquant les montants en euros.</p> <p>(+/-) Les bénéfices sont montrés avec un signe négatif, sinon avec un signe positif.</p> <p>Dans le cas d'un opérateur rattaché à un réseau, le PBJ provient du partage des bénéfices du réseau.</p>
DateDébutOffre	Date à laquelle l'offre du jeu déclaré a commencé.

Contrôles principaux

- Calcul du produit brut des jeux de l'opérateur (PBJ).
- Correspondance entre les recettes du réseau déclarées par l'opérateur rattaché au réseau et celles déclarées par l'opérateur du réseau.
- Lorsque l'opérateur exploite le jeu dans son intégralité, **la ventilation de l'opérateur indique son propre code opérateur.**
- Le **total** et la **ventilation** de tous les mouvements déclarés doivent correspondre dans tous les cas.

3.4.3.2 Registre ORT: Compte opérateur de réseau

Informations sur le compte opérateur en coorganisation

Le compte opérateur est le reflet du compte de revenus de jeu généré dans un jeu géré par le réseau. Il permet le calcul du produit brut des jeux (PBJ) du jeu coorganisé et sa répartition entre les opérateurs du réseau d'opérateurs.



La ventilation de l'opérateur comprend une répartition des montants par les opérateurs fournissant des clients au réseau de jeux.

Opérateurs agréés

Le compte opérateur est déclaré par les opérateurs coorganisateur pour chacun des types de jeux qu'ils gèrent.

Jeux proposés dans un environnement de liquidité internationale

Pour les jeux proposés dans un environnement de liquidité internationale auquel au moins un joueur ayant un enregistrement d'utilisateur espagnol participe, ce qui suit doit être déclaré:

- pour les transactions effectuées par des opérateurs relevant de la juridiction espagnole, les données agrégées par opérateur;
- pour les transactions effectuées par des opérateurs d'autres juridictions, les données agrégées par juridiction. Par exemple, dans le cas de la France, OpérateurId = FR, IT pour l'Italie et PT pour le Portugal.

Fréquence.

Mensuellement: les informations enregistrées sur la plateforme de l'opérateur pendant la période sont incluses.

Contenu du registre.

La structure et le contenu sont les mêmes que ceux du registre OPT, compte tenu du fait que les entrées seront ventilées par opérateur ayant fourni des joueurs au réseau. Le produit brut des jeux (PBJ) de l'opérateur reflète le PBJ total du réseau et les ajustements de réseau reflètent la ventilation par opérateur contributeur.

Dans le cas de jeux proposés dans un environnement international de liquidité, le gestionnaire international de la liquidité communique les grandeurs économiques ventilées par opérateur dans le cas des opérateurs titulaires d'une licence en Espagne et agrégées par juridiction pour les autres opérateurs.

3.4.3.3 Registre BOT: Jackpots et jeux en direct



Informations dans le compte de jackpots et de jeux en direct.

Le compte de jackpots et de jeux en direct reflète le montant des participations au jeu qui, à la fin de la période considérée, n'ont pas encore été distribuées en gains, soit parce qu'elles ont été incorporées dans des jackpots, soit parce que les jeux n'ont pas été terminés.

Opérateurs agréés

Le compte de jackpots et de jeux en direct est communiqué par tout opérateur qui gère l'administration du jeu, soit complètement, soit en gérant le réseau. Les opérateurs rattachés à un réseau mais qui ne gèrent pas le jeu n'ont pas à le déclarer.

Le compte de jackpots est déclaré par les opérateurs gérant directement les fonds du jackpot. Dans le cas des jeux en réseau, l'opérateur coorganisateur soumet les informations relatives au jackpot.

Le compte de jackpots inclut tous les jackpots actifs pour la période. Un jackpot est actif à partir du moment où les participants peuvent y contribuer jusqu'à ce qu'il soit fermé, généralement par la distribution de tous les gains associés ou, le cas échéant, par redirection vers un autre jackpot. Par conséquent, le compte de jackpot inclut tous les jackpots qui ont été négociés au cours de la période, peu importe si la négociation a commencé dans une période antérieure ou s'est terminée au cours de la période.

Les jackpots sont identifiés individuellement.

Les comptes de jeux en direct sont déclarés par les opérateurs qui organisent des jeux de paris, des tournois de poker et des concours. Dans le cas des jeux en réseau, l'opérateur coorganisateur soumet les informations relatives aux jeux en direct.

L'opérateur peut demander à la DGOJ de ne pas inclure dans le registre des autres jeux dans lesquels les événements ont une durée inférieure à une journée, à compter du moment où la commercialisation commence jusqu'au moment où les gains sont reconnus.

Compte tenu de la dynamique du cash poker, de la roulette, du blackjack, du baccara, du bingo, des machines à sous et des jeux complémentaires, les informations relatives aux **jeux en direct** ne sont pas nécessairement communiquées. La direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard peut exiger de l'opérateur qu'il fournisse des informations sur les jeux en direct dans les cas où le volume de jeux en direct est important.

Fréquence

Le registre est généré sur une base mensuelle.

Contenu du registre

Les informations contenues dans le registre des jackpots et des jeux en direct sont les suivantes:



TypeJeu	Type de jeu déclaré dans le registre.										
JeuEnDirect	<p>Informations relatives aux jeux qui n'ont pas encore abouti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (+) SoldeInitial, le nombre total de participations effectuées par des joueurs dans des paris, des jeux, des concours ou des tournois qui au début de la période considérée n'étaient pas terminés et, par conséquent, le ou les participants gagnants n'étaient pas connus. • (+) IncrémentJeuEnDirect, somme totale des participations qui ont été faites au cours de la période par les joueurs dans les paris, jeux, concours ou tournois et qui à la fin de cette période n'ont pas été conclues ou les gagnants n'ont pas été déterminés. • (-) DécrémentJeuEnDirect, valeur des jeux en direct dont les participants gagnants sont déterminés pendant la période. • (+) SoldeFinal, la valeur totale des participations effectuées par les participants à des paris, matches, jeux, concours ou tournois qui, à la fin de la période considérée, n'étaient pas terminés et, par conséquent, le ou les participants gagnants n'étaient pas connus. • VentilationEngagement, le solde final étant ventilé et groupé par mois. Si le solde final est nul, cette ventilation peut être omise. <div style="text-align: right;"> <p>The diagram illustrates the calculation of 'PartidasVivas'. It is composed of 'SaldoInicial' (initial balance), 'IncrementoPartidasVivas' (positive movements of live games), and 'DecrementoPartidasVivas' (negative movements of live games). The 'DecrementoPartidasVivas' is further broken down into 'SaldoFinal' (final balance) and 'DesgloseCompromiso' (breakdown of commitments), which is noted as 0,00 and represents the expected resolution of live games in the following months.</p> </div> <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <tbody> <tr> <td>PartidasVivas</td> <td>JeuEnDirect</td> </tr> <tr> <td>Saldoinicial</td> <td>SoldeInitial</td> </tr> <tr> <td>IncrementoPartidasVivas</td> <td>IncrémentJeuEnDirect</td> </tr> <tr> <td>(+) Movimientos positivos de partidas vivas</td> <td>(+) Mouvements positifs des jeux en direct</td> </tr> <tr> <td>DecrementoPartidasVivas</td> <td>DécrémentJeuEnDirect</td> </tr> </tbody> </table>	PartidasVivas	JeuEnDirect	Saldoinicial	SoldeInitial	IncrementoPartidasVivas	IncrémentJeuEnDirect	(+) Movimientos positivos de partidas vivas	(+) Mouvements positifs des jeux en direct	DecrementoPartidasVivas	DécrémentJeuEnDirect
PartidasVivas	JeuEnDirect										
Saldoinicial	SoldeInitial										
IncrementoPartidasVivas	IncrémentJeuEnDirect										
(+) Movimientos positivos de partidas vivas	(+) Mouvements positifs des jeux en direct										
DecrementoPartidasVivas	DécrémentJeuEnDirect										

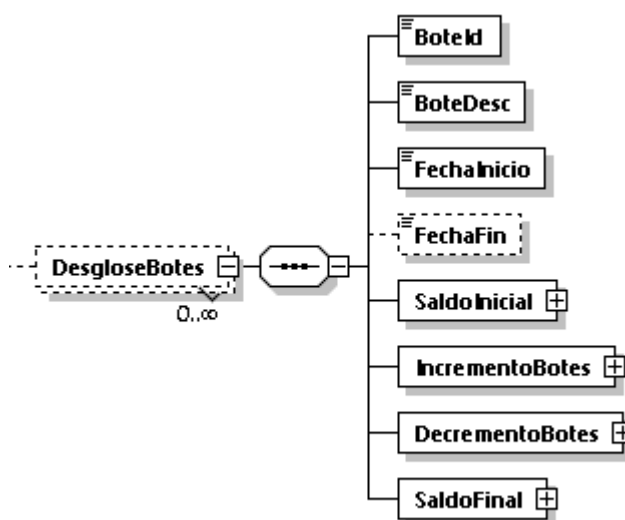


	(-) Apuestas que se han resuelto en el mes	(-) Paris qui ont été résolus dans le mois
	SaldoFinal	SoldeFinal
	DesgloseCompromiso	VentilationEngagement
	Desglose del Saldo Final de Partidas Vivas, según la resolución esperada de estas en los meses venideros	Ventilation du solde final des éléments en cours, en fonction de leur résolution attendue dans les mois à venir.

Jackpots	<p>Informations relatives aux quantités totales incorporées dans les jackpots:</p>															
	<table border="1"> <tr> <td>Botes</td> <td>Jackpots</td> </tr> <tr> <td>SaldoInicial</td> <td>SoldeInitial</td> </tr> <tr> <td>IncrementoBotes</td> <td>IncrémentJackpots</td> </tr> <tr> <td>(+) aumento de botes</td> <td>(+) augmentation des jackpots</td> </tr> <tr> <td>DecrementoBotes</td> <td>DécrémentJackpots</td> </tr> <tr> <td>(-) botes que se han entregado en el mes</td> <td>(-) jackpots livrés au cours du mois</td> </tr> <tr> <td>SaldoFinal</td> <td>SoldeFinal</td> </tr> <tr> <td>DesgloseBotes</td> <td>VentilationJackpots</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ● (+) SoldeInitial, montant total du solde initial en jackpots au cours de la période de référence. ● (+) IncrémentJackpots, montants ajoutés aux jackpots au cours du mois déclaré. ● (-) DécrémentJackpots, somme totale des demandes de jackpots par distribution des gains associés ou par redirection vers un autre jackpot. ● (+) SoldeFinal, somme totale du solde final en jackpots au cours de la période de référence. ● VentilationJackpots, informations détaillées de chaque jackpot avec mouvements ou soldes dans la période: <ul style="list-style-type: none"> o JackpotId, identifiant du jackpot o DescriptionJackpot, description du jackpot o DateDébut, date/heure de création du jackpot 	Botes	Jackpots	SaldoInicial	SoldeInitial	IncrementoBotes	IncrémentJackpots	(+) aumento de botes	(+) augmentation des jackpots	DecrementoBotes	DécrémentJackpots	(-) botes que se han entregado en el mes	(-) jackpots livrés au cours du mois	SaldoFinal	SoldeFinal	DesgloseBotes
Botes	Jackpots															
SaldoInicial	SoldeInitial															
IncrementoBotes	IncrémentJackpots															
(+) aumento de botes	(+) augmentation des jackpots															
DecrementoBotes	DécrémentJackpots															
(-) botes que se han entregado en el mes	(-) jackpots livrés au cours du mois															
SaldoFinal	SoldeFinal															
DesgloseBotes	VentilationJackpots															



- o DateFin, date/heure de fermeture du jackpot. Non déclaré si le jackpot ou le gain est actif à la fin de la période)
- o (+) SoldeInitial
- o (+) IncrementJackpots, contributions au jackpot pour la période.
- o (-) DécrémentJackpots, les demandes de jackpot par distribution des gains associés ou, le cas échéant, par redirection vers un autre jackpot.
- o (+) SoldeFinal



DesgloseBotes	VentilationJackpots
Boteld	JackpotId
BoteDesc	DescriptionJackpot
Fechalnicio	DateDébut
FechaFin	DateFin
SaldoInicial	SoldeInitial
IncrementoBotes	IncrémentJackpots
DecrementoBotes	DécrémentJackpots
SaldoFinal	SoldeFinal

Contrôles principaux

- Le solde initial plus le montant total des mouvements doit correspondre au solde final pour les jackpots et les jeux en direct.
- Les montants indiqués comme demandes de jackpot pour le partage des gains seront reflétés dans les montants des gains déclarés par l'opérateur sur le compte de l'opérateur.
- Le solde initial des jackpots et des jeux en direct doit être le même que le solde final de ces variables dans le fichier BOT du mois précédent.



3.4.4 Registres de données de jeu

3.4.4.1 Registre JUC: jeux

3.4.4.2 Informations dans les registres des jeux

Les registres des jeux contiennent des informations au niveau de la session, du tournoi, du pari, du concours ou du tirage:

- cash poker, bingo, machines à sous, roulette, blackjack, baccara, jeux complémentaires et loteries prétriées: chaque session de jeu;
- tournoi de poker: chaque tournoi;
- paris: chaque combinaison de sports, compétitions, événements et faits sur lesquels vous pariez;
- concours: à chaque concours;
- loteries: chaque tirage.

Puisque chaque jeu a ses propres caractéristiques particulières, différents types de registres des jeux ont été définis, ce sont:

- RegistreAutresJeux: pour les jeux de casino, types de jeux inclus: POC, BNG, AZA, PUN, RLT, BLJ et COM;
- RegistreTournoiPoker: pour le type de jeu POT;
- RegistreParisCoteFixe: tous les jeux de paris à cote fixe sont inclus: ADC, AHC et AOC;
- RegistreParisMutuels: comprend les jeux de paris mutuels et les jeux de paris croisés: ADM, AHM, ADX et AOX;
- RegistreConcours: pour les jeux COC;
- RegistreLoterie: pour tous les jeux de loterie;
- RegistreLoteriePrétriée: pour les jeux de loterie instantanée ou prétriée.

Opérateurs agréés

Les registres de jeu devraient être transmis par les opérateurs gérant l'administration du jeu, soit en totalité, soit en gérant un réseau coorganisé. Ils ne devraient pas être transmis par des opérateurs qui ne gèrent que des joueurs.

Fréquence.

Les données du registre des jeux sont générées en temps réel dans le système de l'opérateur de manière à capter les informations relatives à l'événement telles qu'elles se produisent dans le système.

Les événements sont les suivants:



- cash poker, bingo, machines à sous, roulette, blackjack, baccara, jeux complémentaires, loteries prétriées: lorsque la session se termine;
- tournoi de poker: lorsque le tournoi se termine;
- paris: lorsque le résultat des événements sur lesquels les paris sont placés est connu;
- concours: lorsque chaque concours se termine;
- loteries: lorsque l'ensemble des gagnants est connu.

La fréquence d'envoi du registre des jeux à l'entrepôt de données est définie dans la section «Fréquence et fragmentation».

Les corrections ou ajustements apportés aux jeux après leur envoi à l'entrepôt de données sont déclarés en tant que rectifications, sans, en aucun cas, supprimer la transaction corrigée ou ajustée initiale. Ceci est fait pour tous les jeux où ces circonstances se produisent, à l'exception des paris, dont les corrections et les ajustements sont déclarés individuellement dans le registre appelé **Ajustement des paris**. Ce registre enregistre les corrections ou ajustements apportés aux paris déjà placés en indiquant les montants et les raisons.

Lorsque la variation des registres des jeux est due à des causes autres que le fonctionnement normal des jeux, telles que des erreurs dans la génération du rapport ou d'autres erreurs de nature technique, la transmission des données correctes est effectuée en rectifiant les données (voir rubrique «Rectifications»).

L'information pour tous les types de jeux est composée d'informations de jeu et d'informations sur les joueurs (où il peut y avoir plusieurs joueurs). Les registres *RegistreAutresJeux*, *RegistreParisCoteFixe* et *RegistreLoteriePrétriée* ont des informations sur un seul joueur, tous les autres registres sont mis en place pour déclarer de un à plusieurs joueurs.

Données de jeu

Sept types différents de registres JUC sont définis, selon le type de jeu et s'il s'agit de jeux de paris mutuel ou à cote fixe. Ils ont tous une majorité de champs communs et quelques champs spécifiques au jeu. Ils sont composés de deux blocs, un avec les informations du **jeu** et un avec les informations du **joueur**.

Champs communs du bloc Jeu

Jeuld	Identifiant unique de l'événement qui génère l'obligation de déclarer au SCI. L'événement dépend du type de jeu: —paris: chaque pari (prédiction) placé par le joueur a un identifiant unique, qu'il soit unique, multiple ou combiné; - cash poker, bingo, roulette, blackjack, baccara, jeux complémentaires, machines à sous et loteries prétriées: un
-------	---



	identifiant unique par session dans laquelle le joueur a eu des transactions; <ul style="list-style-type: none">- tournoi de poker: chaque tournoi a un identifiant unique;- concours: chaque concours a un identifiant unique;- loteries: chaque tirage a un identifiant unique par tirage.
DescriptionJeu	Description du jeu
TypeJeu	Détail dans la section «Listes et énumérations».
DateDébut	Date et heure où le premier pari est placé dans le jeu.
DateFin	Date et heure de la fin de l'événement déclenchant l'obligation de déclarer au SCI.

Champs communs du bloc Joueur

JoueurId	Identifiant unique du joueur sur la plateforme, le même que celui utilisé dans les registres RUD et CJD. Dans le cas de tournois de poker et de concours, l'identifiant contient le OpérateurId car ce sont des jeux qui peuvent être mis en réseau.
IP	Adresse IP de l'appareil du joueur à partir duquel il s'est connecté au jeu.
Appareil	Le type d'appareil du joueur à partir duquel le joueur s'est connecté au jeu.
AppareilId	Identifiant de l'appareil.

Champs spécifiques du registre des autres jeux (RegistreAutresJeux)

Ce registre JUC est utilisé pour déclarer les informations pour chacun des jeux de casino (POC, BNG, AZA, BLJ, RLT, PUN et COM) de la session, un sera généré pour chaque session de jeu.

Contrairement au reste du registre, la ventilation des mouvements monétaires (participation, retours, gains et jackpots) sera déclarée dans le bloc jeu et non dans le bloc joueur, car il est nécessaire de connaître le total de ces mouvements pour chacun des types de jeux auxquels le joueur a participé pendant la session de jeu.



En plus des champs communs, ces registres ont les champs suivants dans le bloc Jeu:



Participation	Total agrégé des participations au jeu au cours de la session déclarée. (-) À déclarer avec un signe négatif.
RetoursParticipation	Total agrégé des retours de participations au jeu au cours de la session déclarée. (+) À déclarer avec un signe positif.
Gains	Total agrégé des gains dans le jeu pendant la session déclarée. (+) À déclarer avec un signe positif.
Jackpots	Montants totaux ayant contribué aux jackpots et reçus sous forme de gains de ces jackpots par jeu. Si le total n'est pas nul, les informations sont ventilées pour chacun des jackpots modifiés en communiquant les informations dans deux champs: (+) Augmentation des jackpots en raison des contributions au jackpot. (-) Diminution des jackpots en raison des gains supplémentaires fournis par les jackpots.
Variante	À déclarer uniquement et obligatoirement pour les jeux POC, BLJ et RLT. Variante de jeu, si plusieurs sont jouées, déclarez seulement la première. Détail dans la section «Listes et énumérations».
VarianteCommerciale	À déclarer uniquement et obligatoirement pour les jeux POC, AZA, BLJ et RLT. Cela correspondre au nom sous lequel l'opérateur commercialise cette variante de jeu. Si des jeux de variantes commerciales différentes se produisent au cours de la session, ils sont tous indiqués dans une chaîne de texte séparée par des virgules. Jusqu'à un maximum de 200 caractères.



	Exemple: VarianteCommerciale1, VarianteCommerciale2.
JeuEnDirect	À déclarer obligatoirement pour les jeux RLT et tout jeu qui a un mode de jeu en direct approuvé dans un casino. «O» pour la roulette en direct.
JeuRéseau	À déclarer uniquement et obligatoirement pour les jeux POC. «O» si le jeu a eu lieu sur un réseau de poker.
LiquiditéInternationale	À déclarer uniquement et obligatoirement pour les jeux POC. «O» si l'un des jeux a eu lieu sur un réseau international et que l'un des participants provient d'une juridiction autre que l'Espagne. Dans le cas de jeux à liquidité internationale, l'opérateur ne communique que les données des joueurs du domaine «.es».
TableId	À déclarer uniquement et obligatoirement pour les jeux POC. Il s'agit de l'identifiant de la table sur laquelle la main de poker a été jouée. Si au cours de la session il y a des jeux à différentes tables, les identifiants de toutes les tables sont déclarés dans une chaîne de texte séparée par des virgules. Jusqu'à un maximum de 1 000 caractères.
JeuxJoués	Nombre de jeux joués pendant la session pour le jeu déclaré.

Et les champs spécifiques suivants dans le bloc Joueur:

Session	Des informations sur les paramètres et les caractéristiques de la session déclarée. Il s'agit d'un champ multiple composé des champs suivants:
SessionId	Identifiant unique de la session chez l'opérateur. Dans le cas de sessions interrompues, les deux parties de la session



	seront déclarées avec le même identifiant.
DateDébutSession	Date et heure du début de la session.
DateFinSession	Date et heure de la fin de la session (pour quelque raison que ce soit, la session est fermée).
DateDébutPremierJeu	Date et heure du début de la première partie de la session.
DateFinDernierJeu	Date et heure de la fin de la dernière partie de la session.
CalendrierSession	Limites fixées par le joueur pour la session: <ul style="list-style-type: none">• DuréeLimite: durée maximale de la session.• LimiteDépense: pertes maximales en euros pour la session.• PériodeExclusion: «O» si le joueur a marqué un temps d'exclusion du jeu après la fin de la session.• TempsExclusion: champ obligatoire si PériodeExclusion=«O». Indique le temps en jours, heures et minutes pendant lequel le joueur a prévu de s'exclure après la fin de la session.
SessionComplète	«O» est déclaré lorsque toutes les informations relatives à la session sont communiquées. «N» sera déclaré lorsque la session aura été interrompue et qu'une partie seulement de la session est déclarée.
NouvelleSession	«O» est déclaré lorsqu'une session est déclarée pour la première fois. «N» est déclaré lorsque les informations envoyées font partie d'une session précédemment envoyée, à savoir la fermeture d'une session interrompue ou incomplète.
RaisonFinSession	La session peut être fermée parce qu'elle est fermée par l'utilisateur, parce que l'une des exigences de fermeture prévues est satisfaite ou en raison d'un problème externe. La raison de la fermeture est spécifiée dans ce champ. Détail dans la section «Listes et énumérations».



Champs spécifiques du registre des tournois de poker (RegistreTournoiPoker)

Ce registre JUC sera utilisé pour déclarer les informations pour chacun des tournois de poker (POT). Un registre sera généré pour chaque tournoi.

Ce registre déclare tous les joueurs participant au tournoi.

En plus des champs communs, ces registres ont les champs suivants dans le bloc Jeu:

JeuRéseau	«O» si le jeu a eu lieu sur un réseau de poker.
LiquiditéInternationale	«O» si le jeu a été joué sur un réseau international et que l'un des participants provient d'une juridiction autre que l'Espagne. Dans le cas de jeux à liquidité internationale, l'opérateur ne communique que les données des joueurs du domaine «.es».
Variante	Variante du jeu, elle doit coïncider avec l'une des variantes admises dans le règlement de base correspondant. Détail dans la section «Listes et énumérations».
VarianteCommerciale	Cela correspondre au nom sous lequel l'opérateur commercialise cette variante de jeu. Si des jeux de variantes commerciales différentes se produisent au cours de la session, ils sont tous indiqués dans une chaîne de texte séparée par des virgules. Jusqu'à un maximum de 200 caractères. Exemple: VarianteCommerciale1, VarianteCommerciale2.
NombreParticipants	Nombre de joueurs dans le tournoi déclaré. Tous les joueurs seront inclus quelle que soit la juridiction à laquelle ils appartiennent.
ContributionOpérateurOVL	Contributions aux gains effectués par l'opérateur (recouvrement).
ContributionOpérateurADD	Libération des bonus pour les participations au tournoi effectuées par l'opérateur (ADD).



Et les champs spécifiques suivants dans le bloc Joueur. Il s'agit d'un champ multiple. Tous les joueurs de la juridiction espagnole qui ont participé au tournoi de poker déclaré seront inclus:

Participation	Total des participations au tournoi. (-) À déclarer avec un signe négatif.
RetoursParticipation	Total des participations au tournoi retournées. (+) À déclarer avec un signe positif.
Gains	Total des gains reçus dans le tournoi déclaré. (+) À déclarer avec un signe positif.

Champs spécifiques du registre des paris à cote fixe (RegistreParisCoteFixe)

Ce registre JUC est utilisé pour déclarer les informations pour chacun des paris placés par un joueur des types de paris à cote fixe (ADC, AHC, AOC). Un registre est créé pour chaque pari fermé.

En plus des champs communs, ces registres ont les champs suivants dans le bloc Jeu:

En direct	«O» lorsque le pari est placé pendant que l'événement sur lequel le pari est placé est en cours. Si un pari multiple ou combiné est placé, où l'un des événements sur lesquels un pari est en cours, le champ sera rempli avec «O».
TypePari	Type de pari en fonction des événements et des faits misés. Détail dans la section «Listes et énumérations».
NombreÉvénements	Nombre d'événements différents sur lesquels les paris sont placés.
Événements	Pour chaque pari, la combinaison des événements et des faits qui composent le pari est incluse. Il s'agit d'un champ complexe composé de: <ul style="list-style-type: none">• ÉvénementId: l'identifiant de l'événement est une référence



	<p>au catalogue d'événements;</p> <ul style="list-style-type: none">• Événement: une description de l'événement sur lequel le pari est placé est incluse; Il se présente sous la forme suivante: «Marché: Résultat».• DateÉvénement: la date à laquelle le résultat de l'événement du pari est déterminé.
--	--

Et les champs spécifiques suivants dans le bloc Joueur:

SoldeCompte	<p>Champ à remplir s'il s'agit d'un pari sur un événement en direct.</p> <p>Il contiendra le solde du joueur sur son compte de jeu au début du premier événement du pari.</p>
Participation	<p>Valeur totale du pari déclaré.</p> <p>(-) À déclarer avec un signe négatif.</p>
RetoursParticipation	<p>Valeur totale des retours sur mise.</p> <p>(+) À déclarer avec un signe positif.</p>
Gains	<p>Total des gains reçus pour le pari.</p> <p>(+) À déclarer avec un signe positif.</p>
TicketPari	<p>Ticket reçu par le participant une fois le pari fermé.</p>
Cote	<p>Valeur de la cote du pari (en valeur décimale) au moment où elle est acceptée par le joueur.</p>
Versement	<p>Champ obligatoire si le pari a été réglé par versement.</p> <p>Il s'agit d'un champ multiple, il y aura autant d'entrées que de versements effectués sur le pari déclaré.</p> <p>Il s'agit d'un champ complexe:</p> <ul style="list-style-type: none">• MontantVersement: Montant retiré.• DateVersement: Date et heure où le versement du pari a été demandé.

Champs spécifiques au registre des paris mutuels (RegistreParisMutuels)

Ce registre JUC sera utilisé pour déclarer les informations pour chacun des paris placés par plusieurs joueurs sur les types de paris mutuels ou de paris croisés (ADM, AHM, ADX et AOX), un registre sera généré pour chaque pari de ce type fermé.



En plus des champs communs, ces registres ont les champs suivants dans le bloc Jeu:

TypePari	<p>Type de pari en fonction des événements et des faits misés.</p> <p>Détail dans la section «Listes et énumérations».</p>										
NombreÉvénements	<p>Nombre d'événements différents sur lesquels les paris sont placés.</p>										
Événements	<p>Pour chaque pari, la combinaison des événements et des faits qui composent le pari est incluse.</p> <p>Il s'agit d'un champ complexe composé de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ÉvénementId: l'identifiant de l'événement est une référence au catalogue d'événements; • Événement: une description de l'événement sur lequel le pari est placé est incluse; Il se présente sous la forme suivante: «Marché: Résultat». 										
VentilationCroisée	<p>Champ obligatoire pour les jeux de type ADX et AOX.</p> <p>Il faut indiquer s'il s'agit d'un défi ou non. On parle de défi lorsque la personne qui place le pari connaît la personne contre qui elle parie.</p> <p>Chaque croix qui a été faite sur un fait doit être déclarée, et pour chaque croix:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Défi: «O» s'il s'agit d'une croix de type «Défi», où les joueurs faisant le pari connaissent les identifiants des autres joueurs. • Ticket: liste des tickets associés à chaque croix, séparés par des virgules. • Mise en jeu: type de mise de chaque billet (Mise en jeu). <div style="text-align: center;"> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Desgl</td> <td style="width: 50%;"></td> </tr> <tr> <td>Reto</td> <td>Défi</td> </tr> <tr> <td>Cruces</td> <td>Échanges</td> </tr> <tr> <td>LayBack</td> <td>Mise en jeu</td> </tr> <tr> <td>Ticket</td> <td>Ticket</td> </tr> </table>	Desgl		Reto	Défi	Cruces	Échanges	LayBack	Mise en jeu	Ticket	Ticket
Desgl											
Reto	Défi										
Cruces	Échanges										
LayBack	Mise en jeu										
Ticket	Ticket										

Et les champs spécifiques suivants dans le bloc Joueur. Il s'agit d'un champ multiple, tous les joueurs qui ont participé au pari déclaré seront inclus:



Participation	Valeur totale du pari déclaré. (-) À déclarer avec un signe négatif.
RetoursParticipation	Valeur totale des retours sur mise. (+) À déclarer avec un signe positif.
Gains	Total des gains reçus pour le pari. (+) À déclarer avec un signe positif.
Jackpots	Montants totaux ayant contribué au(x) jackpot(s) et reçu(s) sous forme de gains du ou des jackpots. Si le total n'est pas nul, les informations sont ventilées pour chacun des jackpots modifiés en communiquant les informations dans deux champs: (+) Augmentation des jackpots en raison des contributions au jackpot. (-) Diminution des jackpots en raison des gains supplémentaires fournis par les jackpots.
TicketPari	Ticket reçu par le participant une fois le pari fermé.
DatePari	La date et l'heure auxquelles le joueur place le pari.
Cote	Valeur de la cote du pari au moment où elle est acceptée par le joueur Elle est exprimée sous forme décimale.
Versement	Il s'agit d'un champ multiple, il y aura autant d'entrées qu'il y a de versements sur le pari déclaré. Il s'agit d'un champ complexe: <ul style="list-style-type: none">• MontantVersement: Montant retiré.• DateVersement: Date et heure où le versement du pari a été demandé.

Champs spécifiques du registre des concours (RegistreConcours)

Ce registre JUC sera utilisé pour déclarer les informations pour chacun des concours (COC), un par concours sera généré.

Ce registre déclare tous les joueurs participant au concours.

En plus des champs communs, ces registres ont les champs suivants dans le bloc Jeu:

NombreParticipations	Nombre de participations.
----------------------	---------------------------



NombreGagnants	Nombre de gagnants.
NombreAppels	Nombre d'appels.
PrixMinuteAppel	Prix d'un appel par minute.
MontantMaximumAppel	Montant maximum de l'appel.
ParticipationAppel	Montant total de la participation payée par les joueurs pour les appels, y compris les services à taux majoré et tout autre service.
AppelsSTA	Montant de la part des services à taux majoré correspondant aux appels.
NombreSMS	Nombre de SMS.
PrixSMS	Prix du SMS. S'il y a plusieurs prix, le prix maximum est indiqué.
ParticipationSMS	Montant total de la participation payée par les joueurs pour les SMS, y compris les services à taux majoré et tout autre service.
SMSSTA	Montant de la part des services à taux majoré correspondant aux SMS.

Et les champs spécifiques suivants dans le bloc Joueur. Il s'agit d'un champ multiple, tous les joueurs qui ont participé au concours déclaré seront inclus:

Participation	Total agrégé des participations au concours. (-) À déclarer avec un signe négatif.
RetoursParticipation	Total agrégé des retours de participation au concours. (+) À déclarer avec un signe positif.
Gains	Total agrégé des gains dans le concours.



	(+) À déclarer avec un signe positif.
--	---------------------------------------

Domaines spécifiques du registre des loteries (RegistreLoterie)

Ce registre JUC sera utilisé pour déclarer les informations pour chacun des tirages à la loterie (PDM, PHM, PLN, PLP, PBL, PBL, PLT, PED, PCP, PSO, PTX, PMD, PEJ, PRK, OLN, OLP, OEU, OBL, OGP, OLT, OED, OCP, OSO, OTX, OMD, OEJ, ORK). Un registre sera généré par tirage.

Les sessions d'utilisateurs de loterie prétriée ou instantanée sont exclues de ce registre.

Ce registre déclare tous les joueurs participant au tirage pour les jeux en ligne.

Pour les jeux en face-à-face, les totaux agrégés de tous les joueurs en face-à-face sont déclarés.

En plus des champs communs, ces registres ont les champs suivants dans le bloc Jeu:

NombreTickets	Nombre de tickets achetés par les joueurs pour le tirage.
---------------	---

Et les champs spécifiques suivants dans le bloc Joueur. Il s'agit d'un champ multiple. Pour les jeux en ligne, tous les joueurs qui ont participé au tirage déclaré seront inclus. Pour les jeux en face-à-face, un seul bloc Joueur sera déclaré avec les valeurs totales de participation, de retours, de gains et de jackpots:

Participation	Total agrégé des participations au tirage. (-) À déclarer avec un signe négatif.
RetoursParticipation	Total agrégé des rendements de participations à la loterie. (+) À déclarer avec un signe positif.
Gains	Total agrégé des gains du tirage. (+) À déclarer avec un signe positif.
Jackpots	Les montants totaux ont contribué aux jackpots et ont été reçus sous forme de gains à partir des jackpots par tirage et ventilés par jackpot. Si le total n'est pas nul, les informations sont ventilées pour chacun des jackpots modifiés en communiquant les informations dans deux



	<p>champs:</p> <p>(+) Augmentation des jackpots en raison des contributions au jackpot.</p> <p>(-) Diminution des jackpots en raison des gains supplémentaires fournis par les jackpots.</p>
--	--

Champs spécifiques du registre LoteriePrétriée (RegistreLoteriePrétriée)

Ce registre JUC sera utilisé pour déclarer des informations pour chacune des sessions d'utilisateurs de jeu de loterie prétriée ou instantanée. Un registre sera généré par session.

En plus des champs communs, ces registres ont les champs suivants dans le bloc Jeu:

NombreTickets	Nombre total de tickets joués pendant la session de jeu.
---------------	--

Et les champs spécifiques suivants dans le bloc Joueur:

Session	Des informations sur les paramètres et les caractéristiques de la session déclarée. Il s'agit d'un champ multiple composé des champs suivants:
SessionId	Identifiant unique de la session chez l'opérateur. Dans le cas de sessions interrompues, les deux parties de la session seront déclarées avec le même identifiant.
DateDébutSession	Date et heure du début de la session.
DateFinSession	Date et heure de la fin de la session (pour quelque raison que ce soit, la session est fermée).
DateDébutPremierJeu	Date et heure du début de la première partie de la session.
DateFinDernierJeu	Date et heure de la fin de la dernière partie de la session.
CalendrierSession	Limites fixées par le joueur pour la session:



	<ul style="list-style-type: none">• DuréeLimite: durée maximale de la session.• LimiteDépense: pertes maximales en euros pour la session.• PériodeExclusion: «O» si le joueur a marqué un temps d'exclusion du jeu après la fin de la session.<ul style="list-style-type: none">• TempsExclusion: champ obligatoire si PériodeExclusion=«O». Indique le temps en jours, heures et minutes pendant lequel le joueur a prévu de s'exclure après la fin de la session.
SessionComplète	<p>«O» est déclaré lorsque toutes les informations relatives à la session sont communiquées.</p> <p>«N» sera déclaré lorsque la session aura été interrompue et qu'une partie seulement de la session est déclarée.</p>
NouvelleSession	<p>«O» est déclaré lorsqu'une session est déclarée pour la première fois.</p> <p>«N» est déclaré lorsque les informations envoyées font partie d'une session précédemment envoyée, à savoir la fermeture d'une session interrompue ou incomplète.</p>
RaisonFinSession	<p>La session peut être fermée parce qu'elle est fermée par l'utilisateur, parce que l'une des exigences de fermeture prévues est satisfaite ou en raison d'un problème externe. La raison de la fermeture est spécifiée dans ce champ.</p> <p>Détail dans la section «Listes et énumérations».</p>
Participation	<p>Total agrégé des participations à la session.</p> <p>(-) À déclarer avec un signe négatif.</p>
RetoursParticipation	<p>Total agrégé des retours de participations à la session.</p> <p>(+) À déclarer avec un signe positif.</p>
Gains	<p>Total agrégé des gains de la session.</p> <p>(+) À déclarer avec un signe positif.</p>
Jackpots	<p>Les montants totaux ont contribué aux jackpots et ont été reçus sous forme de gains à partir des jackpots par session et ventilés par</p>



	<p>jackpot.</p> <p>Si le total n'est pas nul, les informations sont ventilées pour chacun des jackpots modifiés en communiquant les informations dans deux champs:</p> <p>(+) Augmentation des jackpots en raison des contributions au jackpot.</p> <p>(-) Diminution des jackpots en raison des gains supplémentaires fournis par les jackpots.</p>
--	--

3.4.5 Registre d'ajustement des paris

Informations dans les registres d'ajustement des paris

Données normalisées sur les ajustements apportés aux paris après le moment où l'existence des gains est déterminée.

Le registre des ajustements des paris est appelé le registre JUA.

Opérateurs agréés

Le registre d'ajustement des paris doit être soumis par tout opérateur qui, en possession de la licence unique pertinente pour offrir des paris sportifs, hippiques ou autres, gère l'un de ces paris, soit en totalité, soit en gérant un réseau de paris coorganisé.

Fréquence.

Mensuellement: s'il n'y a pas d'ajustement pendant la période, le registre sera toujours généré avec du contenu vide.

Données du registre

Les informations sont ventilées pour chaque ajustement:

ÉvénementId	Code attribué par l'opérateur à l'événement. Il doit correspondre au code de l'événement indiqué dans le registre des paris correspondant.
TicketPari	Ticket reçu par le participant une fois le pari fermé.
JoueurId	Identifiant unique du joueur sur la plateforme.
DateAjustement	Date à laquelle l'ajustement a lieu.
RaisonAjustement	Description de la raison de l'ajustement du pari.



MontantAjustement	Montant réel à ajouter ou à soustraire du gain de pari déjà déterminé.

Contrôles principaux

- L'ÉvénementId déclaré doit être défini dans le registre du catalogue des événements.
- Le TicketPari doit avoir été déclaré dans un registre de jeu (RegistreParisCoteFixe ou RegistreParisMutuels).

3.4.6 Registre du catalogue des événements

Informations du catalogue des événements

Données normalisées des événements inclus dans l'offre de paris de l'opérateur. Il contient tous les nouveaux événements ou mises à jour sur les événements précédemment déclarés sur lesquels l'opérateur a commercialisé des paris au cours de la période, que ces événements aient pris fin ou non.

Le registre du catalogue des événements s'appelle le registre CEV.

Opérateurs agréés

Les opérateurs qui commercialisent des paris.

Fréquence

- Quotidiennement: les informations sur les nouveaux événements ou les événements édités ce jour-là sont incluses quotidiennement.
- Mensuellement: les informations sur tous les événements déclarés au cours du mois, tant les entrées que les mises à jour, sont incluses mensuellement. S'il y a plusieurs modifications au cours du mois pour le même événement, l'information de la dernière mise à jour sera communiquée.

Données du catalogue

La description du registre indiquant les événements sur lesquels les paris sont placés est détaillée ci-dessous:

ÉvénementId	Code attribué par l'opérateur à l'événement. Il doit correspondre au code de l'événement indiqué dans le registre des paris correspondant.
DescriptionÉvénement	Description de l'événement



ÉvénementSpécial	«O» pour les événements qui ne sont pas des matchs, des courses ou des compétitions. Par exemple: «Le meilleur buteur de l'Atlético Madrid».								
DateDébut	Date de début de l'événement.								
DateFin	Date de fin de l'événement, ou date approximative si elle n'est pas connue au moment de la déclaration.								
Code SpécifierAutreCode	<p>Code de l'événement, basé sur la liste des codes publiés et mis à jour sur le site internet de la DGOJ.</p> <p>Si ce n'est pas dans cette liste, le code correspondant à «Autre» = 999 est utilisé, ainsi que le champ SpécifierAutreCode. Exemple:</p> <table border="1"><thead><tr><th>Codage</th><th>Sport associé</th></tr></thead><tbody><tr><td>17</td><td>Football</td></tr><tr><td>37</td><td>Squash</td></tr><tr><td>999 SpécifierAutreCode: Sumo</td><td>Sumo (non inclus dans le catalogue)</td></tr></tbody></table>	Codage	Sport associé	17	Football	37	Squash	999 SpécifierAutreCode: Sumo	Sumo (non inclus dans le catalogue)
Codage	Sport associé								
17	Football								
37	Squash								
999 SpécifierAutreCode: Sumo	Sumo (non inclus dans le catalogue)								
Compétition	<p>Données descriptives indiquant la compétition à laquelle appartient l'événement. Exemples:</p> <table border="1"><thead><tr><th>Compétition</th><th>Sport associé</th></tr></thead><tbody><tr><td>2014 Championnat du monde</td><td>Formule 1</td></tr><tr><td>Super Coupe de l'UEFA</td><td>Football</td></tr></tbody></table>	Compétition	Sport associé	2014 Championnat du monde	Formule 1	Super Coupe de l'UEFA	Football		
Compétition	Sport associé								
2014 Championnat du monde	Formule 1								
Super Coupe de l'UEFA	Football								
CompétitionInternationale	«O» pour les compétitions se déroulant dans plus d'un pays, et «N» pour les compétitions qui se déroulent dans un seul pays.								
PaysCompétition	Pays où la compétition a lieu. Pour les compétitions internationales, le code 00 est utilisé. Dans tous les autres cas, le code pays est introduit								



	à l'aide des codes à deux chiffres correspondant à la norme ISO 3166-1 alpha-2.
SexeCompétition	Sexe de la compétition: Masculin / Féminin / Autre.
CatégorieCompétition	Catégorie de la compétition. Par exemple: Professionnel, Amateur, Université, Jeunes, Amical.
PhaseCompétition	Champ facultatif, à remplir le cas échéant. Phase, semaine, durée de la compétition. Par exemple: Avant-première, semaine 2, qualifications, demi-finale.
Actualisé	«O» pour les événements qui ont déjà été déclarés et qui sont en cours de modification avec des informations à jour. «N» pour de nouveaux événements.
DateLibérationÉvénement	Date à laquelle l'événement a été ajouté à la plateforme de paris. Dans le cas de nouveaux événements, ce sera une date actuelle, dans le cas d'événements mis à jour, ce sera la même date que celle qui a été déclarée avec l'événement la première fois.

Contrôles principaux

Tous les événements déclarés sur les paris par un identifiant d'événement sont portés dans le catalogue correspondant. Les événements ne sont pas dupliqués. Si un événement en double est déclaré, il est considéré comme une mise à jour des données d'un événement antérieur et il convient donc de l'indiquer par un «O» dans le champ Mise à jour, ou il est considéré comme une erreur.

3.4.7 Rectifications

Lorsqu'un opérateur transmet des données erronées, il corrige les données transmises par erreur. La correction d'erreurs est ci-après dénommée «rectification» dans la présente disposition.

La rectification ne doit en aucun cas permettre ou impliquer la suppression d'informations déjà dans l'entrepôt de données, sauf dans les cas où l'approbation préalable et explicite de la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard a été obtenue.

Pour la rectification des informations, la déclaration des nouvelles informations est utilisée, ainsi qu'une indication des informations erronées antérieures à remplacer.



3.4.8 Classifications et normalisations

3.4.8.1 Type de jeu

Les types de jeux pour le modèle de surveillance (à l'exclusion des jeux de loterie) sont les suivants:

- ADC: paris à cote fixe;
- ADM: paris sportifs mutuels;
- ADX: paris sportifs croisés;
- AHC: paris hippiques à cote fixe;
- AHM: paris hippiques mutuels;
- AOC: autres paris à cotes fixes;
- AOX: autres paris croisés;
- AZA: machines à sous;
- BLJ: blackjack;
- BNG: bingo;
- COC: concours;
- COM: jeux complémentaires;
- POT: tournoi de poker;
- POC: cash poker;
- PUN: baccara;
- RLT: roulette.

3.4.8.2 Statut du joueur

Le «statut» du joueur est composé des champs:

- StatutCNJ, dans lequel l'opérateur est invité à faire la distinction entre:
 - A: Actif. Désigne le statut où le joueur est correctement identifié et dont le document d'identité a été vérifié.
 - AV: En attente de vérification du document d'identité. Désigne le statut d'un joueur dont l'identification n'a pas été attestée sans équivoque possible au moyen du système de vérification du document d'identité.
 - S: Suspendu. Reflète le statut du joueur que l'opérateur a choisi de suspendre. Dans ce cas, l'opérateur doit indiquer la raison de la suspension dans le champ RaisonStatut, en sélectionnant l'une des valeurs de la liste.
 - A: Annulé. Reflète le statut du joueur qui a été annulé. Dans ce cas, l'opérateur doit indiquer la raison de l'annulation dans le champ RaisonStatut, en sélectionnant l'une des valeurs de la liste.
 - A: Annulé en raison du décès. Joueur qui est mort.



- IS: Interdiction subjective. Désigne le statut d'un joueur soumis à l'une des interdictions subjectives établies à l'article 6 de la loi 13/2011 (mineurs, inscrits au RGIAJ (registre général d'interdiction d'accès aux jeux de hasard), associations,...)
- D: Désinscription. Désigne le statut du joueur qui a volontairement décidé de se désinscrire du jeu proposé par l'opérateur.
- A: Autres. Autres situations possibles du joueur non incluses dans ce qui précède.
- StatutOpérateur, où l'opérateur indique le nom du statut tel qu'il est libellé sur sa plateforme.
- RaisonStatut, si le StatutCNJ est Suspendu ou Annulé, ce champ devrait être rempli en sélectionnant la raison pour laquelle le compte a été suspendu ou annulé. Le champ est un champ énuméré, la liste des valeurs disponibles se trouve dans la liste correspondante de l'annexe 1.

3.4.8.3 Formats NIF et NIE valides

Pour qu'un format NIF ou NIE soit valide, il doit respecter les règles suivantes:

- Ils doivent être remplis avec des zéros de tête jusqu'à ce que le nombre exact de chiffres du DNI (8) et du NIE (7) soit atteint. Par exemple, dans le cas du NIF: Numéro à 8 chiffres suivi d'une lettre (cocher le chiffre). S'il ne s'agit pas d'un nombre à 8 chiffres, le nombre sera complété par des zéros à gauche jusqu'à ce qu'il atteigne 8 chiffres.
- Dans le cas du NIE, il convient de tenir compte de l'exception suivante. Lorsqu'un NIE à 10 chiffres commençant par X et suivi d'un 0 est détecté, le premier zéro après le X devrait être supprimé, laissant un NIE composé de 9 caractères.

Pour le calcul du chiffre de contrôle du NIF/NIE, voir la page internet suivante.

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

4 Modèle technique

4.1 Structure des informations

4.1.1 Registres

Chaque information transmise est appelée un registre, et se compose techniquement d'un élément d'information défini dans le XSD du modèle de données de surveillance (ci-après XSD).

4.1.2 Sous-registres

Un sous-registre (sous-division du registre) est chacune des parties, composées de plusieurs éléments XML, dans lesquelles, pour des raisons techniques en raison de l'existence possible de très grands registres, le registre peut être divisé.



4.1.3 Lot

Un lot est un élément XML défini dans le XSD, qui a une information d'en-tête.

- Informations périodiques (RU, CJ, OP, JUA, CEV): chaque registre est déclaré dans un lot (ou dans plusieurs, s'il y a fragmentation du registre en plus de dix sous-registres). Il est généré quotidiennement et/ou mensuellement, selon le type de fichier. La règle suivante doit être respectée: à partir de dix sous-registres, un nouveau lot doit être généré (et un lot ne peut être généré que lorsque le quota de dix sous-registres a été inclus dans le précédent). Par conséquent, seul le dernier lot correspondant à un registre (c'est-à-dire celui contenant les derniers sous-registres) peut contenir un nombre de sous-registres inférieur à dix. Un lot ne devrait pas contenir d'informations relatives à différents registres. En particulier, il ne doit pas y avoir de rectification de deux registres différents dans le même lot.
- Informations en temps réel (JUC): dans ce cas, un lot contient des informations provenant d'un ou de plusieurs registres, chacun correspondant à un pari, un tournoi, un concours, un tirage ou une session, selon le type de jeu en question. Un lot est généré lorsque quinze minutes se sont écoulées depuis que le lot précédent a été généré ou lorsque 500 sous-registres ont été créés dans ce lot (selon ce qui se produit en premier).

Un lot représente un fichier à stocker dans l'entrepôt de données.

4.1.4 Signature du lot

Le lot est un élément XML qui doit être signé avec le certificat de l'opérateur ou, le cas échéant, avec le certificat d'une entreprise dûment qualifiée et autorisée par l'opérateur.

La spécification de la signature numérique des lots est XAdES-BES version 1.3.2. Dans le cadre de cette spécification, deux méthodes de signature seront acceptées et l'opérateur peut choisir l'une d'entre elles:

- Utilisez la signature XAdES-BES 1.3.2 «enveloppée».
 - Dans ce cas, la signature est intégrée dans le lot XML lui-même, car le format «enveloppé» intègre un élément «Signature» dans le lot XML.
 - Le fichier signé porte le nom de «enveloppé.xml».
- Utilisez la signature XAdES-BES 1.3.2 «enveloppant un manifeste» du lot.
 - La signature d'un manifeste est spécifiquement conçue pour optimiser le processus de signature.
 - Dans ce cas, deux documents sont obtenus: le lot initial, qui porte le nom de «lot.xml», et la signature manifeste du lot, qui porte le nom de «enveloppant.xml».
 - La signature enveloppante du manifeste est effectuée de la manière décrite dans le présent document.

<http://www.w3.org/TR/xmlsig-core/#sec-o-Manifest> *et*



<http://www.w3.org/TR/xmlsig-core/#def-SignatureEnveloping>.

- Le manifeste fait référence au fichier «lot.xml» via l'URI <Référence> et contient le hachage SHA-256 du lot.

S'il y a un problème avec la signature enveloppée, en fonction de l'implémentation de l'opérateur, une tentative peut être faite pour la corriger en ajoutant dans l'en-tête du lot l'espace de noms xmlsig et l'élément schemaLocation avec l'emplacement de la définition du schéma comme indiqué dans l'exemple ci-dessous:

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

4.1.5 Compression et cryptage du lot

Le lot signé doit être signé et crypté en générant un fichier ZIP.

Dans le cas d'une signature «enveloppée», le fichier ZIP contient un seul fichier appelé «enveloppé.xml».

Dans le cas d'une signature «enveloppant un manifeste», le fichier ZIP contient deux fichiers, «lot.xml» et «enveloppant.xml».

Pour assurer la compatibilité du format ZIP, le format doit respecter les extensions WinZip sur la spécification PKWare pour introduire le cryptage AES-256. Les informations peuvent être obtenues auprès de

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

L'algorithme de compression doit être «Deflate».

L'algorithme de chiffrement est «AES-256». Le mot de passe a une longueur de 50 caractères et contient obligatoirement des chiffres, des caractères et des caractères spéciaux (tels que: #, \$, < ou!) et, avec le reste des clés, leur sauvegarde sera de la responsabilité de l'opérateur.

Le résultat est un fichier signé, compressé et crypté qui est déposé dans l'entrepôt de données. système de fichiers.



4.2 Structure du répertoire

L'entrepôt de données se compose de la structure d'annuaire suivante, également organisée par zone:

Niveau 1: CNJ

Niveau 2: <OpérateurId>. (Dans le cas où il y a plusieurs opérateurs dans le même entrepôt de données).

Niveaux 3, 4, 5 et 6:

- RU: Registre des utilisateurs
 - Quotidien / Mensuel
 - RUD: Registre des utilisateurs (par joueur)
 - Mensuel
 - RUT: Registre des utilisateurs (totaux)
 - RUR: Registre des utilisateurs du réseau (par joueur)
 - RUG: Registre des utilisateurs gagnants dans les jeux sans enregistrement préalable (par joueur)
- CJ: Comptes de jeu
 - Quotidien / Mensuel
 - CJT: Compte de jeu (totaux)
 - CJD: Compte de jeu (par joueur)
- OP: Opérateur
 - Sous-dossiers pour chaque type de jeu (comme indiqué dans la section «Type de jeu»)
 - (OPT): Compte opérateur (totaux)
 - ORT: Compte opérateur de réseau (totaux)
 - BOT: Compte de jackpots et de jeux en direct (totaux)
- JU: Jeu
 - <AAAAMMJJ>: Jour en cours
 - SES: RegistreAutresJeux
 - POT: RegistreTournoiPoker
 - RAC: RegistreParisCoteFixe
 - RAM: RegistreParisMutuels
 - COC: RegistreConcours
 - LOT: RegistreLoterie
 - LOP: RegistreLoteriePrétriée
 - Précédent
 - Mensuel
 - JUA: Ajustements des paris
 - CEV: Catalogue des événements (par mois)



- Quotidien
 - CEV: Catalogue des événements (quotidien)

Les noms des dossiers dans le SCI de l'opérateur (indiqués ici par un soulignement) doivent correspondre exactement à ce qui est spécifié, à l'aide de lettres majuscules et minuscules, le cas échéant.

4.3 Emballage des données du jeu

En ce qui concerne les données du JU: Jeux, les lots de la journée en cours sont conservés, mais les jours précédents doivent être regroupés dans un seul fichier.

Le niveau 4 pour les jeux comportera un dossier pour les fichiers mensuels, un dossier pour les fichiers quotidiens, un dossier pour le jour en cours et un dossier pour les jours précédents:

- Mensuellement: pour déposer les fichiers avec les ajustements des paris (JUA) et le catalogue des événements (CEV) de fréquence mensuelle.
- Quotidiennement: pour stocker les fichiers quotidiens des catalogues des événements (CEV)
- AAAAMMJJ: Pour le jour en cours. Les registres des jeux (JUC) sont générés en temps réel. Le jour en cours inclut tous les lots/fichiers générés individuellement.
- Précédent: Pour les jours précédents.

À la fin de la journée (24h00), l'opérateur procède au classement de l'ensemble du dossier Jeux du jour qui se termine dans un fichier ZIP sans compression ni cryptage. Par conséquent, cela n'affecte que les fichiers de type JUC.

Ce fichier classé conservera le chemin d'accès correspondant (la structure du sous-dossier de AAAAMMJJ) et tous les lots/fichiers de la journée, compressés et cryptés avec la clé correspondante. Il y a une taille de fichier maximale de 1 Go pour cette archive totale des jeux du jour, donc si elle dépasse le seuil de 1 Go, plusieurs fragments seront générés.

Finalement, ce fichier ZIP (ou plusieurs fichiers de fragments ZIP) sera déplacé dans le dossier «Précédent» et l'opérateur devra supprimer le dossier «Jeux du jour».

4.4 Nomenclature des fichiers

4.4.1 RU: Registre des utilisateurs

La nomenclature est:

```
<OpérateurId>_<EntrepôtId>_<Type>_<SousType>_<Fréquence>_<Date>_<LotId>_<Date>_<LotId>.zip
```

Valeurs:



- <OpérateurId> est l'identifiant de l'opérateur.
- <EntrepôtId> est l'identifiant de l'entrepôt de données.
- <Type> est RU.
- <SousType> est: RUT, RUD, RUR, RUG.
- <Fréquence> peut être: Q (quotidienne) ou M (mensuelle).
- <Date> est la date à laquelle les données sont déclarées (et non la date à laquelle elles sont écrites dans l'entrepôt). Les informations quotidiennes ont la valeur AAAAMMJJ et les informations mensuelles ont la valeur AAAAMM.
- <LotId> est l'identifiant du lot.

4.4.2 CJ: Comptes de jeu

La nomenclature est:

<OpérateurId>_<EntrepôtId>_<Type>_<SousType>_<Fréquence>_<Date>_<LotId>_<Type>.zip

Valeurs:

- <OpérateurId> est l'identifiant de l'opérateur.
- <EntrepôtId> est l'identifiant de l'entrepôt de données.
- <Type> est CJ.
- <SousType> est: CJT, CJD.
- <Fréquence> peut être: Q (quotidienne) ou M (mensuelle).
- <Date> est la date à laquelle les données sont déclarées (et non la date à laquelle elles sont écrites dans l'entrepôt). Les informations quotidiennes ont la valeur AAAAMMJJ et les informations mensuelles ont la valeur AAAAMM.
- <LotId> est l'identifiant du lot.

4.4.3 OP: Compte opérateur

La nomenclature est:

<OpérateurId>_<EntrepôtId>_<Type>_<SousType>_<TypeJeu>_<Fréquence>_<Date>_<LotId>.zip

Valeurs:

- <OpérateurId> est l'identifiant de l'opérateur.
- <EntrepôtId> est l'identifiant de l'entrepôt de données.
- <Type> est OP.
- <SousType> est: OPT, ORT ou BOT.
- <TypeJeu> selon la liste des types de jeu (voir la section «Type de jeu»).
- <Fréquence> ne peut être que: M (mensuelle).
- <Date> est la date à laquelle les données sont déclarées (et non la date à laquelle elles sont écrites dans l'entrepôt). Il se présente sous la forme AAAAMMJJ.



- <LotId> est l'identifiant du lot.

4.4.4 JU: Registre de jeu

Les fichiers du jour en cours ont la nomenclature suivante:

```
<OpérateurId>_<EntrepôtId>_<Type>_<SousType>_<TypeJeu>_<Date/Heure>_<LotId>.zip
```

Valeurs:

- <OpérateurId> est l'identifiant de l'opérateur.
- <Type> est: JU.
- <SousType> est: JUC.
- <TypeJeu> selon la liste des types de registre (SES, POT, RAC, RAM, COC, LOT ou LOP).
- <Date/Heure> est la date du lot, format AAAAMMJJHHMMSS.
- <LotId> est l'identifiant du lot.

Les fichiers emballés pour les jeux des jours précédents ont la nomenclature suivante:

```
<OpérateurId>_<EntrepôtId>_<Type>_QUOTIDIEN_<Date>.<zip>
```

Valeurs:

- <OpérateurId> est l'identifiant de l'opérateur.
- <Type> est: JU.
- <Date> est la date du jour de regroupement, format AAAAMMJJ.
- <ZIP>: L'extension est «zip», mais si elle doit être fragmentée parce qu'elle dépasse 1 Go, d'autres extensions consécutives apparaissent. Celles-ci prendront la forme «zip.00x», où x sera 1 pour le premier fragment, 2 pour le second, et ainsi de suite.

4.4.5 JUA: Ajustements des paris et CEV: Catalogue des événements

La nomenclature est:

```
<OpérateurId>_<EntrepôtId>_<Type>_<SousType>_<Fréquence>_<Date>_<LotId>.>.zip
```

Valeurs:

- <OpérateurId> est l'identifiant de l'opérateur.
- <EntrepôtId> est l'identifiant de l'entrepôt de données.
- <Type> est JU.
- <SousType> est: JUA ou CEV.
- <Fréquence> peut être uniquement: Q (quotidienne) ou M (mensuelle).
- <Date> est la date à laquelle les données sont déclarées (et non la date à laquelle elles sont écrites dans l'entrepôt). Les informations quotidiennes ont la valeur AAAAMMJJ et les informations mensuelles ont la valeur AAAAMM.



- <LotId> est l'identifiant du lot.

4.5 Concepts généraux

4.5.1 OpérateurId

Ce code est fourni par la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard dans le processus de licence et est unique et nominatif pour chaque opérateur.

Chaque fois qu'il est fait référence à un opérateur, l'identifiant unique de l'opérateur fourni par la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard doit être indiqué.

4.5.2 EntrepôtId

Ce code est fourni par la direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard dans le processus de licence et est unique pour chaque entrepôt.

Les entrepôts qui agissent comme des sites de réplication secondaires doivent utiliser le même EntrepôtId que l'entrepôt principal.

4.5.3 Registre

Un registre représente une unité complète de renseignements au cours d'une période donnée qui est déclarée à l'entrepôt.

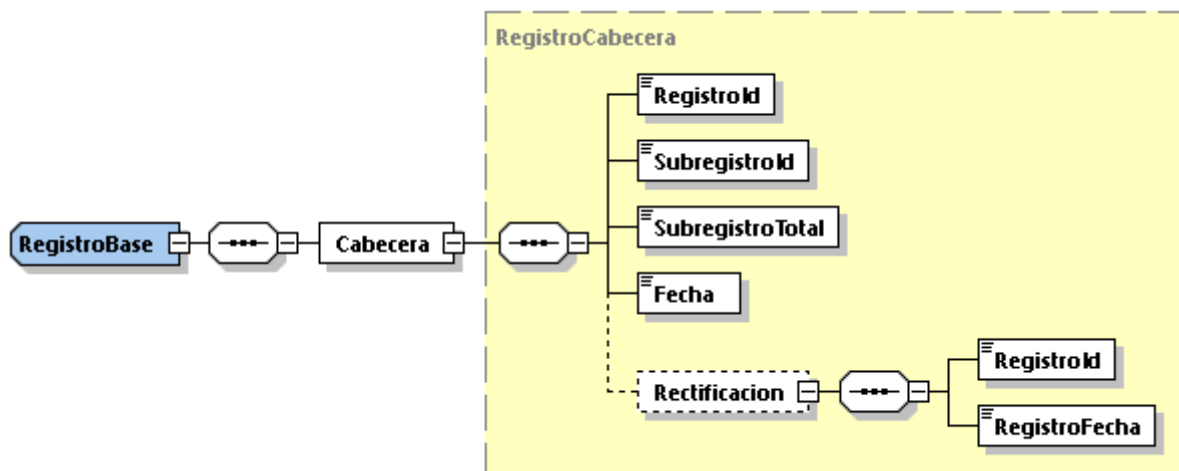
Un registre est défini par trois paramètres:

- le type d'information: RU, CJ, OP ou JU;
- la fréquence: mensuelle, quotidienne ou en temps réel;
- le niveau de détail: agrégé et désagrégé.

Par exemple, un registre des utilisateurs détaillé pour un jour, le compte de jeu agrégé pour un mois, ou chacun des registres de jeu au moment où son résultat est connu.

Le registre se compose d'un en-tête commun et d'informations spécifiques pour chaque type d'information.

Le BaseRegistre est le type à partir duquel tous les enregistrements de registre sont dérivés. Il s'agit d'un type abstrait, ce qui signifie qu'il ne peut pas être déclaré directement. Les registres à déclarer proviennent du BaseRegistre ou d'autres types abstraits intermédiaires.



RegistroBase	BaseRegistre
Cabecera	En-tête
RegistroCabecera	EntêteRegistre
RegistroId	RegistreID
SubregistroId	SousRegistreID
SubregistroTotal	TotalSousRegistre
Fecha	Date
Rectificación	Rectification
RegistroId	RegistreID
RegistroFecha	DateRegistre

Ventilation d'un registre en sous-registres:

Tous les registres avec une ventilation au niveau joueur (RUD, RUR, RUG, CJD et JUC) avec un nombre de joueurs supérieur à 1 000 doivent être divisés en sous-registres, avec un maximum de 1 000 joueurs chacun. Avant de commencer un nouveau sous-registre, les 1 000 joueurs du sous-registre actuel doivent être épuisés.

Cette même ventilation en sous-registres s'applique également au catalogue des événements (CEV) et au registre des ajustements de paris (JUA), avec 1 000 événements par sous-registre pour le CEV et 1 000 ajustements par sous-registre pour le JUA.

En-tête du registre (type EntêteRegistre):	
RegistreId	Ce code est généré par l'opérateur. Il doit être unique au sein d'un entrepôt et d'un opérateur.
SousRegistreId / TotalSousRegistre	Lorsque le registre n'est pas ventilé en sous-registres, 1/1 est indiqué. Lorsque la ventilation est effectuée, par exemple, un registre avec des informations désagrégées pour 2 325 joueurs, trois sous-registres sont



	<p>générés:</p> <ul style="list-style-type: none">● 1/3: 1 000 joueurs.● 2/3: 1 000 joueurs.● 3/3: 325 joueurs.
Date	Date/heure à laquelle le registre en cours de déclaration est généré.
Rectification Rectification.Registrelid Rectification.DateRegistre	<p>Le modèle permet de rectifier les données d'un registre précédent. La rectification remplace complètement le registre référencé et un nouveau registre avec les informations correctes doit être soumis.</p> <p>Le registre référencé ne doit pas être supprimé de la base de données de l'opérateur.</p> <p>La rectification ne peut référencer qu'un registre à partir du même entrepôt.</p> <p>Le Registrelid à rectifier est indiqué, ainsi que la date du registre référencé.</p> <p>Si la rectification ne fait référence à aucun registre, elle est considérée comme un registre dupliqué et est considérée comme une erreur de déclaration.</p>

4.5.4 Rectifications

Si l'opérateur détecte que les données enregistrées dans un registre sont erronées, elles doivent être rectifiées.

Remplacement complet d'un registre précédent en soumettant le nouveau registre. Lors de la création du nouveau registre, les champs «rectification» sont utilisés pour indiquer quel registre est remplacé. Dans le remplacement, le contenu doit être indiqué pour tous les champs (pas seulement les modifications).

Le remplacement doit toujours être généré dans le même entrepôt.

Le registre remplacé ne doit pas être supprimé physiquement. Il sera compris comme étant logiquement annulé.

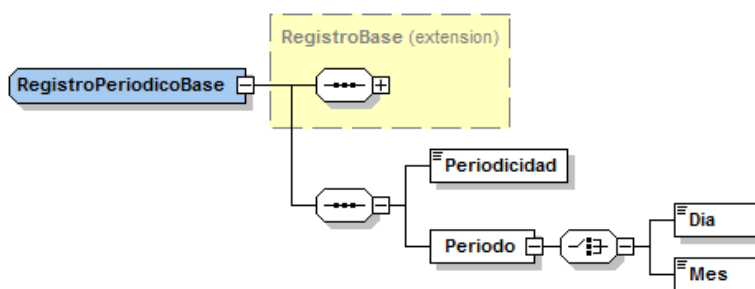
Le registre pour le remplacement complet est un nouveau registre avec les champs «rectification» déclarés.



4.5.5 Registres périodiques

Les registres de déclarations périodiques sont basés sur des types dérivés du BaseRegistre, avec des champs supplémentaires pour déterminer la période pour laquelle les données sont déclarées. Ce sont encore des types abstraits qui ne peuvent être présentés directement.

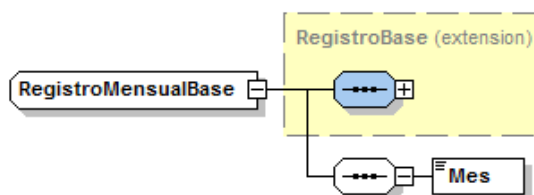
- Si le registre fait l'objet de déclarations mensuelles et quotidiennes (RUD, CJD, CJT et CEV), le BaseRegistrePériodique est utilisé.



RegistroBase (extension)	BaseRegistre (extension)
RegistroPeriodicoBase	BaseRegistrePériodique
Periodicidad	Fréquence
Periodo	Période
Dia	Jour
Mes	Mois

Fréquence	Quotidienne ou mensuelle
Jour/Mois	AAAAMMJJ/AAAAMM

- Si le registre ne peut être déclaré que sur une base mensuelle (RUT, RUR, RUG, OPT, ORT, BOT et JUA), RegistreBaseMensuel est utilisé.



RegistroBase (extension)	BaseRegistre (extension)
RegistroMensualBase	RegistreBaseMensuel
Mes	Mois



Mois	AAAAMM
------	--------

4.5.6 Registres des jeux (JUC)

Jeux de casino: le cash poker, le bingo, les machines à sous, la roulette, le blackjack, le baccara, les jeux complémentaires et les loteries prétriées doivent être joués dans le cadre d'une session de jeu.

À des fins de déclaration, un fichier de type `RegistreAutresJeux` est généré pour chaque session de jeu menée par chaque joueur.

Ce `RegistreAutresJeux` contiendra les informations du joueur, les paramètres de configuration de la session et les informations agrégées pour chacun des types de jeu.

Par exemple, au cours d'une journée, un joueur ouvre deux sessions de jeu, dans la première, il ne joue qu'au bingo, dans trois jeux de bingo; plus tard, il ouvre une deuxième session au cours de laquelle il joue deux mains de cash poker, cinq tours de roulette et dix tours de machines à sous.

À la fin de chaque session, un registre de type `RegistreAutresJeux` est déclaré. Dans le premier registre, il y a un seul bloc de jeu avec le résultat global des trois jeux de bingo. Le deuxième registre aura trois blocs de jeu, un pour le résultat agrégé des deux mains de cash poker, un pour le résultat du jeu de roulette et un avec le résultat agrégé des dix tours de machines à sous.

Cela s'applique également à la déclaration des sessions de jeux de loterie prétriée, dans ce cas en utilisant le type de registre `RegistreLoteriePrétriée`.

Les registres qui ne sont pas regroupés dans une session de jeu et sont envoyés individuellement avec la participation de chaque joueur sont:

- `RegistreTournoiPoker`
- `RegistreParisCoteFixe`
- `RegistreParisMutuels`
- `RegistreConcours`
- `RegistreLoterie`

4.5.6.1 Jeux et registres

Les registres utilisés pour chacun des types de jeu sont indiqués ci-dessous.

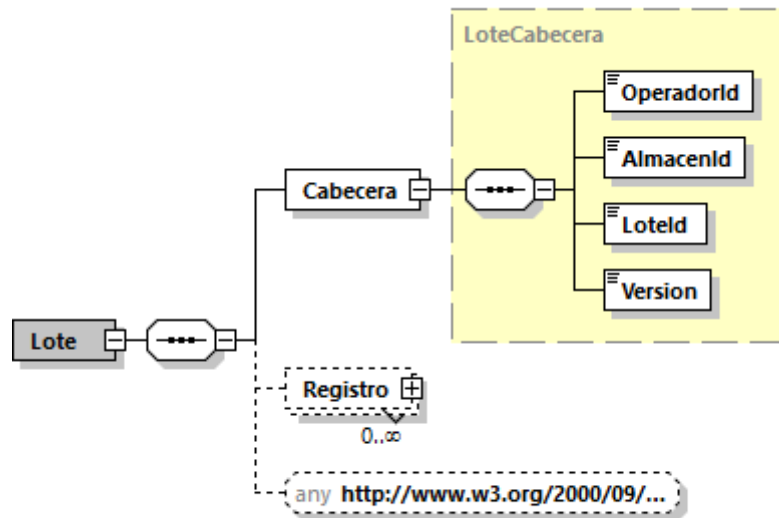
Type de jeu	Type de registre
-------------	------------------



ADC: paris à cote fixe	<i>RegistreParisCoteFixe</i>
ADM: paris sportifs mutuels	<i>RegistreParisMutuels</i>
ADX: paris sportifs croisés	<i>RegistreParisMutuels</i>
AHC: paris hippiques à cote fixe	<i>RegistreParisCoteFixe</i>
AHM: paris hippiques mutuels;	<i>RegistreParisMutuels</i>
AOC: autres paris à cotes fixes	<i>RegistreParisCoteFixe</i>
AOX: autres paris mutuels	<i>RegistreParisMutuels</i>
AZA: machines à sous	<i>RegistreAutresJeux</i>
BLJ: blackjack	<i>RegistreAutresJeux</i>
BNG: bingo	<i>RegistreAutresJeux</i>
COC: concours	<i>RegistreConcours</i>
COM: jeux complémentaires	<i>RegistreAutresJeux</i>
Loteries	<i>RegistreLoterie, RegistreLoteriePrétriée</i>
POT: tournoi de poker	<i>RegistreTournoiPoker</i>
POC: cash poker	<i>RegistreAutresJeux</i>
PUN: baccara	<i>RegistreAutresJeux</i>
RLT: roulette	<i>RegistreAutresJeux</i>

4.5.7 Lot

Un lot est utilisé pour regrouper les registres (il serait impossible d'avoir un fichier pour chaque registre généré, dans le cas des entreprises communes), mais aussi pour les fragmenter (dans les cas où les enregistrements sont très volumineux, par exemple, RU ou CJ).



Lote	Lot
Cabecera	En-tête
Registro	Registre
LoteCabecera	EntêteLot
OperadorId	OpérateurID
AlmacenId	EntrepôtID
LotId	LotID
Version	Version

<p>tout «http://www.w3.org/2000/09/xmlsig#»</p>	<p>Élément facultatif lié à l'espace de noms XMLDSig qui permet au XSD d'être également utilisé pour la validation de syntaxe par lots après la signature enveloppée.</p>
<p>En-tête de lot (type EntêteLot):</p>	
OpérateurId	Code de l'opérateur
EntrepôtId	Code de l'entrepôt.
LotId	Ce code est généré par l'opérateur. Il doit être unique au sein d'un entrepôt et d'un opérateur.
Version	La version du modèle de données auquel appartient un fichier est indiquée dans une



	étiquette du XSD au niveau de l'en-tête de chaque lot.
--	--

4.5.8 Fréquence et fragmentation

Les lots sont produits selon les règles suivantes:

- Informations périodiques (RU, CJ, OP, JUA, CEV): chaque registre se compose d'un lot (ou plusieurs en cas de fragmentation du registre en sous-registres). Il est généré quotidiennement et/ou mensuellement, selon le type de fichier. La règle suivante doit être respectée: à partir de dix sous-registres, un nouveau lot doit être généré (et un lot ne peut être généré que lorsque le quota de dix sous-registres a été inclus dans le précédent). Par conséquent, seul le dernier lot correspondant à un registre (c'est-à-dire celui contenant les derniers sous-registres) peut contenir un nombre de sous-registres inférieur à dix. Un lot ne devrait pas contenir d'informations relatives à différents registres. En particulier, il ne doit pas y avoir de rectification de deux registres différents dans le même lot.
- Informations en temps réel (JUC): dans ce cas, un lot contient les informations provenant d'un ou de plusieurs registres, dont chacun correspond à un ensemble de jeux du même type lors d'une session, d'un pari, d'un tournoi, d'un concours ou d'un tirage, selon le type de jeu en question. Un lot est généré lorsque quinze minutes se sont écoulées depuis que le lot précédent a été généré ou lorsque 500 sous-registres ont été créés dans ce lot (selon ce qui se produit en premier).

4.5.9 Types de mouvements libres

L'opérateur doit tenir compte de tous les mouvements qui causent des variations dans le solde du joueur. Les types de mouvements prédéfinis, tels que les «dépôts», «retraits», «participation» et «gains», ne permettent pas d'accommoder tous les types de mouvements possibles qui peuvent avoir une incidence sur le solde du joueur.

L'élément «Concept» du champ «Autre» est libre et permet à l'opérateur d'étendre le modèle en définissant des types de transactions propriétaires lorsqu'il n'y a pas de correspondance avec l'un des types de transactions prédéfinis.

Dans tous les cas, l'opérateur devrait de préférence utiliser l'élément prédéfini s'il est disponible.



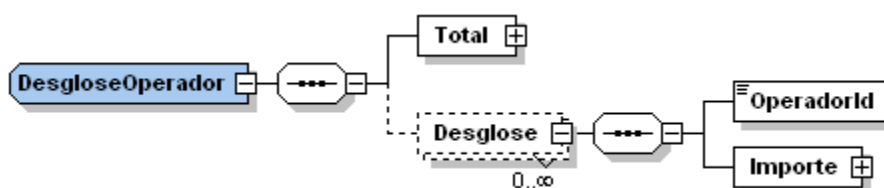
La direction générale de la réglementation des jeux d'argent et de hasard se réserve le droit de définir toute autre notion d'utilisation obligatoire.

4.5.10 Ventilations répétées plusieurs fois

Plusieurs types de données représentant des ventilations sont créés pour faciliter la maintenance du modèle.

VentilationOpérateur

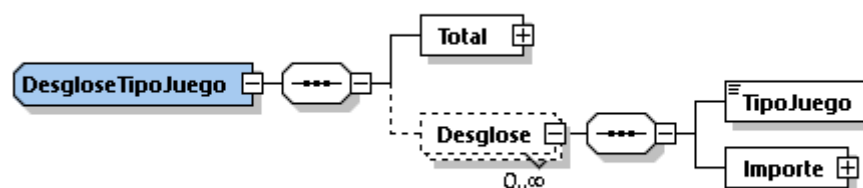
Montant total et ventilation par opérateur.



DesgloseOperador	VentilationOpérateur
Total	Total
Desglose	Ventilation
OperadorId	OpérateurID
Importe	Montant

VentilationTypeJeu

Montant total et ventilation par type de jeu.

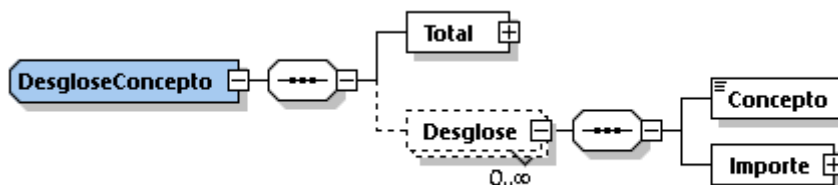


Desglose TipoJuego	VentilationTypeJeu
Total	Total
Desglose	Ventilation
TipoJuego	TypeJeu
Importe	Montant



VentilationConcept

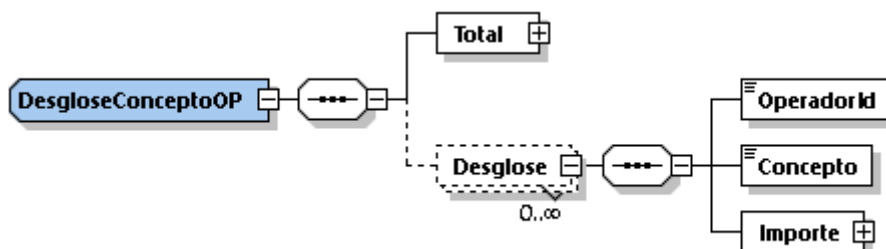
Montant total et ventilation par concept.



DesgloseConcepto	VentilationConcept
Total	Total
Desglose	Ventilation
Concepto	Concept
Importe	Montant

VentilationConceptOP

Montant total et ventilation par opérateur et concept.

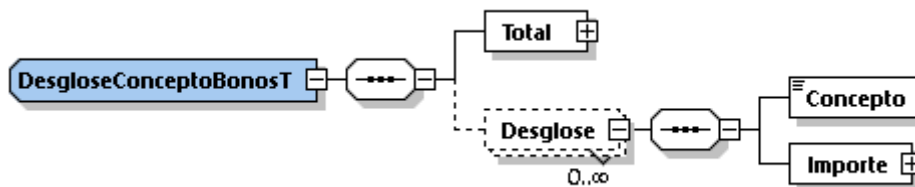


DesgloseConceptoOP	VentilationConceptOP
Total	Total
Desglose	Ventilation
OperadorID	OpérateurId
Concepto	Concept
Importe	Montant



VentilationTConceptBonus

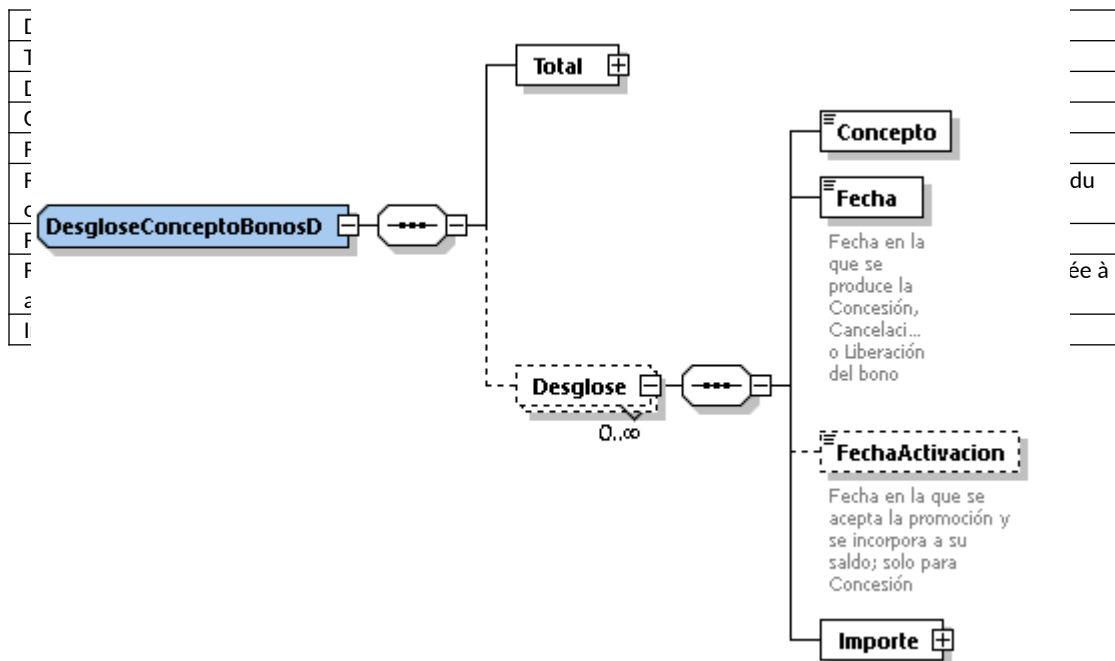
Montant total et ventilation par concept de bonus (CONCESSION, LIBÉRATION ET ANNULATION) agrégée.



DesgloseConceptoBonosT	VentilationTConceptBonus
Total	Total
Desglose	Ventilation
Concepto	Concept
Importe	Montant

VentilationDConceptBonus

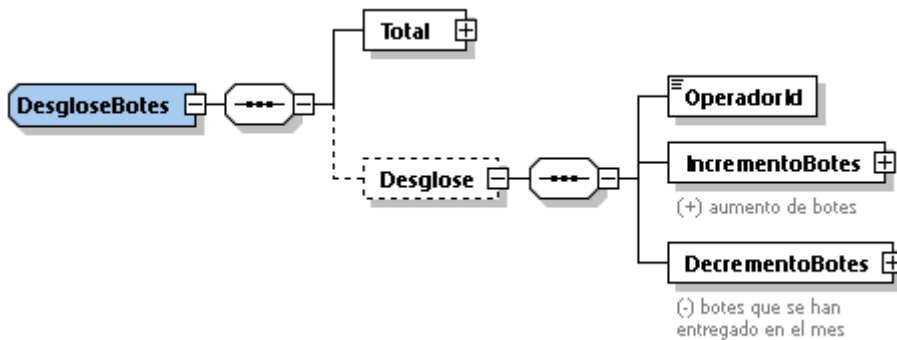
Montant total et ventilation par concept de bonus (CONCESSION, LIBÉRATION ET ANNULATION) avec détails.





VentilationJackpots

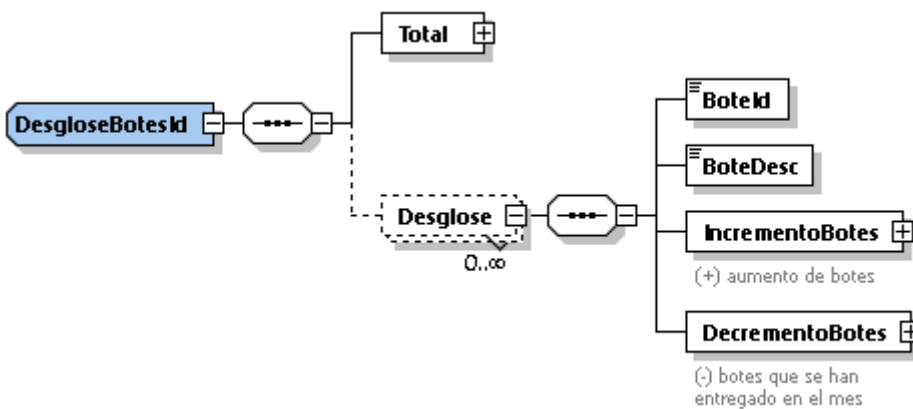
Montant total et ventilation par opérateur.



DesgloseBotes	VentilationJackpots
Total	Total
Desglose	Ventilation
OperadorId	OpérateurID
IncrementoBotes	IncrémentJackpots
(+) aumento de botes	(+) augmentation des jackpots
DecrementoBotes	DécémentJackpots
(-) botes que se han entregado en el mes	(-) jackpots livrés au cours du mois

VentilationJackpotsId

Montant total et ventilation par jackpot.



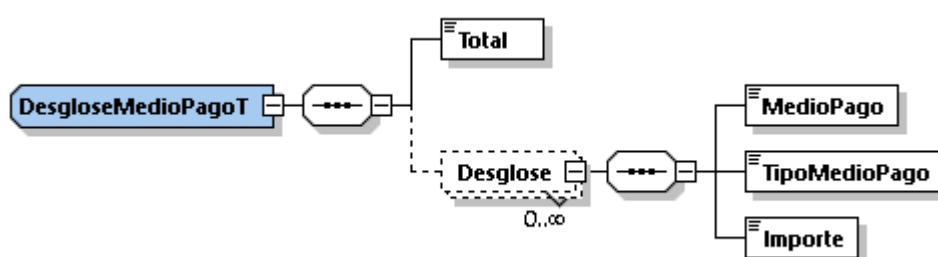
DesgloseBotesId	VentilationJackpotsId
Total	Total
Desglose	Ventilation



Boteld	JackpotId
BoteDesc	DescriptionJackpot
IncrementoBotes	IncrémentJackpots
(+) aumento de botes	(+) augmentation des jackpots
DecrementoBotes	DécrémentJackpots
(-) botes que se han entregado en el mes	(-) jackpots livrés au cours du mois

VentilationMéthodePaiementT

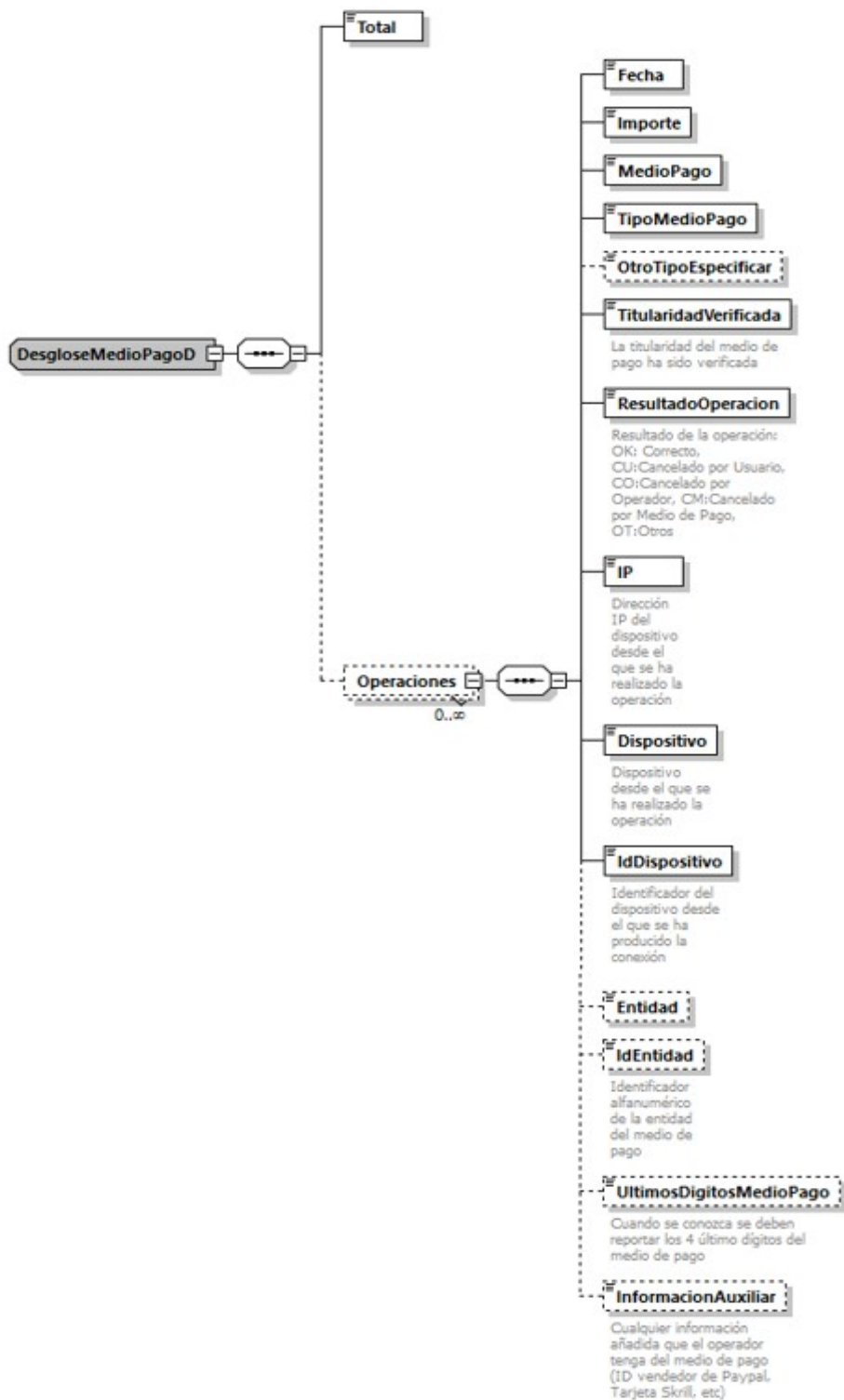
Montant total et ventilation par moyen et type de paiement, agrégés.



DesgloseMedioPagoT	VentilationMéthodePaiementT
Total	Total
Desglose	Ventilation
MedioPago	MéthodePaiement
TipoMedioPago	TypeMéthodePaiement
Importe	Montant

VentilationMéthodePaiementD

Montant total et ventilation de chaque opération de dépôt ou de retrait en espèces.



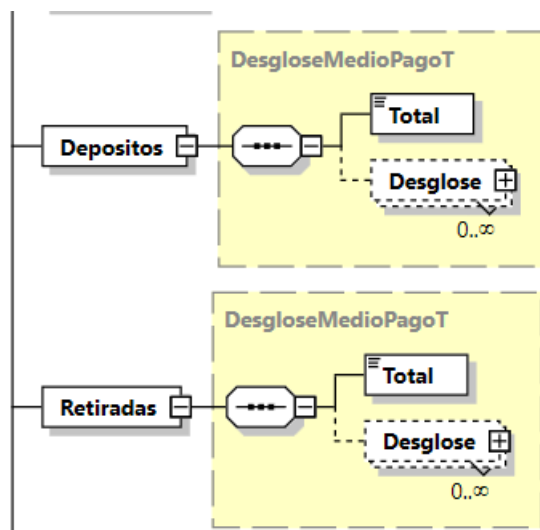


DesgloseMedioPagoD	VentilationMéthodePaiementD
Total	Total
Operaciones	Opérations
Fecha	Date
Importe	Montant
MedioPago	MéthodePaiement
TipoMedioPago	TypeMéthodePaiement
OtroTipoEspecificar	SpécifierAutreType
TitularidadVerificada	PropriétéVérifiée
La titularidad del medio de pago ha sido verificada	La propriété des moyens de paiement a été vérifiée.
ResultadoOperacion	RésultatOpération
Resultado de la operación: OK: Correcto, CU:Cancelado por Usuario, CO:Cancelado por Operador, CM:Cancelado por Medio de Pago, OT:Otros	Résultat de l'opération OK: correct, CU: annulé par l'utilisateur, CO: annulé par l'opérateur, CM: annulé par mode de paiement, OT: autre
IP	IP
Dirección IP del dispositivo desde el que se ha realizado la operación	Adresse IP de l'appareil à partir duquel l'opération a été effectuée
Dispositivo	Appareil
Dispositivo desde el que se ha realizado la operación	Appareil à partir duquel l'opération a été effectuée
IdDispositivo	AppareilId
Identificador del dispositivo desde el que se ha producido la conexión	Identifiant de l'appareil à partir duquel la connexion a été effectuée.
Entidad	Entité
IdEntidad	EntitéId
Identificador alfanumérico de la entidad del medio de pago	Identifiant alphanumérique de l'entité du mode de paiement
UltimosDigitosMedioPago	MéthodePaiementDerniersChiffres
Cuando se conozca se deben reportar los 4 últimos dígitos del medio de pago	Lorsqu'ils sont connus, les quatre derniers chiffres du moyen de paiement doivent être déclarés.
InformacionAuxiliar	InformationsAuxiliaires
Cualquier información añadida que el operador tenga del medio de pago (ID vendedor de Paypal, Tarjeta Skrill, etc)	Toute information supplémentaire que l'opérateur possède sur le mode de paiement (identifiant PayPal du commerçant, carte Skrill, etc.).

4.5.11 Sur les champs économiques vides dans les fichiers

4.5.11.1 Champs obligatoires

Aucun champ obligatoire ne peut rester vide ou non défini car il entraînera une erreur de non-respect de la grammaire. Cela se produit par exemple avec les éléments «Total» dans «Dépôts» et «Retraits». Pour ces éléments, les valeurs sont attendues même s'il n'y a pas de dépôts ou de retraits parce que le XSD les marque comme obligatoires. Dans ces cas, ils sont fixés à 0.



Depositos	Dépôts
DesgloseMedioPagoT	VentilationMéthodePaiementT
Total	Total
Desglose	Ventilation
Retiradas	Retraits

Exemple: Forme correcte d'un joueur sans dépôt

```
<Dépôts>
  <Total>0</Total>
</Dépôts>
```

Exemple: Forme incorrecte d'un joueur sans dépôt

<pre><Dépôts> <Total></Total> </Dépôts></pre>	<pre><Dépôts> <Total/> </Dépôts></pre>	<pre><Dépôts> </Dépôts></pre>
---	--	---

4.5.11.2 Champs facultatifs

Pour les autres éléments, où la définition xsd permet les occurrences 0, les champs peuvent être laissés indéfinis (vides) ou remplis avec 0.

La «ligne» dans la participation serait un exemple d'un tel champ. Pour un joueur sans participation (0 EUR de participation), l'une des options suivantes est correcte:

Option 1a) «Lignes non définies»	Option 2) «Lignes à montant 0»
----------------------------------	--------------------------------



<pre><Participation> <Total/> </Participation></pre>	<pre><Participation> <Total> <Ligne> <Quantité>0,00</Quantité> <Unité>EUR</Unité> </Ligne> </Total> <Ventilation> <OpérateurId>1234 </OpérateurId> <TypeJeu>POC</TypeJeu> <Montant> <Ligne> <Quantité>0,00</Quantité> <Unité>EUR</Unité> </Ligne> </Montant> </Ventilation> <Ventilation> <OpérateurId>1234 </OpérateurId> <TypeJeu>BNG</TypeJeu> <Montant> <Ligne> <Quantité>0,00</Quantité> <Unité>EUR</Unité> </Ligne> </Montant> </Ventilation> </Participation></pre>
Option 1b) «Lignes non définies»	
<pre><Participation> <Total></Total> </Participation></pre>	



1. Annexes

1.1 Listes et énumérations

ModificationDonnées: Modification des données (RUD)

Valeur	Description
O	Il y a eu une modification dans l'une des données du registre du joueur dans le fichier déclaré.
N	Il n'y a pas eu de modification dans les données du joueur.
A	enregistrement d'un nouveau joueur.
B	Désinscription du joueur, à déclarer en tant que tel dans le RUD mensuel avant la désinscription. Le délai prévu dans les divers règlements s'appliquera.

BonusConcept: Concept de bonus (CJD, CJT, CJR)

Valeur	Description
CONCESSION	Bonus accordé.
ANNULATION	Bonus annulé.
LIBÉRATION	Bonus libéré, deux lignes seront déclarées, une (+) avec les bons libérés et une (-) avec les euros qui ont été générés lors de la libération.

ConceptOPT: Ajustements des comptes opérateurs (OPT, ORT)

Valeur	Description
APA	Ajustements de participation.
AVR	Ajustements des gains.
BON	Bonus.
OVL	Recouvrement.
ADD	Ajouté.
OTR	Autres.



StatutCNJ: Statut du CNJ (RUD, RUR, RUT) (plus de détails au paragraphe 3.5.7.2)

Valeur	Description
A	Actif.
AV	À vérifier.
S	Suspendu.
A	Annulé.
CD	Annulé en raison du décès.
IS	Interdit.
D	Désinscription.
A	Autres.

ListeCodes: Liste des codes d'événements pris en charge (CEV)

Valeur	Description	Commentaires
1	Athlétisme	Athlétisme
2	Automobile	Formule 1, Rallye, Sports mécaniques, Karting
3	Badminton	
4	Basketball	Basketball
5	Handball	Handball
6	Baseball	Baseball
7	Biathlon, triathlon, autres	Triathlon
8	Billard	
9	Boxe	Boxe
10	Cyclisme	Cyclisme
11	Cyclocross	Course de cyclocross ou de BMX
12	Cricket	Cricket
13	Fléchettes	Fléchettes
14	Sports d'hiver	Patinage, ski, luge, snowboard, saut à ski, ski de fond ou ski de randonnée
15	Courses hippiques	Utilisation pour les licences de paris AHC et AHM
16	Escrime	
17	Football	Football, soccer
18	Football américain	Football américain
19	Football australien	
20	Football en salle	Futsal
21	Gymnastique	Gymnastique rythmique et artistique
22	Golf	



23	Haltérophilie	
24	Hockey sur glace	Hockey sur glace, hockey court
25	Hockey	Hockey sur gazon, hockey en salle, hockey-balle
26	Roller hockey	
27	Judo	
28	Lutte	
29	Motocyclisme	Motocyclisme, Speedway
30	Natation	
31	Padel	
32	Patinage	
33	Pelote	Cesta punta, pala, remonte, pelota mano, frontenis, sare, jai alai, pelote ou pilota Valenciana
34	Aviron	
35	Rugby	
36	Billard	Snooker et billard
37	Squash	
38	Taekwondo	
39	Tennis	Tennis
40	Tennis de table	Tennis de table
41	Tir à l'arc	
42	Tirs	Tirs
43	Voile	Voile
44	Volleyball	Volleyball
45	Volleyball de plage	Volleyball de plage
46	Water-polo	
47	Échecs	Échecs
48	Plongée	Plongée en apnée, plongée sous-marine, plongée
49	Fistball	Fistball
50	Handball de plage	
51	Pétanque	Pétanque, pétanque sur gazon, pétanque en salle
52	Bowling	Bowling à dix quilles
53	Curling	
54	Sports de combat	Lucha Canaria, lutte traditionnelle
55	Sports gaéliques	
56	Sports basques	Herri Kirolak
57	Floorball	Unihockey, street hockey, hockey-balle, hockey en salle
58	Football en salle	Showbol, futbito, football à 5 ou football rapide, mini-football, soccer en salle
59	Football de plage	Football de plage, soccer de plage
60	Lacrosse	
61	Netball	
62	Pétanque, boules françaises	
63	Canoë	Kayak, canoë
64	Schwingeren, lutte suisse	
65	Softball	



66	Surf	
67	Bandy	Hockey sur glace avec balle
68	MMA-Arts martiaux mixtes	UFC/MMA, UFC International Mixed Martial Arts, Boxe thaïlandaise ou MuaiThai, Prodal, Tomoi, Lethwei, Muay Lao, Muay Boran, Kickboxing
69	Bowling en salle	Pétanque en salle
70	Pesapallo	Baseball finlandais, Ykkospesis
71	Lutte	WWE
72	Sumo	
73	Sepak takraw	
74	Polo	
75	Saut d'obstacles équestres	Saut d'obstacles, saut en stade, saut en liberté, compétitions équestres espagnoles
76	Hurling	
77	Pêche sportive	Pêche, pêche à la ligne
78	Kabbadi	Kabbadi en salle, kabbadi en cercle, kabbadi de plage
79	Événements multisports	Jeux olympiques d'hiver, Jeux olympiques d'été, Jeux méditerranéens, Jeux asiatiques
80	Basket 3x3	Basket 3x3
81	Escalade	Escalade
82	Karaté	Karaté
83	Cornhole	
84	Pickleball	
901	e-sports	Appartient à la licence AOC
902	Lévriers	Appartient à la licence AOC
998	Autres paris	Utilisation pour les licences de paris AOC et AOX
999	(SpécifierAutreSport)	

RaisonStatut: Raison pour laquelle le compte du joueur a été suspendu ou annulé (RUD)

Valeur	Description
Demande	Compte résilié à la demande du joueur. La suspension du compte à la demande du joueur ne sera pas déclarée comme une suspension mais comme une autoexclusion.
Inactivité	Compte suspendu ou résilié en raison de l'inactivité.
JeuResponsable	Compte suspendu ou résilié en raison de mesures de jeu responsable.
PaieimentsFraudeld	Compte suspendu ou résilié pour des indications ou confirmation d'activité frauduleuse par le joueur; comprend l'usurpation d'identité, l'utilisation abusive des méthodes de paiement, l'origine injustifiée des fonds, la suspicion de fraude sportive, le trading d'initiés, en raison d'une



	alerte reçue.
TechnologieFraude	Compte suspendu ou résilié pour l'utilisation de technologies non autorisées, y compris l'utilisation de robots, d'intelligence artificielle, de VPN à des fins inappropriées et de toute autre technologie qui n'est pas considérée comme légale.
CollusionFraude	Compte suspendu ou résilié pour collusion ou faute professionnelle présumée ou confirmée par le joueur en collusion avec d'autres joueurs.
TandC	Compte suspendu ou résilié pour violation ou violation des conditions générales du contrat entre le joueur et l'opérateur.
Autre	Utilisez cette valeur dans le cas où le compte a été suspendu ou résilié pour une raison autre que celles énumérées ci-dessus.

RaisonFinSession: Raison de la fermeture de la session (RegistreAutresJeux, RegistreLoteriePrétriée)

Valeur	Description
Utilisateur	Session volontairement fermée par l'utilisateur.
Limite	Session fermée lorsque l'une des limites configurées pour la session est atteinte.
Connexion	Session fermée lorsque la connexion à l'appareil de l'utilisateur est perdue.

PaysISO: Pays et territoires selon le code ISO à deux caractères (RUD, RUG, CEV). (Codes ISO 3166)

Code pays	Dénomination
00	Code à utiliser lorsque le pays est inconnu ou que le pays n'est pas dans la liste de codes.
AD	Andorre
AE	Émirats arabes unis
AF	Afghanistan
AG	Antigua-et-Barbuda
AI	Anguilla
AL	Albanie



AM	Arménie
AO	Angola
AQ	Antarctique
AR	Argentine
AS	Samoa américaines
AT	Autriche
AU	Australie
AW	Aruba
AX	Îles Åland
AZ	Azerbaïdjan
BA	Bosnie-Herzégovine
BB	Barbade
BD	Bangladesh
BE	Belgique
BF	Burkina Faso
BG	Bulgarie
BH	Bahreïn
BI	Burundi
BJ	Bénin
BL	Saint-Barthélemy
BM	Bermudes
BN	Brunei
BO	Bolivie
BQ	Bonaire, Saint-Eustache et Saba
BR	Brésil
BS	Bahamas



BT	Bhoutan
BV	Île Bouvet
BW	Botswana
BY	Biélorussie
BZ	Bélize
CA	Canada
CC	Îles Cocos (Keeling)
CD	République démocratique du Congo
CF	République centrafricaine
CG	Congo
CH	Suisse
CI	Côte d'Ivoire
CK	Îles Cook
CL	Chili
CM	Cameroun
CN	China
CO	Colombie
CR	Costa Rica
CU	Cuba
CV	Cabo Verde
CW	Curaçao
CX	Île Christmas
CY	Chypre
CZ	République tchèque
DE	Allemagne



DJ	Djibouti
DK	Danemark
DM	Dominique
DO	République dominicaine
DZ	Algérie
EC	Équateur
EE	Estonie
EG	Égypte
EH	Sahara occidental
ER	Érythrée
ES	Espagne
ET	Éthiopie
FI	Finlande
FJ	Fidji
FK	Îles Falkland
FM	Micronésie
FO	Îles Féroé
FR	France
GA	Gabon
GB	Royaume-Uni
GD	Grenade
GE	Géorgie
GF	Guyane française
GG	Guernesey
GH	Ghana



GI	Gibraltar
GL	Groenland
GM	Gambie
GN	Guinée
GP	Guadeloupe
GQ	Guinée équatoriale
GR	Grèce
GS	Îles Géorgie du Sud et Sandwich du Sud
GT	Guatemala
GU	Guam
GW	Guinée-Bissau
GY	Guyana
HK	Hong Kong
HM	Îles Heard et McDonald
HN	Honduras
HR	Croatie
HT	Haïti
HU	Hongrie
ID	Indonésie
IE	Irlande
IL	Israël
IM	Île de Man
IN	Inde
IO	Territoire britannique de l'océan Indien
IQ	Iraq



IR	Iran
IS	Islande
IT	Italie
JE	Jersey
JM	Jamaïque
JO	Jordanie
JP	Japon
KE	Kenya
KG	Kirghizstan
KH	Cambodge
KI	Kiribati
KM	Comores
KN	Saint-Kitts-et-Nevis
KP	Corée du Nord (République populaire démocratique de Corée)
KR	Corée du Sud (République de Corée)
KW	Koweït
KY	Îles Caïmans
KZ	Kazakhstan
LA	Laos
LB	Liban
LC	Sainte-Lucie
LI	Liechtenstein
LK	Sri Lanka
LR	Libéria
LD	Lesotho



LT	Lituanie
LU	Luxembourg
LV	Lettonie
LY	Libye
MA	Maroc
MC	Monaco
MD	Moldavie
ME	Monténégro
MF	Saint Martin (partie française)
MG	Madagascar
MH	Îles Marshall
MK	Macédoine du Nord
ML	Mali
MM	Myanmar
MN	Mongolie
MO	Macao
MP	Îles Mariannes du Nord
MQ	Martinique
MR	Mauritanie
MS	Montserrat
MT	Malte
MU	Maurice
MV	Maldives
MW	Malawi
MX	Mexique



MY	Malaisie
MZ	Mozambique
NA	Namibie
NC	Nouvelle-Calédonie
NE	Niger
NF	Île Norfolk
NG	Nigéria
NI	Nicaragua
NL	Pays-Bas
NO	Norvège
NP	Népal
NR	Nauru
NU	Niue
NZ	Nouvelle-Zélande
OM	Oman
PA	Panama
PE	Pérou
PF	Polynésie française
PG	Papouasie-Nouvelle-Guinée
PH	Philippines
PK	Pakistan
PL	Pologne
PM	Saint Pierre et Miquelon
PN	Îles Pitcairn
PR	Porto Rico



PS	État de Palestine
PT	Portugal
PW	Palaos
PY	Paraguay
QA	Qatar
RE	La Réunion
RO	Roumanie
RS	Serbie
RU	Russie
RW	Rwanda
SA	Arabie saoudite
SB	Îles Salomon
SC	Seychelles
SD	Soudan
SE	Suède
SG	Singapour
SH	Sainte-Hélène, Ascension et Tristan da Cunha
SI	Slovénie
SJ	Svalbard et Jan Mayen
SK	Slovaquie
SL	Sierra Leone
SM	Saint-Marin
SN	Sénégal
SO	Somalie
SR	Suriname



SS	Soudan du Sud
ST	Sao Tomé-et-Principe
SV	El Salvador
SX	Saint Martin (partie néerlandaise)
SY	Syrie
SZ	Eswatini (précédemment Swaziland)
TC	Îles Turks-et-Caïcos
TD	Tchad
TF	Terres australes et antarctiques françaises
TG	Togo
TH	Thaïlande
TJ	Tadjikistan
TK	Tokélaou
TL	Timor-Leste (auparavant Timor oriental)
TM	Turkménistan
TN	Tunisie
TO	Tonga
TR	Turquie
TT	Trinité-et-Tobago
TV	Tuvalu
TW	Taïwan
TZ	Tanzanie
UA	Ukraine
UG	Ouganda
UM	Îles mineures éloignées des États-Unis



US	États-Unis d'Amérique
UY	Uruguay
UZ	Ouzbékistan
VA	Cité du Vatican (Le Saint-Siège)
VC	Saint-Vincent-et-les Grenadines
VE	Venezuela
VG	Îles Vierges britanniques
VI	Îles Vierges américaines
VN	Vietnam
VU	Vanuatu
WF	Wallis-et-Futuna
WS	Samoa
YE	Yémen
YT	Mayotte
ZA	Afrique du Sud
ZM	Zambie
ZW	Zimbabwe

ProfilJoueur: Profil de joueur spécial selon RD de jeu sécurisé (RUD)

Valeur	Description
ClientPrivilégié	Client privilégié.
JoueurIntensif	Joueur intensif.
JeuneParticipant	Jeune participant (entre 18 et 25 ans).
ComportementRisque	Joueur avec un comportement à risque.
Autre	Autres.



PériodeLimite: Période à laquelle la limite du joueur (RUD) s'applique.

Valeur	Description
Quotidienne	Limite quotidienne (de 00h00 à 23h59:59).
Hebdomadaire	Limite hebdomadaire (du lundi au dimanche).
Mensuelle	Limite mensuelle (du premier au dernier jour du mois).

Sexe: Sexe du joueur (RUD, RUR)

Valeur	Description
M	Masculin.
F	Féminin.

SexeCompétition: Sexe auquel appartient la compétition sportive (CEV)

Valeur	Description
M	Compétition masculine.
F	Compétition féminine.
A	Autre, pour des compétitions mixtes ou inconnues.

TypePari: Type de pari placé (RegistreParisCoteFixe, RegistreParisMutuels).

Valeur	Description
Unique	Misez sur un seul événement et un marché unique.
Multiple	Pariez sur un seul événement et plusieurs marchés.
Combiné	Pariez sur plusieurs événements.
Xy	Pari de type Xy.
Trixie	Pari de type Trixie.
Brevet	Pari de type brevet.
Yankee	Pari de type Yankee.



Lucky15	Pari de type Lucky15.
Lucky31	Pari de type Lucky31.
Lucky63	Pari de type Lucky63.
Heinz	Pari de type Heinz.
SuperHeinz	Pari de type SuperHeinz.
Goliath	Pari de type Goliath.
Autre	Pari d'un type différent de ceux énumérés ci-dessus.

TypeAppareil: Type d'appareil du joueur (CJD, RUD, RegistreTournoiPoker, RegistreParisCoteFixe, RegistreParisMutuels, RegistreLoteriePrétriée).

Valeur	Description
MO	Téléphone portable.
PC	Ordinateur personnel.
TB	Tablette.
TF	Terminal fixe.
OT	Tout autre appareil non inclus dans ce qui précède.

TypeDocument: Type de document fourni par le joueur non-résident (RUD, RUG)

Valeur	Description
ID	Document d'identité.
SS	Carte de sécurité sociale.
PA	Passeport.
DL	Permis de conduire.
OT	Un autre document non inclus dans ce qui précède.

TypeJeu: Type de jeu (tous les enregistrements)



Valeur	Description
ADC	Paris sportifs à cote fixe.
AHC	Paris hippiques à cote fixe.
AOC	Autres paris à cotes fixes.
ADM	Paris sportifs mutuels.
AHM	Paris hippiques mutuels.
ADX	Paris sportifs croisés.
AOX	Autres paris croisés.
POC	Cash poker.
POT	Tournoi de poker.
BNG	Bingo.
BLJ	Blackjack.
AZA	Machines à sous.
RLT	Roulette.
PUN	Baccara
COM	Jeux complémentaires.
COC	Concours.
LOT	Jeux de loterie, y compris les codes des opérateurs avec des jeux réservés: PDM, PHM, PLN, PLP, PEU, PBL, PGP, PLT, PED, OLN, OLP, OEU, OBL, OGP, OLT, ODE, OCP, PCP, OSO, PSO, OTX, PTX, OMD, PMD, OEJ, PEJ, ORK, PRK

TypeLimite: Type de limite (RUD)

Valeur	Description
Dépôt	Limites du dépôt effectué par le joueur au cours de la période. La déclaration de ce type de limite est obligatoire, les autres sont facultatives si l'opérateur le prévoit.
Participation	Limite de la participation totale au cours de la période.
Dépense	Limite des dépenses totales au cours de la période.



Durée	Limitez le temps de jeu au cours de la période.
-------	---

TypeMéthodePaiement: Liste des codes de méthode de paiement pris en charge (CJD)

Valeur	Description	Commentaires
1	Espèces	Comprend les paiements effectués à la caisse avec un mot de passe de type Hal Cash et ceux effectués sur place.
2	Prépayé	Comprend Paysafecard, MoneyToPay, Neosurf, Astropay, Ecopayz, eCash, A-Bon et autres.
3	Virement bancaire	Virement bancaire, Sofort, Interac, GC_Wire.
4	Carte de crédit	ApplePay et GarminPay devraient être déclarés comme le type de carte (débit ou crédit) auquel ils sont associés.
5	Carte de débit	ApplePay et GarminPay devraient être déclarés comme le type de carte (débit ou crédit) auquel ils sont associés.
6	Portefeuille électronique	Inclut des services tels que Paypal, Skrill, Neteller, MoneyBookers, Clicktopay, QuickCash, ClickandBuy, Instadebit, Yandexmoney, Adyenhosted, Trustly, Payvision, Inovapay, MuchBetter, TrueLayer, Pay4Fun, RapidTransfer, LeoBank, WorldPay ou AirCash.
7	Chèque	représentation.
8	SMS à taux majoré	
9	Mandat postal	
10	Services de trésorerie	
11	Paiement par opérateur de réseau de communications	
12	Appels à taux majoré	
13	Carte (générique)	À utiliser uniquement lorsqu'on ne sait pas si la carte est une carte de débit ou de crédit.
14	Terminal fixe.	
15	Paiement instantané	Systèmes de paiement instantané tels que Bizum ou PIX.
99	(SpécifierAutreType)	

TypeRegistre: Types de registre JUC

Valeur	Description
RegistreAutresJeux	Comprend des jeux de type: POC, BNG, RLT, AZA, BLJ, COM et PUN.
RegistreTournoiPoker	Pour le type de jeu POT.
RegistreParisCoteFixe	Comprend les jeux de paris: ADC, AHC, AOC.



RegistreParisMutuels	Comprend les jeux de paris: ADM, AHM, ADX et AOX.
RegistreConcours	Comprend le type de jeu COC.
RegistreLoterie	comprend les jeux d'opérateurs avec des jeux réservés: PDM, PHM, PLN, PLP, PEU, PBL, PGP, PLT, PED, OLN, OLP, OEU, OBL, OGP, OLT, ODE, OCP, PCP, OSO, PSO, OTX, PTX, OMD, PMD, OEJ, PEJ, ORK, PRK.

TypeRésultat: Résultat de la transaction de dépôt ou de retrait (CJD)

Valeur	Description
OK	Correct.
CU	Annulé par l'utilisateur.
CO	Annulé par l'opérateur.
CM	Annulé par le portail de paiement.
OT	Tout autre non inclus ci-dessus.

TypeVérificationDocument: Type de vérification des documents du joueur effectuée (RUD)

Valeur	Description
DOC	Photo du document.
SLF	Photo du joueur avec le document.
SLFV	Selfie vérifié: Photo du joueur avec le document et quelque chose fourni par l'opérateur (par exemple, un code).
DOM	Réception d'une facture par débit direct.
VID	Vidéo avec le document ou un autre élément choisi par le joueur.
VIDV	Vidéo vérifiée: vidéo du joueur lisant ou faisant quelque chose fourni par l'opérateur (un texte ou un code).
VIDC	Appel vidéo avec le joueur.
CER	Certificat électronique ou pièce d'identité électronique.
TLF	Appel téléphonique.
OTR	Tout autre non inclus ci-dessus.



--	--

LimiteUnité: Valeurs possibles des unités des limites du joueur (RUD).

Valeur	Description
JOUR	Lorsque le montant limité est mesuré en jours.
SEMAINE	Lorsque le montant limité est mesuré en semaines.
MOIS	Lorsque le montant limité est mesuré en mois.
MINUTE	Lorsque le montant limité est mesuré en minutes.
HEURE	Lorsque le montant limité est mesuré en heures.
EUR	Lorsque le montant limité est mesuré en euros.

VariantePoker: Variante de jeu de poker (RegistreTournoiPoker)

Valeur	Description
DR	Tirage.
ST	Stud.
OM	Omaha.
TH	Texas Hold'em.

VarianteSession: Variantes de cash poker, blackjack et roulette (RegistreAutresJeux)

Valeur	Description
Américain	Variante de jeu de roulette: Roulette américaine
Français	Variante de jeu de roulette: Roulette française ou européenne.
21	Variante de jeu de blackjack: Super21.
AM	Variante de jeu de blackjack: Américain.
CL	Variante de jeu de blackjack: Classique.
PO	Variante de jeu de blackjack: Pontoon.
SU	Variante de jeu de blackjack: Résiliation.



DR	Variante de jeu de cash poker: Tirage.
ST	Variante de jeu de cash poker: Stud.
OM	Variante de jeu de cash poker: Omaha.
TH	Variante de jeu de cash poker: Texas Hold'em.

1.2 Types de champ

L'expérience des années d'exploitation du modèle de données du SCI, dans ses versions 1.x et 2.x, nous a fait prendre conscience de l'importance de détailler autant que possible le format, le type et la longueur des champs du modèle. Par conséquent, dans la nouvelle version 3.x, un certain nombre de champs de chaînes de longueur fixe ont été définis pour éviter les erreurs du passé.

Champs de chaînes de caractères

Chacun de ces champs marque la longueur maximale des informations qu'il contient, mais pas le minimum.

Ces nouveaux champs sont:

- chaîne10: chaîne de caractères d'une longueur maximale de 10 caractères;
- chaîne20: longueur maximale de 20 caractères;
- chaîne50: longueur maximale de 50 caractères;
- chaîne100: longueur maximale de 100 caractères;
- chaîne200: longueur maximale de 200 caractères;
- chaîne1000: longueur maximale de 1 000 caractères.

Champs numériques

Un type de champ numérique est défini:

- quantité: décimale avec un maximum de 2 décimales et un total de 12 chiffres au maximum;
- entier3: entier d'une longueur maximale de 3 chiffres;
- entier6: entier d'une longueur maximale de 6 chiffres;
- entier8: entier d'une longueur maximale de 8 chiffres.

Champs de date

Il y a plusieurs champs de date définis dans le modèle, ceux-ci sont:



- date-AAAAMM: année et mois. Par exemple: 202301;
- date-HHMMSS: heures, minutes et secondes. Par exemple: 081125;
- date-JJHHMM: jour, heures et minutes. Par exemple: 270811;
- date-AAAAMMJJ: année, mois et jour. Par exemple: 20230127;
- date-AAAAMMJJHHMMSS: année, mois, jour, heure, minutes et secondes. Par exemple: 20230127081125;
- date-AAAAMMJJHHMMSSTZ: le même que le précédent avec l'ajout du fuseau horaire. Par exemple: 20230127081125+0100.