

Ingeniería de Requisitos: Práctica 9

Especificación de Requisitos
Software (ERS) según el estándar
IEEE-830

Carlos Sanabria Miranda
Andrés Ángel González Granda
Alba Cotarelo Tuñón
Javier Díez García

Índice

1 INTRODUCCIÓN	3
1.1 PROPÓSITO	3
1.2 ÁMBITO	3
1.3 DEFINICIONES, ACRÓNIMOS Y ABREVIATURAS	3
1.4 REFERENCIAS	5
1.5 VISIÓN GLOBAL.....	6
2 DESCRIPCIÓN GENERAL.....	8
2.1 PERSPECTIVA DEL PRODUCTO.....	8
2.2 FUNCIONES DEL PRODUCTO.....	8
2.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS USUARIOS	8
2.4 RESTRICCIONES GENERALES	9
2.5 SUPOSICIONES Y DEPENDENCIAS	9
2.6 REQUISITOS PENDIENTES	9
3 REQUISITOS ESPECÍFICOS	10
3.1 REQUISITOS DE INTERFACES EXTERNAS	10
3.1.1 INTERFACES DE USUARIO	10
3.1.2 INTERFACES DE HARDWARE.....	10
3.1.3 INTERFACES DE SOFTWARE	10
3.1.4 INTERFACES DE COMUNICACIONES	10
3.2 REQUISITOS FUNCIONALES.....	10
3.2.1 MONEDERO ELECTRÓNICO	11
3.2.2 GESTIONAR SORTEOS.....	15
3.2.3 CÁLCULO DE PREMIOS PARA LAS CATEGORÍAS DE LA PRIMITIVA	29
3.2.4 CÁLCULO DE PREMIOS PARA LAS CATEGORÍAS DEL JOKER.....	31
3.2.5 JUGAR A LA LOTERÍA PRIMITIVA.....	32
3.2.6 REGISTRO	38
3.2.7 IDENTIFICACIÓN	40
3.2.8 GESTIÓN DE USUARIOS	41
3.2.9 GESTIÓN DE CUENTA	42
3.2.10 OTROS REQUISITOS FUNCIONALES.....	43
3.3 RENDIMIENTO.....	44
3.4 LÓGICOS DE BD.....	44
3.5 DESARROLLO	44
3.6 RESTRICCIONES DE DISEÑO.....	45
3.7 OTRAS RESTRICCIONES.....	45
3.8 ATRIBUTOS DEL SISTEMA	45
3.9 OTROS REQUISITOS.....	45

APÉNDICES	47
APÉNDICE A: DIAGRAMAS UML	47
APÉNDICE B: ESCENARIOS.....	57
APÉNDICE C: IMAGEN DEL RESGUARDO DE LOS PUNTOS DE VENTA FÍSICOS.....	61
APÉNDICE D: TABLA DE PREMIOS ACUMULADOS POR ACIERTOS Y CATEGORÍAS DEL JOKER.....	62
APÉNDICE E: TABLA DE APUESTAS AUTORIZADAS Y PREMIOS POR EL MÉTODO MÚLTIPLE.....	63
APÉNDICE F: RESUMEN DE LAS NORMAS QUE DEBE SEGUIR UNA DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICA PARA SER VÁLIDA SEGÚN EL ESTÁNDAR RFC 5322 [19].....	64

1 Introducción

1.1 Propósito

Este documento detalla la especificación de requisitos software de un sistema que permita jugar a la Lotería Primitiva de forma online y gestionar los sorteos por parte de SELAE.

Este documento está dirigido principalmente al cliente (SELAE), al equipo encargado del desarrollo del sistema, al equipo encargado de realizar las pruebas, y en el futuro podrá ser utilizado por el equipo de mantenimiento y el administrador del sistema.

1.2 Ámbito

Actualmente el juego de la Lotería Primitiva solamente permite la realización de apuestas en los puntos de venta físicos autorizados por SELAE y de forma presencial. El objetivo del sistema a desarrollar (denominado IRBet) es ampliar el sistema actual, haciendo posible la realización de apuestas vía online y la automatización de parte de la gestión de los sorteos.

IRBet dará a los usuarios la opción de registrarse. No obstante, IRBet aplica una estricta política de verificación de la identidad de los usuarios, constatando con la DGOJ la veracidad de los datos y la posibilidad de dicho usuario para poder apostar. Una vez registrados, si no incumplen ninguna de las condiciones establecidas y, por tanto, su cuenta queda en estado “Correcto”, podrán realizar apuestas (para las cuales obtendrán resguardos similares a los generados en los puntos de venta físicos), gestionar su perfil o consultar su histórico de apuestas. Para efectuar el pago de dichas apuestas y cobrar premios menores, se deberá gestionar un monedero virtual, el cual se deberá recargar a través de tarjeta de crédito/débito o mediante traspaso rápido. Los cobros de premios mayores serán abonados en la cuenta bancaria indicada en el perfil del usuario.

Los usuarios que no estén registrados en el sistema no podrán efectuar el pago de apuestas, pero sí que podrán simularlas, comprobar si una apuesta está premiada, consultar información acerca del juego de la Lotería Primitiva (reglas, premios, localización de puntos de venta físicos y publicidad), ver los sorteos en directo o en diferido, o ponerse en contacto con SELAE.

IRBet permitirá al personal de SELAE gestionar los sorteos, calcular todos los datos relativos a recaudación, realizar el reparto de premios, generar estadísticas y diversos informes, o realizar los escrutinios, entre otras tareas. Para llevar a cabo esta última funcionalidad, el sistema debe comunicarse con una base de datos ya existente, la cual contiene los datos referentes a las apuestas realizadas en los puntos de venta físicos.

1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

- **Accesibilidad:** La accesibilidad web significa que personas con algún tipo de discapacidad van a poder hacer uso de la Web. En concreto, al hablar de accesibilidad Web se está haciendo referencia a un diseño Web que va a permitir que estas personas puedan percibir, entender, navegar e interactuar con la Web, aportando a su vez contenidos.

- **Apuesta:** Representa una sola apuesta múltiple o varias apuestas sencillas (como máximo 8) realizadas de una vez. No se pueden realizar apuestas múltiples y sencillas en una misma apuesta.
- **Apuesta múltiple:** Pronóstico consistente en seleccionar 7, 8, 5, 9, 10 o 11 números en un bloque. Equivale a realizar varias apuestas sencillas.
- **Apuesta sencilla:** Pronóstico consistente en seleccionar 6 números en un bloque.
- **Autoexclusión:** Un usuario registrado puede solicitar voluntariamente que se le excluya de IRBet durante un periodo de tiempo de 1, 3, 6 meses o permanentemente. Implica que el usuario no podrá jugar, iniciar sesión ni cargar o descargar fondos de su cuenta de usuario.
- **Bloque:** Conjunto de números del 1 al 49 (ambos inclusive, y sin repetir).
- **BD:** Base de datos.
- **DGOJ:** Dirección General de Ordenación del Juego. Es el órgano del Ministerio de Hacienda y Función Pública que, bajo la dependencia de la Secretaría de Estado de Hacienda, ejerce las funciones de regulación, autorización, supervisión y, en su caso, sanción de las actividades de juego de ámbito estatal.
- **Escrutinio:** Proceso para examinar los boletos de un juego de apuestas para establecer los ganadores en las diferentes categorías.
- **Hosting:** Servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web.
- **Internacionalización:** Disposición de varias versiones de un mismo contenido en diferentes idiomas o formatos.
- **Joker:** Juego opcional asociado a la Lotería Primitiva. Si el usuario decide participar, a su resguardo se le asocia aleatoriamente un número de siete cifras entre el 0.000.000 y 9.999.999, ambos inclusive. Obtienen premio aquellos resguardos en los que el número asignado de forma automática coincida, en todo o en parte, con el extraído en el sorteo.
- **Junta Superior de control:** es el órgano formado por personal de SELAE encargado de garantizar que todas las normas de los juegos se cumplan y asegurar la transparencia de los sorteos.
- **Métrica V3:** Metodología de planificación, desarrollo y mantenimiento de sistemas de información propuesto por el Ministerio de Hacienda y Función Pública.
- **Protocolo HTTPS:** HTTPS (protocolo de Transferencia de Hiper-Texto) es un protocolo que permite establecer una conexión segura entre el servidor y el cliente, que no puede ser interceptada por personas no autorizadas.
- **Resguardo:** Comprobante que se emite al usuario una vez efectuado el pago de una apuesta.
- **SELAE:** Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado. Empresa pública a la que corresponde la gestión exclusiva de los juegos de titularidad estatal.
- **Streaming:** Distribución digital de contenido multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario utiliza el producto a la vez que se descarga.
- **WCAG:** Las Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG - traducción al castellano de Web Content Accessibility Guidelines) son recomendaciones que persiguen aumentar la accesibilidad de las páginas web.
- **W3C:** World Wide Web Consortium es un consorcio internacional que genera recomendaciones y estándares que aseguran el crecimiento de la Web a largo plazo.

1.4 Referencias

- [1] Web corporativa Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado: <https://www.loteriasyapuestas.es/> [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [2] Cálculo del dígito de control del NIF/NIE: <http://www.interior.gob.es/web/servicios-al-ciudadano/dni/calculo-del-digito-de-control-del-nif-nie> [Consultado el 18 de noviembre].
- [3] Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. (B.O.E. nº 127, de 28 de mayo de 2011): <https://www.boe.es/boe/dias/2011/05/28/pdfs/BOE-A-2011-9280.pdf> [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [4] Normas que regulan los concursos de pronósticos de Lotería Primitiva en la modalidad de la Primitiva, de 10 de octubre de 2018: http://www.sela.es/f/loterias/documentos/mig/estaticos/ACUERDO_Y_NORMAS_P_RIMITIVA_OCT_2018.pdf [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [5] LEY 58/2003, de 17 de diciembre, General Tributaria. (B.O.E nº 302, de 18 de noviembre de 2018): <https://www.boe.es/boe/dias/2003/12/18/pdfs/A44987-45065.pdf> [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [6] Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico (B.O.E. nº. 166, de 12 de julio de 2002): <https://www.boe.es/boe/dias/2002/07/12/pdfs/A25388-25403.pdf> [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [7] Ley 2016/679, de 27 de abril, del Parlamento Europeo y del Consejo relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (Reglamento general de protección de datos) (Diario Oficial de la Unión Europea, 4 de mayo de 2016): <https://www.boe.es/doue/2016/119/L00001-00088.pdf> [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [8] LEY ORGÁNICA 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (B.O.E. nº298, de 14 de diciembre de 1999): <https://www.boe.es/boe/dias/1999/12/14/pdfs/A43088-43099.pdf> [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [9] WCAG 2.0: "Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0. W3C Recommendation 11 December 2008". Disponible en <https://www.w3.org/TR/WCAG20/> [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [10] Normas que regulan los concursos de pronósticos del juego asociado a la Lotería Primitiva denominado "El Joker", de 10 de octubre de 2018: http://www.sela.es/f/loterias/documentos/mig/estaticos/ACUERDO_Y_NORMAS_J_OKER_OCT_2018.pdf [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
Resolución que regula el juego de la Lotería Primitiva y sus modalidades (consolidada)
- [11] Resolución que regula el juego de la Lotería Primitiva y sus modalidades (consolidada), de 16 de octubre de 2000: http://www.sela.es/f/loterias/documentos/mig/estaticos/N_DE_16_DE_OCTUBRE_DE_2000_NORMAS_DE_LOTERIA_PRIMITIVA_CONSOLIDADA_8ac8a34a.pdf [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [12] Manual de integración con el TPV Virtual para comercios con conexión por Redirección de Redsys, de 20 de septiembre de 2016: <https://canales.redsys.es/canales/ayuda/documentacion/Manual%20integracion%2>

- [Opara%20conexion%20por%20Redireccion.pdf](#) [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [13] Twitter for websites, Tweet Button: <https://developer.twitter.com/en/docs/twitter-for-websites/tweet-button/overview> [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [14] Facebook for developers, Botón "Me gusta" para la web: <https://developers.facebook.com/docs/plugins/like-button> [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [15] RSS for software developers: <http://www.rssheap.com> [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [16] IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications ANSI/IEEE 830, 1998: <https://standards.ieee.org/standard/830-1998.html> [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [17] Métrica versión 3: https://administracionelectronica.gob.es/pae/Home/pae/Documentacion/pae/Metodolog/pae/Metrica_v3.html#.WhAcsjdrzIU [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [18] Real Decreto 1112/2018, de 7 de septiembre, sobre accesibilidad de los sitios web y aplicaciones para dispositivos móviles del sector público: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2018-12699 [Consultado el 18 de noviembre de 2018].
- [19] Internet Message Format, de octubre de 2008: <https://tools.ietf.org/html/rfc5322> [Consultado el 18 de noviembre de 2018].

1.5 Visión global

En el siguiente apartado se hace una descripción general de IRBet. Se describen las relaciones de IRBet con otros sistemas, las funciones principales del producto, las características de los usuarios y restricciones generales que afectan al sistema.

En el apartado 3 se detallan todos los requisitos que debe cumplir IRBet.

En el apéndice A se incluyen los diagramas UML utilizados en la obtención de los requisitos: diagrama de contexto, diagramas de casos de uso (de gestionar el monedero, jugar a la Lotería Primitiva y gestionar sorteos de la Lotería Primitiva) y diagramas de estados (del perfil de un usuario registrado y de una apuesta).

En el apéndice B se incluyen escenarios que aclaran algunos de los casos de uso del apéndice anterior, y que fueron utilizados para refinar los requisitos correspondientes.

En el apéndice C se incluyen imágenes de los resguardos que se generan en los puntos de venta físicos, dado que SELAE ha especificado que el resguardo que debe de generar el sistema tiene que ser similar a los que se generan en los puntos de venta físicos.

En el apéndice D se incluye la tabla de premios acumulados por aciertos y categorías del Joker. En esta tabla se puede consultar el importe de los premios del Joker en función de los aciertos en orden de las primeras y/o últimas cifras.

En el apéndice E se incluye la tabla de apuestas autorizadas y premios por el método múltiple de la Lotería Primitiva. En esta tabla se puede consultar el número de apuestas simples jugadas en función del tipo de apuesta múltiple realizada, y el número de apuestas premiadas

y su categoría, en función de los números acertados para los diferentes tipos de apuestas múltiples.

En el apéndice F se puede consultar un resumen con las normas que tiene que cumplir una dirección de correo electrónico para ser válida, según el estándar RFC 5322 [19].

2 Descripción general

2.1 Perspectiva del producto

El sistema se relacionará con:

- Navegador web.
- El sistema de los puntos de venta físicos.
- Sistemas de pago externos:
 - La pasarela de pago Redsys para pagos con tarjeta de crédito/débito.
 - Las pasarelas de los bancos con traspaso rápido.
 - Pasarela del banco con el que SELAE realiza el reembolso de dinero del monedero.
 - Pasarela del banco con el que SELAE paga sus premios mayores.
- La Dirección General de Ordenación de Juego.
- El proveedor de streaming.
- El servidor de hosting.
- La empresa de telefonía con la que trabaja SELAE.
- Las redes sociales:
 - Twitter
 - Facebook
 - YouTube
- RSS.

2.2 Funciones del producto

Un usuario no identificado podrá: registrarse, identificarse, consultar información de los puntos de venta físicos, consultar información general, ver publicidad, seleccionar el idioma, comprobar si una apuesta está premiada, y realizar consultas a Atención al cliente.

Un usuario identificado jugador podrá (además de todo lo que puede hacer un usuario no identificado, salvo identificarse y registrarse): jugar a la Lotería Primitiva, gestionar su monedero electrónico, gestionar su cuenta, consultar su histórico de apuestas, y recibir un SMS si una de sus apuestas está premiada.

Un usuario identificado empleado de SELAE podrá: gestionar los sorteos, publicar los resultados de los sorteos, gestionar las consultas de los usuarios, gestionar la publicidad, gestionar la información de los puntos de venta físicos, publicar comunicados de prensa, y consultar estadísticas globales.

El administrador del sistema podrá: gestionar usuarios, modificar parámetros del sistema, y gestionar las consultas de los usuarios.

2.3 Características de los usuarios

- Usuario no identificado: nivel de destreza básico (debe saber consultar información y rellenar formularios en páginas web).
- Usuario identificado jugador: nivel de destreza medio (debe conocer las normas del juego de la Lotería Primitiva y saber cómo gestionar y cargar el monedero electrónico, para lo cual el sistema le proporcionará ayuda).

- Usuario identificado empleado de SELAE: nivel de destreza medio (debe saber cómo gestionar las funciones derivadas de su trabajo).
- Administrador del sistema: avanzados conocimientos de informática.

2.4 Restricciones generales

- Debe de ser una aplicación web.
- Reglamento General de Protección de datos (RGPD) [7].
- Ley de Servicios de la Sociedad de Información del Comercio Electrónico (LSSICE) [6].
- El sistema debe dar soporte a la internacionalización.
- El sistema debe utilizar formularios con protocolo HTTPS [8].
- Se debe cumplir el nivel AA de accesibilidad del W3C [9][18].
- Se debe utilizar Métrica v3 como metodología de desarrollo [17].
- Los resguardos de las apuestas deben ser similares a los de los puntos de venta físicos.

2.5 Suposiciones y dependencias

- Ley de Regulación del Juego [3].
- Reglamento General de Protección de datos (RGPD) [7].
- Ley de Servicios de la Sociedad de Información del Comercio Electrónico (LSSICE) [6].
- Nivel AA de accesibilidad del W3C [9][18].
- La pasarela de pago Redsys para pagos con tarjeta de crédito/débito[12].
- Las pasarelas de los bancos con traspaso rápido.
- Pasarela del banco con el que SELAE realiza el reembolso de dinero del monedero.
- Pasarela del banco con el que SELAE paga sus premios mayores.
- El sistema de los puntos de venta físicos.

2.6 Requisitos pendientes

N/A

3 Requisitos específicos

3.1 Requisitos de interfaces externas

3.1.1 Interfaces de usuario

RIE-IU-1. El sistema será accesible a los usuarios mediante los navegadores web más comunes.

3.1.2 Interfaces de hardware

N/A

3.1.3 Interfaces de software

RIE-IS-1. El sistema ofrecerá el acceso a la pasarela de pago Redsys [12].

RIE-IS-2. El sistema ofrecerá el acceso a las pasarelas de los bancos con traspaso rápido.

RIE-IS-3. El sistema se comunicará con el banco con el que SELAE realiza el reembolso de dinero en el monedero.

RIE-IS-4. El sistema se comunicará con el banco con el que SELAE paga sus premios mayores.

RIE-IS-5. El sistema se deberá comunicar con el sistema de los puntos de venta físicos.

RIE-IS-6. El sistema se deberá comunicar con la base de datos de la Dirección General de Ordenación del Juego.

RIE-IS-7. El sistema se deberá comunicar con el servidor de hosting.

RIE-IS-8. El sistema ofrecerá un acceso directo a la red social Twitter [13].

RIE-IS-9. El sistema ofrecerá un acceso directo a la red social Facebook [14].

RIE-IS-10. El sistema ofrecerá un acceso directo a la plataforma de vídeos YouTube.

RIE-IS-11. El sistema permitirá difundir información actualizada mediante RSS [15].

RIE-IS-12. El sistema se comunicará con su proveedor de streaming para ofrecer vídeo en streaming de los sorteos.

RIE-IS-13. El sistema se comunicará con la empresa de telefonía con la que trabaja SELAE.

3.1.4 Interfaces de comunicaciones

N/A

3.2 Requisitos funcionales

Toda la funcionalidad descrita para el “usuario no identificado” se aplica también al “usuario identificado”, salvo el registro y la identificación.

A partir de ahora, cuando se hable de monedero o monedero electrónico, el documento se referirá a un monedero virtual que tendrá cada usuario identificado, y con el que podrá realizar diversas operaciones en el sistema, especificadas en el apartado 1.1.

3.2.1 Monedero electrónico

RF-MNDR-1. El sistema permitirá al usuario identificado jugador cargar su monedero electrónico.

RF-MNDR-1.1. El sistema permitirá elegir el medio de pago. Los medios de pago disponibles son:

RF-MNDR-1.1.1. Tarjeta de crédito/débito.

RF-MNDR-1.1.2. Traspaso rápido (mediante transferencia bancaria).

RF-MNDR-1.2. El sistema proporcionará una opción de ayuda al usuario por cada medio de pago.

RF-MNDR-1.3. El sistema permitirá seleccionar la cantidad de dinero que el usuario quiera cargar.

RF-MNDR-1.3.1. El sistema comprobará que la cantidad seleccionada sea superior a CANTIDAD_MINIMA_CARGA_MONEDERO.

RF-MNDR-1.3.1.1. El valor por defecto de CANTIDAD_MINIMA_CARGA_MONEDERO es de 1€.

RF-MNDR-1.3.1.2. CANTIDAD_MINIMA_CARGA_MONEDERO debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-MNDR-1.3.1.2.1. El sistema verificará que el valor de CANTIDAD_MINIMA_CARGA_MONEDERO sea mayor de 0.

RF-MNDR-1.3.2. El sistema comprobará que la cantidad no sobrepase los límites de carga:

RF-MNDR-1.3.2.1. Límite de carga diario (ver RF-MNDR-2.6.1).

RF-MNDR-1.3.2.2. Límite de carga semanal (ver RF-MNDR-2.6.2).

RF-MNDR-1.3.2.3. Límite de carga mensual (ver RF-MNDR-2.6.3).

RF-MNDR-1.4. El sistema mostrará la siguiente información antes de acceder al medio de pago:

RF-MNDR-1.4.1. La cantidad que se va a cargar.

RF-MNDR-1.4.2. La cantidad ya presente en el monedero electrónico.

RF-MNDR-1.4.3. La suma total de ambas cantidades.

RF-MNDR-1.5. En caso de pago con tarjeta de crédito/débito.

RF-MNDR-1.5.1. El sistema utilizará la pasarela de pago Redsys, que solicitará al jugador los siguientes datos de forma obligatoria:

RF-MNDR-1.5.1.1. El número de tarjeta.

RF-MNDR-1.5.1.2. La fecha de caducidad.

RF-MNDR-1.5.1.3. El CVV.

RF-MNDR-1.5.2. El sistema proporcionará la opción de utilizar los datos de una tarjeta introducidos en una carga anterior.

RF-MNDR-1.6. En caso de pago con traspaso rápido:

RF-MNDR-1.6.1. El sistema mostrará los bancos disponibles a través de los que pagar

RF-MNDR-1.6.2. El sistema mostrará la cantidad mínima a cargar en cada uno.

RF-MNDR-1.6.3. El sistema redirigirá a la banca personal de la entidad bancaria seleccionada, donde el jugador podrá introducir sus credenciales y confirmar el pago.

RF-MNDR-1.7. En caso de error durante el proceso de carga, se mostrará al usuario un mensaje alertando para que compruebe si se ha completado la operación.

RF-MNDR-1.8. Si se completan todos los pasos con éxito, el sistema introducirá en la base de datos una entrada con:

RF-MNDR-1.8.1. Cantidad a cargar en el monedero electrónico.

RF-MNDR-1.8.2. IP desde la que se carga el monedero.

RF-MNDR-1.8.3. Fecha de la carga.

RF-MNDR-1.8.4. Hora de la carga.

RF-MNDR-1.9. Si se produce un error durante el proceso de pago por parte de la pasarela, IRBet será notificado y reproducirá dicho error mostrando un mensaje al usuario.

RF-MNDR-2. El sistema permitirá al usuario identificado jugador configurar las opciones de su monedero.

RF-MNDR-2.1. El sistema permitirá al usuario introducir una cuenta bancaria para cobrar premios mayores que el espacio disponible en el monedero.

RF-MNDR-2.2. El sistema permitirá al usuario cargar su monedero hasta una cantidad máxima, cuyo valor es CAPACIDAD_MONEDERO.

RF-MNDR-2.2.1. El valor por defecto de CAPACIDAD_MONEDERO es de 600€.

RF-MNDR-2.2.2. CAPACIDAD_MONEDERO debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-MNDR-2.2.2.1. El sistema verificará que el valor de CAPACIDAD_MONEDERO sea mayor de 0.

RF-MNDR-2.2.2.2. Si el administrador del sistema modifica el valor de CAPACIDAD_MONEDERO, el valor de CAPACIDAD_MONEDERO_USUARIO de cada usuario identificado jugador será modificado por el sistema al valor de CAPACIDAD_MONEDERO.

RF-MNDR-2.3. El sistema permitirá al usuario configurar su límite de gasto semanal.

RF-MNDR-2.3.1. El valor de la capacidad individual del monedero del usuario se almacenará en LIMITE_GASTO_SEMANAL_USUARIO.

RF-MNDR-2.3.2. Por defecto no hay LIMITE_GASTO_SEMANAL_USUARIO.

RF-MNDR-2.3.3. El sistema verificará que el valor de LIMITE_GASTO_SEMANAL_USUARIO sea mayor de 0.

RF-MNDR-2.4. El sistema permitirá al usuario configurar el importe máximo de los premios menores que quiera ingresar en su monedero, siendo el máximo el valor de LIMITE_IMPORTE_PREMIO (ver RF-GSOR-26.4).

RF-MNDR-2.4.1. El valor de la cantidad máxima a descargar de cada usuario particular se almacenará LIMITE_IMPORTE_PREMIO_USUARIO.

RF-MNDR-2.4.1.1. El sistema verificará que el valor de LIMITE_IMPORTE_PREMIO_USUARIO sea mayor de 0.

RF-MNDR-2.4.1.2. El sistema verificará que el valor de LIMITE_IMPORTE_PREMIO_USUARIO sea menor o igual que LIMITE_IMPORTE_PREMIO.

RF-MNDR-2.4.2. El valor por defecto de LIMITE_IMPORTE_PREMIO es de 600€.

RF-MNDR-2.4.3. El valor por defecto de LIMITE_IMPORTE_PREMIO_USUARIO es el mismo que el de LIMITE_IMPORTE_PREMIO.

RF-MNDR-2.4.4. LIMITE_IMPORTE_PREMIO debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-MNDR-2.4.4.1. El sistema verificará que el valor de LIMITE_IMPORTE_PREMIO sea mayor de 0.

RF-MNDR-2.4.4.2. Si el administrador del sistema modifica el valor de LIMITE_IMPORTE_PREMIO, el valor de LIMITE_IMPORTE_PREMIO_USUARIO de cada usuario identificado jugador será modificado por el sistema al valor de LIMITE_IMPORTE_PREMIO.

RF-MNDR-2.5. El sistema limitará el número máximo de descargas del monedero:

RF-MNDR-2.5.1. El número de descargas diarias máximo será el indicado por LIMITE_DIARIO_DESCARGAS.

RF-MNDR-2.5.1.1.1. El valor por defecto de LIMITE_DIARIO_DESCARGAS es de 1.

RF-MNDR-2.5.1.1.2. LIMITE_DIARIO_DESCARGAS debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-MNDR-2.5.1.1.2.1. El sistema verificará que el valor de LIMITE_DIARIO_DESCARGAS sea mayor de 0.

RF-MNDR-2.5.2. El número de descargas semanales máximo será el indicado por LIMITE_SEMANAL_DESCARGA.

RF-MNDR-2.5.2.1. El valor por defecto de LIMITE_SEMANAL_DESCARGAS es de 2.

RF-MNDR-2.5.2.2. LIMITE_SEMANAL_DESCARGAS debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-MNDR-2.5.2.2.1. El sistema verificará que el valor de LIMITE_SEMANAL_DESCARGAS sea mayor de 0.

RF-MNDR-2.6. El sistema permitirá al jugador editar los siguientes límites:

RF-MNDR-2.6.1. El límite de carga total diario, siendo el máximo el valor de LIMITE_DIARIO_CARGAS.

RF-MNDR-2.6.1.1. El valor del límite de carga total diario de cada usuario particular se almacenará en LIMITE_DIARIO_CARGAS_USUARIO.

RF-MNDR-2.6.1.1.1. El sistema verificará que el valor de LIMITE_DIARIO_CARGAS_USUARIO sea mayor de 0.

RF-MNDR-2.6.1.1.2. El sistema verificará que el valor de LIMITE_DIARIO_CARGAS_USUARIO sea menor o igual que LIMITE_DIARIO_CARGAS.

RF-MNDR-2.6.1.2. El valor por defecto de LIMITE_DIARIO_CARGAS es de 600€.

RF-MNDR-2.6.1.3. El valor por defecto de LIMITE_DIARIO_CARGAS_USUARIO es el mismo que el de LIMITE_DIARIO_CARGAS.

RF-MNDR-2.6.1.4. LIMITE_DIARIO_CARGAS debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-MNDR-2.6.1.4.1. El sistema verificará que el valor de LIMITE_DIARIO_CARGAS sea mayor de 0.

RF-MNDR-2.6.1.4.2. Si el administrador del sistema modifica el valor de LIMITE_DIARIO_CARGAS, el valor de LIMITE_DIARIO_CARGAS_USUARIO de cada usuario identificado jugador será modificado por el sistema al valor de LIMITE_DIARIO_CARGAS.

RF-MNDR-2.6.2. El límite de carga total de dinero semanal, siendo el máximo el valor de LIMITE_SEMANAL_CARGAS.

RF-MNDR-2.6.2.1. El valor del límite de carga total de dinero semanal de cada usuario particular se almacenará en LIMITE_SEMANAL_CARGAS_USUARIO.

RF-MNDR-2.6.2.1.1. El sistema verificará que el valor de LIMITE_SEMANAL_CARGAS_USUARIO sea mayor de 0.

RF-MNDR-2.6.2.1.2. El sistema verificará que el valor de LIMITE_SEMANAL_CARGAS_USUARIO sea menor o igual que LIMITE_SEMANAL_CARGAS.

RF-MNDR-2.6.2.2. El valor por defecto de LIMITE_SEMANAL_CARGAS es de 1500€.

RF-MNDR-2.6.2.3. El valor por defecto de LIMITE_SEMANAL_CARGAS_USUARIO es el mismo que el de LIMITE_SEMANAL_CARGAS.

RF-MNDR-2.6.2.4. LIMITE_SEMANAL_CARGAS debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-MNDR-2.6.2.4.1. El sistema verificará que el valor de LIMITE_SEMANAL_CARGAS sea mayor de 0.

RF-MNDR-2.6.2.4.2. Si el administrador del sistema modifica el valor de LIMITE_SEMANAL_CARGAS, el valor de LIMITE_SEMANAL_CARGAS_USUARIO de cada usuario identificado jugador será modificado por el sistema al valor de LIMITE_SEMANAL_CARGAS.

RF-MNDR-2.6.3. El límite de carga total de dinero mensual, siendo el máximo el valor de LIMITE_MENSUAL_CARGAS.

RF-MNDR-2.6.3.1. El valor del límite de carga total de dinero mensual de cada usuario particular se almacenará en LIMITE_MENSUAL_CARGAS_USUARIO.

RF-MNDR-2.6.3.1.1. El sistema verificará que el valor de LIMITE_MENSUAL_CARGAS_USUARIO sea mayor de 0.

RF-MNDR-2.6.3.1.2. El sistema verificará que el valor de LIMITE_MENSUAL_CARGAS_USUARIO sea menor o igual que LIMITE_MENSUAL_CARGAS.

RF-MNDR-2.6.3.2. El valor por defecto de LIMITE_MENSUAL_CARGAS es de 3000€.

RF-MNDR-2.6.3.3. El valor por defecto de LIMITE_MENSUAL_CARGAS_USUARIO es el mismo que el de LIMITE_MENSUAL_CARGAS.

RF-MNDR-2.6.3.4. LIMITE_MENSUAL_CARGAS debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-MNDR-2.6.3.4.1. El sistema verificará que el valor de LIMITE_MENSUAL_CARGAS sea mayor de 0.

RF-MNDR-2.6.3.4.2. Si el administrador del sistema modifica el valor de LIMITE_MENSUAL_CARGAS, el valor de LIMITE_MENSUAL_CARGAS_USUARIO de cada usuario identificado jugador será modificado por el sistema al valor de LIMITE_MENSUAL_CARGAS.

RF-MNDR-3. El sistema permitirá al usuario descargar el dinero de su monedero a su cuenta bancaria.

RF-MNDR-3.1. El sistema no permitirá al usuario introducir una cantidad superior al dinero que posee en el monedero.

RF-MNDR-3.2. Si se cumplen los requisitos RF-MNDR-3.1, RF-MNDR-2.4 y RF-MNDR-2.5, el sistema introducirá en la base de datos la operación con los siguientes datos:

RF-MNDR-3.2.1. Cantidad a descargar del monedero electrónico.

RF-MNDR-3.2.2. IP desde la que se descarga el monedero.

RF-MNDR-3.2.3. Fecha de la descarga.

RF-MNDR-3.2.4. Hora de la descarga.

RF-MNDR-4. El sistema deberá mostrar la lista de movimientos (gastos, cargas, descargas) de su monedero al usuario identificado jugador en el periodo de HISTORIAL_MOVIMIENTOS_MONEDERO_TIEMPO.

RF-MNDR-4.1. El valor por defecto de HISTORIAL_MOVIMIENTOS_MONEDERO_TIEMPO es de 1 año.

RF-MNDR-4.2. HISTORIAL_MOVIMIENTOS_MONEDERO_TIEMPO debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

3.2.2 Gestionar sorteos

RF-GSOR-1. El sistema permitirá la creación de sorteos a los usuarios identificados como empleados SELAE.

RF-GSOR-1.1. El sistema permitirá la creación automática de múltiples sorteos.

RF-GSOR-1.1.1. El sistema solicitará los siguientes datos para generar automáticamente los sorteos (todos obligatorios, menos el lugar):

RF-GSOR-1.1.1.1. Fecha inicial.

RF-GSOR-1.1.1.1.1. El sistema obtendrá la fecha actual del sistema y la mostrará como valor inicial de este dato.

RF-GSOR-1.1.1.1.2. El empleado de SELAE podrá modificar el valor inicial facilitado por el sistema.

RF-GSOR-1.1.1.1.3. El sistema comprobará que la fecha inicial es igual o posterior a la fecha actual del sistema. No está permitida la creación de sorteos con fecha anterior a la actual.

RF-GSOR-1.1.1.2. Fecha final.

RF-GSOR-1.1.1.2.1. El sistema comprobará que la fecha final es igual o posterior a la fecha inicial.

RF-GSOR-1.1.1.3. Día/s de la semana en que se celebrará/n el/los sorteo/s.

RF-GSOR-1.1.1.3.1. El sistema tendrá definido un valor por defecto para este dato.

RF-GSOR-1.1.1.3.1.1. Este valor debe poder ser modificado posteriormente de forma sencilla por el administrador del sistema, a través del parámetro DIAS_SORTEOS.

RF-GSOR-1.1.1.3.1.2. Inicialmente el valor de DIAS_SORTEOS se establece a jueves y sábado.

RF-GSOR-1.1.1.3.2. El sistema mostrará como valor inicial de este dato el/los día/s de la semana establecido/s por defecto en el sistema.

RF-GSOR-1.1.1.3.3. El empleado de SELAE podrá modificar el valor facilitado por el sistema, sin que ello implique la modificación del valor por defecto definido en el sistema, es decir, el parámetro DIAS_SORTEOS.

RF-GSOR-1.1.1.3.4. El sistema comprobará que, como mínimo, se selecciona un día de la semana.

RF-GSOR-1.1.1.4. Hora de celebración del sorteo.

RF-GSOR-1.1.1.4.1. El sistema tendrá definido un valor por defecto para este dato.

RF-GSOR-1.1.1.4.1.1. Este valor debe poder ser modificado posteriormente de forma sencilla por el administrador del sistema, a través del parámetro HORA_Celebración_Sorteo.

RF-GSOR-1.1.1.4.1.2. Inicialmente el valor de HORA_Celebración_Sorteo se establece a las 22:00 P.M.

RF-GSOR-1.1.1.4.2. El sistema mostrará al usuario como valor inicial de este dato el contenido de HORA_Celebración_Sorteo.

RF-GSOR-1.1.1.4.3. El usuario podrá modificar el valor facilitado por el sistema, sin que ello implique la modificación del valor por defecto definido en el sistema, es decir, el parámetro HORA_Celebración_Sorteo.

RF-GSOR-1.1.1.5. Lugar de celebración del sorteo.

RF-GSOR-1.1.1.5.1. Este dato es opcional.

RF-GSOR-1.1.1.5.2. El sistema tendrá definido un valor por defecto para este dato.

RF-GSOR-1.1.1.5.2.1. Este valor debe poder ser modificado posteriormente de forma sencilla por el administrador del sistema, a través del parámetro LUGAR_Celebración_Sorteos.

RF-GSOR-1.1.1.5.2.2. Inicialmente el valor de LUGAR_Celebración_Sorteos se establece en “Salón de Sorteos de Loterías y Apuestas del Estado, calle Guzmán el Bueno, 137, Madrid”.

RF-GSOR-1.1.1.5.3. Si el usuario no especifica un valor para este dato el sistema le asignará a los sorteos el valor por defecto contenido en la variable LUGAR_Celebración_Sorteos.

RF-GSOR-1.1.1.6. Hora de la apertura de venta.

RF-GSOR-1.1.1.6.1. El sistema tendrá definido un valor por defecto para este dato.

RF-GSOR-1.1.1.6.1.1. Este valor debe poder ser modificado posteriormente de forma sencilla por el administrador del sistema, a través del parámetro HORA_INICIO_VENTA.

RF-GSOR-1.1.1.6.1.2. Inicialmente el valor de HORA_INICIO_VENTA se establece a las 3:00 A.M.

RF-GSOR-1.1.1.6.2. El sistema mostrará al usuario como valor inicial de este dato el contenido de HORA_INICIO_VENTA.

RF-GSOR-1.1.1.6.3. El usuario podrá modificar el valor facilitado por el sistema, sin que ello implique la modificación del valor por defecto definido en el sistema, es decir, el parámetro HORA_INICIO_VENTA.

RF-GSOR-1.1.1.7. Hora de cierre de venta.

RF-GSOR-1.1.1.7.1. El sistema tendrá definido un valor por defecto para este dato.

RF-GSOR-1.1.1.7.1.1. Este valor debe poder ser modificado posteriormente de forma sencilla por el administrador del sistema, a través del parámetro HORA_CIERRE_VENTA.

RF-GSOR-1.1.1.7.1.2. Inicialmente el valor de HORA_CIERRE_VENTA se establece a las 21:15 P.M.

RF-GSOR-1.1.1.7.2. El sistema mostrará al usuario como valor inicial de este dato el contenido de HORA_CIERRE_VENTA.

RF-GSOR-1.1.1.7.3. El usuario podrá modificar el valor facilitado por el sistema, sin que ello implique la modificación del valor por defecto definido en el sistema, es decir, el parámetro HORA_CIERRE_VENTA.

RF-GSOR-1.1.2. Si con los datos suministrados no fuese posible generar ningún sorteo, el sistema lo indicará con un mensaje de error.

RF-GSOR-1.1.2.1. Tras mostrar el mensaje de error el sistema ha de permitir modificar los datos introducidos previamente y reintentar la operación de generar sorteos.

RF-GSOR-1.1.3. Para cada sorteo generado de forma automática el sistema calculará y almacenará la siguiente información:

RF-GSOR-1.1.3.1. Fecha de celebración.

RF-GSOR-1.1.3.2. Fecha de apertura de venta: día siguiente al de la celebración del sorteo inmediatamente anterior.

RF-GSOR-1.1.3.2.1. Si el tiempo transcurrido entre la fecha de celebración del sorteo y la fecha de celebración del inmediatamente anterior fuese superior a 7 días, el sistema solicitará al usuario la fecha de apertura de venta para el sorteo.

RF-GSOR-1.1.3.3. Hora de apertura de venta: la especificada en RF-GSOR-1.1.1.6.

- RF-GSOR-1.1.3.4.** Fecha de cierre de venta: coincide con la fecha de celebración del sorteo.
- RF-GSOR-1.1.3.5.** Hora de cierre de venta: la especificada en RF-GSOR-1.1.1.7.
- RF-GSOR-1.1.4.** Una vez finalizada la creación de los sorteos, el sistema mostrará un mensaje al usuario.
- RF-GSOR-1.1.4.1.** En el mensaje se indicará el total de sorteos generados.
- RF-GSOR-1.1.4.2.** En el mensaje se mostrará una lista de los sorteos generados ordenada por fecha de celebración en orden ascendente.
- RF-GSOR-1.1.4.3.** Por cada sorteo se mostrará su número, día de la semana y fecha de celebración.
- RF-GSOR-1.2.** El sistema permitirá la creación manual de sorteos.
- RF-GSOR-1.2.1.** El sistema solicitará los siguientes datos para generar manualmente el sorteo (son todos obligatorios):
- RF-GSOR-1.2.1.1.** Fecha de celebración del sorteo.
- RF-GSOR-1.2.1.1.1.** Se comprobará que la fecha es posterior a la fecha actual del sistema. No está permitida la creación de sorteos con fecha igual o anterior a la actual.
- RF-GSOR-1.2.1.2.** Hora de celebración del sorteo.
- RF-GSOR-1.2.1.3.** Lugar de celebración del sorteo.
- RF-GSOR-1.2.1.4.** Fecha de apertura de venta.
- RF-GSOR-1.2.1.5.** Hora de apertura de venta.
- RF-GSOR-1.2.1.5.1.** El sistema mostrará al usuario como valor inicial de este dato el contenido de HORA_INICIO_VENTA.
- RF-GSOR-1.2.1.6.** Fecha de cierre de venta.
- RF-GSOR-1.2.1.7.** Hora de cierre de venta.
- RF-GSOR-1.2.1.7.1.** El sistema mostrará al usuario como valor inicial de este dato el contenido de HORA_CIERRE_VENTA
- RF-GSOR-1.2.2.** El sistema comprobará que entre la apertura y el cierre de la venta existan al menos 36 horas de diferencia.
- RF-GSOR-1.2.3.** Una vez finalizada la creación del sorteo, el sistema mostrará un mensaje al usuario, con los siguientes datos:
- RF-GSOR-1.2.3.1.** Número de sorteo.
- RF-GSOR-1.2.3.2.** Fecha y hora de celebración.
- RF-GSOR-1.2.3.3.** Lugar de celebración del sorteo.
- RF-GSOR-1.2.3.4.** Fecha y hora de apertura de venta.
- RF-GSOR-1.2.3.5.** Fecha y hora de cierre de venta.
- RF-GSOR-1.3.** Para cada sorteo (ya sea generado de forma automática o creado manualmente) el sistema generará y almacenará la siguiente información:
- RF-GSOR-1.3.1.** Número de sorteo (cada año se numeran los sorteos en orden creciente, atendiendo a su fecha de celebración).
- RF-GSOR-1.3.1.1.** Si no existen sorteos generados en el año, el sistema comenzará a numerar los nuevos sorteos empezando por 1.
- RF-GSOR-1.3.1.2.** Si ya existen sorteos generados en el año, el número del sorteo será el número del último sorteo generado incrementado en una unidad.
- RF-GSOR-1.3.1.3.** El sistema modificará la numeración de otros sorteos no celebrados generados con anterioridad, de tal forma que se mantenga el orden correcto en función de la fecha de celebración de los sorteos.
- RF-GSOR-1.3.2.** Caducidad de los premios.

- RF-GSOR-1.3.2.1.** Se calcula sumando el parámetro DÍAS_CADUCIDAD_PREMIOS a partir del día siguiente a la fecha de celebración del sorteo.
- RF-GSOR-1.3.2.2.** El valor del parámetro debe poder ser modificado posteriormente de forma sencilla por el administrador del sistema.
- RF-GSOR-1.4.** Por cada semana, el sistema calculará y guardará la siguiente información para permitir la realización de apuestas que participen en todos los sorteos de la semana:
- RF-GSOR-1.4.1.** Fecha de apertura de venta: día siguiente al de la celebración del último sorteo de la semana anterior.
- RF-GSOR-1.4.2.** Hora de apertura de venta: la misma que la del primer sorteo de la semana.
- RF-GSOR-1.4.3.** Fecha de cierre de venta: coincide con la fecha de celebración del primer sorteo de la semana.
- RF-GSOR-1.4.4.** Hora de cierre: coincide con la hora de cierre de venta del primer sorteo de la semana.
- RF-GSOR-1.5.** Inicialmente el sistema asignará el estado de cerrado para recibir apuestas a todos los sorteos creados de forma manual o automática.
- RF-GSOR-2.** El sistema cambiara el estado de un sorteo de “cerrado para recibir apuestas” a “abierto para recibir apuestas” automáticamente cuando la fecha y hora del sistema sea igual o posterior a la fecha y hora de apertura de venta fijada para un sorteo.
- RF-GSOR-2.1.** El sistema abrirá automáticamente la venta de apuestas para ese sorteo.
- RF-GSOR-2.2.** Si el sorteo que se abre es el primero que se celebra en su semana, el sistema abrirá también de forma automática y simultanea la venta de apuestas para participar en todos los sorteos que se celebran en esa semana.
- RF-GSOR-3.** El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE la apertura manual de los sorteos.
- RF-GSOR-3.1.** Ante la solicitud de apertura manual de un sortero el sistema realizará las siguientes comprobaciones:
- RF-GSOR-3.1.1.** Fecha y hora de apertura de venta del sorteo han de ser anteriores a la fecha y hora actual del sistema. El sistema no permite abrir sorteos antes de la fecha y hora de apertura de venta configurada para un sorteo.
- RF-GSOR-3.1.2.** Fecha y hora de cierre de venta del sorteo han de ser posteriores a la fecha y hora actual del sistema. El sistema no permite abrir sorteos despues de la fecha y hora de cierre de venta configurada para un sorteo.
- RF-GSOR-4.** Si no ha comenzado el período de venta de apuestas de un sorteo (estado “cerrado para recibir apuestas”), el sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE la modificación del sorteo.
- RF-GSOR-4.1.** Se podrán modificar los siguientes datos:
- RF-GSOR-4.1.1.** Fecha de celebración.
- RF-GSOR-4.1.2.** Hora de celebración.
- RF-GSOR-4.1.3.** Lugar de celebración.
- RF-GSOR-4.1.4.** Fecha de apertura de venta.
- RF-GSOR-4.1.5.** Hora de apertura de venta.
- RF-GSOR-4.1.6.** Fecha de cierre de venta.
- RF-GSOR-4.1.7.** Hora de cierre de venta.
- RF-GSOR-4.2.** Tras modificar uno de estos datos, el sistema verificará que los campos indicados en RF-GSOR-4.1 son válidos, siguiendo lo especificado previamente en RF-GSOR-1.1.1.

RF-GSOR-5. Si no se ha abierto el periodo de venta de apuestas de un sorteo (estado “cerrado para recibir apuestas”), el sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE la eliminación de dicho sorteo.

RF-GSOR-5.1. El sistema modificará la numeración del resto de sorteos con fecha de celebración posterior para que no se generen huecos en la numeración de los sorteos.

RF-GSOR-5.2. Si en la misma semana del sorteo eliminado hay otros sorteos previstos el sistema procederá a recalcular la información especificada en RF-GSOR-1.4.

RF-GSOR-6. Si ha comenzado el período de venta de apuestas de un sorteo (estado “abierto para recibir apuestas”), el sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE la modificación del sorteo.

RF-GSOR-6.1. Se podrán modificar los siguientes datos:

RF-GSOR-6.1.1. Fecha de celebración.

RF-GSOR-6.1.2. Hora de celebración.

RF-GSOR-6.1.3. Lugar de celebración.

RF-GSOR-6.1.4. Fecha de cierre de venta.

RF-GSOR-6.1.5. Hora de cierre de venta.

RF-GSOR-6.2. Tras modificar uno de estos datos, el sistema verificará que los campos indicados en RF-GSOR-6.1 son válidos, siguiendo lo especificado previamente en RF-GSOR-1.1.1.

RF-GSOR-7. El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE la suspensión de la venta de un sorteo.

RF-GSOR-7.1. El sistema solo permitirá realizar esta operación en los sorteos cuyo estado es “abierto para recibir apuestas”.

RF-GSOR-7.2. El sistema cambiara el estado del sorteo de “abierto para recibir apuestas” a “venta suspendida”.

RF-GSOR-7.3. El sistema suspenderá también de forma automática y simultanea la venta de apuestas para participar simultáneamente en todos los sorteos de la semana si el sorteo suspendido es el primero que se celebra en esa semana.

RF-GSOR-8. El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE la reanudación de la venta de un sorteo.

RF-GSOR-8.1. El sistema solo permitirá realizar esta operación en los sorteos cuyo estado es “venta suspendida”.

RF-GSOR-8.2. El sistema comprobará que la fecha y hora de cierre de venta del sorteo son posteriores a la fecha y hora actual del sistema.

RF-GSOR-8.3. El sistema cambiara el estado del sorteo de “venta suspendida” a “abierto para recibir apuestas”.

RF-GSOR-8.4. El sistema reanudará también de forma automática y simultanea la venta de apuestas para participar simultáneamente en todos los sorteos de la semana si el sorteo reanudado es el primero que se celebra en esa semana.

RF-GSOR-9. El sistema cambiara el estado de un sorteo de “abierto para recibir apuestas” a “cerrado para venta” automáticamente cuando la fecha y hora del sistema sea igual o posterior a la fecha y hora de cierre de venta fijada para un sorteo.

RF-GSOR-9.1. El sistema cerrará automáticamente la venta de apuestas para ese sorteo.

RF-GSOR-9.2. Si el sorteo que se cierra es el primero que se celebra en su semana, el sistema cerrará también de forma automática y simultanea la venta de apuestas para participar en todos los sorteos que se celebran en esa semana.

RF-GSOR-10. El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE el cierre manual de la venta de los sorteos.

RF-GSOR-10.1. Ante la solicitud de cierre manual de un sortero el sistema realizará las siguientes comprobaciones:

RF-GSOR-10.1.1. El estado del sorteo es “abierto para recibir apuestas”.

RF-GSOR-10.1.2. La fecha actual del sistema coincide con la fecha de cierre de venta.

RF-GSOR-10.1.3. La diferencia entre la hora actual del sistema y la hora de cierre de venta es inferior a 2 horas.

RF-GSOR-10.2. Si las comprobaciones son correctas, el sistema efectuará las operaciones indicadas en RF-GSOR-9.

RF-GSOR-11. Una vez se produce el cierre de la venta de un sorteo (manual o automáticamente), el sistema generará de forma automática un soporte informático que contenga una copia de todas las apuestas que participan en un sorteo, destinado a la Junta Superior de Control.

RF-GSOR-11.1. En el soporte se incluirán las apuestas registradas en el sistema para dicho sorteo.

RF-GSOR-11.2. En el soporte se incluirán las apuestas efectuadas a través de los puntos de venta físicos (incluidas las canceladas), para dicho sorteo.

RF-GSOR-11.2.1. La información de las apuestas realizadas de forma presencial se obtendrá accediendo a la base de datos del sistema de los puntos de venta físicos.

RF-GSOR-11.3. La generación del soporte solo se permitirá si ya ha concluido el período de venta de apuestas para el sorteo (el estado del sorteo es “cerrado para venta”).

RF-GSOR-12. El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE, una vez cerrada la venta para un sorteo, lanzar de forma manual el proceso de generación del soporte informático especificado en RF-GSOR-11.

RF-GSOR-13. Tras la generación del soporte informático (manual o automáticamente), el sistema generará de forma automática un informe de recaudación.

RF-GSOR-13.1. El informe contiene la siguiente información:

RF-GSOR-13.1.1. El número de apuestas que participan en el sorteo.

RF-GSOR-13.1.2. El número de apuestas sencillas que participan en el sorteo.

RF-GSOR-13.1.3. El importe recaudado para el sorteo, obtenido de la venta de apuestas.

RF-GSOR-13.1.4. Si existe bote para el sorteo, la cuantía del mismo.

RF-GSOR-13.1.5. El importe destinado a premios.

RF-GSOR-13.1.6. Una estimación inicial de las cuantías destinadas a cada categoría de premios de la primitiva, y de la cuantía del premio de categoría especial, en caso de existir un único acertante (ver RF-PREM-1, RF-PREM-2).

RF-GSOR-13.1.7. El número de apuestas que participan en el Joker.

RF-GSOR-13.1.8. El importe recaudado por el Joker.

RF-GSOR-13.1.9. El importe destinado a premios del Joker.

RF-GSOR-13.2. Una vez finalizado el informe de recaudación el sistema modificará el estado del sorteo de “cerrado para venta” a “pendiente celebración del sorteo”.

RF-GSOR-14. El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE, una vez cerrada la venta para un sorteo, lanzar de forma manual la generación del informe de recaudación, especificado en RF-GSOR-13.

RF-GSOR-15. El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE suspender un sorteo.

- RF-GSOR-15.1.** El sistema solo permitirá realizar esta operación en los sorteos cuyo estado es “cerrado para venta” o “pendiente celebración del sorteo”.
- RF-GSOR-15.2.** El sistema permitirá introducir al usuario una fecha y hora con la reanudación prevista del sorteo.
- RF-GSOR-15.3.** Si en el momento de la suspensión ya había comenzado la celebración del sorteo el sistema permitirá introducir
- RF-GSOR-15.3.1.** Los números ya extraídos hasta el momento de la suspensión.
 - RF-GSOR-15.3.2.** Miembros que forman la mesa de control del sorteo.
 - RF-GSOR-15.3.3.** Copia del acta de la suspensión del sorteo.
- RF-GSOR-15.4.** El sistema modificará el estado del sorteo de su estado actual a “suspendido”.
- RF-GSOR-16.** El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE reanudar un sorteo previamente suspendido.
- RF-GSOR-16.1.** El sistema solo permitirá realizar esta operación en los sorteos cuyo estado es “suspendido”.
- RF-GSOR-16.2.** El sistema restablecerá el estado del sorteo de “suspendido” a el que tenía antes de la suspensión (“cerrado para venta” o “pendiente celebración del sorteo”).
- RF-GSOR-17.** Una vez efectuado el sorteo, el sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE introducir el resultado del sorteo.
- RF-GSOR-17.1.** Los datos a introducir son:
- RF-GSOR-17.1.1.** Los 6 números de la combinación ganadora.
 - RF-GSOR-17.1.2.** El número complementario.
 - RF-GSOR-17.1.3.** El reintegro.
 - RF-GSOR-17.1.4.** El número del Joker.
 - RF-GSOR-17.1.5.** Lugar de celebración del sorteo.
 - RF-GSOR-17.1.5.1.** El sistema mostrará el lugar de celebración previsto inicialmente cuando se configuró el sorteo y permitirá al usuario su modificación.
 - RF-GSOR-17.1.6.** Miembros que forman la mesa de control del sorteo.
 - RF-GSOR-17.1.7.** Una copia del acta del sorteo.
- RF-GSOR-17.2.** El sistema realizará las siguientes comprobaciones con los datos introducidos por el usuario
- RF-GSOR-17.2.1.** No está repetido el mismo número más de una vez en la combinación ganadora.
 - RF-GSOR-17.2.2.** El número complementario es distinto de todos los números de la combinación ganadora.
 - RF-GSOR-17.2.3.** El reintegro es un número de un dígito.
 - RF-GSOR-17.2.4.** El número del joker está formado por 7 dígitos.
- RF-GSOR-17.3.** Si falla alguna de las comprobaciones especificadas en RF-GSOR-17.2 el sistema mostrará al usuario un mensaje indicando el error detectado.
- RF-GSOR-17.4.** Una vez introducido el resultado del sorteo sin que se detecten fallos, el sistema mostrará los datos introducidos.
- RF-GSOR-17.5.** Una vez completado el RF-GSOR-17.4, el sistema solicitará confirmación al usuario antes de proceder a almacenar los datos en el sistema.
- RF-GSOR-17.6.** Una vez confirmada la combinación ganadora el sistema modificará el estado del sorteo de “pendiente celebración del sorteo” a “sorteado”.
- RF-GSOR-17.7.** Una vez confirmada la combinación ganadora el estado de las apuestas asociadas al sorteo cambian de “Pendiente de sorteo” a “Pendiente de escrutar”.

RF-GSOR-18. Una vez introducido el resultado del sorteo, el sistema lanzará de forma automática el escrutinio de las apuestas que participan en el sorteo.

RF-GSOR-18.1. Durante el proceso de escrutinio el sistema mostrará la siguiente información, actualizada en tiempo real:

RF-GSOR-18.1.1. Número de apuestas y apuestas sencillas ya escrutados.

RF-GSOR-18.1.2. Número de apuestas y apuestas sencillas pendientes de escrutar.

RF-GSOR-18.1.3. Porcentaje de escrutinio realizado.

RF-GSOR-18.1.4. Número de apuestas sencillas premiadas.

RF-GSOR-18.1.4.1. Número de apuestas sencillas premiadas de la Primitiva

RF-GSOR-18.1.4.1.1. Agrupadas por categoría de la primitiva

RF-GSOR-18.1.4.1.2. Ordenadas de mayor a menor (Categoría especial, 1ª, 2ª, 3ª, 4ª, 5ª y reintegro).

RF-GSOR-18.1.5. Número de apuestas premiadas con el Joker

RF-GSOR-18.1.5.1. Agrupados por categoría de Joker

RF-GSOR-18.1.5.2. Ordenadas de mayor a menor categoría (1ª, 2ª, 3ª, 4ª, 5ª, 6ª y 7ª).

RF-GSOR-18.2. Durante el escrutinio, para cada apuesta el sistema realizará las siguientes operaciones:

RF-GSOR-18.2.1. Para cada una de las apuestas sencillas que formen parte de una apuesta, el sistema comprobará si le ha correspondido premio, por su coincidencia parcial o total con la combinación ganadora, según las diferentes categorías de premio.

RF-GSOR-18.2.1.1. Sólo se podrá percibir un premio por apuesta sencilla, correspondiente con el de la mayor categoría, salvo en el caso de los premios de categoría especial (Ver RF-GSOR-18.2.1.2.1).

RF-GSOR-18.2.1.2. En caso de coincidencia total con la combinación ganadora (premio de 1ª categoría), se comprobará también el reintegro de la apuesta.

RF-GSOR-18.2.1.2.1. Si coincide el reintegro de la apuesta con el del sorteo, la apuesta con los 6 números coincidentes con la combinación ganadora acumula al premio de primera categoría, el premio de la categoría especial de la Primitiva. Este es el único caso en que una apuesta sencilla acumula más de un premio.

RF-GSOR-18.2.1.3. El sistema asociará a la apuesta el/los premios de las categorías de La Primitiva correspondientes a las apuestas sencillas premiadas.

RF-GSOR-18.2.2. Para cada apuesta múltiple el sistema comprobará si le ha correspondido premio, por su coincidencia parcial o total con la combinación ganadora.

RF-GSOR-18.2.2.1. Para cada tipo de apuesta múltiple se percibirán los premios establecidos en el Tabla de apuestas autorizadas y premios por el método múltiple en función del número de pronósticos acertados y del tipo de apuesta múltiple.

RF-GSOR-18.2.3. Si la apuesta participa en el Joker, el sistema comprobará si le ha correspondido alguno de los premios asociados a este juego, por correspondencia total o parcial entre el número del Joker asociado a la apuesta y el extraído en el sorteo (ver RF-JOK-2).

RF-GSOR-18.2.4. Se podrá percibir más de un premio de joker por apuesta, según las combinaciones de premios aprobadas que se pueden consultar en la Tabla 1. Premios Acumulados por Aciertos y Categorías del Joker.

RF-GSOR-18.2.4.1. En caso de premio, el sistema asociará a la apuesta el o los premios del Joker, junto con su cuantía.

RF-GSOR-18.2.5. El sistema comprobará si el número del reintegro de la apuesta coincide con el extraído en el sorteo.

RF-GSOR-18.2.5.1. En caso de coincidencia, el sistema asociará a la apuesta el premio del reintegro, junto con su cuantía.

RF-GSOR-18.2.5.2. El sistema calculará la cuantía del reintegro, como el importe de las apuestas sencillas de la Lotería Primitiva jugadas en la apuesta, excluido el importe del Joker.

RF-GSOR-19. El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE lanzar de forma manual el proceso de escrutinio del sorteo descrito en RF-GSOR-18.

RF-GSOR-19.1. El sistema solo permitirá realizar esta operación en los sorteos cuyo estado es “sorteado”.

RF-GSOR-20. Una vez finalizado el escrutinio de todas las apuestas, el sistema realizará automáticamente las siguientes operaciones:

RF-GSOR-20.1. Procederá a calcular la cuantía de los premios para las diferentes categorías de la Primitiva (RF-PREM-1).

RF-GSOR-20.2. Una vez finalizado este cálculo, el sistema actualizará la cuantía de los premios asociados a todas las apuestas agraciados con algunas de las categorías de la Lotería Primitiva.

RF-GSOR-20.3. El sistema asignará a todas las apuestas asociados al sorteo agraciados con uno o más premios el estado de “Premiada”.

RF-GSOR-20.4. Para cada apuesta premiada, el sistema calculará la suma total de los premios que le hayan correspondido.

RF-GSOR-20.5. Una vez completado el RF-GSOR-20.4, el sistema almacenará esta información vinculándola a cada apuesta.

RF-GSOR-20.6. El sistema asignará al resto de las apuestas asociados al sorteo el estado de “No premiada”.

RF-GSOR-20.7. El sistema comunicará el resultado del escrutinio y la cuantía de los premios de las diferentes categorías de La Primitiva al sistema de los puntos de venta físicos.

RF-GSOR-20.8. El sistema asignará a las apuestas premiadas almacenadas en el mismo la suma del importe de los premios que le hayan correspondido.

RF-GSOR-20.9. El sistema actualizará automáticamente los datos de las estadísticas de los sorteos de la Primitiva.

RF-GSOR-20.10. El sistema añadirá de forma automática a la web los siguientes datos del sorteo:

RF-GSOR-20.10.1. Número de sorteo.

RF-GSOR-20.10.2. Fecha de celebración.

RF-GSOR-20.10.3. Número total de apuestas que participan en el sorteo.

RF-GSOR-20.10.4. Recaudación obtenida

RF-GSOR-20.10.5. Si hay bote, estimación del premio ofrecido para la categoría especial.

RF-GSOR-20.10.6. Importe de la recaudación destinado a premios.

RF-GSOR-20.10.7. Combinación ganadora

RF-GSOR-20.10.7.1. Ordenada de menor a mayor.

RF-GSOR-20.10.8. Número complementario.

RF-GSOR-20.10.9. Reintegro.

RF-GSOR-20.10.10. Joker.

RF-GSOR-20.10.11. Resumen de los premios de las categorías de La Primitiva y de las categorías del Joker con el formato que se especifica en RF-GSOR-22.9 y RF-GSOR-22.11.

RF-GSOR-20.11. Una vez finalizadas las operaciones descritas en los requisitos anteriores el sistema modificará el estado del sorteo de “sorteado” a “escrutado”.

RF-GSOR-20.12. Los estados de las apuestas pasan de “Pendiente de escrutar” a “Premios asignados” o “No premiada” en función de si llevan asociado premio o no.

RF-GSOR-20.12.1. Las apuestas no premiadas se almacenan en la base de datos del sistema.

RF-GSOR-20.12.1.1. Los estados de las apuestas no premiadas pasan de “No premiada” a “Almacenada en registro histórico”.

RF-GSOR-21. El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE lanzar de forma manual los procesos posteriores a la finalización del escrutinio del sorteo descritos en RF-GSOR-20.

RF-GSOR-21.1. El sistema solo permitirá realizar esta operación en los sorteos cuyo estado es “sorteado”.

RF-GSOR-22. Una vez finalizado el escrutinio de todas las apuestas, el sistema generará automáticamente un informe resumen del escrutinio, que contendrá la siguiente información:

RF-GSOR-22.1. Día de la semana y fecha de celebración del sorteo.

RF-GSOR-22.2. Los 6 números de la combinación ganadora, por orden de extracción.

RF-GSOR-22.3. El número complementario.

RF-GSOR-22.4. El reintegro.

RF-GSOR-22.5. El número del Joker.

RF-GSOR-22.6. La recaudación total del sorteo.

RF-GSOR-22.7. La recaudación obtenida por apuestas de la Primitiva.

RF-GSOR-22.8. La recaudación obtenida por el Joker.

RF-GSOR-22.9. El reparto de premios correspondiente a las categorías de lotería primitiva, ordenadas por orden de importancia (de mayor a menor categoría).

RF-GSOR-22.9.1. Para cada categoría de la Primitiva se detallará la siguiente información:

RF-GSOR-22.9.1.1. Categoría.

RF-GSOR-22.9.1.2. Número de acertantes.

RF-GSOR-22.9.1.3. Premio por cada acertante.

RF-GSOR-22.9.1.4. Importe total destinado a premios en la categoría de la Primitiva.

RF-GSOR-22.9.1.4.1. Si para las categorías especial y/o 1ª no existen acertantes en RF-GSOR-22.9.1.3, se mostrará un texto indicando que hay bote.

RF-GSOR-22.9.1.4.2. Si para otra de las categorías no hubiera acertantes en RF-GSOR-22.9.1.3 se mostrará un texto indicando que acumula para la siguiente categoría.

RF-GSOR-22.10. El importe total de los premios repartidos por la Primitiva.

RF-GSOR-22.11. El reparto de premios correspondiente a las categorías de Joker, ordenadas por orden de importancia (de mayor a menor categoría).

RF-GSOR-22.11.1. Para cada categoría se mostrará la siguiente información:

RF-GSOR-22.11.1.1. Categoría, añadiendo un texto explicativo entre paréntesis con el número de cifras coincidentes necesarias para resultar premiado en la misma.

RF-GSOR-22.11.1.2. Número de Joker o parte del mismo agraciado con el premio.

RF-GSOR-22.11.1.3. Número de acertantes.

RF-GSOR-22.11.1.4. Premio unitario por cada acertante.

RF-GSOR-22.11.1.5. Importe total destinado a premios en la categoría del joker

RF-GSOR-22.12. El importe total de los premios repartidos por el Joker.

RF-GSOR-22.13. El sistema calculará la diferencia entre el importe total de los premios repartidos por el Joker y el fondo inicialmente destinado a premios.

RF-GSOR-22.14. El importe total de los premios repartidos en el sorteo.

- RF-GSOR-22.15.** Si se ha generado bote, se indicará la cuantía del mismo y una estimación del premio para un único acertante de máxima categoría en el siguiente sorteo.
- RF-GSOR-22.15.1.** Para el cálculo de la estimación, se tendrá en cuenta la recaudación media obtenida en los tres meses anteriores al actual.
- RF-GSOR-22.16.** Para los premios más importantes repartidos en el sorteo, se mostrará la siguiente información:
- RF-GSOR-22.16.1.** Número de la administración de lotería o despacho receptor en el que se han validado la apuesta.
- RF-GSOR-22.16.2.** Dirección
- RF-GSOR-22.16.3.** Población.
- RF-GSOR-22.16.4.** Provincia.
- RF-GSOR-22.16.5.** Código Postal.
- RF-GSOR-22.16.6.** Teléfono.
- RF-GSOR-22.16.7.** Si la apuesta se ha validado mediante el sistema, se indicará únicamente que es una apuesta efectuada por internet.
- RF-GSOR-22.17.** Se entiende como premios más importantes los acertantes de las categorías especial y 1ª.
- RF-GSOR-22.18.** Si no existen acertantes de estas categorías, se entenderán como premios más importantes los acertantes de 2ª categoría.
- RF-GSOR-22.19.** Si tampoco existieran acertantes de 2ª categoría, se entenderán como premios más importantes los acertantes de 3ª categoría.
- RF-GSOR-22.20.** Si tampoco existieran acertantes de 3ª categoría, no se mostrará información de los premios más importantes.
- RF-GSOR-23.** El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE lanzar de forma manual la generación del informe resumen del escrutinio descrito en RF-GSOR-22.
- RF-GSOR-23.1.** El sistema solo permitirá realizar esta operación en los sorteos cuyo estado es “escrutado”.
- RF-GSOR-24.** Una vez finalizado el escrutinio, el sistema generará de forma automática soportes con la totalidad de las apuestas premiadas, ordenado por categorías de premio, destinadas a la Junta Superior de Control.
- RF-GSOR-24.1.** Se generará un soporte para las apuestas agraciados con premios de la Primitiva (incluidos los reintegros).
- RF-GSOR-24.2.** Se generará un soporte para las apuestas agraciados con premios del Joker.
- RF-GSOR-25.** El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE lanzar de forma manual el proceso de generación de soportes especificado en RF-GSOR-24.
- RF-GSOR-25.1.** El sistema solo permitirá realizar esta operación en los sorteos cuyo estado es “escrutado”.
- RF-GSOR-26.** Una vez finalizado el escrutinio, el sistema realizará automáticamente el pago de las apuestas premiadas.
- RF-GSOR-26.1.** El sistema modificará el estado del sorteo de “escrutado” a “activado pago premios”.
- RF-GSOR-26.2.** Tras la asignación de la cuantía de los premios, se modifica el estado de las apuestas premiadas.
- RF-GSOR-26.2.1.** Si la apuesta participa en otro/s sorteo/s no celebrado/s permanece en el estado “Premios asignados”.
- RF-GSOR-26.2.2.** Si la apuesta no tiene pendiente participar en otro/s sorteo/s pasan del estado “Premios asignados” a “Pendiente de cobro”.

RF-GSOR-26.3. El sistema realizará un tratamiento del pago de los premios diferente en función de su importe.

RF-GSOR-26.3.1. Si el importe del premio es inferior a LÍMITE_PREMIOS, se considerará premio menor.

RF-GSOR-26.3.1.1. El valor por defecto de LÍMITE_PREMIOS es de 2.500€.

RF-GSOR-26.3.1.2. LÍMITE_PREMIOS debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-GSOR-26.3.1.2.1. El sistema verificará que el valor de LÍMITE_PREMIOS sea mayor de 0.

RF-GSOR-26.3.2. Si el importe del premio es igual o superior a LÍMITE_PREMIOS, se considerará premio mayor.

RF-GSOR-26.4. Si se trata de un premio menor (cuantía inferior a LÍMITE_PREMIOS), el sistema intentará ingresarlo directamente en el monedero del usuario identificado jugador.

RF-GSOR-26.4.1. Si como resultado de ingresar el premio en el monedero se superase el saldo máximo permitido para el monedero de ese usuario (ver RF-MNDR-2.4), el sistema transferirá automáticamente el premio a la cuenta bancaria indicada por el usuario en las opciones del monedero.

RF-GSOR-26.4.2. Si el usuario identificado jugador no ha indicado ninguna cuenta bancaria, el premio quedará cargado en el monedero.

RF-GSOR-26.4.3. En ambos casos, el sistema enviará un correo electrónico al usuario identificado jugador, indicándole la cuantía del premio con el que ha resultado agraciado.

RF-GSOR-26.4.4. Si se superó el límite del monedero y el usuario identificado jugador no tiene asociada una cuenta bancaria válida al monedero, se le enviará un correo con la siguiente información:

RF-GSOR-26.4.4.1. Los pasos para añadir una cuenta bancaria en las opciones del monedero.

RF-GSOR-26.4.4.2. La forma en que pueda solicitar el cobro del premio, una vez actualizada la configuración del monedero.

RF-GSOR-26.5. Si se trata de un premio mayor (cuantía mayor o igual a LÍMITE_PREMIOS), el sistema informará al usuario identificado jugador que deberá solicitar específicamente el cobro del mismo en el sistema.

RF-GSOR-26.5.1. El sistema solicitará al usuario identificado jugador un número de cuenta bancaria para el cobro del premio.

RF-GSOR-26.5.1.1. Si el usuario tiene una cuenta bancaria configurada en el monedero, se le ofrecerá esta por defecto.

RF-GSOR-26.5.2. El sistema calculará el importe de la deducción.

RF-GSOR-26.5.2.1.1. Una parte del premio está libre de impuestos.

RF-GSOR-26.5.2.1.1.1. El sistema tendrá definido un valor por defecto para este dato.

RF-GSOR-26.5.2.1.1.2. Este valor debe poder ser modificado posteriormente de forma sencilla por el administrador del sistema, a través del parámetro CUANTÍA_PREMIO_EXENTO.

RF-GSOR-26.5.2.1.1.3. Inicialmente el valor de CUANTÍA_PREMIO_EXENTO se establece en 10.000€.

RF-GSOR-26.5.2.2. Se aplicará una deducción sobre la parte del premio que exceda de la cantidad indicada en LÍMITE_PREMIOS.

RF-GSOR-26.5.2.2.1. El sistema tendrá definido un valor por defecto para este dato.

RF-GSOR-26.5.2.2.2. Este valor debe poder ser modificado posteriormente de forma sencilla por el administrador del sistema, a través del parámetro PORCENTAJE_DEDUCCIÓN.

RF-GSOR-26.5.2.2.3. Inicialmente el valor de PORCENTAJE_DEDUCCIÓN se establece en el 20%.

RF-GSOR-26.5.3. El sistema informará de:

RF-GSOR-26.5.3.1. El importe total del premio.

RF-GSOR-26.5.3.2. El importe neto a recibir.

RF-GSOR-26.5.3.3. El importe de la deducción a que está sujeto el premio.

RF-GSOR-26.5.4. El sistema enviará un correo electrónico al usuario identificado jugador, confirmando la solicitud de cobro del premio mayor.

RF-GSOR-26.5.5. El sistema notificará a la Agencia Tributaria:

RF-GSOR-26.5.5.1. Los datos relativos al usuario identificado jugador.

RF-GSOR-26.5.5.2. El premio recibido.

RF-GSOR-26.5.5.3. La retención efectuada.

RF-GSOR-26.5.6. Cuando el jugador intente cobrar el premio:

RF-GSOR-26.5.6.1. Si el premio de la apuesta ha caducado (ver RF-GSOR-1.3.2), los estados de las apuestas premiadas pasan de “Pendiente de cobro” a “Caducada”.

RF-GSOR-26.5.6.2. Si el premio de la apuesta no ha caducado, se cobrará el premio y los estados de las apuestas premiadas pasan de “Pendiente de cobro” a “Cobrada”.

RF-GSOR-27. El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE lanzar de forma manual el proceso pago de apuestas especificado en RF-GSOR-26.

RF-GSOR-27.1. El sistema solo permitirá realizar esta operación en los sorteos cuyo estado es “escrutado”.

RF-GSOR-28. Una vez finalizado el escrutinio, el sistema generará automáticamente un informe resumen para la Agencia Tributaria, que contendrá la siguiente información:

RF-GSOR-28.1. Día de la semana del sorteo.

RF-GSOR-28.2. Fecha de celebración del sorteo.

RF-GSOR-28.3. La recaudación total del sorteo.

RF-GSOR-28.4. Número de apuestas con premios superiores a CUANTÍA_PREMIO_EXENTO.

RF-GSOR-28.5. Total de las retenciones realizadas a las apuestas con premios superiores a CUANTÍA_PREMIO_EXENTO.

RF-GSOR-29. El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE lanzar de forma manual el informe especificado en RF-GSOR-28.

RF-GSOR-29.1. El sistema solo permitirá realizar esta operación en los sorteos cuyo estado es “escrutado”.

RF-GSOR-30. El sistema cambiara el estado de un sorteo de “activado pago premios” a “caducado” automáticamente cuando la fecha del sistema sea igual o posterior a la fecha de caducidad de los premios calculada en la generación del sorteo (ver RF-GSOR-1.3).

RF-GSOR-30.1. El sistema automáticamente asignará a las apuestas premiadas no cobradas el estado de “caducadas”.

RF-GSOR-30.1.1. Si una apuesta participa en más de un sorteo su estado no se modificará a caducado mientras no caduquen todos los sorteos en los que participa.

RF-GSOR-30.2. El sistema generará automáticamente un informe que detallará la siguiente información de los premios caducados:

RF-GSOR-30.2.1. Desglosado por categoría de premio de la primitiva y joker:

RF-GSOR-30.2.1.1. Categoría del premio.

- RF-GSOR-30.2.1.2.** Número de apuestas sencillas no cobradas.
- RF-GSOR-30.2.1.3.** Cuantía del premio.
- RF-GSOR-30.2.1.4.** Total de la categoría no cobrado.
- RF-GSOR-30.2.2.** Total de premios no cobrados de la primitiva.
- RF-GSOR-30.2.3.** Total de premios no cobrados del joker.
- RF-GSOR-30.2.4.** Total general de premios no cobrados del sorteo.
- RF-GSOR-31.** Las apuestas cobradas y caducadas se almacenarán en la base de datos del sistema.
 - RF-GSOR-31.1.** Sus estados pasarán a “Almacenada en registro histórico”.
- RF-GSOR-32.** El sistema permitirá al administrador del sistema borrar los sorteos con estado “caducado”.
- RF-GSOR-33.** El sistema permitirá al administrador del sistema borrar las apuestas almacenadas en la BD con el estado “Almacenada en registro histórico”.
- RF-GSOR-34.** El sistema permitirá a los usuarios identificados como empleados SELAE consultar el estado de un sorteo.
 - RF-GSOR-34.1.** Se permitirá buscar el sorteo por:
 - RF-GSOR-34.1.1.** Número de sorteo.
 - RF-GSOR-34.1.2.** Fecha de celebración.
 - RF-GSOR-34.2.** Si no ha comenzado la venta del sorteo el sistema mostrará la información básica del sorteo:
 - RF-GSOR-34.2.1.** Número de sorteo.
 - RF-GSOR-34.2.2.** Fecha de celebración.
 - RF-GSOR-34.2.3.** Hora de celebración.
 - RF-GSOR-34.2.4.** Lugar de celebración.
 - RF-GSOR-34.2.5.** Fecha de apertura de venta.
 - RF-GSOR-34.2.6.** Hora de apertura de venta.
 - RF-GSOR-34.2.7.** Fecha de cierre de venta.
 - RF-GSOR-34.2.8.** Hora de cierre de venta.
 - RF-GSOR-34.3.** Si ha comenzado el periodo de venta para el sorteo el sistema mostrará la siguiente información:
 - RF-GSOR-34.3.1.** La información básica detallada en RF-GSOR-34.2.
 - RF-GSOR-34.3.2.** Ventas del sorteo hasta el momento de la consulta detalladas por canal de venta (desglosando puntos de venta físicos e internet):
 - RF-GSOR-34.3.2.1.** Número de apuestas ya recibidas.
 - RF-GSOR-34.3.2.2.** Número de apuestas que participan en el Joker.
 - RF-GSOR-34.3.2.3.** Número de apuestas sencillas recibidas.
 - RF-GSOR-34.3.2.4.** Recaudación total obtenida hasta el momento para el sorteo y desglosada por lotería primitiva y Joker.
 - RF-GSOR-34.3.3.** Totales de las ventas del sorteo hasta el momento de la consulta.
 - RF-GSOR-34.4.** Si ha finalizado el periodo de venta para el sorteo, pero no se ha celebrado, el sistema mostrará la siguiente información:
 - RF-GSOR-34.4.1.** La información básica detallada en RF-GSOR-34.2.
 - RF-GSOR-34.4.2.** La información sobre las ventas del sorteo, desglosada igual que en RF-GSOR-34.3.
 - RF-GSOR-34.4.3.** Una estimación de la cuantía del premio de categoría especial si solo hay un acertante

RF-GSOR-34.5. Si el sorteo está celebrado pero no se han escrutado las apuestas, el sistema mostrara:

RF-GSOR-34.5.1. La misma información que en RF-GSOR-34.4.

RF-GSOR-34.5.2. El resultado del sorteo:

RF-GSOR-34.5.2.1. La combinación ganadora.

RF-GSOR-34.5.2.2. El número complementario.

RF-GSOR-34.5.2.3. El reintegro.

RF-GSOR-34.5.2.4. En número del Joker.

RF-GSOR-34.6. Si el sorteo está suspendido, el sistema mostrará la misma información que en RF-GSOR-34.4.

RF-GSOR-34.6.1. Si había comenzado el sorteo, el sistema mostrará los números ya extraídos hasta el momento de la suspensión.

RF-GSOR-34.7. Si el sorteo está celebrado y se han escrutado las apuestas, el sistema mostrara:

RF-GSOR-34.7.1. La misma información que en RF-GSOR-34.4.

RF-GSOR-34.7.2. El número y cuantía de los premios de las diferentes categorías de la primitiva y del joker desglosados tal como se indica en RF-GSOR-22.9 y RF-GSOR-22.11.

RF-GSOR-34.7.3. La cuantía total de los premios repartidos por la primitiva y el Joker y la suma total repartida en el sorteo.

RF-GSOR-34.8. Si el sorteo está caducado, el sistema mostrará:

RF-GSOR-34.8.1. La misma información que en RF-GSOR-34.7

RF-GSOR-34.8.2. La información sobre premios caducados especificada en RF-GSOR-30.2

3.2.3 Cálculo de premios para las categorías de la Primitiva

RF-PREM-1. El sistema destina a premios un porcentaje fijo de la recaudación, PORCENTAJE_RECAUDACIÓN.

RF-PREM-1.1. Inicialmente, PORCENTAJE_RECAUDACIÓN será igual al 55%.

RF-PREM-1.2. El parámetro PORCENTAJE_RECAUDACIÓN debe ser configurable.

RF-PREM-2. El sistema distribuye los fondos entre las diferentes categorías de premios de la siguiente forma:

RF-PREM-2.1. Reintegro: Se destina un parte fija de la recaudación PORCENTAJE_REINTEGRO al fondo de premios por reintegro.

RF-PREM-2.1.1. Inicialmente, PORCENTAJE_REINTEGRO será igual al 10%.

RF-PREM-2.1.2. El parámetro PORCENTAJE_REINTEGRO debe ser configurable.

RF-PREM-2.1.3. Si existen diferencias por exceso o por defecto en la cuantía de los premios por reintegro respecto al fondo destinado a su abono, dichas diferencias serán asumidas por SELAE.

RF-PREM-2.2. 5ª Categoría (3 aciertos). Se establece un premio fijo para esta categoría con el parámetro PREMIO_QUINTA_CATEGORÍA Euros. (Salvo que se tenga que aplicar la excepción indicada en el requisito RF-PREM-2.9.1, en cuyo caso podría resultar una cuantía diferente).

RF-PREM-2.2.1. Inicialmente, PREMIO_QUINTA_CATEGORÍA será igual a 8.

RF-PREM-2.2.2. El parámetro PREMIO_QUINTA_CATEGORÍA debe ser configurable.

RF-PREM-2.3. Del resto de la recaudación (PORCENTAJE_RECAUDACIÓN - PORCENTAJE_REINTEGRO =45%) se restará el importe que resulte de multiplicar el número de apuestas acertadas de 5ª categoría por su premio fijo. El fondo restante se distribuirá asignando un porcentaje del mismo a las restantes categorías de premios.

RF-PREM-2.3.1. 4ª Categoría (4 aciertos): Se destina el porcentaje PORCENTAJE_CUARTA del fondo restante.

RF-PREM-2.3.1.1. Inicialmente PORCENTAJE_CUARTA será igual al 21%.

RF-PREM-2.3.1.2. El parámetro PORCENTAJE_CUARTA debe ser configurable.

RF-PREM-2.3.2. 3ª Categoría (5 aciertos): Se destina el porcentaje PORCENTAJE_TERCERA del fondo restante.

RF-PREM-2.3.2.1. Inicialmente PORCENTAJE_TERCERA será igual al 13%.

RF-PREM-2.3.2.2. El parámetro PORCENTAJE_TERCERA debe ser configurable.

RF-PREM-2.3.3. 2ª Categoría (5 aciertos + complementario): Se destina el porcentaje PORCENTAJE_SEGUNDA del fondo restante.

RF-PREM-2.3.3.1. Inicialmente PORCENTAJE_SEGUNDA será igual al 6%.

RF-PREM-2.3.3.2. El parámetro PORCENTAJE_SEGUNDA debe ser configurable.

RF-PREM-2.3.4. 1ª Categoría (6 aciertos): Se destina el porcentaje PORCENTAJE_PRIMERA del fondo restante.

RF-PREM-2.3.4.1. Inicialmente PORCENTAJE_PRIMERA será igual al 40%.

RF-PREM-2.3.4.2. El parámetro PORCENTAJE_PRIMERA debe ser configurable.

RF-PREM-2.3.5. Categoría especial (6 aciertos + reintegro): Se destina el porcentaje PORCENTAJE_ESPECIAL del fondo restante.

RF-PREM-2.3.5.1. Inicialmente PORCENTAJE_ESPECIAL será igual a 20%.

RF-PREM-2.3.5.2. El parámetro PORCENTAJE_ESPECIAL debe ser configurable.

RF-PREM-2.3.5.3. Si en un sorteo precedente se había generado bote, su cuantía incrementará el fondo de la categoría especial del presente sorteo.

RF-PREM-2.4. Si en un sorteo no hay acertantes de la categoría especial (6 números + reintegro), el fondo destinado a esta categoría pasará a incrementar el de la misma categoría del siguiente sorteo de la primitiva.

RF-PREM-2.5. Si en un sorteo no hay acertantes de la primera categoría (6 números), el fondo destinado a esta categoría pasará a incrementar el de la categoría especial del siguiente sorteo de la primitiva.

RF-PREM-2.6. Si en un sorteo no hay acertantes de la segunda categoría (5 números + complementario), el fondo destinado a esta categoría pasará a incrementar el fondo de tercera categoría de ese mismo sorteo.

RF-PREM-2.7. Si en un sorteo no hay acertantes de la tercera categoría (5 números), el fondo destinado a esta categoría pasará a incrementar el fondo de cuarta categoría de ese mismo sorteo.

RF-PREM-2.8. Si en un sorteo no hay acertantes de segunda, tercera y cuarta categoría, el fondo acumulado de las tres categorías incrementará el de la categoría especial del siguiente sorteo de la primitiva.

RF-PREM-2.9. Si el importe que corresponde a los acertantes de una categoría fuese inferior a los de la categoría siguiente se sumará el importe destinado a premios de las dos categorías y se repartirá a partes iguales entre los acertantes de las dos categorías.

RF-PREM-2.9.1. Se repetirá el proceso las veces que sea preciso (hasta la última categoría con derecho a premio) mientras exista una categoría con un premio de cuantía inferior al de una categoría inferior: Se sumarán los importes destinados a premios de las categorías afectadas y se repartirá entre todos los acertantes de las categorías a partes iguales.

RF-PREM-3. De la parte de la recaudación no destinada a premios, SELAE destinará un porcentaje PORCENTAJE_OBRA_SOCIAL a la creación de un fondo para la financiación de actividades y entidades culturales, deportivas, educativas y de interés social.

RF-PREM-3.1. Inicialmente, PORCENTAJE_OBRA_SOCIAL será igual a 0.7.

RF-PREM-3.2. El parámetro PORCENTAJE_OBRA_SOCIAL debe ser configurable.

3.2.4 Cálculo de premios para las categorías del Joker

RF-JOK-1. El sistema destina a premios un porcentaje fijo de la recaudación obtenida de las apuestas que participan en el Joker, PORCENTAJE_JOKER.

RF-JOK-1.1. Inicialmente, PORCENTAJE_JOKER será igual al 55%.

RF-JOK-1.2. El parámetro PORCENTAJE_JOKER debe ser configurable.

RF-JOK-2. Se establecen las siguientes cuantías para las categorías de premios del Joker:

RF-JOK-2.1. Primera categoría: (Coincidencia de las 7 cifras y en el mismo orden entre el número asignado a la apuesta y el seleccionado en el sorteo). Se asigna un premio de 1CATJOKER.

RF-JOK-2.1.1. Inicialmente 1CAT_JOKER será igual a 1.000.000 €.

RF-JOK-2.1.2. El parámetro 1CAT_JOKER debe ser configurable.

RF-JOK-2.2. Segunda categoría: (Coincidencia de las 6 primeras o 6 últimas cifras y en el mismo orden entre el número asignado a la apuesta y el seleccionado en el sorteo). Se asigna un premio de 2CATJOKER.

RF-JOK-2.2.1. Inicialmente 2CAT_JOKER será igual a 10.000 €.

RF-JOK-2.2.2. El parámetro 2CAT_JOKER debe ser configurable.

RF-JOK-2.3. Tercera categoría: (Coincidencia de las 5 primeras o 5 últimas cifras y en el mismo orden entre el número asignado a la apuesta y el seleccionado en el sorteo). Se asigna un premio de 3CATJOKER.

RF-JOK-2.3.1. Inicialmente 3CAT_JOKER será igual a 1.000 €.

RF-JOK-2.3.2. El parámetro 3CAT_JOKER debe ser configurable.

RF-JOK-2.4. Cuarta categoría: (Coincidencia de las 4 primeras o 4 últimas cifras y en el mismo orden entre el número asignado a la apuesta y el seleccionado en el sorteo). Se asigna un premio de 4CATJOKER.

RF-JOK-2.4.1. Inicialmente 4CAT_JOKER será igual a 300 €.

RF-JOK-2.4.2. El parámetro 4CAT_JOKER debe ser configurable.

RF-JOK-2.5. Quinta categoría: (Coincidencia de las 3 primeras o 3 últimas cifras y en el mismo orden entre el número asignado a la apuesta y el seleccionado en el sorteo). Se asigna un premio de 5CATJOKER.

RF-JOK-2.5.1. Inicialmente 5CAT_JOKER será igual a 50 €.

RF-JOK-2.5.2. El parámetro 5CAT_JOKER debe ser configurable.

RF-JOK-2.6. Sexta categoría: (Coincidencia de las 2 primeras o 2 últimas cifras y en el mismo orden entre el número asignado a la apuesta y el seleccionado en el sorteo). Se asigna un premio de 6CATJOKER.

RF-JOK-2.6.1. Inicialmente 6CAT_JOKER será igual a 5 €.

RF-JOK-2.6.2. El parámetro 6CAT_JOKER debe ser configurable.

RF-JOK-2.7. Séptima categoría: (Coincidencia de primera o la última cifra entre el número asignado a la apuesta y el seleccionado en el sorteo). Se asigna un premio de 7CATJOKER.

RF-JOK-2.7.1. Inicialmente 7CAT_JOKER será igual a 1 €.

RF-JOK-2.7.2. El parámetro 7CAT_JOKER debe ser configurable

3.2.5 Jugar a la Lotería Primitiva

RF-JUG-1. El sistema permitirá a los usuarios no identificados simular la realización de apuestas de la Lotería Primitiva (se entiende por simular el hecho de seleccionar los números de una apuesta, pero no llegar ni a pagar ni a guardar información de dicha apuesta).

RF-JUG-1.1. El sistema permitirá escoger a qué sorteo va destinada la apuesta. El usuario podrá elegir:

RF-JUG-1.1.1. Jugar al siguiente sorteo que se vaya a disputar.

RF-JUG-1.1.1.1. Si el día actual es lunes, martes, miércoles, jueves o domingo, el sistema indicará que el siguiente sorteo es el jueves.

RF-JUG-1.1.1.1.1. La apuesta generada participará en el sorteo del jueves.

RF-JUG-1.1.1.2. Si el día actual es viernes o sábado, el sistema indicará que el siguiente sorteo es el sábado.

RF-JUG-1.1.1.2.1. La apuesta generada participará en el sorteo del sábado.

RF-JUG-1.1.1.3. El valor de estos días debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-JUG-1.1.2. Si el día actual es lunes, martes, miércoles, jueves o domingo, el sistema permitirá jugar a todos los sorteos de la semana.

RF-JUG-1.1.2.1. El funcionamiento de esta opción debe poder ser configurado por el administrador del sistema, en caso de que cambien los sorteos realizados cada semana.

RF-JUG-1.1.2.2. La apuesta generada participará en todos los sorteos de la semana.

RF-JUG-1.2. El sistema permitirá realizar apuestas sencillas.

RF-JUG-1.2.1. Cada una de ellas estará formada por una combinación de 6 números del 1 al 49.

RF-JUG-1.2.2. En una misma apuesta sencilla no puede haber números repetidos.

RF-JUG-1.2.3. El usuario podrá realizar, como máximo, 8 apuestas sencillas en una misma apuesta.

RF-JUG-1.2.4. El precio de una apuesta sencilla será PRECIO_APUESTA_SENCILLA.

RF-JUG-1.2.4.1. El valor por defecto de PRECIO_APUESTA_SENCILLA es de 1€.

RF-JUG-1.2.4.2. PRECIO_APUESTA_SENCILLA debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-JUG-1.2.4.2.1. El sistema verificará que el valor de PRECIO_APUESTA_SENCILLA sea mayor de 0.

RF-JUG-1.2.5. El sistema permitirá realizar apuestas sencillas de forma manual.

RF-JUG-1.2.5.1. El sistema solicitará al usuario elegir los números que forman parte de la apuesta sencilla.

RF-JUG-1.2.5.2. El sistema comprobará que cada apuesta sencilla está formada por 6 números distintos, del 1 al 49.

RF-JUG-1.2.6. El sistema permitirá realizar apuestas sencillas de forma automática.

RF-JUG-1.2.6.1. El sistema generará de forma aleatoria 6 números distintos, del 1 al 49.

RF-JUG-1.3. El sistema permitirá realizar apuestas múltiples.

RF-JUG-1.3.1. Cada una de ellas estará formada por una combinación de 7, 8, 5, 9, 10 o 11 números del 1 al 49.

RF-JUG-1.3.2. En una misma apuesta múltiple no puede haber números repetidos.

RF-JUG-1.3.3. El usuario solo podrá realizar una apuesta múltiple por cada apuesta.

RF-JUG-1.3.4. El precio de una apuesta múltiple depende del número de números elegidos:

- RF-JUG-1.3.4.1.** Si el usuario elige 7 números, la apuesta múltiple representa 7 apuestas sencillas y, por tanto, su precio será el mismo que el de 7 apuestas sencillas.
- RF-JUG-1.3.4.2.** Si el usuario elige 8 números, la apuesta múltiple representa 28 apuestas sencillas y, por tanto, su precio será el mismo que el de 28 apuestas sencillas.
- RF-JUG-1.3.4.3.** Si el usuario elige 5 números, la apuesta múltiple representa 44 apuestas sencillas y, por tanto, su precio será el mismo que el de 44 apuestas sencillas.
- RF-JUG-1.3.4.4.** Si el usuario elige 9 números, la apuesta múltiple representa 84 apuestas sencillas y, por tanto, su precio será el mismo que el de 84 apuestas sencillas.
- RF-JUG-1.3.4.5.** Si el usuario elige 10 números, la apuesta múltiple representa 210 apuestas sencillas y, por tanto, su precio será el mismo que el de 210 apuestas sencillas.
- RF-JUG-1.3.4.6.** Si el usuario elige 11 números, la apuesta múltiple representa 462 apuestas sencillas y, por tanto, su precio será el mismo que el de 462 apuestas sencillas.
- RF-JUG-1.3.5.** El sistema permitirá realizar apuestas múltiples de forma manual.
- RF-JUG-1.3.5.1.** El sistema permitirá al usuario elegir los números que forman parte de la apuesta múltiple.
- RF-JUG-1.3.5.2.** El sistema comprobará que cada apuesta múltiple está formada por 7, 8, 5, 9, 10 o 11 números distintos, del 1 al 49.
- RF-JUG-1.3.6.** El sistema permitirá realizar apuestas múltiples de forma automática.
- RF-JUG-1.3.6.1.** El sistema solicitará al usuario elegir el tipo de apuesta múltiple que quiere que se genere:
- RF-JUG-1.3.6.1.1.** Múltiple 7: El sistema generará de forma aleatoria 7 números distintos, del 1 al 49.
- RF-JUG-1.3.6.1.2.** Múltiple 28: El sistema generará de forma aleatoria 8 números distintos, del 1 al 49.
- RF-JUG-1.3.6.1.3.** Múltiple 44: El sistema generará de forma aleatoria 5 números distintos, del 1 al 49.
- RF-JUG-1.3.6.1.4.** Múltiple 84: El sistema generará de forma aleatoria 9 números distintos, del 1 al 49.
- RF-JUG-1.3.6.1.5.** Múltiple 210: El sistema generará de forma aleatoria 10 números distintos, del 1 al 49.
- RF-JUG-1.3.6.1.6.** Múltiple 462: El sistema generará de forma aleatoria 11 números distintos, del 1 al 49.
- RF-JUG-1.4.** No se podrá combinar la realización de apuestas sencillas y apuestas múltiples en una misma apuesta (es decir, una apuesta estará formada: o por una apuesta múltiple, o por una o varias (como máximo 8) apuestas sencillas).
- RF-JUG-1.5.** El sistema permitirá al usuario añadir el Joker a una apuesta.
- RF-JUG-1.5.1.** El precio de añadir el Joker será PRECIO_JOKER, multiplicado por el número de sorteos en los que participa la apuesta.
- RF-JUG-1.5.1.1.** El valor por defecto de PRECIO_JOKER es de 1€.
- RF-JUG-1.5.1.2.** PRECIO_JOKER debe poder ser configurado por el administrador del sistema.
- RF-JUG-1.5.1.2.1.** El sistema verificará que el valor de PRECIO_JOKER sea mayor de 0.
- RF-JUG-1.6.** El sistema permitirá al usuario elegir el número de reintegro asociado a su apuesta.
- RF-JUG-1.6.1.** El usuario puede elegir un número entre 0 y 9 como reintegro.
- RF-JUG-1.6.2.** Si el usuario no elige un número de reintegro el sistema asignará uno aleatoriamente a la apuesta.

RF-JUG-1.7. El sistema mostrará por pantalla toda la información relativa a la apuesta:

RF-JUG-1.7.1. Tipo.

RF-JUG-1.7.1.1. Si la apuesta está formada por una o varias apuestas sencillas, el sistema mostrará que cada una de ellas es de tipo sencilla.

RF-JUG-1.7.1.2. Si la apuesta está formada por una apuesta múltiple, el sistema mostrará qué tipo de apuesta múltiple es. Los tipos de apuestas múltiples están descritos en RF-JUG-1.3.6.1.

RF-JUG-1.7.2. Números seleccionados.

RF-JUG-1.7.2.1. Si la apuesta está formada por varias apuestas sencillas, el sistema mostrará los números seleccionados en cada una de las apuestas sencillas.

RF-JUG-1.7.2.2. Si la apuesta está formada por una apuesta múltiple, el sistema mostrará los números seleccionados para dicha apuesta múltiple.

RF-JUG-1.7.3. Precio individual.

RF-JUG-1.7.3.1. Si la apuesta está formada por varias apuestas sencillas, el sistema mostrará el precio de cada apuesta sencilla por separado. Dicho precio será el indicado en RF-JUG-1.2.4.

RF-JUG-1.7.3.2. Si la apuesta está formada por una apuesta múltiple, el sistema mostrará el precio de dicha apuesta múltiple. Dicho precio depende del tipo de apuesta múltiple, y será el indicado en RF-JUG-1.3.4.

RF-JUG-1.7.4. Si hay Joker o no.

RF-JUG-1.7.5. Fechas de los sorteos para los que se va a realizar la apuesta.

RF-JUG-1.7.6. Precio total a pagar.

RF-JUG-1.7.6.1. Se calcula de la siguiente forma: (Número de apuestas sencillas * PRECIO_APUESTA_SENCILLA * Número de sorteos en los que participa la apuesta) + PRECIO_JOKER (si participa en el Joker).

RF-JUG-1.7.6.2. Si la apuesta está formada por una apuesta múltiple, al calcular el precio se utilizará el número de apuestas sencillas que representa dicha apuesta múltiple.

RF-JUG-1.8. El sistema permitirá al usuario guardar la apuesta que está a punto de realizar como favorita, para que pueda utilizarla o comprobarla más adelante.

RF-JUG-1.8.1. El sistema solicitará al usuario un nombre para dicha apuesta.

RF-JUG-1.8.2. El sistema permitirá a un usuario guardar más de una apuesta con el mismo nombre.

RF-JUG-1.8.3. El sistema permitirá a un usuario guardar más de una apuesta con la misma información (tipo y conjunto de números) que otra ya existente para dicho usuario.

RF-JUG-1.8.4. El sistema almacenará en la BD la siguiente información de dicha apuesta favorita:

RF-JUG-1.8.4.1. El `identificador_apuesta_favorita`, que debe ser generado automáticamente por el sistema y debe ser único para cada apuesta favorita.

RF-JUG-1.8.4.2. El nombre que le haya dado el usuario.

RF-JUG-1.8.4.3. Tipo.

RF-JUG-1.8.4.3.1. Si la apuesta está formada por una o varias apuestas sencillas, el sistema almacenará que cada una de ellas es de tipo sencilla.

RF-JUG-1.8.4.3.2. Si la apuesta está formada por una apuesta múltiple, el sistema almacenará qué tipo de apuesta múltiple es. Los tipos de apuestas múltiples están descritos en RF-JUG-1.3.6.1.

RF-JUG-1.8.4.4. Números seleccionados.

- RF-JUG-1.8.4.4.1.** Si la apuesta está formada por una o varias apuestas sencillas, el sistema almacenará los números seleccionados en cada una de las apuestas sencillas.
- RF-JUG-1.8.4.4.2.** Si la apuesta está formada por una apuesta múltiple, el sistema almacenará los números seleccionados para dicha apuesta múltiple.
- RF-JUG-1.8.4.5.** Si la apuesta ha de participar o no en el Joker.
- RF-JUG-1.8.4.6.** La fecha de creación de la apuesta favorita, que será generada por el sistema y coincidirá con la fecha actual del sistema.
- RF-JUG-1.9.** El sistema permitirá al usuario identificado jugar una apuesta guardada como favorita.
- RF-JUG-1.9.1.** El sistema permitirá al usuario consultar las apuestas favoritas, mostrando los siguientes datos de cada una de ellas:
- RF-JUG-1.9.1.1.** Nombre de la apuesta.
- RF-JUG-1.9.1.2.** Fecha de creación.
- RF-JUG-1.9.1.3.** Números que forman la apuesta.
- RF-JUG-1.9.1.3.1.** Si la apuesta está formada por una o varias apuestas sencillas, el sistema mostrará los números de cada una de las apuestas sencillas.
- RF-JUG-1.9.1.3.2.** Si la apuesta está formada por una apuesta múltiple, el sistema mostrará los números de dicha apuesta múltiple.
- RF-JUG-1.9.2.** El sistema permitirá al usuario seleccionar una apuesta favorita.
- RF-JUG-1.9.2.1.** El sistema recuperará los datos almacenados en BD de la apuesta favorita, y los utilizará para rellenar los datos de la apuesta.
- RF-JUG-1.10.** El sistema permitirá al usuario indicar que la apuesta seleccionada sea realizada cada semana de forma automática por el sistema.
- RF-JUG-1.10.1.** El usuario podrá indicar el número de semanas durante las cuales se realizará dicha apuesta.
- RF-JUG-1.10.1.1.** El sistema comprobará que el número de semanas indicado sea mayor de 0.
- RF-JUG-1.10.2.** El usuario podrá indicar que se realice cada semana de forma indefinida, mientras tenga saldo para ello en el monedero.
- RF-JUG-1.10.3.** El usuario podrá indicar que los números de la apuesta se generen al azar.
- RF-JUG-1.10.3.1.** El sistema generará una apuesta del mismo tipo que la actualmente seleccionada por el usuario, pero los números de la apuesta serán generados por el sistema de forma aleatoria.
- RF-JUG-1.10.3.1.1.** Si la apuesta está formada por una o varias apuestas sencillas, los números de cada una de ellas se generarán como se indica en RF-JUG-1.2.6.1.
- RF-JUG-1.10.3.1.2.** Si la apuesta está formada por una apuesta múltiple, los números de dicha apuesta múltiple se generarán como se indica en los puntos hijo de RF-JUG-1.3.6.1.
- RF-JUG-1.10.4.** El sistema intentará¹ realizar la apuesta automática el mismo día de la semana que el día que el usuario indicó que la quería realizar de forma automática.
- RF-JUG-1.10.5.** La apuesta automática participará en los mismos sorteos (mismo día de la semana del sorteo) que la apuesta seleccionada por el usuario.
- RF-JUG-1.10.6.** Antes de realizar una de estas apuestas de forma automática, el sistema comprobará que el dinero que tiene el usuario en el monedero es suficiente para realizar el pago de dicha apuesta.

¹ Dado que, como se explica en RF-JUG-1.10.6, hay que comprobar que tenga saldo para ello.

RF-JUG-1.10.7. El sistema almacenará en la BD la siguiente información de dicha apuesta automática:

RF-JUG-1.10.7.1. La fecha de creación de la apuesta automática, que será generada por el sistema y coincidirá con la fecha actual del sistema.

RF-JUG-1.10.7.2. Si la apuesta se debe realizar de forma indefinida o no.

RF-JUG-1.10.7.3. Si RF-JUG-1.10.7.2 es no, el número de semanas durante las cuales se realizará la apuesta.

RF-JUG-1.10.7.4. Tipo de la apuesta.

RF-JUG-1.10.7.4.1. Si la apuesta está formada por una o varias apuestas sencillas, almacenará cuantas apuestas sencillas forman la apuesta.

RF-JUG-1.10.7.4.2. Si la apuesta está formada por una apuesta múltiple, almacenará qué tipo de apuesta múltiple es. Los tipos de apuestas múltiples están descritos en RF-JUG-1.3.6.1.

RF-JUG-1.10.7.5. Si la apuesta se debe realizar al azar o no.

RF-JUG-1.10.7.6. Si RF-JUG-1.10.7.5 es no, almacenará los números de la apuesta.

RF-JUG-1.10.7.6.1. Si la apuesta está formada por una o varias apuestas sencillas, el sistema almacenará los números seleccionados en cada una de las apuestas sencillas.

RF-JUG-1.10.7.6.2. Si la apuesta está formada por una apuesta múltiple, el sistema almacenará los números seleccionados para dicha apuesta múltiple.

RF-JUG-1.10.7.7. Si la apuesta ha de participar o no en el Joker.

RF-JUG-1.10.7.8. Los días de la semana de los sorteos en los que debe participar la apuesta.

RF-JUG-2. El sistema permitirá a los usuarios identificados jugadores realizar el pago de una apuesta.

RF-JUG-2.1. Este pago será realizado mediante el dinero disponible en el monedero del usuario.

RF-JUG-2.2. El sistema comprobará que el usuario tenga saldo suficiente en su monedero para realizar dicho pago (que el saldo del monedero sea mayor o igual que el precio de la apuesta).

RF-JUG-2.2.1. Si el saldo es suficiente:

RF-JUG-2.2.1.1. Si el total del gasto semanal del usuario más el precio de la apuesta supera LIMITE_GASTO_SEMANAL_USUARIO:

RF-JUG-2.2.1.1.1. El sistema mostrará un mensaje al usuario.

RF-JUG-2.2.1.1.2. No se completará el pago.

RF-JUG-2.2.1.2. Si no se cumple RF-JUG-2.2.1.1, el sistema descontará el precio de la apuesta del monedero del usuario.

RF-JUG-2.2.2. Si el saldo no es suficiente:

RF-JUG-2.2.2.1. No se completará el pago.

RF-JUG-2.2.2.2. El sistema mostrará un mensaje al usuario.

RF-JUG-2.2.2.3. El sistema le dará al usuario la opción de recargar el monedero, como se explica en RF-MNDR-1.

RF-JUG-2.3. En caso de error durante el proceso de pago, el sistema mostrará un mensaje al usuario.

RF-JUG-3. Una vez realizado el pago, el sistema generará el reintegro para la apuesta.

RF-JUG-3.1.1. Se trata de un número aleatorio del 0 al 9.

RF-JUG-4. Si el usuario añadió el Joker, el sistema generará el número del Joker para dicha apuesta.

- RF-JUG-4.1.** Se trata de un número aleatorio de 7 cifras, entre el 0.000.000 y el 9.999.999 (ambos inclusive).
- RF-JUG-4.1.1.** Este número no puede repetirse, salvo que participen en el Joker más de 10.000.000 de apuestas.
- RF-JUG-4.2.** Aunque la apuesta participe en varios sorteos, el número del Joker será el mismo para todos los sorteos.
- RF-JUG-5.** Una vez realizado el pago, el sistema generará los números de control para la apuesta.
- RF-JUG-6.** Una vez realizado el pago, el sistema almacenará en BD la siguiente información de la apuesta realizada:
- RF-JUG-6.1.** El identificador_apuesta, que debe ser generado automáticamente por el sistema y debe ser único para cada apuesta guardada.
- RF-JUG-6.2.** El identificador_usuario que ha realizado la apuesta.
- RF-JUG-6.3.** El tipo de la apuesta.
- RF-JUG-6.3.1.** Si la apuesta está formada por una o varias apuestas sencillas, almacenará cuantas apuestas sencillas forman la apuesta.
- RF-JUG-6.3.2.** Si la apuesta está formada por una apuesta múltiple, almacenará qué tipo de apuesta múltiple es. Los tipos de apuestas múltiples están descritos en RF-JUG-1.3.6.1.
- RF-JUG-6.4.** Números seleccionados.
- RF-JUG-6.4.1.** Si la apuesta está formada por una o varias apuestas sencillas, el sistema almacenará los números de cada una de las apuestas sencillas.
- RF-JUG-6.4.2.** Si la apuesta está formada por una apuesta múltiple, el sistema almacenará los números de dicha apuesta múltiple.
- RF-JUG-6.5.** Fecha de compra de la apuesta.
- RF-JUG-6.6.** Fechas de los sorteos en los que participa la apuesta.
- RF-JUG-6.7.** Precio de la apuesta, de forma similar a como se explica en RF-JUG-1.7.3.
- RF-JUG-6.8.** Si hay Joker o no.
- RF-JUG-6.8.1.** En caso de haberlo, se guarda el número del Joker, que será generado como se indica en RF-JUG-4.
- RF-JUG-6.9.** Número del reintegro, que se será generado como se indica en RF-JUG-3.
- RF-JUG-6.10.** Números de control.
- RF-JUG-6.11.** El estado de la apuesta, que es “Pendiente de sorteo”.
- RF-JUG-7.** Una vez realizado el pago, el sistema generará el resguardo correspondiente a las apuestas realizadas.
- RF-JUG-7.1.** Este resguardo tendrá un aspecto similar al que tienen los resguardos generados en los puntos de venta físicos (ver Apéndice C:).
- RF-JUG-7.1.1.** Deberá contener la siguiente información:
- RF-JUG-7.1.1.1.** El tipo de juego: Lotería Primitiva.
- RF-JUG-7.1.1.2.** Número de apuestas realizadas.
- RF-JUG-7.1.1.3.** Si la apuesta es múltiple. En caso de serlo, debe indicar también:
- RF-JUG-7.1.1.3.1.** El número de dígitos elegidos en dicha apuesta múltiple
- RF-JUG-7.1.1.3.2.** El número de apuestas sencillas a las que equivale.
- RF-JUG-7.1.1.4.** Números seleccionados para cada apuesta.
- RF-JUG-7.1.1.5.** Número del reintegro.
- RF-JUG-7.1.1.6.** Si hay Joker o no.
- RF-JUG-7.1.1.7.** Fechas de los sorteos para los que se han realizado las apuestas.
- RF-JUG-7.1.1.8.** Precio total pagado.

- RF-JUG-7.1.1.9.** Números de control.
- RF-JUG-7.1.2.** En cuanto a su diseño, deberá:
- RF-JUG-7.1.2.1.** Utilizar letras mayúsculas.
 - RF-JUG-7.1.2.2.** Mostrar en la parte superior el texto “La Primitiva”.
 - RF-JUG-7.1.2.2.1.** Entre “La” y “Primitiva” incluir el logo de La Primitiva.
 - RF-JUG-7.1.2.3.** Si la apuesta está formada por una o varias apuestas sencillas se mostrará:
 - RF-JUG-7.1.2.3.1.** El número de apuestas, seguido de “APUESTA<S>”.
 - RF-JUG-7.1.2.3.2.** Una viñeta numerada (comenzando en 1) con los 6 números de cada apuesta sencilla.
 - RF-JUG-7.1.2.4.** Si la apuesta está formada por una apuesta múltiple se mostrará:
 - RF-JUG-7.1.2.4.1.** El texto “MULTIPLE”, seguido del número de números seleccionados para la apuesta múltiple, el texto “/”, y el número de apuestas sencillas a las que equivale. Por último, se muestra el texto “APUESTA<S>”.
 - RF-JUG-7.1.2.4.2.** Una viñeta numerada (de un único elemento, numerado con 1) con los números de la apuesta múltiple.
 - RF-JUG-7.1.2.5.** Mostrar el texto “REINTEGRO:”, seguido del número del reintegro.
 - RF-JUG-7.1.2.6.** Si no hay Joker, mostrará el texto “JOKER: NO”.
 - RF-JUG-7.1.2.7.** Si hay Joker, mostrará el texto “JOKER:”, seguido del número del Joker.
 - RF-JUG-7.1.2.8.** El precio total pagado utilizando 2 decimales y la coma como separador, seguido del texto “EUR”.
 - RF-JUG-7.1.2.9.** La fecha de los sorteos en los que participa la apuesta, con el siguiente formato: día con 2 dígitos, las tres primeras letras del mes en mayúsculas, y los dos últimos números del año.

3.2.6 Registro

- RF-REG-1.** El sistema proporcionará al usuario no identificado un formulario de registro.
- RF-REG-1.1.** En dicho formulario, el sistema solicitará los siguientes campos:
- RF-REG-1.1.1.** Nombre (obligatorio).
 - RF-REG-1.1.2.** Primer apellido (obligatorio).
 - RF-REG-1.1.3.** Segundo apellido.
 - RF-REG-1.1.3.1.1.** Este dato será obligatorio si así figura en el NIF/NIE.
 - RF-REG-1.1.4.** Fecha de nacimiento (obligatorio).
 - RF-REG-1.1.4.1.** El sistema comprobará con la fecha de nacimiento introducida que el usuario es mayor de edad (su edad es mayor o igual de 18 años).
 - RF-REG-1.1.5.** Género (obligatorio).
 - RF-REG-1.1.6.** NIF o NIE (obligatorio).
 - RF-REG-1.1.6.1.** Si introdujera el NIF, se comprobará inicialmente que el dato introducido es correcto con respecto a la normativa [2].
 - RF-REG-1.1.6.2.** Si introdujera el NIE, se comprobará inicialmente que el dato introducido es correcto con respecto a la normativa [2].
- RF-REG-1.2.** Si algún campo obligatorio queda vacío o falla alguna de las validaciones de los campos descritas en RF-REG-1.1.4.1, RF-REG-1.1.6.1 y RF-REG-1.1.6.2, el sistema mostrará al usuario un mensaje de error.
- RF-REG-2.** Si todos los campos solicitados en RF-REG-1 son válidos, el sistema almacenará en la BD la información del usuario, asignándole el estado “Identidad no verificada”.

RF-REG-3. Tras realizar el RF-REG-2, el sistema enviará los datos a la Dirección General de Ordenación de Juego, para que ésta los corrobore.

RF-REG-3.1. Si no es posible establecer la conexión con la DGOJ, el sistema intentará enviar los datos nuevamente, pasado el tiempo especificado en TIEMPO_ENTRE_ENVIO_DATOS_USUARIO_A_DGOJ.

RF-REG-3.1.1. TIEMPO_ENTRE_ENVIO_DATOS_USUARIO_A_DGOJ debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-REG-3.1.1.1. El sistema verificará que el valor de TIEMPO_ENTRE_ENVIO_DATOS_USUARIO_A_DGOJ sea mayor de 0.

RF-REG-3.2. La Dirección General de Ordenación del Juego comprobará que los datos introducidos se corresponden con los de un NIF o NIE existente.

RF-REG-3.2.1. Si no es así, el sistema eliminará de la BD todos los datos relativos al usuario registrado.

RF-REG-3.2.2. Si fuera así, el sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado “Identidad verificada”.

RF-REG-3.2.2.1. Una cuenta en estado “Identidad verificada” no podrá realizar apuestas ni recibir premios.

RF-REG-3.3. Si la comprobación de RF-REG-3.2 es correcta, la Dirección General de Ordenación del Juego comprobará que el usuario no está en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego.

RF-REG-3.4. Si la comprobación de RF-REG-3.2 es correcta, la Dirección General de Ordenación del Juego comprobará que el usuario no está en el Registro de personas vinculadas a operadores de juego.

RF-REG-3.5. En caso de que falle RF-REG-3.3 o RF-REG-3.4 o ambos, el sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado “Prohibición subjetiva”.

RF-REG-3.5.1. Una cuenta en estado “Prohibición subjetiva” no podrá realizar apuestas ni recibir premios.

RF-REG-3.6. En caso de que RF-REG-3.2, RF-REG-3.3 y RF-REG-3.4 tengan éxito, el sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado “Correcto”.

RF-REG-3.6.1. Una cuenta en estado “Correcto” podrá operar normalmente en el sistema como un usuario identificado jugador.

RF-REG-4. Tras las comprobaciones de RF-REG-1 y RF-REG-3, el sistema solicitará al usuario los siguientes campos:

RF-REG-4.1. Correo electrónico (obligatorio).

RF-REG-4.1.1. Se comprobará inicialmente que el dato introducido se corresponde con las normas N1, N2, N3, N4 y N5 detalladas en el Apéndice F:.

RF-REG-4.2. Contraseña (obligatorio).

RF-REG-4.3. Pregunta de seguridad (obligatorio).

RF-REG-4.4. Dirección física del usuario (obligatorio).

RF-REG-4.5. Teléfono de contacto.

RF-REG-4.6. Cuenta bancaria del usuario.

RF-REG-4.7. Elección de un punto de venta físico cercano (obligatorio).

RF-REG-4.8. Confirmación de lectura y conformidad con el Contrato de Juego (obligatorio que se acepte).

RF-REG-4.9. Permiso para enviar correos respecto a otros sorteos e informaciones de SELAE (obligatorio).

- RF-REG-4.10.** Si algún campo obligatorio queda vacío o falla la validación descrita en RF-REG-4.1.1, el sistema mostrará al usuario un mensaje de error.
- RF-REG-5.** Si todos los campos solicitados en RF-REG-4 son válidos el sistema almacenará en la BD, junto a la información ya existente de dicho usuario, la siguiente información:
- RF-REG-5.1.** Todos los datos descritos en RF-REG-4.
 - RF-REG-5.2.** Fecha de registro.
 - RF-REG-5.3.** Hora de registro.
 - RF-REG-5.4.** IP desde la que se realiza el registro.
 - RF-REG-5.5.** Asociará al usuario un monedero electrónico con saldo 0.
- RF-REG-6.** Tras completar la operación de registro, el sistema mostrará al usuario por pantalla las reglas de cómo jugar a la Lotería Primitiva.
- RF-REG-7.** El sistema enviará un mensaje de bienvenida al correo electrónico del nuevo usuario, con información sobre los servicios básicos del sistema.

3.2.7 Identificación

- RF-IDE-1.** El sistema permitirá a un usuario no identificado iniciar sesión como usuario identificado jugador.
- RF-IDE-1.1.** Para ello, el sistema solicitará los siguientes campos de forma obligatoria:
 - RF-IDE 1.1.1.** Un identificador: NIF/NIE o correo electrónico.
 - RF-IDE-1.1.1.1.** Si introdujera el correo electrónico, se comprobará inicialmente que el dato introducido se corresponde con las especificaciones N1, N2, N3, N4 y N5 detalladas en el Apéndice F:.
 - RF-IDE-1.1.1.2.** Si introdujera el NIF, se comprobará inicialmente que el dato introducido es correcto con respecto a la normativa [2].
 - RF-IDE-1.1.1.3.** Si introdujera el NIE, se comprobará inicialmente que el dato introducido es correcto con respecto a la normativa [2].
 - RF-IDE-1.1.1.4.** Si para alguno de estos casos la comprobación resultara negativa, se mostrará un mensaje de error al usuario (y el usuario continuará no identificado).
 - RF-IDE 1.1.2.** Contraseña.
 - RF-IDE-1.2.** Si las comprobaciones de RF-ID-1.1.1.1, RF-ID-1.1.1.2 o RF-ID-1.1.1.3 no obtienen resultados negativos, el sistema comprobará que los datos solicitados en RF-IDE-1.1 coinciden con los de un usuario jugador existente en la BD del sistema.
 - RF-IDE 1.2.1.** Si coinciden, el sistema identificará al usuario en el sistema.
 - RF-IDE-1.2.1.1.** El usuario no identificado pasará a ser usuario identificado jugador.
 - RF-IDE 1.2.2.** Si no coinciden, entonces mostrará un mensaje de error (y el usuario continuará no identificado).
- RF-IDE-2.** El sistema permitirá a un usuario identificado cerrar sesión.
- RF-IDE-2.1.** El usuario identificado pasará a ser usuario no identificado.
- RF-IDE-3.** El sistema permitirá a un usuario no identificado jugador recuperar su contraseña en caso de olvido.
- RF-IDE-3.1.** El sistema solicitará al usuario el NIF/NIE o el correo electrónico.
 - RF-IDE-3.2.** El sistema comprobará que el dato indicado se corresponde con el de un usuario jugador existente en la BD del sistema.
 - RF-IDE 3.2.1.** Si el usuario introduce un NIF/NIE, el sistema comprobará que existe un usuario jugador con dicho NIF/NIE en el sistema.
 - RF-IDE 3.2.2.** Si el usuario introduce un correo electrónico, el sistema comprobará que existe un usuario jugador con dicho correo electrónico en el sistema.

RF-IDE 3.2.3. Si dicho usuario existe, el sistema enviará al correo electrónico del usuario las instrucciones para restablecer la contraseña.

RF-IDE-4. El sistema ofrecerá a los usuarios no identificados con perfil “empleado de SELAE” un acceso distinto al de los usuarios no identificados jugadores para identificarse en el sistema.

RF-IDE-4.1. Para ello, el sistema solicitará los siguientes campos de forma obligatoria:

RF-IDE 4.1.1. Identificador_empleado_SELAE.

RF-IDE 4.1.2. Contraseña.

RF-IDE-4.2. El sistema comprobará que los datos solicitados en RF-IDE 4.2.1 coinciden con los de un usuario empleado de SELAE existente en el sistema.

RF-IDE 4.2.1. Si coinciden, el sistema identificará al usuario en el sistema.

RF-IDE-4.2.1.1. El usuario no identificado pasará a ser usuario identificado empleado de SELAE.

3.2.8 Gestión de usuarios

RF-USR-1. El sistema permitirá al administrador del sistema realizar la gestión de los usuarios.

RF-USR-1.1. El sistema permitirá al administrador del sistema gestionar los usuarios identificados empleados de SELAE.

RF-USR-1.1.1. El sistema permitirá al administrador del sistema modificar el rol del usuario empleado de SELAE.

RF-USR-1.1.2. El sistema permitirá al administrador del sistema modificar los permisos del usuario empleado de SELAE.

RF-USR-1.2. El sistema permitirá al administrador del sistema gestionar los usuarios identificados jugadores.

RF-USR-1.2.1. El administrador podrá suspender la cuenta de un usuario jugador que se encuentre en estado “Correcto” o “Autoexcluido”.

RF-USR-1.2.1.1. El sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado “Suspendido”.

RF-USR-1.2.1.2. Los usuarios con estado “Suspendido” no podrán autenticarse.

RF-USR-1.2.2. El administrador podrá reactivar la cuenta de un usuario jugador que se encuentre en estado “Suspendido”.

RF-USR-1.2.2.1. El sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado que tuviera previamente (“Correcto” o “Autoexcluido”).

RF-USR-1.3. El administrador podrá cancelar la cuenta de un usuario en estado “Suspendido”.

RF-USR-1.3.1. El sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado “Dado de baja”.

RF-USR-1.4. Si la DGOJ notifica al sistema que ha cambiado la situación de pertenencia a los registros detallados en RF-REG-3.3 y RF-REG-3.4, el sistema modificará el estado del usuario.

RF-USR-1.4.1. Si el usuario pasa de no estar en ninguno de los dos registros a estar en al menos uno de ellos, el sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado “Prohibición subjetiva”.

RF-USR-1.4.2. Si el usuario pasa de estar en al menos uno de los dos registros a no estar en ninguno de ellos, el sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado “Correcto”.

RF-USR-1.5. Si un usuario lleva sin autenticarse un tiempo superior a `TIEMPO_INACTIVIDAD_ININTERRUMPIDA`, el sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado “Inactivo”.

RF-USR-1.5.1. `TIEMPO_INACTIVIDAD_ININTERRUMPIDA` debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-USR-1.5.1.1. El valor por defecto de `TIEMPO_INACTIVIDAD_ININTERRUMPIDA` es de 2 años.

RF-USR-1.5.1.2. El sistema verificará que el valor de `TIEMPO_INACTIVIDAD_ININTERRUMPIDA` sea superior a 2 años.

RF-USR-1.5.2. Los usuarios con estado “Inactivo” no podrán realizar movimientos en su cuenta de juego, quedando restringidas sus facultades operativas.

RF-USR-1.5.3. Los usuarios con estado “Inactivo” deberán solicitar la reactivación de su cuenta si desean volver a poder realizar movimientos en su cuenta de juego.

RF-USR-1.5.3.1. Si se les concede la reactivación de la cuenta, el sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado “Correcto”.

RF-USR-1.5.3.2. Si no se les concede, el usuario seguirá en estado “Inactivo”.

RF-USR-1.6. Si un usuario lleva en estado “Inactivo” un tiempo superior a `TIEMPO_INACTIVO_PASA_A_DADO_DE_BAJA`, el sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado “Dado de baja”.

RF-USR-1.6.1. `TIEMPO_INACTIVO_PASA_A_DADO_DE_BAJA` debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-USR-1.6.1.1. El valor por defecto de `TIEMPO_INACTIVO_PASA_A_DADO_DE_BAJA` es de 2 años.

RF-USR-1.6.1.2. El sistema verificará que el valor de `TIEMPO_INACTIVO_PASA_A_DADO_DE_BAJA` sea mayor de 0.

RF-USR-1.7. Si un usuario lleva en estado “Dado de baja” un tiempo superior a `TIEMPO_DADO_DE_BAJA_BORRAR_DATOS`, el sistema eliminará de la BD todos los datos relativos al usuario.

RF-USR-1.7.1. `TIEMPO_DADO_DE_BAJA_BORRAR_DATOS` debe poder ser configurado por el administrador del sistema.

RF-USR-1.7.1.1. El valor por defecto de `TIEMPO_DADO_DE_BAJA_BORRAR_DATOS` es de 2 años.

RF-USR-1.7.1.2. El sistema verificará que el valor de `TIEMPO_DADO_DE_BAJA_BORRAR_DATOS` sea mayor de 0.

RF-USR-1.8. El sistema comprobará que la suma de `TIEMPO_INACTIVO_PASA_A_DADO_DE_BAJA` y `TIEMPO_DADO_DE_BAJA_BORRAR_DATOS` sea mayor o igual a 4 años (periodo fijado en la normativa [5]).

3.2.9 Gestión de cuenta

RF-GCUE-1. El sistema permitirá a los usuarios identificados cambiar su contraseña.

RF-GCUE-2. El sistema permitirá a los usuarios identificados solicitar la anulación de su cuenta.

RF-GCUE-2.1. El sistema comprobará que el estado de dicho usuario sea “Prohibición subjetiva” o “Correcto”.

RF-GCUE-2.2. En caso de ser concedida, el sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado “Dado de baja”.

RF-GCUE-3. El sistema permitirá a los usuarios identificados solicitar la autoexclusión temporal de su cuenta.

RF-GCUE-3.1. En caso de ser concedida, el sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado “Autoexcluido”.

RF-GCUE-3.2. Los usuarios que tengan con estado “Autoexcluido” no podrán autenticarse durante la duración de la autoexclusión.

RF-GCUE-3.3. Una vez terminado el periodo de autoexclusión, el sistema modificará en la BD el estado del usuario, asignándole el estado “Correcto”.

RF-GCUE-4. El sistema permitirá a los usuarios identificados consultar la información relativa a su cuenta.

RF-GCUE-5. El sistema permitirá a los usuarios identificados modificar la información relativa a su cuenta.

3.2.10 Otros requisitos funcionales

RF-PUBL-1. El sistema permitirá a los usuarios no identificados visualizar publicidad relativa a la Lotería Primitiva.

RF-PUBL-2. El sistema permitirá a los usuarios identificados como personal de SELAE gestionar la publicidad relativa a la Lotería Primitiva. Podrán:

RF-PUBL-2.1. Añadir nuevos anuncios.

RF-PUBL-2.2. Modificar los anuncios que se muestran actualmente.

RF-PUBL-2.3. Eliminar anuncios que se muestran actualmente.

RF-COM-1. El sistema permitirá a los usuarios identificados como personal de SELAE gestionar la publicación de comunicados de prensa.

RF-CPRM-1. El sistema permitirá a los usuarios no identificados comprobar si una apuesta está premiada.

RF-CPRM-1.1. El usuario podrá introducir los números de su apuesta, y el sistema le indicará si dicha apuesta ha sido premiada.

RF-NTFC-1. El sistema podrá enviar notificaciones a los usuarios identificados jugadores.

RF-NTFC-1.1. A través del correo electrónico se podrá enviar información relativa a:

RF-NTFC-1.1.1. Novedades.

RF-NTFC-1.1.2. Encuestas.

RF-NTFC-1.2. Si el usuario identificado tiene un número de móvil establecido en su perfil, se le enviará un SMS a dicho número cuando alguna de las apuestas que ha realizado ha sido premiada.

RF-PTVF-1. El sistema permitirá a los usuarios identificados como personal de SELAE gestionar la información relativa a los puntos de venta físicos.

RF-PTVF-2. El sistema mostrará, junto a la información de una apuesta premiada, la información del punto de venta donde se realizó (para las apuestas realizadas en un punto de venta físico).

RF-HIST-1. El sistema permitirá a los usuarios identificados consultar su histórico de apuestas realizadas.

RF-IDM-1. El sistema permitirá seleccionar el idioma de navegación entre los siguientes:

RF-IDM-1.1. Castellano.

RF-IDM-1.2. Catalán.

- RF-IDM-1.3.** Euskera.
- RF-IDM-1.4.** Gallego.
- RF-IDM-1.5.** Valenciano.
- RF-IDM-1.6.** Inglés.

RF-INFO-1. El sistema mostrará a los usuarios no identificados información relativa a:

- RF-INFO-1.1.** Cómo se juega a la Lotería Primitiva.
- RF-INFO-1.2.** Resultados de los sorteos.
- RF-INFO-1.3.** Estadísticas de los sorteos.
- RF-INFO-1.4.** Normativa de la Lotería Primitiva.
- RF-INFO-1.5.** Normativa de los juegos de apuestas.
- RF-INFO-1.6.** SELAE.
- RF-INFO-1.7.** Los puntos de venta físicos.

RF-VER-1. El sistema permitirá a los usuarios no identificados ver los sorteos en directo, mediante video en streaming.

RF-VER-2. El sistema permitirá a los usuarios no identificados ver los sorteos en diferido.

RF-ESTD-1. El sistema permitirá a los usuarios identificados como personal de SELAE consultar estadísticas globales acerca de:

- RF-ESTD-1.1.** Recaudación.
- RF-ESTD-1.2.** Escrutinio.

RF-ATUS-1. El sistema permitirá a los usuarios no identificados ponerse en contacto con el Centro de atención al usuario.

RF-RRSS-1. El sistema mostrará enlaces a las diferentes redes sociales de SELAE y de la Lotería Primitiva.

RF-DON-1. El sistema permitirá a los usuarios identificados como personal de SELAE gestionar los datos relativos a las donaciones realizadas por parte de SELAE a otras entidades.

3.3 Rendimiento

N/A

3.4 Lógicos de BD

RLBD-1. El sistema almacenará los datos como mínimo 4 años (periodo fijado en la normativa [5]), tal como se detalla en RF-USR-1.8.

3.5 Desarrollo

RNF-ACC-1. El sistema cumplirá con el nivel de accesibilidad AA del WCAG 2.0 [9].

RNF-ACC-1.1. El equipo de desarrollo incluirá texto alternativo en las imágenes.

RNF-ACC-1.2. El equipo de desarrollo incluirá información acerca de la función o el destino de los hipervínculos.

RNF-ACC-2. El sistema permitirá seleccionar al usuario dos tipos de captchas:

- RNF-ACC-2.1.** Mediante imagen.
- RNF-ACC-2.2.** Mediante audio.

RNF-ACC-3. El sistema estará disponible en los siguientes idiomas:

RNF-ACC-3.1. Castellano.

RNF-ACC-3.2. Catalán.

RNF-ACC-3.3. Euskera.

RNF-ACC-3.4. Gallego.

RNF-ACC-3.5. Valenciano.

RNF-ACC-3.6. Inglés.

RNF-MET-1. El desarrollo del sistema deberá seguir la metodología Métrica Versión 3 [17].

3.6 Restricciones de diseño

RD-1. El sistema no permitirá realizar el pago de apuestas a usuarios en las siguientes situaciones:

RD-1.1. Usuarios menores de 18 años.

RD-1.2. Usuarios cuya IP no esté localizada en España.

RD-1.3. Usuarios que estén en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego.

RD-1.4. Usuarios que estén en el Registro de personas vinculadas a operadores de juego.

RD-2. El formato del resguardo que generará el sistema al realizar el pago de una apuesta deberá ser igual que el de los puntos de venta físicos.

3.7 Otras restricciones

N/A

3.8 Atributos del sistema

RNF-SEC-1. El sistema utilizará un protocolo de aplicación HTTPS.

RNF-SEC-2. El sistema cerrará la sesión del usuario identificado tras un determinado tiempo.

RNF-SEC-3. El sistema utilizará un captcha para comprobar que el usuario sea una identidad real en los siguientes apartados:

RNF-SEC-3.1. Registro de usuario.

RNF-SEC-3.2. Identificación de usuario.

RNF-SEC-3.3. Recuperación de contraseña.

3.9 Otros requisitos

RNF-LSSI-1. “El sitio Web se debe ajustar a las normas establecidas por la LSSICE, Ley 34/2002” [6].

RNF-LSSI-1.1. Se incluirá un Aviso Legal, en el que se incluirán los siguientes datos :(**Artículo 10)**

RNF-LSSI-1.1.1. Propietario del sitio: Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.M.E., S.A. (SELAE).

RNF-LSSI-1.1.2. Datos de contacto. Se indicarán las siguientes formas de contacto:

RNF-LSSI-1.1.2.1. Dirección de correo electrónico: cau@selae.es

RNF-LSSI-1.1.2.2. Teléfono: 902 11 23 13 / 915 962 300

RNF-LSSI-1.1.2.3. Formulario de asistencia al cliente

RNF-LSSI-1.1.3. Número de Identificación Fiscal: A86171964.

RNF-LSSI-1.1.4. El Registro mercantil indicar el número de tomo, libro, folio y hoja: Registro Mercantil de Madrid al tomo 28078, folio 202, sección 8ª, hoja M- 505970, inscripción 1ª.

RNF-LSSI-1.1.5. El sistema deberá permitir a cualquier usuario consultar el Código de Conducta Ética de SELAE.

RNF-LSSI-1.2. El sistema deberá permitir a cualquier usuario consultar el Aviso Legal (**Artículo 10**).

RNF-LSSI-1.3. El sistema deberá informar sobre (**Artículo 10**):

RNF-LSSI-1.3.1. El precio de las apuestas, indicando si se incluye o no los impuestos.

RNF-LOPD-1. El sistema se debe ajustar a las normas establecidas por la Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD) [8].

RNF-RGPD-1. El sistema se debe ajustar a las normas establecidas por el Reglamento General de Protección de Datos de Carácter Personal (RGPD) [7].

APÉNDICES

Apéndice A: Diagramas UML

Diagrama de contexto

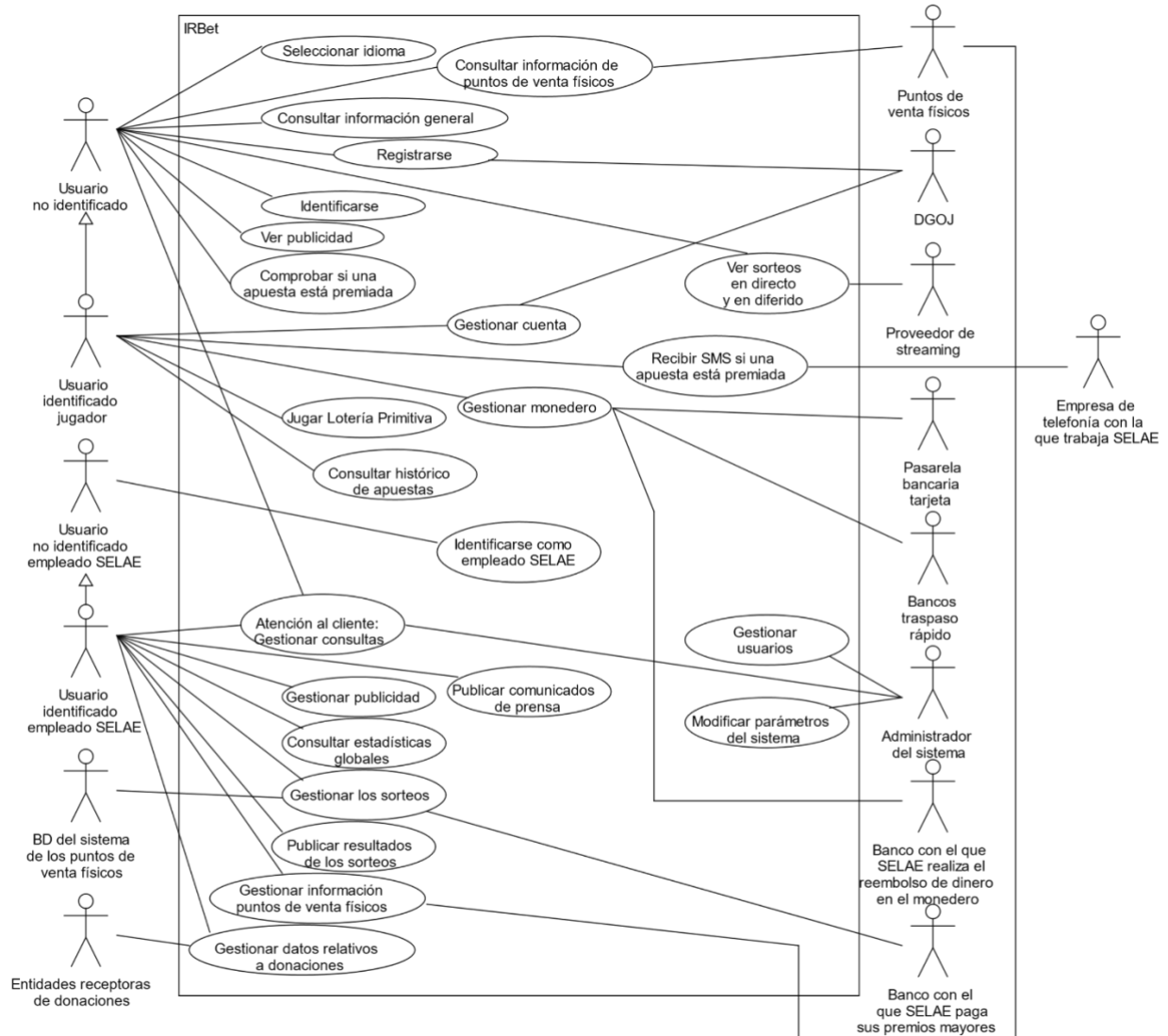


Diagrama 1: Diagrama de contexto

Un usuario identificado jugador puede hacer todo lo que hace un usuario no identificado, salvo identificarse y registrarse.

Diagrama de Casos de Uso de Gestionar el monedero

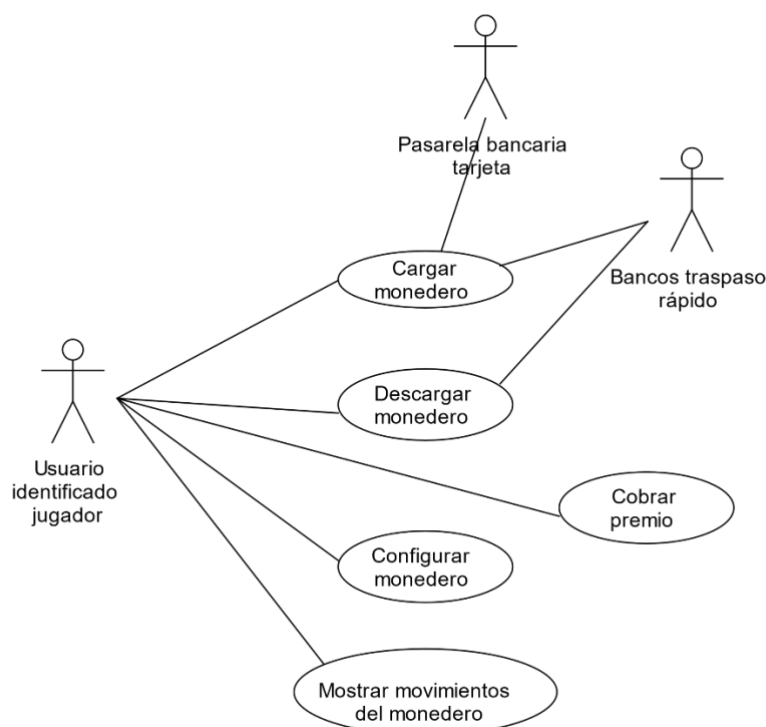


Diagrama 2: Diagrama general de casos de uso de Gestionar el monedero.

Cargar monedero: Permite a un usuario identificado jugador ingresar dinero en su monedero electrónico mediante una pasarela de pago (en caso de realizar el pago con tarjeta de crédito/débito) o mediante un traspaso rápido, a través de la web de su banco. El sistema tendrá un límite de cargas diarias, semanales y mensuales (se pueden configurar por el usuario, pero sin llegar a pasar el límite establecido por el administrador, que también lo puede configurar).

Descargar monedero: Permite a un usuario identificado jugador descargar el dinero disponible en su monedero a su cuenta bancaria. El sistema tendrá un límite de descargas diarias y semanales (se pueden configurar por el usuario, pero sin llegar a pasar el límite establecido por el administrador, que también lo puede configurar).

Cobrar premio: Permite a un usuario recibir el dinero correspondiente a una apuesta premiada. El dinero será ingresado en su monedero y/o en su cuenta, en función de la cuantía del premio y los límites especificados en RF-GSOR-26.3, RF-GSOR-26.4 y RF-GSOR-26.5.

Configurar monedero: Permite a un usuario identificado jugador modificar una serie de parámetros de su monedero: límite de gasto semanal, límites de carga diarios, semanales y mensuales, y límites de descarga diario y semanal.

Mostrar movimientos del monedero: Permite a un usuario identificado jugador consultar sus gastos, ingresos obtenidos a través de premios, cargas y descargas en un periodo de tiempo determinado, establecido por el administrador del sistema.

Diagrama de Casos de Uso de Jugar a la Lotería Primitiva

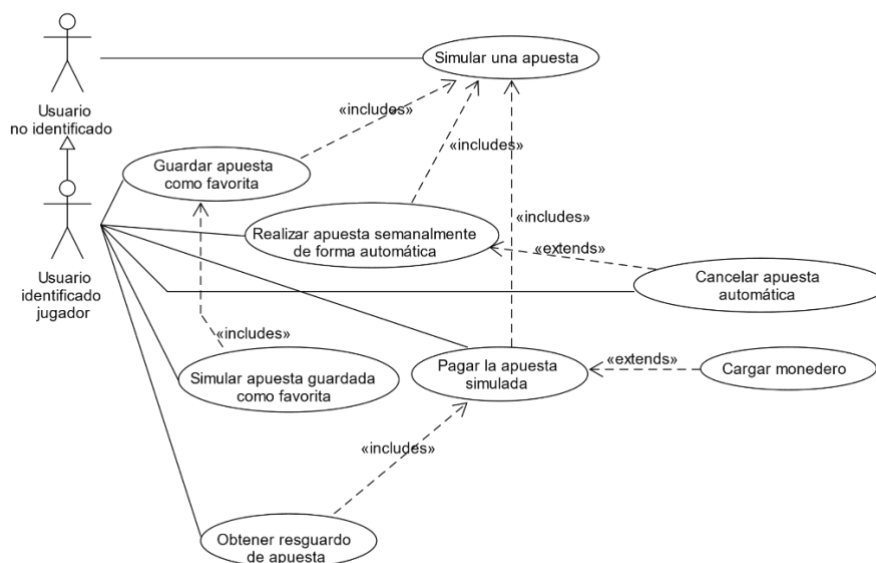


Diagrama 3: Diagrama de casos de uso de Jugar a la Lotería Primitiva.

Simular una apuesta: Permite a un usuario no identificado simular la realización de una apuesta de la Lotería Primitiva, es decir: seleccionar el tipo de apuesta (sencilla/s o múltiple), los sorteos a los que va destinada, seleccionar los números de la apuesta, y añadir o no el Joker. Se denomina simular, dado que dicha apuesta no se llega a pagar ni almacenar en el sistema.

Guardar apuesta como favorita: Permite al usuario identificado jugador guardar como favorita la apuesta que ha simulado. El sistema solicitará un nombre para la apuesta, y almacenará toda la información relativa a la apuesta que ha simulado (incluido el nombre que ha dado a la apuesta), salvo los sorteos en los que participa la apuesta.

Simular apuesta guardada como favorita: Permite al usuario identificado jugador utilizar una apuesta que ha guardado previamente como favorita para simular la realización de una apuesta. El sistema utilizará la información almacenada en el sistema acerca de la apuesta favorita para rellenar los datos de la apuesta que va a simular el usuario.

Realizar apuesta semanalmente de forma automática: Permite al usuario identificado jugador indicar que la apuesta simulada sea realizada cada semana de forma automática por el sistema. El sistema almacenará toda la información relativa a la apuesta que ha simulado, incluyendo los días de la semana de los sorteos en los que participa. Podrá indicar un número determinado de semanas, o que sea realizada de forma indefinida. También podrá indicar que los números que forman la apuesta sean seleccionados al azar. Antes de realizar el pago de esa apuesta automática, el sistema comprobará que el usuario tiene dinero suficiente en el monedero.

Pagar la apuesta simulada: Permite a un usuario identificado jugador que ya ha simulado una apuesta realizar el pago de la misma, a través del dinero disponible en su monedero electrónico. Si no tiene dinero suficiente en el monedero para realizar el pago, se le da la opción de recargarlo, como se explica en "Gestionar monedero". En caso de que el pago se produzca correctamente, el sistema almacenará la información de la apuesta y generará un resguardo, como se explica en "Obtener resguardo de apuesta".

Cargar monedero: En caso de que al intentar realizar el pago de la apuesta simulada el dinero disponible en el monedero del usuario no sea suficiente, el sistema le dará al usuario la opción de recargar el monedero mediante tarjeta de crédito/débito o traspaso rápido. (Esta funcionalidad se explica más en detalle en el Diagrama 2).

Obtener resguardo de apuesta: En caso de que el pago se produzca correctamente, el sistema (además de almacenar la apuesta) generará un resguardo de la apuesta, similar al que se genera en los puntos de venta físicos.

Diagrama de Casos de Uso de Gestionar sorteos de la Lotería Primitiva



Diagrama 4: Diagrama de casos de uso gestionar sorteos.

Crear sorteos automáticamente: Permite al usuario identificado empleado SELAE la creación de múltiples sorteos en el sistema. El sistema solicitará fecha de inicio, fecha de fin, días de la semana en que se celebrará el sorteo, hora de apertura de venta y hora de cierre de venta. Con esta información el sistema generará los sorteos correspondientes a los días de la semana indicados entre la fecha de inicio y la fecha de fin. Para cada sorteo el sistema generará la siguiente información: Fecha de celebración, número de sorteo, caducidad de los premios, fecha de apertura de venta y fecha de cierre de venta. Si con la información introducida no fuese posible generar sorteos el sistema lo notificará al usuario mediante un mensaje de error.

Crear sorteo manualmente: Permite al usuario identificado empleado SELAE la creación de un sorteo en el sistema. El sistema le solicitará la fecha y hora de celebración del sorteo. También la fecha y hora de apertura y cierre de la venta. El sistema calculará automáticamente el número de sorteo.

Modificar sorteo: Si de un sorteo no ha comenzado el período de venta de apuestas, el sistema permitirá al usuario identificado empleado SELAE modificar las fechas de celebración, apertura y cierre de venta y las horas de apertura y cierre de venta.

Eliminar sorteo: Si de un sorteo no ha comenzado el período de venta de apuestas, el sistema permitirá al usuario identificado empleado SELAE eliminar el sorteo. El sistema actualizará el valor del campo número de sorteo en los restantes de tal forma que se mantenga el orden correcto en función de la fecha de celebración de los sorteos sin que se produzcan huecos en la numeración.

Suspender sorteo: Si un sorteo no puede realizarse en la fecha prevista, o tiene que interrumpirse una vez comenzada su celebración, el sistema permitirá al usuario identificado empleado SELAE modificar el estado del sorteo a “suspendido”. Si el sorteo ya había comenzado, el sistema permitirá almacenar las bolas válidamente extraídas hasta el momento de la interrupción.

Reanudar sorteo: El sistema permitirá al usuario identificado empleado SELAE modificar el estado de un sorteo suspendido a “en celebración”. El sistema recuperará la información de las bolas ya extraídas hasta el momento de la interrupción.

Consultar estado sorteo: El sistema permitirá al usuario identificado empleado SELAE consultar el estado de un sorteo. Si no ha comenzado la venta del sorteo el sistema mostrará la información básica del sorteo. Si ya ha comenzado el periodo de venta para el sorteo el sistema mostrará el número de apuestas recibidas tanto desde Internet como desde los puntos de venta físicos y el importe recaudado hasta el momento de la consulta. Si el periodo de venta ha finalizado el sistema mostrará el número de apuestas recibidas tanto desde Internet como desde los puntos de venta físicos, el importe recaudado para el sorteo y una estimación de la cuantía del premio de categoría especial si solo hay un acertante. Si el sorteo está celebrado pero no escrutado, el sistema mostrará la combinación ganadora. Si el sorteo está suspendido el sistema mostrará los números ya extraídos hasta la suspensión si ya había comenzado el sorteo. Si el sorteo está escrutado el sistema mostrará el número y cuantía de los premios de las diferentes categorías y si se ha generado o no bote para el siguiente sorteo.

Generar soporte/s con las apuestas: El sistema permitirá al usuario identificado empleado SELAE generar el o los soportes que contienen todas las apuestas validadas (incluidas las canceladas) que participan en el sorteo, una vez cerrada la recepción de apuestas.

Generar informe recaudación: El sistema permitirá al usuario identificado empleado SELAE generar el informe de recaudación, una vez esté cerrada la recepción de apuestas. En el informe se mostrarán los datos desglosados por canal de venta (apuestas efectuadas en los puntos de venta físicos y apuestas realizadas por Internet) y el total. El informe ha de mostrar el número de apuestas validadas, el número de apuestas sencillas que participan y la cuantía de la venta obtenida para el sorteo.

Introducir resultados sorteo: El sistema permitirá al usuario identificado empleado SELAE introducir en el sistema el resultado del sorteo, formado por la combinación ganadora, el

número complementario, el reintegro y el número del joker. Una vez introducida la combinación ganadora el sistema asignará al sorteo el estado de “celebrado”

Escrutar sorteo: El sistema permitirá al usuario identificado empleado SELAE, una vez introducida en el sistema el resultado del sorteo, comenzar el escrutinio de todas las apuestas para asignar los premios que correspondan. Durante el proceso de escrutinio el sistema mostrará el avance del proceso en tiempo real, mostrando la siguiente información: Número de apuestas ya escrutadas, número de apuestas pendientes de escrutar, porcentaje de escrutinio realizado y numero de apuestas premiadas en las distintas categorías de la primitiva y el joker. Se puede ver los detalles en: Diagrama 5.

Generar soporte apuestas premiadas: El sistema permitirá al usuario identificado empleado SELAE, una vez finalizado el escrutinio y el cálculo del importe de los premios, generar soportes con la totalidad de las apuestas premiadas, ordenado por categorías de premio, tanto de la primitiva como del Joker.

Publicar resultados sorteo: El sistema permitirá al usuario identificado empleado SELAE, una vez finalizado el escrutinio, publicar en la web el resultado del sorteo. Este proceso está automatizado, y permite volcar en la web la misma información que contiene el informe del escrutinio.

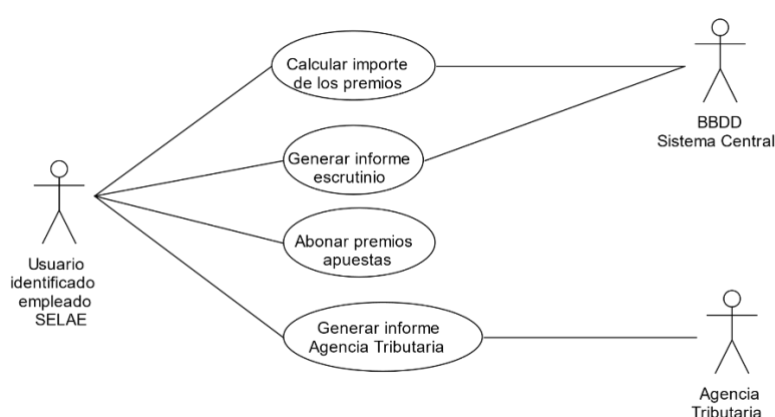


Diagrama 5: Diagrama de casos de uso escrutar sorteo

Calcular importe de los premios: El sistema calculará la cuantía destinada a cada una de las categorías de la primitiva en función de la recaudación obtenida para el sorteo. Una vez escrutadas las apuestas se procederá a calcular el importe de los premios de las diferentes categorías de la primitiva dividiendo la cuantía destinada a cada categoría entre el número de acertantes, de acuerdo con las normas de reparto de premios fijadas por SELAE. En el caso del Joker, al tener todas las categorías una cuantía fija de premio no es necesario realizar este cálculo. El sistema comunicará el resultado del escrutinio y la cuantía de los premios de las diferentes categorías de La Primitiva al sistema de los puntos de venta físicos.

Generar informe escrutinio: El sistema, una vez finalizado el escrutinio y el cálculo del importe de los premios, generará automáticamente un informe resumen del escrutinio. En el informe se muestran los datos del sorteo (día de la semana y fecha de celebración del sorteo), resultado del sorteo (combinación ganadora, complementario, reintegro y joker), recaudación total del sorteo, recaudación obtenida por apuestas de la primitiva,

recaudación obtenida por el Joker, reparto de premios de primitiva y Joker, cuantía total de premios repartida en el sorteo y en caso de generarse Bote para el siguiente sorteo la cuantía del mismo.

Abonar premios apuestas: El sistema, una vez finalizado el escrutinio y el cálculo del importe de los premios, en el caso de las apuestas realizadas por Internet, procederá a ingresar en los monederos de los jugadores poseedores de apuestas con premios la cuantía de los mismos, respetando las normas de pago de premios especificadas por SELAE.

Generar informe Agencia Tributaria: El sistema una vez finalizado el escrutinio y el cálculo del importe de los premios, generar un informe detallado con todos los premios que por su cuantía están sujetos a retención. Se detalla para cada premio su cuantía y la retención efectuada. También informa del total de los premios sujetos a retención y la cuantía total retenida.

Diagrama de Estados del perfil de un usuario registrado

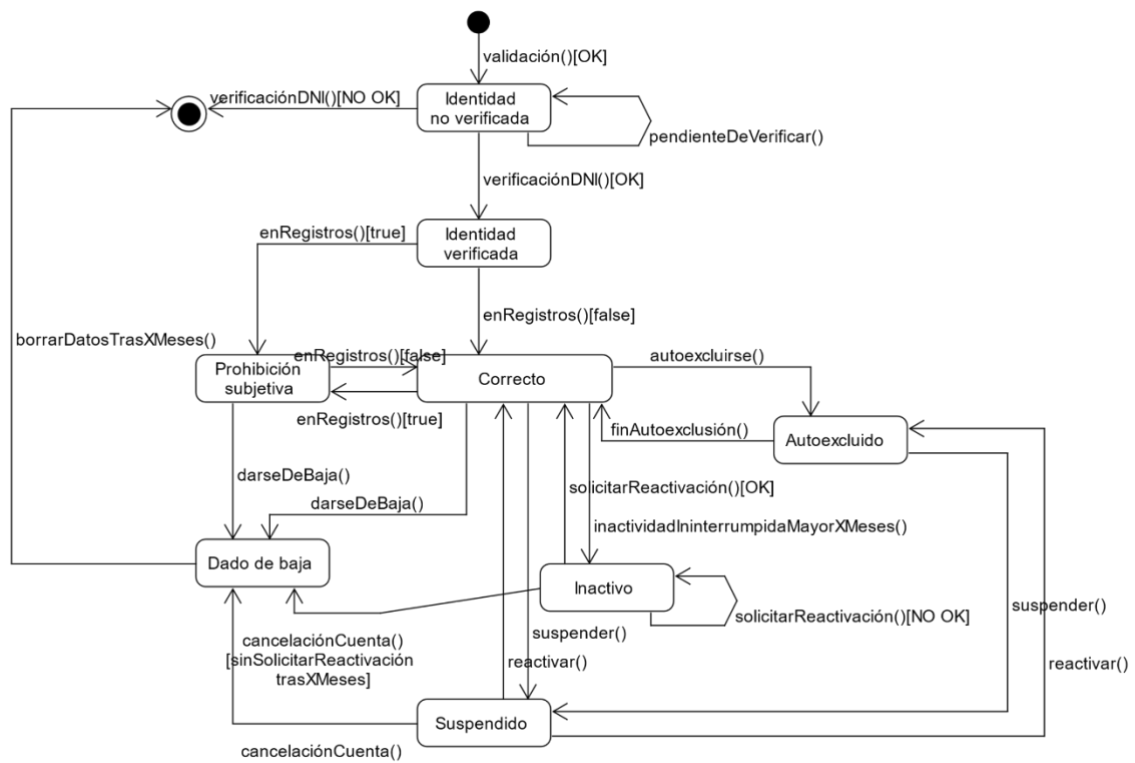


Diagrama 6: Diagrama de Estados del perfil de un usuario registrado

Diagrama de Estados de una apuesta

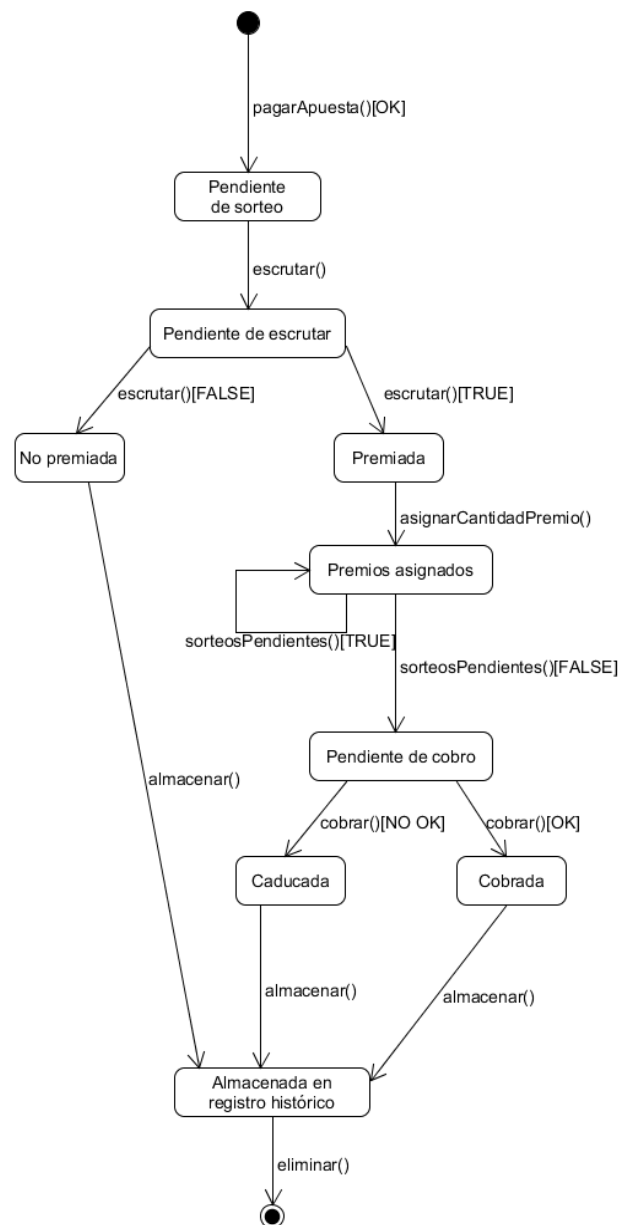


Diagrama 7: Diagrama de estados de una apuesta

Apéndice B: Escenarios

Escenario “Cargar monedero virtual correctamente” (Javier Díez García)	
Numeración: 1	
Caso de uso: Cargar monedero	
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none">• Capacidad de carga diaria, semanal y mensual del monedero personal no superada o completamente cubierta.• Capacidad total del monedero no superada o completamente cubierta.• Usuario en estado Correcto
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none">• Capacidad de carga diaria, semanal y mensual del monedero personal no superada o completamente cubierta.• Capacidad total del monedero no superada o completamente cubierta.
Quién lo comienza: Cliente	
Quién lo finaliza: Sistema	
Excepciones: -	
<p>Descripción: El cliente seleccionará una cantidad a cargar que no supere los límites establecidos por sí mismo (límites de cargas diarias, semanales y mensuales) y por el propio sistema (capacidad total del monedero) y también seleccionará un medio de pago.</p> <p>Si elige tarjeta de crédito o débito, el sistema le enviará a la pasarela de pago Redsys, donde el cliente introducirá el número de tarjeta, la fecha de caducidad y el CVV.</p> <p>Si eligiera traspaso rápido, el cliente seleccionará un banco y el sistema le redirigirá al sistema del banco en cuestión. Tras completar la operación con éxito, el sistema introducirá en la base de datos la entrada correspondiente y mostrará al usuario la cantidad que tiene ahora en el monedero.</p>	

Escenario “Calculo del importe de los premios si no hay acertantes de categoría especial, primera categoría y segunda categoría.” (Andrés Ángel González Granda)

Numeración: 2

Caso de uso: Calcular importe de los premios.

Precondiciones:

- Se ha ejecutado el caso de uso “Introducir resultados sorteo” (la combinación ganadora del sorteo está correctamente introducida en el sistema).

Postcondiciones:

- Se almacena en el sistema para cada categoría de la primitiva la cuantía de su premio.
- Se almacena en el sistema la cuantía del bote que se acumulará al premio de la categoría especial del próximo sorteo.
- El sistema notifica el resultado del escrutinio y la cuantía de los premios de las diferentes categorías de la Primitiva al sistema de los puntos de venta físicos.

Quién lo comienza: Usuario identificado empleado SELAE

Quién lo finaliza: Sistema

Excepciones: Si el importe que corresponde a los acertantes de una categoría fuese inferior a los de la categoría siguiente, se realizará un nuevo cálculo de los premios de ambas categorías: se sumará el importe destinado a premios de las dos categorías y se repartirá a partes iguales entre los acertantes de las dos categorías.

Descripción: El sistema escruta todas las apuestas que participan en el sorteo. Para ello contabiliza el número de apuestas premiadas en las diferentes categorías de premio.

Una vez finalizado el escrutinio procede a calcular el importe de los premios, dividiendo el fondo destinado a cada categoría entre todas las apuestas premiadas en dicha categoría.

Al no existir acertantes de la categoría especial y de la primera categoría el fondo destinado a estas categorías pasará a incrementar el de la categoría especial del siguiente sorteo de la primitiva (se genera bote para el siguiente sorteo).

Al no existir tampoco acertantes de la segunda categoría (5 números + complementario), el fondo destinado a esta categoría pasa a incrementar el fondo de tercera categoría (5 números) de ese mismo sorteo, incrementándose la cuantía del premio para las apuestas premiadas de tercera categoría.

Escenario “Cobrar premio menor cuando se excede el límite de la capacidad del monedero.” (Alba Cotarelo Tuñón)
Numeración: 3
Caso de uso: Cobrar premios.
Precondiciones: <ul style="list-style-type: none"> • Ha finalizado el escrutinio y los usuarios empleados de SELAE han de generar el pago de las apuestas premiadas.
Postcondiciones: <ul style="list-style-type: none"> • Se envía un email con la notificación de la cuantía del premio a los usuarios jugadores ganadores • Los movimientos del monedero quedarán registrados en la cuenta del usuario.
Quién lo comienza: Usuario identificado empleado SELAE.
Quién lo finaliza: Sistema.
Excepciones: <ul style="list-style-type: none"> • Si el usuario jugador no tiene asociada ninguna cuenta bancaria se le enviará un correo con la siguiente información: los pasos para añadir una cuenta bancaria en las opciones del monedero y la forma en que pueda solicitar el cobro del premio, una vez actualizada la configuración del monedero.
Descripción: Los premios menores son aquellos que no sobrepasan el valor de la variable LÍMITE_PREMIOS, fijado por defecto en 2500€. Un usuario jugador es agraciado con una apuesta premiada con un valor inferior a LÍMITE_PREMIOS, el sistema debe intentar ingresar ese valor en el monedero, pero excede la capacidad del mismo (CAPACIDAD_MONEDERO_USUARIO), al no cumplir esa condición, en lugar de ingresarlo deberá realizar lo siguiente: el sistema transferirá automáticamente el premio a la cuenta bancaria indicada por el usuario en las opciones del monedero.

Escenario “Pagar una apuesta simulada correctamente” (Carlos Sanabria Miranda)

Numeración: 4

Caso de uso: Pagar la apuesta simulada.

Precondiciones:

- El usuario jugador está identificado.
- El usuario ha simulado previamente la realización de una apuesta (caso de uso “Simular una apuesta”).

Postcondiciones:

- La apuesta queda almacenada en la BD del sistema en estado “Pendiente de sorteo”.
- Al monedero del usuario se le ha descontado el precio de la apuesta.

Quién lo comienza: Usuario identificado jugador.

Quién lo finaliza: Sistema.

Excepciones:

- Si el perfil del usuario no está en estado “Correcto” no se completará el pago.
- Si el usuario no tiene saldo suficiente en su monedero para pagar la apuesta que ha simulado, no se completará el pago, y se ejecutará el caso de uso “Cargar monedero”.
- Si el total del gasto semanal del usuario más el precio de la apuesta supera LIMITE_GASTO_SEMANAL_USUARIO, no se completará el pago y se le mostrará un mensaje.
- En caso de error durante el proceso de pago, el sistema mostrará un mensaje al usuario.

Descripción: El usuario identificado jugador selecciona que quiere realizar el pago de la apuesta que simulado. El sistema comprueba que el perfil del usuario está en estado “Correcto”, que tiene saldo suficiente en su monedero para pagar la apuesta, y que el total del gasto semanal del usuario más el precio de la apuesta no supera el valor de LIMITE_GASTO_SEMANAL_USUARIO para ese usuario.

Las comprobaciones anteriores son válidas, por lo que el sistema descuenta el precio de la apuesta del monedero del usuario, genera el reintegro de forma aleatoria (número del 0 al 9), genera los números de control para la apuesta, y almacena la información de la apuesta en la BD del sistema, asignándole el estado “Pendiente de sorteo”.

Una vez almacenada la apuesta en la BD del sistema, se ejecuta el caso de uso “Obtener resguardo de apuesta”, en donde se generará el resguardo para la apuesta.

Apéndice C: Imagen del resguardo de los puntos de venta físicos



Ilustración 1: Resguardo de los puntos de venta físicos, donde se realizan 2 apuestas sencillas.



Ilustración 2: Resguardo de los puntos de venta físicos, donde se realiza 1 apuesta múltiple.

Apéndice D: Tabla de Premios Acumulados por Aciertos y Categorías del Joker

CATEGORÍA	ACIERTOS EN ORDEN	IMPORTE EN EUROS
	PRIMERAS CIFRAS - ÚLTIMAS CIFRAS	
1ª	7	1.000.000
2ª	6-0	10.000
	0-6	10.000
3ª	5-1	1.001
	5-0	1.000
	1-5	1.001
	0-5	1.000
4ª	4-2	305
	4-1	301
	4-0	300
	2-4	305
	1-4	301
	0-4	300
5ª	3-3	100
	3-2	55
	3-1	51
	3-0	50
	2-3	55
	1-3	51
	0-3	50
6ª	2-2	10
	2-1	6
	2-0	5
	1-2	6
	0-2	5
7ª	1-2	2
	1-0	1
	0-1	1

Tabla 1. Premios Acumulados por Aciertos y Categorías del Joker

Apéndice E: Tabla de apuestas autorizadas y premios por el método múltiple

		Apuestas premiadas y categoría					
Cruces (Apuestas)	Números acertados	Aciertos					
		6 + r (Especial)	6 (1ª)	5 + c (2ª)	5 (3ª)	4 (4ª)	3 (5ª)
7 (7)	6 cg + r + c	1	1	6	-	-	-
	6 cg + r	1	1	-	6	-	-
	6 cg + c	-	1	6	-	-	-
	6 cg	-	1	-	6	-	-
	5 cg + c	-	-	1	1	5	-
	5 cg	-	-	-	2	5	-
	4 cg	-	-	-	-	3	4
	3 cg	-	-	-	-	-	4
8 (28)	6 cg + r + c	1	1	6	6	15	-
	6 cg + r	1	1	-	12	15	-
	6 cg + c	-	1	6	6	15	-
	6 cg	-	1	-	12	15	-
	5 cg + c	-	-	1	2	15	10
	5 cg	-	-	-	3	15	10
	4 cg	-	-	-	-	6	16
	3 cg	-	-	-	-	-	10
5 (44)	5 cg + r	1	1	1	42	-	-
	5 cg	-	1	1	42	-	-
	4 cg + c	-	-	2	-	42	-
	4 cg	-	-	-	2	42	-
	3 cg	-	-	-	-	3	41
	2 cg	-	-	-	-	-	4
9 (84)	6 cg + r + c	1	1	6	12	45	20
	6 cg + r	1	1	-	18	45	20
	6 cg + c	-	1	6	12	45	20
	6 cg	-	1	-	18	45	20
	5 cg + c	-	-	1	3	30	40
	5 cg	-	-	-	4	30	40
	4 cg	-	-	-	-	10	40
	3 cg	-	-	-	-	-	20
10 (210)	6 cg + r + c	1	1	6	18	90	80
	6 cg + r	1	1	-	24	90	80
	6 cg + c	-	1	6	18	90	80
	6 cg	-	1	-	24	90	80
	5 cg + c	-	-	1	4	50	100
	5 cg	-	-	-	5	50	100
	4 cg	-	-	-	-	15	80
	3 cg	-	-	-	-	-	35
11 (462)	6 cg + r + c	1	1	6	24	150	200
	6 cg + r	1	1	-	30	150	200
	6 cg + c	-	1	6	24	150	200
	6 cg	-	1	-	30	150	200
	5 cg + c	-	-	1	5	75	200
	5 cg	-	-	-	6	75	200
	4 cg	-	-	-	-	21	140
	3 cg	-	-	-	-	-	56

cg = combinación ganadora

c = número complementario

r = reintegro

Apéndice F: Resumen de las normas que debe seguir una dirección de correo electrónica para ser válida según el estándar RFC 5322 [19]

Normas	Descripción
N1	Una dirección de correo no debe sobrepasar los 50 caracteres.
N2	La dirección debe incluir exactamente una arroba (@)
N3	La dirección debe incluir el nombre local (el texto delante de la arroba), la arroba (@) y el nombre del dominio (el texto detrás de la arroba).
N4	El nombre del dominio debe contener dos cadenas de texto separadas por un punto. El nombre puede incluir las letras de la A a la Z (mayúsculas o minúsculas), los números del 0 al 9 y el signo menos (-); sin embargo, el último carácter no puede ser un signo menos, un guion o un punto.
N5	El nombre local puede incluir las letras de la A a la Z (mayúsculas o minúsculas), los números del 0 al 9 y cualquiera de los siguientes caracteres: ! # \$ % & ' + - . = ? ^ _ ` { } ~. No se pueden utilizar los siguientes caracteres: < > () [] @ , ; : \ / " * o espacio.