

Krav til rapportering af spil på spilleautomater



Krav til rapportering af spildata fra serversupporterede spilleautomater og gevinstgivende spilleautomat i landbaserede kasinoer

Indholdsfortegnelse

Versionshistorik	2
Version 1.0 af 22. februar 2019	2
Version 1.1 af 9. maj 2019	2
Version 1.2 af 25. januar 2022	2
Version 1.3 af 21. september 2023	2
Version 1.4 af 26. februar 2024	2
1. Indledning	3
2. Rapportering	5
2.1 Rapporteringsfrekvens	6
2.1.1 Transaktionsstrukturer	6
2.1.2 End Of Day	6
2.1.3 Jackpotudløsning	6
2.2 Validering af data	7
3. Standard records	8
3.1 XSD-skemaer for standard records	9
3.2 Datarapportering i standard records	9
3.2.1 Eksempler på rapportering	10
4. SpilleautomatTransaktionStruktur	11
5. SpilleautomatEndOfDayStruktur	17
5.1 Rapportering af spil i End of Day rapporten	18
5.1.1 SpilleautomatEndOfDayRapportStruktur	18
6. SpilleautomatJackpotUdloesningStruktur	23
7. Tilladelsesindehavers kvalitetssikring	28
7.1 Validering af data	29
7.2 Fejlhåndtering	29
7.3 Annulleringer	29
7.4 Annulleringer og End of Day rapporten	30
7.5 Erstatningsdata	30
7.6 Andre fejl	31

Versionshistorik

Version 1.0 af 22. februar 2019

- Første officielle version

Version 1.1 af 9. maj 2019

- Ændringer foretaget så spil på serversupporterede spilleautomater og spil på gevinstgivende spilleautomater i landbaserede kasinoer rummes

Version 1.2 af 25. januar 2022

- Ændring af titel så den passer med henvisning fra andre dokumenter

Version 1.3 af 21. september 2023

- Ændring af titel
- Generelle, sproglige rettelser

Version 1.4 af 26. februar 2024

- Tilføjelse af indberetningsfelt om terminalidentifikation i afsnit 4.

Indledning

1

Formålet med dette dokument er at give tilladelsesindehavere for gevinstgivende spilleautomater og landbaserede kasinoer overblik over de tekniske krav, der stilles i forbindelse med rapportering af spillene på serversupporterede spilleautomater og spilleautomater i landbaserede kasinoer til SAFE.

Spillemyndigheden stiller krav om, at indehavere af tilladelse til at udbyde spil på serversupporterede gevinstgivende spilleautomater og på spilleautomater i landbaserede kasinoer, rapporterer data vedrørende deres udbud af spil. Rapporteringen af spil skal reflektere spil, der er gennemført. Rapporteringen er således spilrelateret og skal ikke betragtes som en direkte afspejling af automatens pengestrømme.

Rapportering

2

Rapporteringen af data skal ske i et bestemt dataformat specificeret af Spillemyndigheden. Dette dataformat kaldes standard records.

Standard records er XML-strukturer, som baserer sig på et antal begreber. Dette dokument indeholder en beskrivelse af de enkelte standard records og de dataattributter, som de enkelte standard records indeholder.

Spillemyndigheden har specificeret et XSD-skema for hver standard record. Alle skemaerne findes på spillemyndigheden.dk pakket i en zip-fil sammen med denne vejledning og et valideringsværktøj. Selve XSD-skemaerne er placeret i mapper indeholdende følgende oplysninger:

- view: her findes XSD-filerne der specificerer hver standard record type
- types: her findes de forskellige datatyper, som anvendes i XSD-skemaerne
- class: her findes XSD-klasser som indeholder alle de elementer, der anvendes i standard records

Der kan være mindre forskelle mellem beskrivelserne af dataelementer i XSD-skemaerne og beskrivelserne i denne vejledning. I tilfælde hvor der er forskel, er beskrivelserne i denne vejledning gældende.

2.1 Rapporteringsfrekvens

2.1.1 Transaktionsstrukturer

Følgende standard records relaterer sig til selve køb af et spil og kan således betragtes som transaktionsstrukturer. Denne standard records skal gemmes mindst hvert 5. minut såfremt der har været begivenheder der kræver rapportering – herfra blot kaldet transaktioner:

- SpilleautomatTransaktionStruktur

Begivenheder, der kræver rapportering er, at kreditten på automaten kommer ned på 0, at der startes et nyt spil eller at der skiftes spil på automaten. Det betragtes som starten på et nyt spil, hvis man i et valgt spil har spillet kreditten til nul og derefter forøger kreditten fra nul for at spille samme spil videre.

2.1.2 End Of Day

End Of Day strukturen indeholder en opsummering af dagens transaktioner. Strukturen anvendes således til at gemme statusdata én gang om dagen. En dag defineres efter UTC-tid og er fra 00:00 til 00:00. Følgende struktur skal senest gemmes kl. 04.00 UTC for den foregående dag:

- SpilleautomatEndOfDayStruktur

2.1.3 Jackpotudløsning

Følgende struktur benyttes hver gang en jackpot som tilladelsesindehaver har spillet ind til udløses:

- JackpotUdloesningStruktur

2.2 Validering af data

Tilladelsesindehaver skal sørge for, at data, der rapporteres, overholder formatkravene, som er beskrevet i dette dokument. Dette kan sikres ved at foretage validering af data inden disse rapporteres. Formålet med dette er at imødekomme basale datafejl, som i sidste ende vil medføre merarbejde for tilladelsesindehaveren i form af fejlrettelse og genfremsendelse af data.

Spillemyndigheden stiller et valideringsværktøj til rådighed. Dette kan findes på Spillemyndighedens hjemmeside. Det er valgfrit om tilladelsesindehaver vil sikre korrekt levering af data ved at implementere Spillemyndighedens valideringsværktøj eller implementere en anden, tilsvarende løsning.

Standard records

3

Spillemyndigheden stiller krav om, at tilladelsesindehaver rapporterer data i et bestemt dataformat specificeret af Spillemyndigheden kaldet standard records. Standard records er XML-strukturer, som baserer sig på et antal begreber.

3.1 XSD-skemaer for standard records

Spillemyndigheden har specificeret XSD-skemaer for de standard records, der skal anvendes af tilladelsesindehaver. Skemaet og tilhørende filer findes i zip-filen angivet i tabellen nedenfor. Zip-filen indeholder følgende mapper:

- view: her findes XSD-filen, der specificerer standard record typen
- types: her findes de forskellige datatyper, der anvendes i XSD-skemaet
- class: her findes XSD-klasser, der indeholder alle de elementer, som anvendes i standard recorden

Tilladelsesindehaver skal følge skemaet stringent. Det vil sige, at tilladelsesindehaver skal rapportere al data i det specificerede skema. Det er et krav, at tilladelsesindehaver rapporterer data, som er skemavalide, og at der ikke udelades noget data. Hvis tilladelsesindehaver er i tvivl om anvendelsen af XSD-skemaet, skal tilladelsesindehaver kontakte Spillemyndigheden.

Den seneste version ligger på Spillemyndighedens hjemmeside.

I det følgende nævnes, hvilke oplysninger, der skal angives i hvilke datafelter. Dette gælder både en beskrivelse af, hvad der skal fremgå indholdsmæssigt og hvilke typer data, der teknisk er tilladt. Hvis der er tale om et stærkt begrænset antal muligheder (svarende til en dropdownmenu), vil disse fremgå. Endvidere vil der sammen med navnet på feltet fremgå, hvad der er minimum og maksimum for antallet af gange elementet kan optræde. Hvor intet andet er nævnt, er Min=Max=1. Der er også mindre beskrivelser af de enkelte felter i selve XSD-skemaet.

Vedrørende beskrivelsen af et felt, har denne vejledning forrang i forhold til XSD-skemaet (især fordi det i vejledningen er muligt at beskrive samme felt forskelligt for forskellige spiltyper). Vedrørende navnet på et felt, og min og max, har XSD-skemaet forrang – det bestemmer helt konkret, hvad der kan lade sig gøre. Spillemyndigheden vil, i sagens natur, være glad for at modtage henvendelse fra tilladelsesindehaver såfremt denne mener, at der er uoverensstemmelser mellem vejledning og XSD eller hvis der forekommer uklare formuleringer.

3.2 Datarapportering i standard records

Rapportering af data fra spilleautomater skal foretages i én standard record. Både indskud og gevinst rapporteres i samme struktur.

Spilleren spiller imod en tilladelsesindehaver. Spillene er baseret på tilfældighed – i hvert fald når det drejer sig om valespillene – bortset fra evt. brug af nudge og hold. For en spiller består et kasinospil af en session, hvor spilleren udfører et antal træk. Hvert træk koster et indskud og giver mulighed for gevinst. Indskuddet fra en session i et kasinospil skal beregnes som summen af alle indskud i sessionen.

Spilleautomatspil rapporteres pr. session. En session regnes fra spilleren ved betaling forøger kreditten fra nul (altså tilføjer penge for første gang, eller fra kreditten er gået i nul og spilleren tilføjer penge, men ikke hvis kreditten forøges ved betaling, når kreditten ikke var nul), eller fra spilleren påbegynder et nyt spil på automaten. Hvis spillet skiftes på automaten, skal det rapporteres som om, at den "gamle" transaktion afsluttedes med udbetaling af den resterende kredit og den nye session påbegyndes med betaling af den overførte kredit. En session hænger tæt sammen med det SpilProduktNavn som tilladelsesindehaveren skal rapportere i de

enkeltte transaktioner. SpilProduktNavnet er med til at tydeliggøre, hvilket spil der er blevet spillet.

3.2.1 Eksempler på rapportering:

Eksempel 1: En spiller indsætter 20 kr. i en spilleautomat og trækker 3 gange. Derefter slutter sessionen ved at spilleren skifter spil eller får sin kredit udbetalt. Hvert træk koster 1 kr. og spilleren vinder 1 kr. i første træk og 1 kr. i tredje træk. I feltet SpilleautomatIndbetalingIndskud angives 20 kr., i SpilleautomatUdbetalingGevinst angives 19 kr., i SpilleautomatSpilledeKreditter angives 3 kr. i SpilleautomatVundneKreditter skal angives 2 kr. og i SpilleautomatAntalTraek rapporteres 3, da spilleren har foretaget 3 træk på spilleautomaten. Bemærk at forskellen på indskud og gevinst (der følger pengene) og forskellen på spillede og vundne kreditter (der følger spillet) altid vil være ens (da kredit ved sessionens start og slut altid er 0, for spil, der ikke indeholder jackpotindskud eller jackpotgevinster).

Eksempel 2: En spiller kommer 20 kr. i automaten hvor hvert træk koster 0,50 kr. Samlet set sendes der 0,5 kr. op i en progressiv jackpotpulje i løbet af de 20 træk spilleren foretager. Spilleren vinder ved første træk 100 kr. og i de følgende 18 træk ingenting, mens det 20. træk udløser jackpot på 57.115,50 kr. – personen får herefter 57.225,50 kr. udbetalt (hvilket rapporteres i SpilleautomatUdbetalingGevinst). I feltet SpilleautomatSpilledeKreditter skal rapporteres 10 kr. (dvs. her tælles det der sendes videre i jackpot med), i SpilIndskudJackpot rapporteres 0,50 kr., i SpilleautomatVundneKreditter rapporteres 100 kr. Dette felt skal ikke indeholde jackpotgevinster, da jackpotgevinster rapporteres i en anden standard record. Nu bliver Indskud-gevinst=spillede kreditter-vundne kreditter+beløbet, der angives i jackpotudløsningsstrukturen. Bemærk assymetrien – de spillede kreditter INKLUDERER jackpotindskuddet (dvs. at det, der er spillet for på selve automaten kan beregnes ved subtraktion), mens de vundne kreditter IKKE INKLUDERER jackpotgevinsten, hvilket betyder at det samlede antal vundne kreditter kan beregnes ved addition.

Nøgler, der binder standard records for serversupporterede spilleautomater sammen:

1. SpilTransaktionIdentifikation forbinder en spillers spilkøb med en spilannullering, der begge rapporteres i SpilleautomatTransaktionStruktur.

Såfremt spilleautomaten med kredit større end nul går i en form for pauseskærm, hvorfra man kan vælge spil igen, og hvis spilleren (formentlig, men ikke nødvendigvis den samme) i denne situation vælger det samme spil igen, er det op til tilladelsesindehaver om der startes en ny session (således at tilladelsesindehaver har mulighed for at rapportere som det passer bedst med automatens/regnskabssystemets interne logik).

Tilladelsesindehaver har mulighed for, men ikke forpligtelse til, at slutte den igangværende session efter det sidste træk inden midnat (UTC-tid). Dette skal gøres således, at End of Day rapportering kommer til at matche de sessioner, der afsluttes på den pågældende dag. Dette skal ses ift. at End of Day rapportering fra tilladelsesindehavers side ikke må beregnes direkte på de til Spillemyndigheden indsendte filer.

SpilleautomatTransakti- onStruktur

4

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format – krav	Beskrivelse
Filinformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladt værdi fra Data Domain: v2</u>
SpilFilIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre, at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender samme SpilFilIdentifikation mere end én gang, vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til Safe-felt på en SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
SpilAutomatKategoriNavn	Domain: SpilleautomatKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af, hvilken overordnet slags spil, der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. Tilladte værdier fra Data Domain: • ServersupportSpillehal • ServersupportRestoration • LandbaseretKasino Denne opdeling forventes at være tilladelsesindehaver bekendt i anden sammenhæng.
SpilSpilleautomatSpil Max=Ubegrænset		
SpilHovedNummer	Tekst45minLength1 Data type: character Data length: 45 (min=1)	Spilstedets journalnummer.
SpilTerminalIdentifikation	Tekst45minLength1 Data type: character Data length: 45	Unikt ID for den fysiske terminal. Spilleautomatens fysiske MAC-adresse.

SpilProdukt-Navn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Vejledning: Dette navn skal være inkl. spiltypen. Dvs. den samme fysiske automat kan indsende transaktioner med mange forskellige produktnavne. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
SpillerInformationIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv dette, men skal være unik for hver af deres spillere. Kan f.eks. være kundenummer eller spiller-nummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personhenførbart. Vejledning: Dette gælder kun hvis spilleren er kendt. Ellers bruges dummyværdi, der bedes meddeles spilmyndigheden. Dette kunne fx være "Ukendt".
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spilkøb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Det kan fx være genereret som UUID. Elementet binder et køb sammen med en annullering (dette vurderes dog kun at ske ved fejlrapportering). Både køb og annullering rapporteres i en transaktions-struktur. Elementet binder desuden transaktionen sammen med en eventuel gevinst i JackpotUdloesningStruktur. Det samme ID må således kun anvendes igen i en transaktionsstruktur, hvis der er tale om en annullering af et tidligere køb.
SpilKøbDatoTid	Domain: DatoTid Data type: dateTime	Den faktiske dato og tid for afslutning af spillerens session. (UTC) Se definition af session i teksten oven for skemaerne.
Spilleautomat-Program-Version	Domain: Tekst45minLength1 Data type: character Data length: 45 (min=1)	Aktuel version af spilleautomatens spilpakke.
Spilleautomat-Program-Check-Tekst	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Kontrolkode for spilleautomatens spilpakke.
Spilleautomat-SenestÆndret	Domain: DatoTid Data type: dateTime	Seneste ændring af spilleautomatens spilpakke.
Spilleautomat-UdbetalingProcent	Domain: Procent Data type: decimal Data length: 6	Den indstillede betalingsprocent. Dette er den teoretiske tilbagebetalingsandel angivet i procent ved brug af autoplay, eller ved en angivet taktik i tilfælde af, at

		der ikke forekommer autoplay som mulighed.
Spilleauto- mat-Indbeta- lingInd-skud	Domain: BeløbPositivNega- tiv10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt be- løb med længden 10 samt 10 decimaler inden for inter- vallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	Værdien af alle udbetalte mønter, polet- ter mv.
Spilleauto- mat-Udbeta- lingGe-vinst	Domain: BeløbPositivNega- tiv10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt be- løb med længden 10 samt 10 decimaler inden for inter- vallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	Værdien af alle udbetalte mønter, polet- ter mv.
Spilleauto- mat-Spillede- Kreditter	Domain: BeløbPositivNega- tiv10De- cimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt be- løb med længden 10 samt 10 decima- ler inden for in- tervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	Værdien af alle spillede kreditter. Vejledning: Dette er et bruttotal. Dvs. det er prisen inkl. jackpotindskud for alle de spillede træk, hvorfra der ikke fratrækkes nogen form for gevinst. Se eksemplerne i teksten ovenfor.
Spilleauto- mat-Vundne- Kreditter	Domain: BeløbPositivNega- tiv10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt be- løb med længden 10 samt 10 decimaler inden for inter- vallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	Værdien af alle vundne kreditter – bort- set fra vundne kreditter fra jackpots. Se tekst om jackpots ovenfor. Vejledning: Dette er et bruttotal. Dvs. det er summen af alle vundne kreditter (bortset fra jackpots), hvorfra der ikke fratrækkes nogen form for spillede kre- ditter – hverken på de gevinstgivende træk eller fra de øvrige træk. Se eksem- plerne i teksten ovenfor.
Spilleauto- mat-Antal- Traek	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Dataformat: ###.###.###.###.###.### (skrives uden punktummer)	Antal træk, som indgår i spillerens ses- sion (antal spins).

ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
Tilfældighedsgenerator		
TilfældighedsgeneratorIdentifikation	Domain: Tekst45minLength1 Data type: character Data length: 45 (min=1)	RNG'ens unikke identifikation givet af certifikatgiver. Dette skal være samme navn som i certificeringsrapporter.
TilfældighedsgeneratorSoftwareID	Domain: Tekst45minLength1 Data type: character Data length: 45 (min=1)	Identifikation af (certificeret) software, der "oversætter tal" genereret fra RNG.
SpilAnnullering Min=0		
SpilAnnullering	Domain: Tal1 Data type: integer Data length: 1	Boolean til angivelse af, om transaktionen er en annullering eller ej. Ved annullering angives "1", hvis det ikke er en annullering angives "0".
SpilAnnulleringDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Dato og tid for annullering af spillet. (UTC) Vejledning: For ikke-annulleringer, der sendes som korrektion, benyttes korrektionstidspunktet. SPM forventer, at der kun forekommer korrektioner. Såfremt Tilladelsesindehaver ønsker at sende en "ægte annullering", bedes SPM orienteret om dette.
Jackpot Min=0 Max=Ubegrænset		
JackpotIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af jackpotten. Dette dataelement er bindeled over til den rapportering, der skal ske, når jackpotten bliver vundet af en spiller. Det er således vigtigt, at der anvendes den samme JackpotIdentifikation i denne struktur som i SpilleautomatJackpotUdloesningStruktur, der rapporteres når jackpotten vindes.
SpilIndskudJackpot	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt	Den del af spillers indskud, som går til en evt. jackpotpulje.

	10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	
--	--	--

SpilleautomatEndofday- Struktur

5

Dette skema indeholder opsummerede spildata for tilladelsesindehaveren. Rapporten indeholder opsummerede tal for følgende kategorier af SpilleautomatKategoriNavn:

- ServersupportSpillehal
- ServersupportRestauration
- LandbaseretKasino

Rapporten skal genereres fra tilladelsesindehaverens spilkontrolsystem eller andet system hos tilladelsesindehaveren, hvor de relevante oplysninger er tilgængelige. End of Day rapporter må således ikke være en optælling og summering af antal og beløb, som er rapporteret i transaktioner løbet af dagen til tilladelsesindehaverens SAFE.

5.1 Rapportering af spil i End of Day rapporten

Det fremgår ovenfor i afsnittet om spilleautomatspil, at rapportering af henholdsvis indskud og gevinst foretages i samme standard record. Indskud og dertilhørende gevinst rapporteres således samme dag. Dette skal også være tilfældet i End of Day rapporter for denne spilkategori. Dagen vælges efter sluttidstidspunkt for sessionen – i UTC-tid. En ”ægte” annullering registreres på den dag den foretages. Se mere herom i afsnit om fejlkorrekationer.

5.1.1 SpilleautomatEndOfDayRapportStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
Filinformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af, hvilken version af standard records, der anvendes Tilladt værdi fra Data Domain: v2
SpilFilIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil, som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre, at identifikationen er unik fx. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFilIdentifikation mere end én gang, vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
SpilFilErstatning-Identifikation Min=0	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFilIdentifikation på den fil som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
Tilladelsesindehaver		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet.

		SpilCertifikatIdentifikation mapper til Safeld på en SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
SpilleautomatKategoriNavn	Domain: SpilleautomatKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af, hvilken overordnet slags spil, der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. Tilladte værdier fra Data Domain: - ServersupportSpillehal - ServersupportRestauration - LandbaseretKasino Denne opdeling forventes at være tilladelsesindehaver bekendt i anden sammenhæng.
EndOfDayRapportDato	Domain: Dato Data type: date	Den dato, rapporten omhandler.
EndOfDayRapportAntalSpil	Domain: Antal Data type: number Data length: 12	Antallet af spil (dvs. træk) af pågældende kategori, der er spillet i løbet af dagen.
EndOfDayRapportIndskudTotal	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	Indskud til spil i løbet af dagen af pågældende spilkategori – dette inkluderer indskud til jackpots.
EndOfDayRapportIndskudJackpot	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	Indskud til jackpot i løbet af dagen af pågældende spilkategori.
EndOfDayRapportGevinsterSpil	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Vundne gevinster (inkl. den del der består i, at spilleren får indskud

	Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	tilbage) i løbet af dagen af pågældende kategori. Jackpotgevinster skal ikke medregnes i dette felt.
EndOfDayRapport-GevinsterJackpot	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	Vundne gevinster (inkl. den del, der består i, at spilleren får indskud tilbage) fra jackpots i løbet af dagen af pågældende kategori.
EndOfDayRapport-KommissionRake	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal	Indkrævet kommission eller rake i pågældende kategori i løbet af dagen. Denne attribut skal kun indeholde kommission, og er ikke indskud minus gevinst. Kun hvis der indkræves en specifik kommission fra indskuddet, skal dette rapporteres. Dette felt forventes ikke at være relevant, og Spillemyndigheden bedes kontaktet inden det tages i brug (til andet end at skrive "0").
ValutaOplysning-Kode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
SpecifiktSpilsted Max=Ubegrænset		
SpilstedHovednummer	Domain: Tekst45minLength1 Data type: character Data length: 45 (min=1)	Spilstedets journalnummer
SpilstedEndOfDay-RapportAntalSpil	Domain: Antal Data type: number Data length: 12	For det pågældende spilsted: Antallet af spil (dvs. træk) af pågældende kategori der er spillet i løbet af dagen.
SpilstedEndOfDay-RapportIndskudTotal	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal	For det pågældende spilsted:

	Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	Indskud til spil i løbet af dagen af på- gældende spilkategori – dette inkluderer indskud til jackpots.
SpilstedEndOfDay-Rapport-Indskud-Jackpot	Domain:BeløbPositivNegativ10De- cimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	For det pågældende spilsted: Indskud til jackpot i løbet af dagen af pågældende spilkategori.
SpilstedEndOfDay-RapportGevinster-Spil	Domain:BeløbPositivNegativ10De- cimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	For det pågældende spilsted: Vundne gevinster (inkl. den del, der består i, at spilleren får indskud tilbage) i løbet af dagen af pågældende kategori. Jackpotgevinster skal ikke medregnes i dette felt.
SpilstedEndOfDay-RapportGevinster-Jackpot	Domain:BeløbPositivNegativ10De- cimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	For det pågældende spilsted: Vundne gevinster (inkl. den del der består i, at spilleren får indskud tilbage) fra jackpots i løbet af dagen af pågældende kategori.
SpilstedEndOfDay-RapportKommissionRake	Domain: BeløbPositivNegativ10De- cimaler10 Data type: decimal	For det pågældende spilsted: Indkrævet kommission eller rake i på- gældende kategori i løbet af dagen. Denne attribut skal kun indeholde kommission, og er ikke indskud minus gevinst. Kun hvis der

		indkræves en specifik kommission fra indskuddet, skal dette rapporteres. Dette felt forventes ikke at være relevant, og Spillemyndigheden bedes kontaktet inden det tages i brug (til andet end at skrive "0").
ValutaOplysning-Kode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	For det pågældende spilsted: Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.

SpilleautomatJack- potUdloesningStruktur

6

Spillemyndigheden stiller krav om, at tilladelsesindehaver rapporterer data fra udløsning af jackpottens struktur (SpilleautomatJackpotUdloesningStruktur).

En jackpot er et ekstraspil, der deltages i ved at spille andre spil. Man kan kun vinde jackpotten ved at deltage i et andet spil. Der spilles typisk ind til jackpotten fra mange automater, og gevinstens størrelse er oftest ikke fast. En høj gevinst på automaten, eller adgang til et særligt featurespil med faste gevinster på den enkelte automat, skal således ikke rapporteres som jackpot, heller ikke selvom "Jackpot" måtte bruges som navn på gevinsten.

I et landbaseret kasino kan en jackpotpulje vindes på et antal spilleautomater, hvor en del af indskuddet på hver spilleautomat indgår i jackpotpuljen. Jackpotten kan vindes på spilleautomater hos tilladelsesindehaver eller hos andre spiludbydere, hvis tilladelsesindehaver er med i et netværk. Det skal understreges, at tilladelsesindehaver også skal sende denne struktur, når jackpotten vindes af en spiller hos en anden udbyder.

Nøgler for JackpotUdløsningStruktur:

1. JackpotIdentifikation og SpillerInformationIdentifikation (der i virkeligheden vil være terminalen, såfremt spilleren ikke er kendt) forbinder transaktionsstrukturer med JackpotUdløsningStruktur. Ud fra disse to værdier skal Spillemyndigheden kunne kontrollere, at den givne spiller/terminal har sendt indskud til jackpotten.

Proces for rapportering af jackpots:

SpilleautomatJackpotUdløsningStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format – krav	Beskrivelse
Filinformation		
SpilFil-Version	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes Tilladt værdi fra Data Domain: v2
SpilFill-identifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre, at identifikationen er unik fx. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender den samme SpilFillIdentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigerer fejl.
SpilFilErstatningsIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillIdentifikation på den fil, som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til Safeld på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn,

		men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
SpilleautomatKategoriNavn	Domain: SpilleautomatKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af, hvilken overordnet slags spil, der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. Tilladte værdier fra Data Domain: • ServersupportSpillehal • ServersupportRestauration • LandbaseretKasino Denne opdeling forventes at være Tilladelsesindehaver bekendt i anden sammenhæng.
Jackpot		
Jackpot-Identifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af jackpotten. Dette dataelement er bindeled for til de transaktioner, som indeholder bidrag til den pågældende jackpot. Det er således vigtigt, at der anvendes den samme JackpotIdentifikation i denne struktur som SpilleautomatTransaktionStruktur, der rapporteres da der spilledes ind til jackpotten.
Jackpot-DatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Dato og tid for udløsning af jackpotten. (UTC)
Jackpot-TotalGevinst	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	Samlet gevinst af jackpotten, der er vundet af én eller flere spillere (terminaler). Spillemyndigheden forventer umiddelbart at kun én spiller kan vinde en jackpot, og tilladelsesindehaver bedes derfor orientere SPM første gang dette ikke måtte være tilfældet.
Jackpot-KommissionRake	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	Del af jackpot som tilladelsesindehaver har taget i kommission eller rake.

Valuta-Oplysning-Kode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
SpillerInformationIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv dette, men det skal være unikt for hver af deres spillere. Det kan fx. være kundenummer eller spillernummer. Må ikke være CPR- nummer, da dette er personhenførbart. Vejledning: Dette gælder kun hvis spilleren er kendt. Ellers benyttes i stedet SpilTerminalIdentifikation
Jackpot-KommissionRake	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	Del af jackpot som tilladelsesindehaver har taget i kommission eller rake.
Valuta-Oplysning-Kode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
Spiller Max=Ubegrænset Vejledning: som nævnt ovenfor forventer SPM kun en enkelt vinder. Såfremt der er flere, bedes SPM orienteres første gang dette er tilfældet.		
SpillerInformationIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv dette, men det skal være unikt for hver af deres spillere. Kan f.eks. være kundenummer eller spillernummer. Må ikke være CPR- nummer, da dette er personhenførbart. Vejledning: Dette gælder kun hvis spilleren er kendt. Ellers benyttes i stedet SpilTerminalIdentifikation.
Jackpot-Gevinst	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10	Del af jackpot en given spiller vinder.

	sammt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (skrives uden punktummer)	
--	---	--

Tilladelsesindehavers kvalitetssikring

7

7.1 Validering af data

Tilladelsesindehaver skal sørge for, at data, der rapporteres, overholder formatkravene som er beskrevet i dette dokument. Dette kan sikres ved at foretage validering af data inden disse indrapporteres. Formålet med dette er at imødekomme basale datafejl, som i sidste ende vil medføre merarbejde for tilladelsesindehaveren i form af fejlrettelse og genfremsendelse af data.

Spillemyndigheden stiller et valideringsværktøj til rådighed. Dette kan findes på Spillemyndighedens hjemmeside. Det er valgfrit om tilladelsesindehaver vil sikre korrekt levering af data ved at implementere Spillemyndighedens valideringsværktøj eller implementere en tilsvarende løsning.

7.2 Fejlhåndtering

I dette afsnit beskrives, hvordan fejl i data skal rettes. Spillemyndigheden specificerer tre typer af fejl: annullering, erstatningsdata og andre fejltyper. I dette afsnit beskrives, hvordan tilladelsesindehaver skal rette hver enkelt fejltypen.

Al data skal placeres på SAFE og data på SAFE skal bevares som beskrevet i anden dokumentation vedrørende tekniske krav til tilladelsesindehavere. Denne dokumentation kan findes på Spillemyndighedens hjemmeside. Det vil sige, at data skal bevares på SAFE i den krævede periode også selvom der er fejl i data. Intet data må således slettes fra SAFE før den krævede opbevaringsperiode er udløbet.

I det følgende beskrives de forskellige måder, hvorved fejlretning skal foretages. Vær opmærksom på, at nedenstående regler gælder stringent. Det vil eksempelvis ikke være muligt at anvende feltet med erstatningsdata, til håndtering af annulleringer.

Type	Beskrivelse	Vedrører følgende Standard Records
Annullering	Ændringer til transaktions- og sessionsstrukturer håndteres som annullering. Ændringer skal foretages ved at sende en annullering efterfulgt af en ny transaktion (med et nyt TransaktionsID). Se yderligere i afsnit om annullering	• SpilleautomatTransaktionStruktur
Erstatningsdata	Se yderligere i afsnit om erstatningsdata	• SpilleautomatEndOfGameStruktur • SpilleautomatJackpotUdloesningStruktur
Andre typer af fejl	Andre typer af fejl håndteres ad hoc ved dialog med Spillemyndigheden. Disse typer af fejl kan f.eks. være korrupte filer, skemafejl eller lignende. Se yderligere i afsnit om andre fejl	• Alle strukturer

7.3 Annulleringer

Fejlrettelse af en session skal altid håndteres som en annullering, eventuelt efterfulgt af en ny korrekt session. Hvis der sendes en ny korrekt købstransaktion, skal denne også have et nyt transaktions-ID i feltet SpilTransaktionIdentifikation. Tilladelsesindehaver kan altså ikke overskrive en købstransaktion, men kun annullere denne.

Annullering udføres ved at udfylde den relevante transaktionsstruktur med præcist de samme informationer som i den oprindelige session, men i feltet SpilAnnullering rapporteres

"1" og der angives en værdi for `SpilAnnulleringDatoTid`. Spillemyndigheden vil anvende feltet `SpilTransaktionIdentifikation` som nøgle til at koble købstransaktionen til annulleringstransaktionen. Det er derfor vigtigt, at der anvendes samme `SpilTransaktionIdentifikation` i annulleringen som i den oprindelige transaktion.

Annulleringer kan anvendes ved følgende strukturer:

- `SpilleautomatTransaktionStruktur`

Spillemyndigheden forventer ikke, at der sker "ægte" annulleringer, altså hvor spillerens køb og eventuelle gevinst returneres. Skulle dette ske, vil Spillemyndigheden gerne kontaktes. Er der derimod blot tale om en indberetningsfejl, der korrigeres, sættes annulleringstidspunktet til det samme som købstidspunktet. Spillemyndigheden bedes også orienteret i sådanne tilfælde. Men det kræver ikke nogen godkendelse på forhånd at korrigere denne fejl.

7.4 Annulleringer og End of Day rapporten

End of Day rapporten skal ikke gendannes, hvis tilladelsesindehaver anvender "ægte" annulleringer. Rapporteres en session på dag 1 og en annullering af købstransaktionen på dag 2, skal købstransaktionen være en del af End of Day rapporten for dag 1 og annulleringen være en del af End of Day rapporten for dag 2. Er der derimod blot tale om en indberetningsfejl, der korrigeres, sættes annulleringstidspunktet til det samme som købstidspunktet, hvilket typisk vil betyde, at EOD kommer til at passe med transaktionerne.

7.5 Erstatningsdata

Meddelelse om, at tilladelsesindehaver ønsker at ændre på spildatagrundlaget ved brug af feltet om erstatningsdata (`SpilFilErstatningIdentifikation`), skal altid sendes til Spillemyndigheden, når det konstateres, at erstatningsdata er nødvendige. Samtidig skal det oplyses, hvorfor tilladelsesindehaver ønsker at erstatte spildata.

Meddelelsen til Spillemyndigheden skal foretages inden selve erstatningsdata rapporteres.

Erstatningsdata må kun anvendes i den situation, hvor det opdages, at tilladelsesindehaver ved en fejl har fremsendt forkerte data. Erstatningsdata må kun anvendes i særlige tilfælde, da det involverer en manuel godkendelsesproces på både Spillemyndighedens og tilladelsesindehaverens side.

Feltet for erstatningsdata gælder for følgende strukturer:

- `SpilleautomatEndOfGameStruktur`
- `SpilleautomatJackpotUdloesningStruktur`

Der gælder følgende regel for anvendelse af erstatningsdata:

Den oprindelige struktur og den nye struktur skal være af samme type. Det vil sige at `SpilleautomatEndOfDayRapportStruktur` kun kan erstattes af en `SpilleautomatEndOfDayRapportStruktur`. Det vil således ikke være muligt at erstatte en `SpilleautomatPuljespilStartStruktur` med en `SpilleautomatJackpotUdloesningStruktur`.

Det bemærkes, at hvis data er fremsendt i en helt forkert struktur, vil tilladelsesindehaver formentlig blive bedt om at erstatte med en næsten tom fil, hvor alle spil har beløb "0", vrølevordnavne og datoer fra før 2012. Dette skal forhåbentlig aldrig bruges – og må ikke benyttes af tilladelsesindehaver på eget initiativ – det skal altid ske efter konkret anmodning fra Spillemyndigheden.

Der skal anføres et nyt "SpilFilIdentifikation" i erstatningsfilen. I dataelementet "SpilFilErstatningIdentifikation" anfører tilladelsesindehaver det "SpilFilIdentifikation" fra filen, som skal

erstattes. I resten af erstatningsfilen anføres de nye og korrekte oplysninger, som skal erstatte tidligere rapporterede oplysninger.

7.6 Andre fejl

Hvis enten Spillemyndigheden eller tilladelsesindehaver opdager andre fejl i data, aftales om muligt en proces for, hvordan tilladelsesindehaver korrigerer fejlen og genfremsender eller erstatter data. Dette ændrer ikke Spillemyndighedens ret til at insistere på en bestemt proces inden for en vis tidsramme.

Hvis tilladelsesindehaveren opdager andre fejl i rapportering af data (herunder fx fremsendelse af samme data flere gange), skal dette derfor rapporteres til Spillemyndigheden inden genfremsendelsen af data foretages.

Tilladelsesindehaveren må ikke slette fejlbehæftet data på SAFE.

