



Spillemyndigheden

Dato: 18-10-2017

UDDRAG af
Vejledning til tekniske krav
til monopolspil

Standard
Records SAFE
Tamper Token

Bemærk at dette er et uddrag, som kun indeholder information om hestevæddeløb.

1. Standard Records

Begrebsmodel

Begrebsmodellen er en konceptuel meta-model over de dataelementer, der anvendes i Standard Records. Formålet med modellen er at illustrere dataelementernes logiske sammenhæng og at angive dataelementernes datatyper. Modellen er således ikke en databasemodel. Spillemyndigheden skal ikke have adgang til en database, men henter data som Standard Records pakket som zip-filer på Tilladelsesindehavers SAFE.

Begrebsmodellen findes som separat dokument.

Dokumenter

Begrebsmodel Monopol Standard Records 20140409.docx

Skemaer til Dantoto

Spillemyndigheden stiller krav om at Tilladelsesindehaver rapporterer data fra Dantoto i fem forskellige strukturer: to strukturer til at rapportere informationer om et dantoto event og tre strukturer til at rapportere informationer om dantoto spil.

Dantoto event: en struktur til rapportering ved åbningen af en begivenhed (MonopolDantotoStartEventStruktur) og en til rapportering ved afslutningen af begivenheden (MonopolDantotoSlutEventStruktur).

Dantoto spil: en struktur til rapportering af oprettelse af et Dantoto spil (MonopolDantotoStartStruktur), en til rapportering af transaktioner som indskud og annulleringer (MonopolDantotoTransaktionStruktur) og en til rapportering af opsummerede data om spillet inkl. gevinster efter spillet er gennemført (MonopolDantotoSlutStruktur).

Nøgler der binder strukturer for Dantoto sammen:

- 1) MonopolDantotoEventIdentifikation forbinder starteventstruktur med sluteventstruktur og forbinder til alle start-, transaktion- og slutstrukturer for spil der foregår til eventet.
- 2) MonopolSpilProduktIdentifikation forbinder start-, transaktion- og slutstruktur for et dantoto-spil.
- 3) SpilTransaktionIdentifikation forbinder en spillers spil-køb med en spil-annullering, der begge rapporteres i transaktionsstrukturen.

| Strukturnavn | Beskrivelse |
|-----------------------------------|--|
| MonopolDantotoStartEventStruktur | Strukturen leveres hver gang en ny Dantoto begivenhed oprettes og det er muligt at begynde at spille. En begivenhed er en samling af løb, der afholdes på en given bane på en given dag. |
| MonopolDantotoStartStruktur | Strukturen anvendes umiddelbart efter en Tilladelsesindehaver opretter et dantotospil. |
| MonopolDantotoTransaktionStruktur | Strukturen anvendes til at gemme transaktioner løbende for Dantoto. Skal gemmes mindst hvert 5. minut såfremt der har været transaktioner. |

| | |
|---------------------------------|---|
| MonopolDantotoSlutStruktur | Strukturen anvendes til opsummerende informationer efter et Dantoto spil er slut. Filen skal senest gemmes kl. 04:00 (UTC) dagen efter Dantotospillet er afsluttet. |
| MonopolDantotoSlutEventStruktur | Strukturen leveres hurtigst muligt efter en Dantoto begivenhed er slut, alle løb/spil er afsluttede og alle vinderku- |

2. Gevinststrukturer og spilnøgle for Dantoto

Formålet med dette afsnit er at beskrive hvordan den generiske nøgle i standard records anvendes til at rapportere gevinststrukturer samt hvordan rækker i transaktioner og vinderrækker rapporteres.

Det er nødvendigt udtrykkeligt at specificere dette for Dantoto, da spillogikken for hvert enkelt spil opbygges i Spillemyndighedens kontrolsystem. Denne specifikation anvendes således både af Tildelsesindehaver og Spillemyndighedens systemleverandør.

2.4.1. Vinder

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

| GenerelSpilNøgle | | | |
|------------------|------------------|--|----------------------------------|
| NøgleNummer | NøgleBeskrivelse | ValideTal | LøbNummer |
| 1 | Vinder | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> |

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

| ResultatTalSpil | |
|----------------------------|-------------------------|
| GevinstPuljeIdentifikation | GevinstPuljeBeskrivelse |
| 1 | Præmiepulje1 |

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken vil indeholde 1 tal, hvilket er tallet på den vindende hest. Ved dødt løb skal alle spilkompositioner, der kan give gevinst rapporteres.

2.4.2. Plads

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

| GenerelSpilNøgle | | | |
|------------------|------------------|--|----------------------------------|
| NøgleNummer | NøgleBeskrivelse | ValideTal | LøbNummer |
| 1 | Vinder | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> |

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

| ResultatTalSpil | |
|----------------------------|-------------------------|
| GevinstPuljeIdentifikation | GevinstPuljeBeskrivelse |

| | |
|---|--------------|
| 1 | Præmiepulje1 |
|---|--------------|

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Der fremsendes altid mindst tre vinderrækker, og hver vinderrække vil indeholde 1 tal. Ved dødt løb skal alle spilkombinationer, der kan give gevinst rapporteres. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen, Hest 2 på 2. pladsen og der er dødt løb mellem Hest 3 og 4 på 3. pladsen. Der skal således leveres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>2</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>3</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>4</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

2.4.3. Raket

Raket er ikke et selvstændigt spil men et spilsystem, som genererer transaktioner af spiltyperne Plads og Vinder.

Raket-transaktioner skal, i lighed med andre transaktioner, leveres pakket som beskrevet i afsnit 2.4.19. Første transaktion i en raket skal leveres på SAFE når raketten købes. De efterfølgende transaktioner leveres på SAFE én for én, hvis den foregående transaktion er en gevinst.

2.4.4. Trio

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

| GenerelSpilNøgle | | | |
|------------------|------------------|--|----------------------------------|
| NøgleNummer | NøgleBeskrivelse | ValideTal | LøbNummer |
| 1 | Vinder | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> |
| 2 | NummerTo | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> |
| 3 | NummerTre | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> |

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

| ResultatTalSpil | |
|----------------------------|-------------------------|
| GevinstPuljeIdentifikation | GevinstPuljeBeskrivelse |
| 1 | Præmiepulje1 |

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken er en kommasepareret række med 3 tal. Ved dødt løb skal alle spilkombinationer, der kan give gevinst rapporteres. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen, Hest 2 på 2. pladsen og der er dødt løb mellem Hest 3 og 4 på 3. pladsen. Der skal således leveres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2,3</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2,4</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

2.4.5. SuperTrio

SuperTrio rapporteres under Trio, da Tilladelsesindehaver ikke har en retvisende måde at rapportere SuperTrio særskilt. Der er dog tale om samme spil.

2.4.6. Tvilling

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

| GenerelSpilNøgle | | | |
|------------------|------------------|--|----------------------------------|
| NøgleNummer | NøgleBeskrivelse | ValideTal | LøbNummer |
| 1 | Vinder | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> |
| 2 | NummerTo | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> |

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

| ResultatTalSpil | |
|----------------------------|-------------------------|
| GevinstPuljeIdentifikation | GevinstPuljeBeskrivelse |
| 1 | Præmiepulje1 |

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken er en kommasepareret række med 2 tal. Eftersom Tvilling er uafhængig af rækkefølge, hvorfor der skal rapporteres flere vinderkombinationer som vinderrækker. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen, Hest 2 på 2. pladsen. Der skal leveres følgende vinder-rækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
```

```

<PuljespilVinderRække>1,2</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>2,1</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>

```

Ved dødt løb skal alle spilkombinationer, der kan give gevinst rapporteres. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen og der er dødt løb mellem Hest 2 og 3 på 2. pladsen. Der skal således leveres følgende vinderrækker:

```

<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,3</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>2,1</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>2,3</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>3,1</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>3,2</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>

```

2.4.7. Komb

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

| GenerelSpilNøgle | | | |
|------------------|------------------|--|----------------------------------|
| NøgleNummer | NøgleBeskrivelse | ValideTal | LøbNummer |
| 1 | Vinder | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> |
| 2 | NummerTo | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> |

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

| ResultatTalSpil | |
|----------------------------|-------------------------|
| GevinstPuljeIdentifikation | GevinstPuljeBeskrivelse |
| 1 | Præmiepulje1 |

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken er en kommasepareret række med 2 tal. Komb er afhængig af rækkefølge. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen, Hest 2 på 2. pladsen. Der skal leveres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

Ved dødt løb skal alle spilcombinationer, der kan give gevinst rapporteres. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen og der er dødt løb mellem Hest 2 og 3 på 2. pladsen. Der skal således leveres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,3</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

2.4.8. DD (DagensDubbel)

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

| GenerelSpilNøgle | | | |
|------------------|------------------|--|----------------------------------|
| NøgleNummer | NøgleBeskrivelse | ValideTal | LøbNummer |
| 1 | VinderAfdeling1 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> |
| 2 | VinderAfdeling2 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> |

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

| ResultatTalSpil | |
|----------------------------|-------------------------|
| GevinstPuljeIdentifikation | GevinstPuljeBeskrivelse |
| 1 | Præmiepulje1 |

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken er en kommasepareret række med 2 tal. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 1 og Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 2. Der skal leveres føl-

gende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>  
<ResultatGrundlag>  
<PuljespilVinderRække>1,1</PuljespilVinderRække>  
</ResultatGrundlag>  
</ResultatGrundlagListe>
```

Ved dødt løb skal alle spilkombinationer, der kan give gevinst rapporteres. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 1 og der er dødt løb mellem Hest 1 og 2 på 1. pladsen i løb 2. Der skal således leveres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>  
<ResultatGrundlag>  
<PuljespilVinderRække>1,1</PuljespilVinderRække>  
</ResultatGrundlag>  
<ResultatGrundlag>  
<PuljespilVinderRække>1,2</PuljespilVinderRække>  
</ResultatGrundlag>  
</ResultatGrundlagListe>
```

2.4.9. LD (LunchDubbel)

LunchDubbel rapporteres under DagensDubbel, da Tilladelsesindehaver ikke har en retvisende måde at rapportere LunchDubbel særskilt. Der er dog tale om samme spil.

2.4.10. V4

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

| GenerelSpilNøgle | | | | |
|------------------|------------------|--|----------------------------------|-----------------------------|
| NøgleNummer | NøgleBeskrivelse | ValideTal | LøbNummer | ReservehesteAutomatisk |
| 1 | VinderAfdeling1 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 2 | VinderAfdeling2 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 3 | VinderAfdeling3 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 4 | VinderAfdeling4 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

| ResultatTalSpil | |
|----------------------------|-------------------------|
| GevinstPuljeIdentifikation | GevinstPuljeBeskrivelse |
| 1 | Præmiepulje1 |

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken er en kommasepareret række med 4 tal. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 1, Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 2, Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 3 og Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 4. Der skal leveres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,1,1,1</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

Ved dødt løb skal alle spilkombinationer, der kan give gevinst rapporteres. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 1, Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 2, Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 3 og der er dødt løb mellem Hest 1 og Hest 2 på 1. pladsen i løb 4. Der skal således leveres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,1,1,1</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,1,1,2</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

2.4.11. V5

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

| GenerelSpilNøgle | | | | |
|------------------|------------------|---|---------------------------|------------------------|
| NøgleNummer | NøgleBeskrivelse | ValideTal | LøbNummer | ReservehesteAutomatisk |
| 1 | VinderAfdeling1 | kommasepareret liste med numre på heste i løbet | specifikt løbsnummer 1-20 | kommasepareret liste |
| 2 | VinderAfdeling2 | kommasepareret liste med numre på heste i løbet | specifikt løbsnummer 1-20 | kommasepareret liste |
| 3 | VinderAfdeling3 | kommasepareret liste med numre på heste i løbet | specifikt løbsnummer 1-20 | kommasepareret liste |
| 4 | VinderAfdeling4 | kommasepareret liste med numre på heste i løbet | specifikt løbsnummer 1-20 | kommasepareret liste |
| 5 | VinderAfdeling5 | kommasepareret liste med numre på heste i løbet | specifikt løbsnummer 1-20 | kommasepareret liste |

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

| ResultatTalSpil | |
|----------------------------|-------------------------|
| GevinstPuljeIdentifikation | GevinstPuljeBeskrivelse |
| 1 | Præmiepulje1 |

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrække og dødt løb skal rapporteres på samme måde som V4, blot med 5 tal i stedet for 4.

2.4.12. V64

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

| GenerelSpilNøgle | | | | |
|------------------|------------------|--|----------------------------------|-----------------------------|
| NøgleNummer | NøgleBeskrivelse | ValideTal | LøbNummer | ReservehesteAutomatisk |
| 1 | VinderAfdeling1 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 2 | VinderAfdeling2 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 3 | VinderAfdeling3 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 4 | VinderAfdeling4 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| | | <i>på heste i løbet</i> | | |
| 5 | VinderAfdeling5 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 6 | VinderAfdeling6 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

| ResultatTalSpil | |
|----------------------------|---------------------------|
| GevinstPuljeIdentifikation | GevinstPuljeBeskrivelse |
| 1 | Præmiepulje1-Alle6Rigtige |
| 2 | Præmiepulje2-5af6Rigtige |
| 3 | Præmiepulje3-4af6Rigtige |

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrække og dødt løb skal rapporteres på samme måde som V4, blot med 6 tal i stedet for 4.

2.4.13. V65

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

| GenerelSpilNøgle | | | | |
|------------------|------------------|-----------|-----------|------------------------|
| NøgleNummer | NøgleBeskrivelse | ValideTal | LøbNummer | ReservehesteAutomatisk |

| | | | | |
|---|-----------------|--|----------------------------------|-----------------------------|
| 1 | VinderAfdeling1 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 2 | VinderAfdeling2 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 3 | VinderAfdeling3 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 4 | VinderAfdeling4 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 5 | VinderAfdeling5 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 6 | VinderAfdeling6 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

| ResultatTalSpil | |
|----------------------------|---------------------------|
| GevinstPuljeIdentifikation | GevinstPuljeBeskrivelse |
| 1 | Præmiepulje1-Alle6Rigtige |
| 2 | Præmiepulje2-5af6Rigtige |

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrække og dødt løb skal rapporteres på samme måde som V4, blot med 6 tal i stedet for 4.

2.4.14. V75

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

| GenerelSpilNøgle | | | | |
|------------------|------------------|--|----------------------------------|-----------------------------|
| NøgleNummer | NøgleBeskrivelse | ValideTal | LøbNummer | ReservehesteAutomatisk |
| 1 | VinderAfdeling1 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 2 | VinderAfdeling2 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 3 | VinderAfdeling3 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 4 | VinderAfdeling4 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |

| | | | | |
|---|-----------------|--|----------------------------------|-----------------------------|
| 5 | VinderAfdeling5 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 6 | VinderAfdeling6 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 7 | VinderAfdeling7 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

| ResultatTalSpil | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| GevinstPuljeIdentifikation | GevinstPuljeBeskrivelse |
| 1 | Præmiepulje1-Alle7Rigtige |
| 2 | Præmiepulje2-6af7Rigtige |
| 3 | Præmiepulje3-5af7Rigtige |

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrække og dødt løb skal rapporteres på samme måde som V4, blot med 7 tal i stedet for 4.

2.4.15. V86

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde.

| GenerelSpilNøgle | | | | |
|-------------------------|-------------------------|--|----------------------------------|-----------------------------|
| NøgleNummer | NøgleBeskrivelse | ValideTal | LøbNummer | ReserhsteAutomatisk |
| 1 | VinderAfdeling1 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 2 | VinderAfdeling2 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 3 | VinderAfdeling3 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 4 | VinderAfdeling4 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 5 | VinderAfdeling5 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 6 | VinderAfdeling6 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
| 7 | VinderAfdeling7 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |

| | | | | |
|---|-----------------|--|----------------------------------|-----------------------------|
| 8 | VinderAfdeling8 | <i>kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i> | <i>specifikt løbsnummer 1-20</i> | <i>kommasepareret liste</i> |
|---|-----------------|--|----------------------------------|-----------------------------|

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der skal anvendes nedenstående beskrivelser.

| ResultatTalSpil | |
|----------------------------|---------------------------|
| GevinstPuljeIdentifikation | GevinstPuljeBeskrivelse |
| 1 | Præmiepulje1-Alle8Rigtige |
| 2 | Præmiepulje2-7af8Rigtige |
| 3 | Præmiepulje3-6af8Rigtige |

RækkeSpilkombinationer: Se afsnit 2.4.19.

PuljespilVinderRække: Vinderrække og dødt løb skal rapporteres på samme måde som V4, blot med 8 tal i stedet for 4.

2.4.16. Håndtering af tilbagebetaling

Efter spilreglerne er der forskellige regler for hvornår indskud i et spil tilbagebetales. Dette sker eksempelvis i Trio, hvis der kommer færre end 4 deltagere til start. Tilbagebetaling skal håndteres i standard records ved at alle transaktioner annulleres og der fremsendes en slutstruktur med tom vinderrække:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække/>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

2.4.17. Nedskalering af V5 og V4

Efter spilreglerne ændres V5 til V4, hvis der ikke er vindere, og på samme måde ændres V4 til V3. Dette håndteres ved anvendelse af spørgsmålstegn som wild-card character for den manglende position i vinderrækken. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen i løb 1, Hest 2 kommer ind på 1. pladsen i løb 2, Hest 3 kommer ind på 1. pladsen i løb 3 og Hest 4 kommer ind på 1. pladsen i løb 4. Det viser sig at der ikke er spillere der har 4 rigtige, hvorfor der i stedet skal rapporteres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2,3,?</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2,?,4</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,?,3,4</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>?,2,3,4</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

2.4.18. Håndtering af SpillerInformationIdentifikation

Danske Spils nuværende spilplatform kan ikke rapportere et spiller id. Derfor rapporteres et dummy spiller id, efter Danske Spil valg, indtil at den nye spilplatform for Dantoto er implementeret. Den nye spilplatform forventes at understøtte spiller id.

2.4.19. Spillede rækker rapporteret i system

Med henblik på at reducere antallet af rækker i standard records samt at kunne beregne korrekte reserveheste, skal spillede rækker rapporteres i et system.

Nedenstående eksempel viser hvordan rækkerne skal rapporteres.

En kunde har spillet et V65 system med følgende markeringer:

Løb 5 hest 5 eller 9
Løb 6 hest 2 eller 6
Løb 7 hest 5
Løb 8 hest 4 eller 5 eller 10
Løb 9 hest 1 eller 12 eller 13
Løb 10 hest 7 eller 8

I Tilladelsesindehavers system bliver der gemt 6 rækker, der ser således ud:

| Række | Løb | Heste |
|-------|-----|---------|
| 1 | 5 | 5,9 |
| 2 | 6 | 2,6 |
| 3 | 7 | 5 |
| 4 | 8 | 4,5,10 |
| 5 | 9 | 1,12,13 |
| 6 | 10 | 7,8 |

Når systemet pakkes ud så bliver det til række1*række2*række3*række4*række5*række6.
I dette tilfælde 72 rækker.

Her er de første rækker udpakket:

5,2,5,4,1,7
9,2,5,4,1,7
5,6,5,4,1,7
9,6,5,4,1,7
...

De spillede rækker skal rapporteres således i standard records, hvor RækkeNummer angiver Nøgle-Nummeret i GenerelSpilNøgle og RækkeSpilkombinationer angiver de spillede heste i den givne afdeling:

```
<SpilkombinationerListe>  
<Spilkombinationer>  
<RækkeNummer>1</RækkeNummer>  
<RækkeSpilkombinationer>5,9</RækkeSpilkombinationer>
```

</Spilkombinationer>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>2</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>2,6</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>3</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>5</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>4</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>4,5,10</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>5</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>1,12,13</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>6</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>7,8</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
</SpilkombinationerListe>