

Spillemyndighedens krav til rapportering af spildata

Dette dokument indeholder kravene, som indehavere af en tilladelse til at udbyde onlinekasino eller væddemål skal overholde i forbindelse med rapportering af spildata til Spillemyndigheden.

Version 1.5

Indholdsfortegnelse

Indledning	5
Versionshistorik	6
Regelgrundlag	6
Rapporteringsfrekvens og antal datastrukturer	7
Transaktionsstrukturer	7
Start-, End Of Game- og slutstrukturer	7
End Of Day	8
Validering af data	8
Fastodds spil inkl. væddemålsbørs	9
FastOddsTransaktionStruktur	10
FastOddsSlutStruktur	13
Kasinospil inklusiv onlinebingo	16
KasinospilPrSessionStruktur	17
Poker cash	23
PokerCashGamePrSessionStruktur	23
Pokerturneringer	28
PokerTurneringStartStruktur	29
PokerTurneringTransaktionStruktur	31
PokerTurneringSlutStruktur	35
Puljespil	41
PuljespilStartStruktur	43
PuljespilTransaktionStruktur	46
PuljespilEndOfGameStruktur	52
PuljespilSlutStruktur	55
Managerspil	60
ManagerSpilStartStruktur	61
ManagerSpilTransaktionStruktur	63

ManagerspilSlutStruktur.....	66
Alternative puljevæddemål - typisk på hestevæddeløb (HestDK og Hesteagtig)	70
HestDKEventStartStruktur/HesteagtigEventStartStruktur	71
HestDKStartStruktur/HesteagtigStartStruktur	72
HestDKTransaktionStruktur/HesteagtigTransaktionStruktur.....	76
HestDKSlutStruktur/HesteagtigSlutStruktur	81
HestDKEventSlutStruktur/HesteagtigEventSlutStruktur	86
Gevinststrukturer og spilnøgle for Hesteagtig/HestDK	88
Reserveheste	116
Flere gevinststørrelser i spil der normalt kun har en gevinststørrelse.....	116
Generelt om "Antal Rækker" i forskellige strukturer	116
Sammenlagte puljer.....	117
Jackpot	117
JackpotUdløsningStruktur	118
End Of Day.....	121
EndOfDayRapportStruktur.....	122
Beregning af beløb i End Of Day rapport.....	124
Ændring af rapporteret data	129
Annulleringer	130
Bet-resettlement	131
Erstatningsdata	131
Underretningspligt og rettelse af andre fejl.....	132

Indledning

Spillemyndigheden stiller krav om at indehavere af tilladelse til at udbyde online kasino og/eller væddemål rapporterer data vedr. deres udbud af spil. Rapporteringen af spil skal reflektere spil som er gennemført. Rapporteringen er således spilrelateret og skal ikke betragtes som en afspejling af spillernes indestående på spillkonti.

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 attributter, som de enkelte standard records indeholder. Dokumentet beskriver, hvad og hvordan der specifikt skal foretages rapportering inden for spilkategorierne:

1. Fastoddsspil inkl. væddemålsbørs
2. Kasinospil inklusiv online bingo
3. Pokercash
4. Pokerturneringer
5. Puljespil
6. Særlige puljespil vedr. hestevæddeløb
7. Managerspil

Ud over standard records til rapportering af oplysninger specifikt for ovenstående spilkategorier, har Spillemyndigheden også udarbejdet standard records som anvendes inden for flere spilkategorier. Det drejer sig om:

8. Jackpots
9. Daglige summerede rapporteringer (End OfDay)

Spillemyndigheden har specificeret et XSD skema for hver standard record. Alle skemaerne findes på spillemyndigheden.dk pakket i zip-filer sammen 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 standardrecords

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

Versionshistorik

Dato	Version	Beskrivelse
1.7.2015	1.0	Dette dokument samler kravene direkte relateret til rapportering af spil data ved brug af standard records. Denne vejledning erstatter dokumentet ved navn "Begrebsmodellen" og erstatter delvist dokumentet "Vejledning til tekniske krav version 1.1". En væsentlig ændring i forhold rapportering er, at muligheden for at rapportere kasinospil pr. træk og poker cash spil pr. hånd udgår.
18.3.2016	1.1	Tilføjet information vedr. rapportering af væddemål købt på selvbetjeningsterminal.
13.7.2016	1.2	Præcisering af afsnittet omhandlende erstatningsdata.
30.10.2017	1.3	Tilføjet information om rapportering af online bingo (se afsnit om kasinospil) og fastodds væddemål på hestevæddeløb (se afsnit om fastodds spil)
6.12.2017	1.4	Opdateret med alternative puljevæddemål (HestDK/Hesteagtig)
22.6.2020	1.5	Ændret titel på dokument. Tilføjelse af regelgrundlag. Tilføjelse af spilkategorien "VirtuelFastOdds". Præcisering af frekvens og antal datastrukturer. Generelle opdateringer og præciseringer bl.a. vedr. rapportering af terminalidentifikation og spiltransaktionidentifikation for landbaserede væddemål. Der er samtidig ændringer vedr. rapportering af puljespil med variabelt indskud og håndtering af puljeoverførsler.

Det skal fremhæves, at det er den danske version, der er bindende, og at den engelske version udelukkende er af vejledende karakter.

Regelgrundlag

Den bagvedliggende regulering, som opstiller kravene i denne vejledning, er bekendtgørelserne om onlinekasino, landbaserede væddemål og online væddemål.

Ifølge § 33 i bekendtgørelse om onlinekasino, § 11 i bekendtgørelse om landbaserede væddemål og § 28 i bekendtgørelse om online væddemål skal tilladelsesindehaver overholde de tekniske krav, som fremgår af bilag 1 til bekendtgørelserne. Kravene beskrevet i denne vejledning er en udmøntning af afsnit D "Krav til spildata (Standard Records)" i bilag 1.

Bekendtgørelserne inklusive bilag 1 findes på spillemyndigheden.dk.

Manglende overholdelse af kravene er strafbelagt.

Rapporteringsfrekvens og antal datastrukturer

Transaktionsstrukturer

Følgende standard records relaterer sig til selve køb af et spil og kan således betragtes som transaktionsstrukturer. Disse standard records skal gemmes mindst hvert 5. minut, hvis der har været transaktioner:

- FastOddsTransaktionStruktur
- HestDKTransaktionStruktur/HesteagtigTransaktionStruktur
- KasinoSpilPrSessionStruktur
- PokerCashGamePrSessionStruktur
- PokerTurneringTransaktionStruktur
- PuljespilTransaktionStruktur
- ManagerspilTransaktionStruktur

Bemærk at transaktioner som er baseret på en session (kasino spil og pokercash) skal rapportering ske efter afslutning af sessionen. Den enkelte session skal således ikke afbrydes og rapporteres hvert 5 minut. For nærmere definition af "session" henvises til afsnittene om henholdsvis kasino spil og pokercash.

Start-, End Of Game- og slutstrukturer

Følgende standard records relaterer sig til start eller afslutning af en spilbegivenhed som tidsmæssigt kan strække sig over en kortere eller længere periode. Disse standard records skal rapporteres umiddelbart efter at handlingen, som den pågældende struktur relaterer sig til, er indfundet:

- FastOddsSlutStruktur: Der skal rapporteres én FastOddsSlutStruktur pr. væddemål. Strukturen skal rapporteres når det pågældende væddemål er afgjort uanset om spilleren har vundet eller tabt. Ved bet-resettlement vil der være mere end én slutstruktur per væddemål. Se særskilt afsnit ombet-resettlement.
- PokerTurneringStartStruktur: Der skal rapporteres én PokerTurneringStartStruktur pr. pokerturning. Strukturen skal som udgangspunkt rapporteres når der åbnes for tilmelding til den pågældende pokerturning. Spillemyndigheden tillader, at startstrukturen først rapporteres når det kan konstateres om der er deltagelse af spillere fra Danmark.
- PokerTurneringSlutStruktur: Der skal rapporteres én PokerTurneringSlutStruktur pr. pokerturning. Strukturen skal rapporteres når pokerturningen er afsluttet og vinderne er fundet.
- PuljespilStartStruktur: Der skal rapporteres én PuljespilStartStruktur pr. puljespil. Strukturen skal rapporteres når der åbnes for spil på det pågældende puljespil.
- PuljespilEndOfGameStruktur: Der skal rapporteres én PuljespilEndOfGameStruktur pr. puljespil. Strukturen skal rapporteres, når det ikke længere er muligt at foretage indskud på det pågældende puljespil.
- PuljespilSlutStruktur: Der skal rapporteres én PuljespilSlutStruktur pr. puljespil. Strukturen skal rapporteres når puljespillet er afsluttet og vinderne er fundet.
- ManagerspilStartStruktur: Der skal rapporteres én ManagerspilStartStruktur pr. managerspil. Strukturen skal rapporteres når der åbnes for spil på det pågældende puljespil.
- ManagerspilSlutStruktur: Der skal rapporteres én ManagerspilSlutStruktur pr. managerspil. Strukturen skal rapporteres når managerspillet er afsluttet og vinderne er fundet.
- JackpotUdloesningStruktur: Der skal rapporteres én JackpotUdloesningStruktur pr. jackpot. Strukturen skal rapporteres når en jackpot vindes.

- HestDKEventStartStruktur/HesteagtigEventStartStruktur: Derskalrapporteres én HestDKEventStartStruktur/HesteagtigEventStartStruktur pr. begivenhed. Strukturen skal senest rapporteres til midnat (UTC) ved afslutningen af dagen efter begivenheden er afsluttet. En begivenhed er en samling af løb, der afholdes på en given bane på en given dag.
- HestDKStartStruktur/HesteagtigStartStruktur: Der skal rapporteres én HestDKStartStruktur/HesteagtigStartStruktur pr. spil. Strukturen skal rapporteres når der oprettes et HestDK/Hesteagtig spil. På grund af en problemstilling omkring reserveheste er det tilladt at udskyde rapporteringen senest til midnat (UTC) ved afslutningen af dagen efter begivenheden er afsluttet.
- HestDKSlutStruktur/HesteagtigSlutStruktur: Der skal rapporteres én HestDKSlutStruktur/HesteagtigSlutStruktur pr. spil. Strukturen skal rapporteres når et HestDK/Hesteagtig spil er slut. Strukturen skal senest rapporteres til midnat (UTC) ved afslutningen af dagen efter begivenheden er afsluttet.
- HestDKEventSlutStruktur/HesteagtigEventSlutStruktur: Der skal rapporteres én HestDKEventSlutStruktur/HesteagtigEventSlutStruktur pr. begivenhed. Strukturen skal rapporteres når en HestDK/Hesteagtig begivenhed afsluttes og alle vindere er fundet. Strukturen skal senest rapporteres til midnat (UTC) ved afslutningen af dagen efter begivenheden er afsluttet.
- DKHestEventTotalstruktur/HesteagtigEventTotalstruktur: Som alternativ til alle Start- og slutstrukturer såvel som eventstart- og eventslutstruktur vedrørende HestDK/Hesteagtig, kan det hele samles i én EventTotalstruktur – alle dataelementerne er de samme.

Ved fejl i rapporteringen af en struktur nævnt ovenfor kan der være behov for rapportering af en erstatningsfil for den fejlbehæftede struktur. I disse tilfælde vil det være nødvendigt at fravige kravet om, at der kun skal rapporteres én af den pågældende struktur. Se desuden særskilt afsnit om rapportering af erstatningsfiler.

End Of Day

End Of Day strukturen indeholder en opsummering af dagens transaktioner for henholdsvis fastoddsspil inkl. væddemålsbørs, kasinospil, bingospil og pokercash. 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 rapporteres til tilladelsesindehaverens SAFE kl. 04.00 for den foregående dag:

- EndOfDayRapportStruktur. Der skal rapporteres én End Of Day rapport pr. spilkategori pr. dag pr. valuta. Hvis tilladelsesindehaver anvender spilleverandører, tillades det undtagelsesvist, at der rapporteres én End Of Day rapport pr. spilkategori pr. dag pr. valuta. pr. spilleverandør.

Se desuden afsnit om rapportering af End Of Day nedenfor for yderligere information.

Validering af data

Tilladelsesindehaver skal sørge for, at data overholder formatkravene, som er beskrevet i dette dokument. Dette skal sikres ved at foretage validering af data inden dette rapporteres.

Formålet med dette er at imødekomme basale datafejl, som forhindrer Spillemyndigheden at føre tilsyn på baggrund af data, og undgå ekstra arbejde 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.

Fastodds spil inkl. væddemålsbørs

Rapportering af data fra fastodds spil skal ske i to forskellige standard records: én til rapportering af transaktioner (køb og annulleringer) og én til rapportering af gevinster. Rapportering af fastodds spil gælder uanset om udbudet foregår online eller landbaseret.

Kravene i dette afsnit gælder for fastoddsvæddemål, væddemål på elektronisk simulerede sportsbegivenheder og væddemålsbørs.

Væddemål på fastodds kan foretages på flere forskellige måder. Det er bl.a. muligt at spille singler eller på kombinationer af udfaldet af flere kampe fx 2 ud af 3 (doubler). I tilfælde hvor en spiller køber denne form for kombinationer skal tilladelsesindehaverens rapportering afspejle måden, hvorpå denne form for væddemål behandles i deres spilsystem. Hvis et spil på to ud af tre behandles som ét væddemål i spilsystemet, så skal spillet også rapporteres som én transaktion, og hvis dette spil behandles som tre selvstændige væddemål, så skal spillet også rapporteres som tre transaktioner. Undtaget herfra er, at såfremt kombinationer indeholder væddemål på hestevæddeløb på en dansk bane og andre ikke gør, så skal de nødvendigvis rapporteres hver for sig (se nedenfor).

For fastoddsvæddemål, inkl. spil på væddemålsbørs, på hestevæddeløb, som afvikles på danske baner skal dataelementet `SpilKategoriNavn` altid rapporteres med `FastoddsspilDanskHest`. Dette gælder også i situationer, hvor væddemålet er en kombination, hvor spillet på hestevæddeløb på en dansk bane er kombineret med noget andet fx væddemål på en fodboldkamp. For fastoddsvæddemål på hestevæddeløb på baner, som ligger uden for Danmark skal `SpilKategoriNavn` rapporteres med `Fastoddsspil` (hvis de ikke er kombineret på et væddemål på hestevæddeløb på dansk bane).

Eksempler på rapportering:

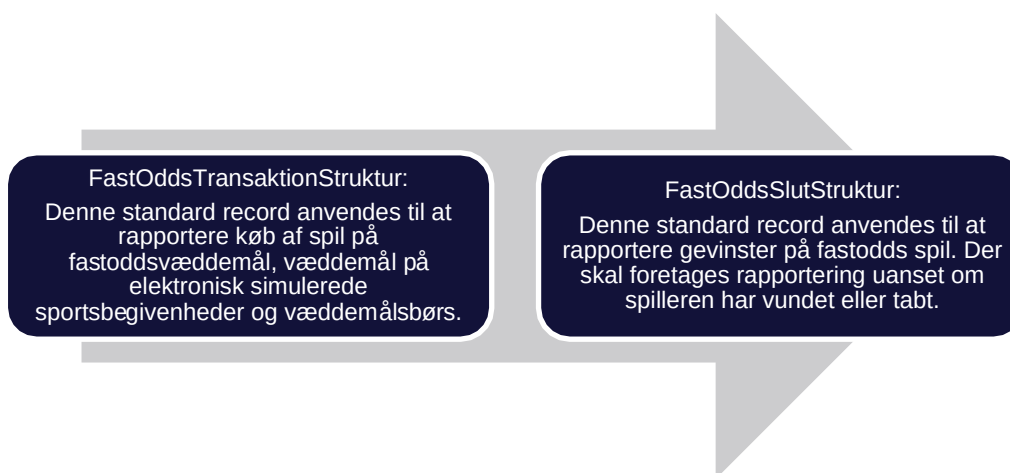
Eksempel 1: Liverpool mod Manchester United, hvor oddset på sejr til Manchester United er 1,40. En spiller placerer 100 kr. på sejr til Manchester United, hvilket også bliver kampens resultat. Spilleren får en udbetaling på 100 kr. x 1,40 = 140 kr. I dataelementet `SpilKategoriNavn` i både `FastOddsTransaktionStruktur` og `FastOddsSlutStruktur` rapporteres `Fastoddsspil`. I dataelementet `SpilIndskud` angives 100 kr. og i dataelementet `SpilGevinst` i `FastOddsSlutStruktur` angives 140 kr.

Eksempel 2: En spiller køber et væddemål, hvor der spilles på resultat af to begivenheder. Den ene begivenhed er vinder af en fodboldkamp, den anden begivenhed er vinder af et hestevæddeløb, som afvikles på en væddeløbsbane i Danmark. Spilleren spiller for 50 DKK og spilleren taber væddemålet. I dataelementet `SpilKategoriNavn` i både `FastOddsTransaktionStruktur` og `FastOddsSlutStruktur` rapporteres `FastoddsspilDanskHest`. I dataelementet `SpilIndskud` i `FastOddsTransaktionStruktur` angives 50 og i dataelementet `SpilGevinst` i `FastOddsSlutStruktur` angives 0.

Nøgler der binder standard records for fastodds spil sammen:

1. `SpilTransaktionIdentifikation` forbinder en spillers spil-køb med en spil-annullering, der begge rapporteres i en `FastOddsTransaktionStruktur`.
2. `SpilTransaktionIdentifikation` forbinder en spillers spil-køb med en spil-gevinst. Spil-køb rapporteres i `FastOddsTransaktionStruktur` og spil-gevinst rapporteres i `FastOddsSlutStruktur`.

Proces for rapportering af fastodds spil:



Udover ovenstående rapporteringer skal der for fastodds også rapporteres daglige summeringer. Se afsnit om End Of Day for detaljer.

FastOddsTransaktionStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FileInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
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 SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds Managerspil Puljespil PuljespilDanskHest PokerTurnering PokerCashGame KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Det er kun de markerede værdier, som er relevante i denne spilkategori. VirtuelFastOdds anvendes for alle væddemål på elektronisk simulerede sportsbegivenheder.
TransaktionListe		
Transaktion, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
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 kundenr eller spillernummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personhenførbart. Hvis tilladelsesindehaver ikke har nogen information om kunden (hvilket kun kan være tilfældet ved landbaseret væddemål), indsættes fx værdien "ukendt" eller "anonym".
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spil-køb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette, spilTransaktionIdentifikation skal dog være lig med et identifikationsnummer, som spilleren får ved køb af et væddemål. Hvis der er tale om landbaseret væddemål og spilleren får en fysisk kupon, skal identifikationsnummeret der anvendes til rapportering således fremgå af kuponen.

		Elementet binder fastodds transaktionsstrukturen sammen med slutstrukturen for det pågældende fast-odds spil. Elementet binder desuden et køb sammen med en annullering af Fast-odds spillet. Både selve købet og annullering af købet skal rapporteres i en transaktionsstruktur. Det samme SpilTransaktionIdentifikation 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	Dato og tid hvor spiller har købt sit væddemål. (UTC)
SpilForventetSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Forventet dato og tid for afgørelse af væddemålet. (UTC)
SpilSalgskanal	Domain: Salgskanal Data type: character Data length: 45	Hvilket medie er spillet foretaget igennem. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Forhandler Selvbetjening Internet Mobil Andet ”Forhandler” anvendes ved landbaseret spil fx til væddemål købt i en butik med personalebetjening. ”Selvbetjening” anvendes ved køb af væddemål på en selvbetjeningsterminal i en butik. ”Internet” anvendes ved spil på en pc/laptop e.l. via en webbrowser eller downloadet spil klient. ”Mobil” anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser. ”Andet” anvendes fx til spil via Smart-TV og ellers kun i situationer, hvor de andre specifikke salgskanaler ikke kan anvendes. Inden ”Andet” tages i brug bedes til-ladelsesindehaver kontakte Spillemyndigheden og forklare brugen heraf.

SpilIndskud	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	Beløb det har kostet spilleren at købe væddemålet. Heraf indgår også værdien af en evt. bonus eller free bet. Ved betexchange skal begge spilleres indskud sendes som separate transaktioner og altså ikke lægges sammen til én transaktion. Kun matchede væddemål skal rapporteres.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
Spilsted, Choice		
SpilTerminalIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation på den landbaserede terminal, som spillet er spillet på. Identifikationen skal kunne henføres til den fysiske terminal, der er spillet på, hvilket betyder at terminal identifikation skal kunne findes på den fysiske terminal. Denne oplysning er kun påkrævet for landbaseret spil. Feltet skal ikke rapporteres for online spil.
SpilHjemmeside	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Adresse (URL) på den hjemmeside, som spillet er foretaget på. Denne oplysning er kun påkrævet for online spil. Feltet skal ikke rapporteres for landbaserede spil.
SpilAnnullering, MinOcc = 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)

FastOddsSlutStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>

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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
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 SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds Managerspil Puljespil PuljespilDanskHest PokerTurnering PokerCashGame KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Det er kun de markerede værdier, som er relevante i denne spilkategori. VirtuelFastOdds anvendes for alle væddemål på elektronisk simulerede sportsbegivenheder.
TransaktionListe		
Transaktion, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
SpillerInformationIdentifikation	Domain: Tekst45	Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv dette, men skal

	Data type: character Data length: 45	være unik for hver af deres spillere. Kan f.eks. være kundenr eller spillernummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personhenførbart.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spilkøb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette, SpilTransaktionIdentifikation skal dog være lig med et identifikationsnummer, som spilleren får ved køb af et væddemål. Hvis der er tale om landbaseret væddemål og spilleren får en fysisk kupon, skal identifikationsnummeret der anvendes til rapportering således fremgå af kuponen. Elementet binder fastodds transaktionsstrukturen sammen med slutstrukturen for det pågældende fastodds spil. Elementet binder desuden et køb sammen med en annullering af Fastodds spillet. Både selve købet og annullering af købet skal rapporteres i en transaktionsstruktur. Det samme SpilTransaktionIdentifikation må således kun anvendes igen i en transaktionsstruktur, hvis der er tale om en annullering af et tidligere køb.
SpilGevinst	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	Beløbet spilleren har vundet på væddemålet inklusiv indskud. Har spilleren tabt væddemålet, og dermed tabt sit indskud, vil dette beløb være nul.
SpilKommission	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	Tilladelsesindehavers kommission efter evt. rabatorordninger i forbindelse med formidling af væddemålet. Benyttes f.eks. ved Betexchange. Denne oplysning skal kun indeholde kommission, og er ikke indskud minus gevinst. Kun hvis der indkræves en specifik kommission fra indskuddet, skal dette rapporteres. Værdien af denne attribut kan ikke være negativ.
SpilFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Den faktiske dato og tid for afgørelse af spillet. (UTC)
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.

	Data type: character Data length: 3	
--	--	--

Kasinospil inklusiv onlinebingo

Rapportering af data fra kasinospil og onlinebingo skal foretages i én standard records. Både indskud og gevinst rapporteres i samme struktur.

Kasinospil indeholder spil hvor spilleren spiller imod en tilladelsesindehaver eller mod andre spillere. Spillene er baseret på tilfældighed. 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.

Spilkategorien KasinospilSingleplayer dækker over spil, hvor spilleren spiller mod huset fx spilleautomater, roulette og blackjack. Spilkategorien KasinospilMultiplayer dækker over spil, hvor spillere spiller mod hinanden fx yatzy og backgammon.

Kasinospil rapporteres pr. session. En session regnes fra spilleren placerer det første indskud på en spilleautomat til spilleren lukker spilleautomaten, eller fra spilleren placerer det første indskud ved et blackjack-bord til spilleren forlader blackjack-bordet osv. En session hænger tæt sammen med det SpilProduktNavn, som tilladelsesindehaveren skal rapportere i de enkelte transaktioner. SpilProduktNavnet er med til at tydeliggøre, hvilket spil der er blevet spillet. Dette forudsætter, at der laves en ny session, hver gang spilleren skifter spil.

Onlinebingo er et spil hvor en spiller køber en eller flere bingoplader for at deltage i et specifikt bingo. Der kan være en eller flere spillere med i bingo. Der kan spilles imod tilladelsesindehaveren. Der kan spilles om gevinst på en eller flere rækker og pladen fuld. Bingospil skal rapporteres enkeltvis for hver spillers deltagelse i et bingo. Dette betyder at hver rapportering af en bingo-transaktion svarer til én spillers deltagelse i et spil. Desuden skal bingo med samme spilnavn, men som afvikles på to forskellige tidspunkter, betragtes som to forskellige spil. I de enkelte transaktioner tydeliggør SpilProduktNavnet, hvilket spil der er blevet spillet. Dette forudsætter, at der laves en ny transaktion, hver gang spilleren deltager i et nyt bingo.

Eksempler på rapportering:

Eksempel 1: En spiller indsætter 20 kr. i en spilleautomat og trækker 3 gange. Hvert træk koster 1 kr. og spilleren vinder 1 kr. i første træk og 1 kr. i tredje træk. I feltet KasinospilIndskudSpil skal angives 3 kr. og i KasinospilGevinstSpil skal angives 2 kr. for den spillede session. I feltet KasinospilAntalTræk rapporteres 3, da spilleren har foretaget 3 træk på spilleautomaten.

Eksempel 2: En spiller indsætter 10 kr. i en spilleautomat hvor 0,50 kr. af indsatsen går til en progressiv jackpot pulje. Spilleren vinder ved første træk og får en udbetaling på 100 kr. I feltet KasinospilIndskudSpil skal rapporteres 9,50 kr. og i feltet KasinospilIndskudJackpot skal rapporteres 0,50 kr. I KasinospilGevinstSpil skal rapporteres 100 kr. Dette felt skal ikke indeholde jackpot gevinster, da jackpot gevinster rapporteres i en anden standard record.

Eksempel 3: 2 spillere (én fra Danmark og én fra et andet land) spiller backgammon mod hinanden. De placerer hver et indskud på 100 EUR, hvorfra Tilladelsesindehaver tager 5 EUR i kommission fra hver. Husk kun at rapportere for danske spillere. Den danske spiller vinder. I feltet KasinospilIndskudSpil skal rapporteres 95 EUR og i feltet KasinospilKommission skal rapporteres 5 EUR. I KasinospilGevinstSpil skal rapporteres 190 EUR.

Eksempel 4: En spiller betaler 10 kr. for en bingo, så spilleren kan deltage i et bingo. 1 kr. af indsatsen går til en jackpotpulje. Spilleren vinder en gevinst i bingo og får en udbetaling på 300 kr. I feltet KasinospilIndskudSpil skal rapporteres 9 kr. og i feltet KasinospilIndskudJackpot skal rapporteres 1 kr. I KasinospilGevinstSpil skal rapporteres 300 kr. Dette felt skal ikke indeholde eventuelle jackpot gevinster, da jackpot gevinster

rapporteres i en anden standard record. I feltet KasinoSpilAntalTræk rapporteres 1, da spilleren har deltaget i et enkelt spil.

Nøgler der binder standard records for kasinospil sammen:

1. SpilTransaktionIdentifikation forbinder en spillers spil-køb med en spil-annullering, der begge rapporteres i KasinoSpilPrSessionStruktur.

Proces for rapportering af kasinospil:



Udover ovenstående rapportering skal der for kasinospil også rapporteres daglige summeringer. Se afsnit om End Of Day for detaljer.

KasinospilPrSessionStruktur

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>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
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 SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds Puljespil PuljespilDanskHest PokerTurnering PokerCashGame Det er kun de markerede værdier, som er relevante i denne spilkategori. KasinospilSinglePlayer og Kasinospil-Multiplayer anvendes ved kasinospil. Bingospil skal altid anvendes ved rapportering af bingospil uanset, hvilken type bingo der spilles.
KasinospilAggregeretPrSession		
KasinospilSession, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
SpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet. Dette kan fx være navnet på spilleautomaten eller navnet på et black jack spil mv. SpilProduktNavn er en undergruppering af Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til Tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne findes i Tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable". Vedrørende bingospil: For bingospil skal SpilProduktnavn være unikt for hver enkelt afviklet spil.

		Også samme type bingospil som afvikles på to forskellige tidspunkter skal kunne skelnes fra hinanden. Ligesom med øvrige kasinospil skal navnet være human readable og kunne genfindes i spilsystemet.
SpilProduktÅbentNetværk	Domain: Tal1 Data type: integer Data length: 1	Angivelse om der spilles på et åbent netværk, dvs. flere udbyderes spillere deltager i samme spil. Der skal rapporteres "1", hvis det er et åbent netværk og "0", hvis det er et lukket netværk.
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 kundenr eller spillernummer. Må ikke være CPR- nummer, da det er personhenførbart.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spil-køb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID. Elementet binder et køb af Kasinospil spil sammen med en annullering for Kasinospil. Både køb og annullering rapporteres i en transaktionsstruktur. Det samme SpilTransaktionIdentifikation 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	Dato og tid hvor spilleren er startet på sin kasino spil session. (UTC). For rapportering af bingo er dette tidspunktet, hvor spilleren betaler for at deltage i et bingo spil.
SpilFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Den faktiske dato og tid for afslutning er spillerens session. (UTC) For rapportering af bingo er dette tidspunktet, hvor bingospillet slutter.
SpilSalgskanal	Domain: Salgskanal Data type: character Data length: 45	Hvilket medie er spillet foretaget igennem. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Forhandler Selvbetjening Internet Mobil Andet Det er kun de markerede værdier, som kan anvendes i denne spilkategori. "Forhandler" anvendes ved landbaseret spil, dette er således ikke en tilladt

		værdi ved rapportering af online kasino spil. ”Selvbetjening” anvendes ved køb af væddemål på en selvbetjeningsterminal i en butik, og således ikke tilladt ved rapportering af online kasino spil ”Internet” anvendes ved spil på en pc/laptop e.l. via en webbrowser eller downloadet spil klient. ”Mobil” anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser. ”Andet” anvendes fx til spil via Smart-TV og ellers kun i situationer, hvor de andre specifikke salgskanaler ikke kan anvendes. Inden ”Andet” tages i brug bedes tildelsesindehaver kontakte Spillemyndigheden og forklare brugen heraf.
KasinospilKategori	Domain: KasinoSpilKategori Data type: character Data length: 20	Angivelse af underkategori for kasinospil. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> roulette baccarat punto banco blackjack poker spilleautomat bingo andet Bemærk at videopoker (poker spillet mod maskine) hører til i kategorien ”andet”
KasinospilIndskudSpil	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	Andel af spillers indskud i en session som går til selve spillet, eksklusiv eventuelt bidrag til jackpotpulje eller opkrævet kommission. Heraf indgår også værdien af en evt. bonus eller free spin. For rapportering af bingo vil dette være lig med det beløb som spilleren betaler for at deltage i et enkelt bingospil eksklusiv eventuelt bidrag til jackpotpulje og kommission.
KasinospilGevinstSpil	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal	Spillers gevinst i en kasinospil session (inkl. indskud) eller en spillers gevinst i et enkelt bingospil (inkl. indskud).

	Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Jackpotgevinster skal ikke rapporteres i dette felt. Der er en selvstændig datastruktur til rapportering af jackpotgevinster. For rapportering af jackpotgevinster henvises til særskilt afsnit om jackpot.
KasinospilAntalTræk	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ###.###.###.###.###.###	Antal træk som indgår i spillerens session. Eksempelvis vil dette ved spil på en spilleautomat være antal spins og i black jack vil det være antal spillede hænder. For rapportering af bingo vil dette altid være "1", da der skal sendes én struktur for hvert bingospil en spiller deltager i. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999
KasinospilKommission	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	Den kommission som tilladelsesindehaver har trukket for sessionen. Denne oplysning skal kun indeholde kommission, og er ikke indskud minus gevinst. Kun hvis der opkræves en specifik kommission fra indskuddet, skal dette rapporteres. Kommission kunne f.eks. være ved peer-to-peer spil, hvor to spillere spiller mod hinanden og tilladelsesindehaver tager en kommission for spillet. Værdien af denne attribut kan ikke være negativ.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
Spilsted, Choice		
SpilTerminalIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Dette felt skal ikke rapporteres for online kasino spil. Identifikation på den landbaserede terminal, som spillet er spillet på. Identifikationen skal kunne henføres til den fysiske terminal, der er spillet på, hvilket betyder at terminal identifikation skal kunne findes på den fysiske terminal. Denne oplysning er kun påkrævet for landbaseret spil. Feltet skal ikke rapporteres for online spil.
SpilHjemmeside	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Adresse (URL) på den hjemmeside, som spillet er foretaget på.

		Denne oplysning er kun påkrævet for online spil. Feltet skal ikke rapporteres for landbaserede spil.
TilfældighedGeneratorListe		
TilfældighedGenerator, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
TilfældighedGeneratorIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Generatorens unikke identifikation givet af certifikatgiver. For rapportering af live kasino spil, hvor en RNG ikke anvendes til generering af resultat, brug da ordet "LIVE".
TilfældighedGeneratorSoftwareId	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af (certificeret) software der oversætter talgenereret fra tilfældighedsgenerator. For rapportering af live kasino spil, hvor en RNG ikke anvendes til generering af resultat, brug da ordet "LIVE".
SpilAnnullering, MinOcc = 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)
JackpotListe		
Jackpot, MinOcc = 0, MaxOcc = Ubegrænset		
JackpotIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af jackpotten. Dette data element er bindeled over til den rapportering der skal ske, når jackpotten bliver vundet af en spiller. Det er således vigtigt, at der anvendes det samme JackpotIdentifikation i Kasino-spilPrSessionStrukturer og JackpotUdløsningStrukturen, der rapporteres når jackpotten vindes.
KasinospilIndskudJackpot	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler in- den for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Andel af spillers indskud i en session som går til en evt. jackpotpulje.

Poker cash

Spillemyndigheden stiller krav om at tilladelsesindehaver rapporterer data fra poker cash spil i en struktur. Både indskud og gevinst rapporteres i samme struktur.

Poker opdeles i cash games og turneringer. Ved cash games lægger spilleren en indsats ved et bord og kan almindeligvis afbryde spillet efter hver hånd. Ved turneringer betales et indskud og der spilles om en total pulje som deles mellem vinderne. Se yderligere om poker turneringer nedenfor.

Poker cash spil skal rapporteres i sessioner. En session regnes fra spilleren sætter sig ved et bord til spilleren forlader bordet. Der er én session pr. spiller pr. bord.

Indskuddet fra en session i poker skal beregnes som summen af alle indskud i sessionen.

Eksempel:

En spiller sætter sig ved et pokerbord med 20 kr. og spiller 2 hænder. Indskuddet på første hånd ender på 1 kr. og indskuddet på anden hånd ender på 2 kr. På første hånd vinder spilleren 2 kr. og på anden hånd vinder spilleren 3 kr. I feltet `PokerSessionIndskudSpil` skal angives 3 kr. (1 kr. + 2 kr.) og i `PokerSessionGevinstSpil` skal angives 5 kr. (2 kr. + 3 kr.) for den spillede session og i `PokerSessionAntalHænder` skal angives 2.

Nøgler der binder standard records for poker cash game spil sammen:

1. `SpilTransaktionIdentifikation` forbinder en spillers spil-køb med en spil-annullering, der begge rapporteres i `PokerCashGamePrSessionStruktur`.

Proces for rapportering af poker cash spil:



Udover ovenstående rapporteringer skal der for poker cash også rapporteres daglige summeringer. Se afsnit om End Of Day for detaljer.

PokerCashGamePrSessionStruktur

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>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
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 SafeId 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 sammeSAFE.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> PokerCashGame KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDKHest VirtuelFastOdds Puljespil PuljespilDanskHest PokerTurnering Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.
PokerCashGameAggregeretPrSession		
CashGameSession, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		

SpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Texas Hold'em" eller "Omaha Hi/Lo". SpilProduktNavn er en undergruppe- ring af Spillemyndighedens overord- nede grupper specificeret i SpilKatego- riNavn. Det er op til Tilladelsesindeha- ver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne gen- findes i Tilladelsesindehavers spilsy- stem og skal være "human-readable".
SpilProduktÅbentNetværk	Domain: Tal1 Data type: integer Data length: 1	Angivelse af om der spilles på et åbent netværk, dvs. om flere spiludbydere spillere deltager i pokercash spillet. Der skal rapporteres "1", hvis det er et åbent netværk og "0", hvis det er et luk- ket netværk.
SpillerInformationIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af spilleren. Tilladelsesin- dehaber definerer selv dette, men skal være unik for hver af deres spillere. Kan f.eks. være kundenr eller spiller- nummer. Må ikke være CPR- nummer, da det er personhenførbart.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spil- køb. Tilladelsesindehaber vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID. Elementet binder et køb af poker cash spil sammen med en annullering af et pokercash spil. Både køb og annulle- ring rapporteres i en transaktionsstruk- tur. Det samme SpilTransaktionIdentifika- tion 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	Dato og tid hvor spilleren er startet på sin poker cash session. (UTC)
SpilFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Den faktiske dato og tid for afslutning er spillerens session. (UTC)
SpilSalgskanal	Domain: Salgskanal Data type: character Data length: 45	Hvilket medie er spillet foretaget igen- nem. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Forhandler Selvbetjening Internet Mobil Andet

		Det er kun de markerede værdier, som kan anvendes i denne spilkategori. “Forhandler” anvendes ved landbaseret spil, dette er således ikke en tilladt være ved rapportering af poker cash spil. “Selvbetjening” anvendes ved køb af væddemål på en selvbetjeningsterminal i en butik. ”Internet” anvendes ved spil på en pc/laptop e.l. via en webbrowser eller downloadet spil klient. ”Mobil” anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser. ”Andet” anvendes fx til spil via Smart- TV og ellers kun i situationer, hvor de andre specifikke salgskanaler ikke kan anvendes. Inden ”Andet” tages i brug bedes tildelsesindehaver kontakte Spillemyndigheden og forklare brugen heraf.
PokerSessionIndskudSpil	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler in- den for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Totale indskud for spilleren i sessionen, der går til spillet eksklusiv jackpotbidrag. Dette beløb skal rapporteres eksklusiv rake.
PokerSessionRake	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler in- den for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Totale rake for spilleren i sessionen. Skal være eksklusiv bidrag til jackpot.
PokerSessionGevinstSpil	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler in- den for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Totale gevinst (inkl. indskud) for spilleren i sessionen fra spillet (ikke fra evt. jackpot).
PokerSessionAntalHænder	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal	Totale antal hænder for spilleren i sessionen. Dette er det antal hænder, hvor spilleren er blevet tildelt kort.

	Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	<u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
Spilsted, Choice		
SpilTerminalIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Dette felt skal ikke rapporteres for pokercash spil. Identifikation på den landbaserede terminal, som spillet er spillet på. Identifikationen skal kunne henføres til den fysiske terminal, der er spillet på, , hvilket betyder at terminal identifikation skal kunne findes på den fysiske terminal. Denne oplysning er kun påkrævet for landbaseret spil. Feltet skal ikke rapporteres for online spil.
SpilHjemmeside	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Adresse (URL) på den hjemmeside, som spillet er foretaget på. Denne oplysning er kun påkrævet for online spil. Feltet skal ikke rapporteres for landbaserede spil.
TilfældighedGeneratorListe		
TilfældighedGenerator, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
TilfældighedGeneratorIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Generatorens unikke identifikation givet af certifikatgiver.
TilfældighedGeneratorSoftwareId	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af (certificeret) software der oversætter talgenereret fra tilfældighedsgenerator.
SpilAnnullering, MinOcc = 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)
JackpotListe		
Jackpot, MinOcc = 0, MaxOcc = Ubegrænset		
JackpotIdentifikation	Domain: Tekst45	Unik identifikation af jackpotten.

	Data type: character Data length: 45	Dette data element er bindeled over til den rapportering der skal ske, når jackpotten bliver vundet af en spiller. Det er således vigtigt, at der anvendes det samme JackpotIdentifikation i Poker-CashGamePrSessionStruktur og JackpotUdløsningStrukturen, der rapporteres når jackpotten vindes.
PokerSessionIndskudJackpot	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	Del af rake i pokersessionen som går til jackpot.

Pokerturneringer

Spillemyndigheden stiller krav om at tilladelsesindehaver rapporterer data fra pokerturneringer i tre forskellige strukturer: en til rapportering ved starten af en poker turnering (PokerTurneringStartStruktur), en til rapportering af transaktioner som køb og annulleringer (PokerTurneringTransaktionStruktur) og en til opsummerede data for poker turneringen (PokerTurneringSlutStruktur).

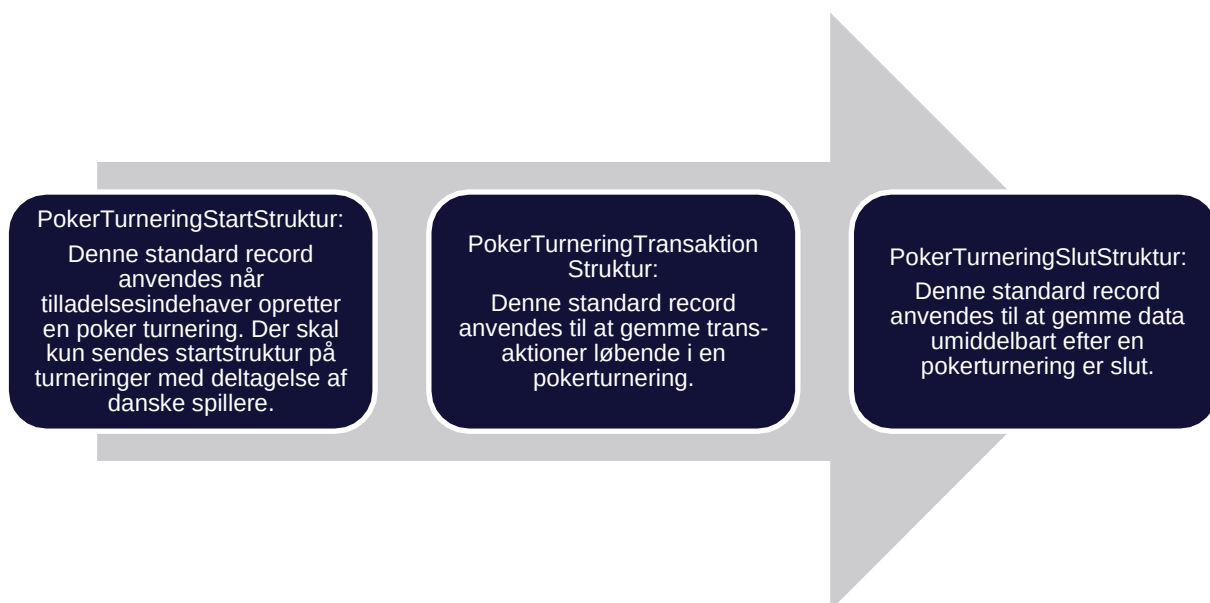
Spillemyndigheden skal kun modtage oplysninger om pokerturneringer, hvor der er deltagelse af danske spillere. Dette kan i praksis fx sikres ved, at PokerTurneringStartStruktur først rapporteres til SAFE på det tidspunkt, hvor det ikke længere er muligt at afmelde sig fra registrering til turneringen lukkes, og minimum én dansk spiller har registreret sig til deltagelse i turneringen.

Poker opdeles i cash games og turnering. Ved cash games lægger spilleren en indsats ved et bord og kan almindeligvis afbryde spillet efter hver hånd. Ved turneringer betales et indskud og der spilles om en total pulje som deles mellem vinderne. Se yderligere om poker cash ovenfor.

Nøgler der binder standard records for poker turnering sammen:

1. SpilProduktIdentifikation forbinder startstruktur, transaktionsstruktur og slutstruktur for enpokerturnering.
2. SpilTransaktionIdentifikation forbinder en spillers spil-køb med en spil-annullering, der begge rapporteres i en PokerTurneringTransaktionStruktur.

Proces for rapportering af pokerturneringer:



PokerTurneringStartStruktur

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>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
SpilFilErstatningIdentifikation MinOcc = 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.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet.

	Data type: character Data length: 45	SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> PokerTurnering PokerCashGame KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds Puljespil PuljespilDanskHest Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spillkategori.
SpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Texas Hold'em" eller "Omaha Hi/Lo". SpilProduktNavn er en undergruppering af Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til Tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i Tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En Tilladelsesindehavers SpilProduktNavn for pokerturneringer skal være yderligere opdelt i undergrupper. Dette kaldes SpilProduktIdentifikation. Dette data element binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen på den enkelte pokerturnering. Elementet skal derfor være unikt for hver pokerturnering. Det kan f.eks. være en kombination af SpilProduktnavn, dato og en nærmere definition af turneringen. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning.

		Navngivningen skal gerne helt eller delvist kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
Turneringsinfo		
SpilProduktÅbentNetværk	Domain: Tal1 Data type: integer Data length: 1	Angivelse om der spilles på et åbent netværk, dvs. flere udbyderes spillere deltager i turneringen eller cash game. Der skal rapporteres "1", hvis det er et åbent netværk og "0", hvis det er et lukket netværk.
JackpotListe		
Jackpot, MinOcc = 0, MaxOcc = Ubegrænset		
JackpotIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af jackpotten. Dette data element er bindeled over til den rapportering der skal ske, når jackpotten bliver vundet af en spiller. Det er således vigtigt, at der anvendes det samme JackpotIdentifikation i PokerTurneringStartStrukturen og JackpotUdløsningStrukturen, der rapporteres når jackpotten vindes.

PokerTurneringTransaktionStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FileInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
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 SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> PokerTurning PokerCashGame KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds Puljespil PuljespilDanskHest Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.
SpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Texas Hold'em" eller "Omaha Hi/Lo". SpilProduktNavn er en undergruppering af Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til Tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i Tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En Tilladelsesindehavers SpilProduktNavn for pokerturneringer skal være yderligere opdelt i undergrupper. Dette kaldes SpilProduktIdentifikation. Dette data element binder start-, transaktion- og slutstruktur sammen på den enkelte pokerturnering. Elementet skal derfor være unikt for hver pokerturnering. Det kan f.eks. være en kombination af SpilProduktnavn, dato og en nærmere

		definition af turneringen. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal gerne helt eller delvist kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
TurneringTransaktionInfoListe		
TurneringTransaktionInfo, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
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 kundenr eller spillernummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personhenførbart.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spil-køb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID. Elementet binder et køb sammen med en annullering i en PokerTurnering. Både køb og annullering rapporteres i en transaktionsstruktur. 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	Dato og tid hvor spilleren foretog sit køb i en pokerturnering (buyin, addon, rebuy) (UTC).
SpilSalgskanal	Domain: Salgskanal Data type: character Data length: 45	Hvilket medie er spillet foretaget igennem. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Forhandler Selvbetjening Internet Mobil Andet Det er kun de markerede værdier, som kan anvendes i denne spilkategori. “Forhandler” anvendes ved landbaseret spil, dette er således ikke en tilladt værdi ved rapportering pokerturneringer. “Selvbetjening” anvendes ved køb af væddemål på en selvbetjeningsterminal i en butik. ”Internet” anvendes ved spil på en pc/laptop e.l. via en webbrowser eller downloadet spil klient.

		”Mobil” anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser. ”Andet” anvendes fx til spil via Smart-TV og ellers kun i situationer, hvor de andre specifikke salgskanaler ikke kan anvendes. Inden ”Andet” tages i brug bedes tilladelsesindehaver kontakte Spillemyndigheden og forklare brugen heraf.
PokerKøbType	Domain: PokerKøbType Data type: character Data length: 10	Angivelse af typen af købet. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> buyin addon rebuy
PokerKøbBeløb	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	Beløbet for en spillers poker køb eksklusiv fee. Heraf indgår også værdien af en evt. bonus eller værdien af en billet, som spilleren har fået til at kunne deltage i turneringen. Beløbet skal ikke indeholde eventuelt bidrag til jackpot. Dette skal rapporteres separat i data feltet SpilIndskudJackpot i transaktionsstrukturen.
PokerKøbFee	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	Andel af købsbeløbet der går til tilladelsesindehaver og dermed ikke i puljen. Dette er eksklusiv eventuelt jackpotbidrag.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
Spilsted, Choice		
SpilTerminalIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Dette felt skal ikke rapporteres for pokerturneringer. Identifikation på den landbaserede terminal, som spillet er spillet på. Identifikationen skal kunne henføres til den fysiske terminal, der er spillet på, hvilket betyder at terminal identifikation skal kunne findes på den fysiske terminal. Denne oplysning er kun påkrævet for landbaseret spil. Feltet skal ikke rapporteres for online spil.

SpilHjemmeside	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Adresse (URL) på den hjemmeside, som spillet er foretaget på. Denne oplysning er kun påkrævet for online spil. Feltet skal ikke rapporteres for landbaserede spil.
SpilAnnullering, MinOcc = 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)
JackpotListe		
Jackpot, MinOcc = 0, MaxOcc = Ubegrænset		
JackpotIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af jackpotten. Dette data element er bindeled over til den rapportering der skal ske, når jackpotten bliver vundet af en spiller. Det er således vigtigt, at der anvendes det samme JackpotIdentifikation i PokerTurneringTransaktionStruktur og JackpotUdløsningStrukturen, der rapporteres når jackpotten vindes.
SpilIndskudJackpot	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler in- den for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Del af Indskud der er gået til en jackpot-pulje.

PokerTurneringSlutStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FileInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
SpilFilIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladel-sesindehaver lægger på SAFE.

		Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikation er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier(UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFilIdentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive på- lagt at foretage ny rapportering.
SpilFilErstatningIdentifikation MinOcc = 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.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken syste- met. SpilCertifikatIdentifikation mapper til Sa- feId på et SAFE for en Tilladelsesinde- haver. Der kan således kun være én SAFE pr TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere Tam- perToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> PokerTurnering PokerCashGame KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds Puljespil PuljespilDanskHest Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.
SpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilpro- duktet, f.eks. "Texas Hold'em" eller "Omaha Hi/Lo". SpilProduktNavn er en undergruppering af Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn.

		Det er op til Tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne findes i Tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En Tilladelsesindehavers SpilProdukt-Navn for pokerturneringer skal være yderligere opdelt i undergrupper. Dette kaldes SpilProduktIdentifikation. Dette data element binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen på den enkelte pokerturnering. Elementet skal derfor være unikt for hver pokerturnering. Det kan f.eks. være en kombination af SpilProduktnavn, dato og en nærmere definition af turneringen. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal gerne helt eller delvist kunne findes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
TurneringsSlutInfo		
SpilProduktFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Faktisk sluttidspunkt for spillet. (UTC)
PokerAntalSpillereTillIndh	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ###.###.###.###.###.###	Antal spillere der er med i turneringen via tilladelsesindehaveren. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
PokerAntalSpillereTotal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ###.###.###.###.###.###	Det totale antal spillere i turneringen (inkl. spillere fra andre spiludbydere, hvis der spilles i et netværk). Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerAntalSpillereTillIndh. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
PokerAntalSpillereKval	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ###.###.###.###.###.###	Deltagere som har kvalificeret sig via andre turneringer. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999

PokerBuyInTillIndh	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	Det totale buyin beløb, der er betalt til tilladelsesindehaver for hele turneringen. Dette beløb skal rapporteres eksklusiv fee.
PokerBuyInTotal	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	Det totale buyin beløb, der er betalt til turneringen på tværs af spiludbydere. Dette beløb skal rapporteres eksklusiv fee. Dette beløb inkluderer buyin fra spillere, som er kunde hos tilladelsesindehaver og spillere, som er kunde hos andre udbydere (hvis turneringen udbydes på netværk). Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerBuyInTillIndh.
PokerFeeTillIndh	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	Det totale fee, der er gået til tilladelsesindehaver for hele turneringen. Dette skal indeholde fee betalt af både buyin, rebuy og addon.
PokerFeeTotal	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	Det totale fee, der er betalt til turneringen på tværs af spiludbydere. Dette skal indeholde fee betalt af både buyin, rebuy og addon. Dette beløb inkluderer fee fra spillere, som er kunde hos tilladelsesindehaver og spillere, som er kunde hos andre udbydere (hvis turneringen udbydes på netværk). Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerFeeTillIndh.
PokerRebuyTillIndh	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	Det totale rebuy beløb, der er betalt til tilladelsesindehaver for hele turneringen. Dette beløb skal rapporteres eksklusiv fee.

PokerRebuyTotal	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	Det totale Rebuy beløb, der er betalt til turneringen på tværs af spiludbydere. Dette beløb skal rapporteres eksklusiv fee. Dette beløb inkluderer rebuy fra spillere, som er kunde hos tilladelsesindehaver og spillere, som er kunde hos andre udbydere (hvis turneringen udbydes på netværk). Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerRebuyTillIndh.
PokerAddontillIndh	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	Det totale addon beløb, der er betalt til tilladelsesindehaver for hele turneringen. Dette beløb skal rapporteres eksklusiv fee.
PokerAddontotal	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	Det totale addon beløb, der er betalt til turneringen på tværs af spiludbydere. Dette beløb skal rapporteres eksklusiv fee. Dette beløb inkluderer rebuy fra spillere, som er kunde hos tilladelsesindehaver og spillere, som er kunde hos andre udbydere (hvis turneringen udbydes på netværk). Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerAddontillIndh.
PokerBuyinAntaltillIndh	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ####.####.####.####.####	Tilladelsesindehavers samlede antal buyins. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
PokerBuyinAntaltotal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ####.####.####.####.####	Totale antal buyins for alle spiludbydere for hele turneringen. Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerBuyinAntaltillIndh. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
PokerRebuyAntaltillIndh	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Tilladelsesindehavers totale antal rebuys i turneringen.

	Data format: ####.####.####.####. ####	<u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
PokerRebuyAntalTotal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ####.####.####.####.####	Totale antal rebuys for alle spiludbydere for hele turneringen. Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerRebuyAntalTillIndh. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
PokerAddonAntalTillIndh	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ####.####.####.####.####	Tilladelsesindehavers totale antal addons i turneringen. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
PokerAddonAntalTotal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ####.####.####.####.####	Totale antal addons for alle spiludbydere for hele turneringen. Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerAddonAntalTillIndh. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
PokerTilføjetPrizepool	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	For turneringer med garanteret prizepool garantere udbyder en minimumsprizepool, dvs. hvis summen buyin, rebuy og addon ikke er tilstrækkelig til at opfylde garantien supplere spiludbyder med et beløb op til garantien. I dette felt angives hvor meget der er tilføjet prizepool af tilladelsesindehaver og andre spiludbydere, hvis der spilles i et netværk.
PokerGevinstTillIndh	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	Den totale gevinstpulje (buy-in, re-buy, add-on samt evt. beløb tilføjet gevinstpuljen) der er blevet udbetalt ved turneringens slut til tilladelsesindehaverens kunder.
PokerGevinstTotal	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	Den totale gevinstpulje (buy-in, re-buy, add-on samt evt. beløb tilføjet gevinstpuljen) der er blevet udbetalt ved turneringens slut. Både til tilladelsesindehaverens kunder og til eventuelle andre spiludbyderes kunder (ved turnering på netværk).
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.

	Data type: character Data length: 3	
TilfældighedGeneratorListe		
TilfældighedGenerator, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
TilfældighedGeneratorIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Generatorens unikke identifikation givet af certifikatgiver.
TilfældighedGeneratorSoftwareId	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af (certificeret) software der oversætter talgenereret fra tilfældighedsgenerator.

Puljespil

Spillemyndigheden stiller krav om at tilladelsesindehaver rapporterer data fra puljespil i fire forskellige strukturer: en til rapportering ved starten af et puljespil (PuljespilStartStruktur), en til rapportering af transaktioner som køb og annulleringer (PuljespilTransaktionStruktur), en til opsummerede data efter der er lukket for indskud og annulleringer (PuljespilEndOfGameStruktur) og en til opsummerede data for puljespillet (PuljespilSlutStruktur).

I puljespil afhænger størrelsen af en spillers gevinst af, hvad der er spillet for i alt samt, hvad de andre spillere har spillet på. I puljespillet konkurrerer spillerne om den samlede pulje af indsatser eller en på forhånd fastsat gevinstgaranti.

Et puljespil består af mindst en række, hvor hver række indeholder én eller flere kampe. En række består af en eller flere kampe, der hver især repræsenterer et udfald spilleren skal gætte. En kamp kan være alt, hvad en tilladelsesindehaver vælger spillere kan spille på, lige fra en fodboldkamp, til hvilke ord der bliver brugt i dronningens nytårstale.

For at gøre det muligt for Spillemyndigheden at foretage beregninger af vinderstrukturen for puljespil, skal tilladelsesindehaver rapportere puljespillets spilmuligheder på en generel form, hvor hvert muligt udfald matcher et tal. Vinderstrukturen er antal vindere i hver gevinstkategori.

Den generelle form for puljespil består af generelle rækker og en generel nøgle. En generel række indeholder det spilleren har spillet omsat til en talrække. Det angives i data-elementet RækkeSpilkombinationer, hvor hver spillet række rapporteres i den generelle form. Vinderrækken angives også på den generelle form i dataelementet PuljespilVinderRække, og sammenlignes PuljespilVinderRække og alle RækkeSpilkombinationer kan man se hvor mange vindere, der er i de forskellige gevinstpuljer.

Den generelle nøgle anvendes til at omsætte en generel række til noget alment forståeligt, f.eks. se hvilket fodboldhold spilleren har spillet på skulle vinde en kamp. Med den generelle nøgle skal man kunne omsætte både vinder rækken og alle de spillede rækker til noget alment forståeligt. Tilladelsesindehaver skal rapportere en generel nøgle for hvert puljespil der åbnes, og det gøres med felterne PuljespilNøgleBeskrivelse og PuljespilNøgleGenerel.

Eksempel: Puljespil med tre kampe:

Kamp 1: Hold 1 mod Hold 2

Kamp 2: Hold 3 mod Hold 4

Kamp 3: Hold 5 mod Hold 6

Den generelle nøgle angives som ni linjer, hvor hver linje indeholder data-elementerne PuljespilNøgleKamp-Nummer, PuljespilNøgleBeskrivelse, PuljespilNøgleGenerel. Dette svarer til det som leveres i PuljespilStartStruktur. Eksemplet ser således ud:

1, Hold 1, 1
1, Uafgjort, 2
1, Hold 2, 3
2, Hold 3, 1
2, Uafgjort, 2
2, Hold 4, 3
3, Hold 5, 1
3, Uafgjort, 2
3, Hold 6, 3

I eksemplet er der tre spillere. Spiller 1 og spiller 2 spiller hver én række, og spiller 3 spiller to rækker. De spillede rækker skal angives i RækkeSpilkombinationer på denne måde:

Spiller 1, række 1: 1,2,3
Spiller 2, række 1: 1,1,1
Spiller 3, række 1: 1,3,2
Spiller 3, række 2: 1,3,3

Efter kampene er spillet rapporteres vinderrækken på den generelle form med PuljespilVinderRække. Den ser således ud: 1,3,2

Det ses hurtigt at Spiller 3 har vundet på række 1.

Med den beskrivelse der er angivet i PuljespilStartStruktur kan man omsætte det spilleren har spillet til noget alment forståeligt. Spilleren har spillet følgende: Hold 1, Hold 4, Uafgjort.

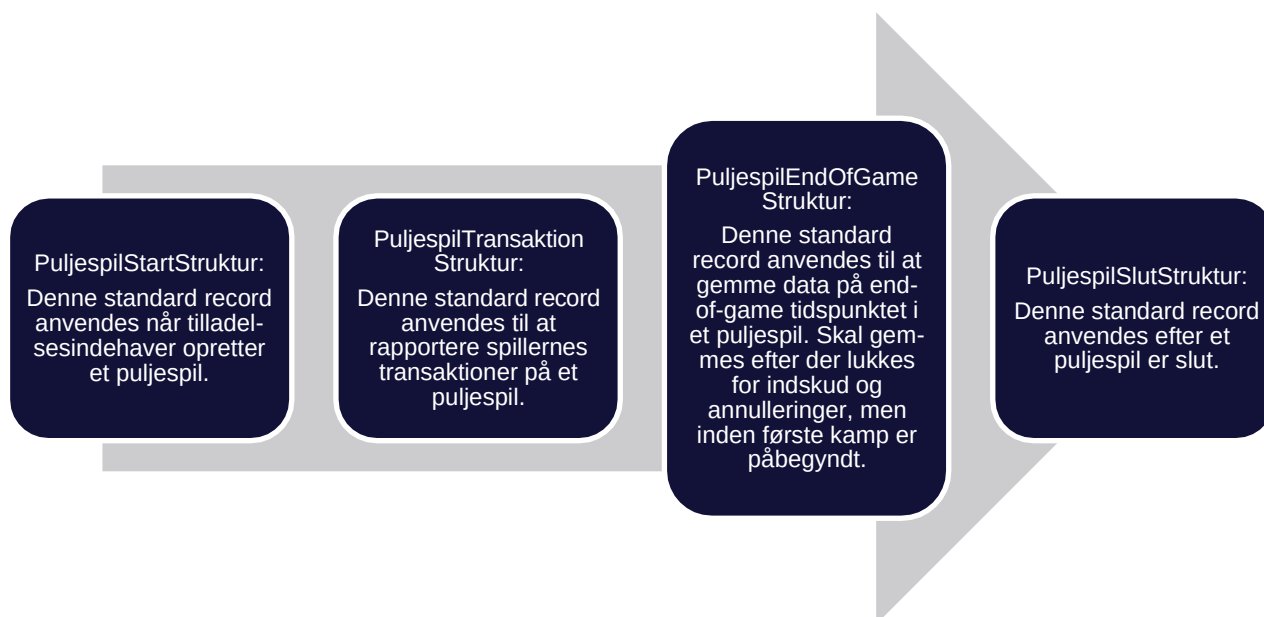
Ønsker man at se alle mulighederne for spil på hver kamp, kan den sættes sammen på følgende måde ud fra det rapporterede i PuljespilStartStruktur:

Kamp 1: Hold 1, Uafgjort, Hold 2
Kamp 2: Hold 3, Uafgjort, Hold 4
Kamp 3: Hold 5, Uafgjort, Hold 6.

Nøgler der binder standard records for puljespil sammen:

1. SpilProduktIdentifikation forbinder startstruktur, transaktionstruktur, endofgamestruktur og slutstruktur for et puljespil.
2. SpilTransaktionIdentifikation forbinder en spillers spil-køb med en spil-annullering, der begge rapporteres i en PuljespilTransaktionStruktur.

Proces for rapportering af puljespil:



PuljespilStartStruktur

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>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
SpilFilErstatningIdentifikation MinOcc = 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.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet.

	Data type: character Data length: 45	SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Puljespil PuljespilDanskHest PokerCashGame Pokerturning KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.
SpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Tips13". Skal være undergrupperinger under Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal være yderligere opdelt i undergrupper. Dette kan f.eks. være SpilProduktNavn + dato såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen. Elementet bindes start-, transaktion-, end-of-game- og slutstrukturer sammen for puljespil. Elementet skal derfor være unikt for hver puljespil. Eksempelvis kan SpilProduktNavn = "Tips13", og SpilProduktIdentifikation = "Tips13-uge10". Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning.

		Navngivningen skal gerne kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
GenerelPuljeNøgleListe		
GenerelPuljeNøgle, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
PuljespilNøgleKampNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ####.####.####.####.####	Nummeret på begivenheden (fx fodboldkamp) i spillet. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
PuljespilNøgleBeskrivelse	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Beskrivelse i tekst af et muligt udfald. Eksempel: For fodboldkampen FCK - Brøndby, angives f.eks. "FCK", "uafgjort" eller "Brøndby", afhængig af hvad der angives i PuljespilNøgleGenerel.
PuljespilNøgleGenerel	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ####.####.####.####.####.####	Angivelse af et muligt resultat på den generelle form. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
Pulje		
SpilProduktÅbentNetværk	Domain: Tal1 Data type: integer Data length: 1	Angivelse om der spilles på et åbent netværk, dvs. flere udbyderes spillere deltager i puljespillet. Der skal rapporteres "1", hvis det er et åbent netværk og "0", hvis det er et lukket netværk.
PuljespilGevinstPuljeProcent	Domain: Procent Data type: decimal Data length: 6	Hvor mange procent af det totale indskud, som går til gevinster. Hvis tilladelsesindehaver udbyder spillet i samarbejde med andre, angives den del af indskuddet (i procent) hos tilladelsesindehaver, der indgår i puljer - uanset hvilken del af puljerne der ender med at tilfalde spillere hos tilladelsesindehaver
PuljespilAntalResultatPuljer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ####.####.####.####.####.####	Antallet af resultatpuljer. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
PuljespilAntalKampe	Domain: Tal2 Data type: integer Data length: 2	Antallet af kampe der skal spilles på for at have dannet en række i puljespillet.

PuljespilRækkePris	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	Pris på at spille på én række i puljespillet. Hvis spillet har variabel rækkepris, rapporteres her som udgangspunkt mindsteprisen. Dog skal prisen vælges således, at alle de indskud man kan vælge er et helt antal gange rækkeprisen. Hvis fx mindsteprisen er 2 kr. men man også kan spille for 5 kr., må man vælge 1 kr. som rækkepris.
SpilForventetSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Forventet dato og tid for afgørelse af spillet. (UTC)
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
Resultatpulje, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
GevinstPuljeIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af de forskellige gevinstpuljer. Der skal angives det antal rigtige, der udløser en gevinst i den enkelte gevinstpulje. F.eks. vil der for Tips13 således være 4 gevinstpuljeidentifikationer (13, 12, 11 og 10).
GevinstPuljeGevinstProcent	Domain: Procent Data type: decimal Data length: 6	Hvor mange procent denne gevinstpulje udgør af den samlede gevinstpulje for spillet. Såfremt der spilles i netværk med andre spiludbydere angives total beløb for alle spiludbydere. Summen af alle puljespillets GevinstPuljeGevinstProcent skal være 100%.
GevinstPuljeOverførselPrimo	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	Beløb der overføres til gevinstpuljerne fra tidligere puljespil. Dette gælder for den samlede pulje på tværs af udbydere. Hvis der, inden puljespillet afvikles, flyttes penge fra en pulje til en anden i samme spil, rapporteres beløbet med positivt fortegn for den modtagende pulje og negativt fortegn for den afgivende pulje. Da den samme pulje kan være involverede i flere overførsler, er det kun summen af disse (med korrekte fortegn) der rapporteres.

PuljespilTransaktionStruktur

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>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
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 SafeId 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 sammeSAFE.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Puljespil PuljespilDanskHest PokerCashGame Pokerturning KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.
SpilProduktNavn	Domain: Tekst45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Tips13".

	Data type: character Data length: 45	Skal være undergrupperinger under Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal være yderligere opdelt i undergrupper. Dette kan f.eks. være SpilProduktNavn + dato såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen. Elementet bindes start-, transaktion-, end-of-game- og slutstrukturer sammen for puljespil. Elementet skal derfor være unikt for hver puljespil. Eksempelvis kan SpilProduktNavn = "Tips13", og SpilProduktIdentifikation = "Tips13-uge10". Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
Pulje		
SpillerOgKupon, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
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 kundenr eller spillernummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personhenførbart. Hvis tilladelsesindehaver ikke har nogen information om kunden (hvilket kun kan være tilfældet ved landbaseret væddemål), indsættes fx værdien "ukendt" eller "anonym".
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spil-køb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette, spilTransaktionIdentifikation skal dog være lig med et identifikationsnummer, som spilleren får ved køb af et væddemål. Hvis der er tale om landbaseret væddemål og spilleren får en fysisk kupon, skal identifikationsnummeret der anvendes til rapportering således fremgå af kuponen.

		Elementet binder et køb sammen med en annullering for puljespil. Både køb og annullering rapporteres i en transaktionsstruktur. Elementet binder desuden transaktionen i et puljespil sammen med vinderlisten, som skal rapporteres i PuljespilSlutStruktur. 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	Dato og tid hvor spilleren er startet på sin session. (UTC)
SpilSalgsKanal	Domain: Salgskanal Data type: character Data length: 45	Hvilket medie er spillet foretaget igennem. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Forhandler Selvbetjening Internet Mobil Andet “Forhandler” anvendes ved landbaseret spil fx til væddemål købt i en butik med personalebetjening. “Selvbetjening” anvendes ved køb af væddemål på en selvbetjeningsterminal i en butik. ”Internet” anvendes ved spil på en pc/laptop e.l. via en webbrowser eller downloadet spil klient. ”Mobil” anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser. ”Andet” anvendes fx til spil via Smart-TV og ellers kun i situationer, hvor de andre specifikke salgskanaler ikke kan anvendes. Inden ”Andet” tages i brug bedes tilladelsesindehaver kontakte Spillemyndigheden og forklare brugen heraf.
SpilAntalRækker	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ####.####.####.####.####.####	Et spil kan bestå af et antal rækker som hver især består af kampe med mulige udfald. Dette felt angiver hvor mange rækker en spiller har spillet. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999

SpilIndskud	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	Beløb det har kostet spilleren at købe spillet. Heraf indgår også værdien af en evt. bonus eller free bet. Dette beløb skal ikke indeholde eventuelle bidrag til en jackpot.
SpilIndskudSpil	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	Del af Indskud der er gået til spillet. Heraf indgår også værdien af en evt. bonus eller free bet.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
Spilsted, Choice		
SpilTerminalIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation på den landbaserede terminal, som spillet er spillet på. Identifikationen skal kunne henføres til den fysiske terminal, der er spillet på, hvilket betyder at terminal identifikation skal kunne findes på den fysiske terminal. Denne oplysning er kun påkrævet for landbaseret spil. Feltet skal ikke rapporteres for online spil.
SpilHjemmeside	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Adresse (URL) på den hjemmeside, som spillet er foretaget på. Denne oplysning er kun påkrævet for online spil. Feltet skal ikke rapporteres for landbaserede spil.
SpilAnnullering, MinOcc = 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)
JackpotListe		
Jackpot, MinOcc = 0, MaxOcc = Ubegrænset		
JackpotIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af jackpotten. Dette data element er bindeled over til den rapportering der skal ske, når jackpotten bliver vundet af en spiller. Det er

		således vigtigt, at der anvendes det samme JackpotIdentifikation i Puljespil-TransaktionStruktur og JackpotUdløsningStrukturen, der rapporteres når jackpotten vindes.
SpilIndskudJackpot	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	Andel af spillers indskud, som går til en evt. jackpotpulje.
SpilkombinationerListe		
Spilkombinationer, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
RækkeNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ####.####.####.####.####	Nummeret på den pågældende række. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
RækkeSpilkombinationer	Domain: TekstLang Data type: character Data length: 500	Præcis oplysning om hvilke kombinationer, som er spillet. Systemspil skal være "pakket ud" og hver række skal gives et rækkenummer. Den spillede række skal angives på den generelle form i en liste med komma imellem hver kamp i rækken, f.eks. "1,12,2,8" eller "01,12,02,08" Dette data element skal rapporteres på samme måde som PuljespilVinderRække i slutstrukturen (PuljespilSlutStruktur), så Spillemyndigheden kan sammenholde de to værdier.

PuljespilEndOfGameStruktur

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>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> v2
SpilFilIdentifikation	Data type: character varying 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 data element 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.
SpilFilErstatningIdentifikation MinOcc = 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.
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 SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Puljespil PuljespilDanskHest PokerCashGame KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest

		FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds PokerTurnering Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.
SpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Tips13". Skal være undergrupperinger under Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal være yderligere opdelt i undergrupper. Dette kan f.eks. være SpilProduktNavn + dato såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen. Elementet bindes start-, transaktion-, end-of-game- og slutstrukturer sammen for puljespil. Elementet skal derfor være unikt for hver puljespil. Eksempelvis kan SpilProduktNavn = "Tips13", og SpilProduktIdentifikation = "Tips13-uge10". Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
Pulje		
PuljespilEndOfGameDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Dato og tid for lukning af mulighed for at spille og annullere spil. (UTC)
PuljespilIndskudSpilTillIndh	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	Indskuddets totale størrelse for alle spil købt af tilladelseshaverens kunder. Dette beløb skal ikke indeholde eventuelle indskud til jackpot.
PuljespilIndskudSpilTotal	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Det samlede indskud foretaget af tilladelsesindehaverens kunder og andre spiludbydere kunder (ved netværk).

	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	Hvis puljespillet ikke udbydes på netværk er denne værdi lig med PuljespilIndskudSpilTillIndh. Dette beløb skal ikke indeholde eventuelle indskud til jackpot.
PuljespilIndskudJackpotTillIndh MinOcc = 0	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	Totale indskud til jackpot genereret af tilladelsesindehaverens kunder.
PuljespilIndskudJackpotTotal MinOcc = 0	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	Det samlede indskud til jackpot foretaget af tilladelsesindehaverens kunder og andre spiludbydere kunder (ved netværk). Hvis puljespillet ikke udbydes på netværk er denne værdi lig med PuljespilIndskudJackpotTillIndh.
PuljespilAntalRækkerTillIndh	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ###.###.###.###.###.###	Antallet af samtlige spillede rækker af tilladelsesindehaverens kunder. Antallet beregnes i forhold til rækkeprisen angivet i startstrukturen. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999
PuljespilAntalRækkerTotal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ###.###.###.###.###.###	Det samlede antal spillede rækker foretaget af tilladelsesindehaverens kunder og andre spiludbydere kunder (ved netværk). Hvis puljespillet ikke udbydes på netværk, er denne værdi lig med PuljespilAntalRækkerTillIndh. For beregning af rækkeantal for større indsatser end rækkeprisen angivet i startstrukturen – se feltet ovenfor. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999
PuljespilGevinstPuljeBeløb	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	Samlede beløb der er i gevinstpuljen. Gevinstpuljen er summen af indskud, som går til puljen, samt eventuelle overførsler af puljer fra tidligere puljespil. Hvis spillet udbydes på netværk i samarbejde med andre udbydere, er det beløbet på tværs af udbydere, som skal rapporteres.

		Dette beløb kan også inkludere andre overførsler fra udbydere til puljen, hvis de er kendt på EOG-tidspunktet. Dette kunne fx være for at opnå puljens garantibeløb.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.

PuljespilSlutStruktur

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>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
SpilFilErstatningIdentifikation MinOcc = 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.
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 SafeId 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.

SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Puljespil PuljespilDanskHest PokerCashGame PokerTurnering KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer ManagerspilFastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsSpilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.
SpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Tips13". Skal være undergrupperinger under Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal være yderligere opdelt i undergrupper. Dette kan f.eks. være SpilProduktNavn + dato såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen. Elementet bindes start-, transaktion-, end-of-game- og slutstrukturer sammen for puljespil. Elementet skal derfor være unikt for hver puljespil. Eksempelvis kan SpilProduktNavn = "Tips13", og SpilProduktIdentifikation = "Tips13-uge10". Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
Pulje		
SpilProduktFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid	Faktisk sluttidspunkt for spillet. (UTC)

	Data type: datetime	
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
TilfældighedGeneratorListe		
TilfældighedGenerator, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
TilfældighedGeneratorIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Generatorens unikke identifikation givet af certifikatgiver.
TilfældighedGeneratorSoftwareId	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af (certificeret) software der oversætter talgenereret fra tilfældighedsgenerator.
ResultatPuljeListe		
GevinstkategorierOgGevinster, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
GevinstPuljeIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af den enkelte gevinstpulje. Der skal angives det antal rigtige, der udløser en gevinst i den enkelte gevinstpulje. F.eks. vil der for Tips13 således være 4 gevinstpuljeidentifikationer (13, 12, 11 og 10).
GevinstPuljeAntalGevinsterTillIndh	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ###.###.###.###.###.###	Antal gevinster i gevinstpuljen der er tilgæet spillere hos tilladelsesindehaver. For puljespil med variabelt indskud tælles disse ift. "PuljespilRækkePris" fra startstrukturen. Hvis der i en pulje ikke udbetales gevinst fx fordi gevinsten er under tilladelsesindehavers minimumsgrænse e.l., skal der stadig tælles det antal vindere, som havde været berettiget til gevinst i puljen. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
GevinstPuljeAntalGevinsterTotal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ###.###.###.###.###.###	Ved samarbejde med anden spiludby- der oplyses gevinstpuljens samlede antal gevinster for alle spillere. Hvis puljespillet ikke er med i et samarbejde, antallet identisk med "GevinstPuljeAntalGevinsterTillIndh" Vejledning: For puljespil med variabelt indskud tælles disse ift. "PuljespilRækkePris" fra startstrukturen. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999

GevinstPuljeBeløbTillIndh	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	Hvor mange penge der er i den enkelte gevinstpulje (inkl. indskud der vindes tilbage) der vindes af kunder hos tilladelsesindehaver. Dette beløb er efter eventuelle øreafrundinger eller lignende er trukket fra eller lagt til, eller at der på anden vis er tilføjet ekstra penge fra Tilladelsesindehaver til egne vindere eller tilsvarende fratrækninger
GevinstPuljeBeløbTotal	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	Beløbet skal være det totale gevinstbeløb (ikke kun den del der tilfalder Tilladelsesindehaver) inden penge tilføjes eller fratrækkes af den enkelte udbyder ift. egne kunder, hvis spillet udbydes i samarbejde mellem flere udbydere. Hvis spillet ikke udbydes i et samarbejde, bliver dette felt "GevinstPuljeBeløbTillIndh" minus "GevinstPuljeTilføjetBeløb".
GevinstPuljeBeløbPerRække	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	Hvor meget hver rigtig række vinder i gevinstpuljen (inkl. indskud). Dette beløb skal ikke afrundes, hvis disse afrundinger først sker efter, at der er multipliceret med antal rækker, den enkelte spiller har vundet på. Eksempel: For gevinstpuljen der går til dem med 13 rigtige i tips, skal det angives hvor meget en række med 13 rigtige vinder. Tilsvarende for de andre gevinstpuljer for 12, 11 og 10 rigtige. Vejledning: For puljespil med variabelt indskud tælles gevinsten ift. "Puljespil-RækkePris" fra startstrukturen.
GevinstPuljeTilføjetBeløb	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	Beløb som tilladelsesindehaver tilføjer til gevinstpuljerne for egne spillere, som ikke kommer fra tidligere afholdte puljespil. Dette anvendes typisk hvis tilladelsesindehaver garanterer en vis puljestørrelse eller, omvendt, har et loft for puljens eller præmiernes størrelse. Beløbet skal inkludere diverse afrundinger. Værdien af afrundinger der kommer spilleren til gode regnes med positivt fortegn. Værdien af afrundinger der ikke kommer spilleren til gode regnes med negativt fortegn. Dette betyder at produktet af GevinstPuljeBeløbPerRække og GevinstPuljeAntalGevinsterTillIndh bliver identisk med GevinstPuljeBeløbTillIndh minus

		den del af GevinstPuljeTilføjetBeløb der måtte stamme fra afrunding foretaget efter "GevinstPuljeBeløbPerRække" er blevet beregnet, altså hvad man kunne kalde for "individuel afrunding".
GevinstPuljeOverførselUltimo	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	Beløb der overføres fra gevinstpuljerne til fremtidige puljespil. Dette gælder for den samlede pulje på tværs af udbydere (hvis der er flere deltagere). Hvis der, efter spillet afvikles, flyttes penge fra en pulje til en anden i samme spil, skal dette også rapporteres her. Beløbet skal rapporteres med negativt fortegn for den modtagende pulje og positivt fortegn for den afgivende pulje. En mulig grund til dette kunne være, hvis der ikke er vindere i den ene pulje, eller hvis præmien ville komme under en minimumsgrænse. Da den samme pulje kan være involveret i flere overførsler, er det kun summen af disse (med korrekte fortegn) der rapporteres.
ResultatgrundlagListe		
Resultatgrundlag, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
PuljespilVinderRække	Domain: TekstLang Data type: character Data length: 500	Præcis information om vinderrækken. Vinderrækken skal angives på den generelle form i en liste med komma imellem hver kamp i rækken, f.eks. "1,12,2,8" eller "01,12,02,08" Dette data element skal rapporteres på samme måde som RækkeSpilkombinationer i transaktionsslutstrukturen (PuljespilTransaktionStruktur), så Spillemyndigheden kan sammenholde de to værdier.
VinderListe		
Vinder, MinOcc = 0, MaxOcc = Ubegrænset. Spillere som ikke har vundet noget, må ikke inkluderes her.		
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 kundenr eller spillernummer. Må ikke være CPR- nummer, da det er personhenførbart.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spil-køb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID.

		Elementet binder transaktionen i et puljespil sammen med vinderlisten, som skal rapporteres i PuljespilSlutStruktur. Det samme id må således kun anvendes igen i en transaktionsstruktur, hvis der er tale om en annullering af et tidligere køb.
RækkeNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: ###.###.###.###.###.###	Nummeret på den pågældende række. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
SpilGevinstSpil	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	Del af gevinst på spillet der er kommet fra spillet (inkl. indskud).
SpilGevinstJackpot	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	Del af gevinsten på spillet, der er kommet fra jackpot.

Managerspil

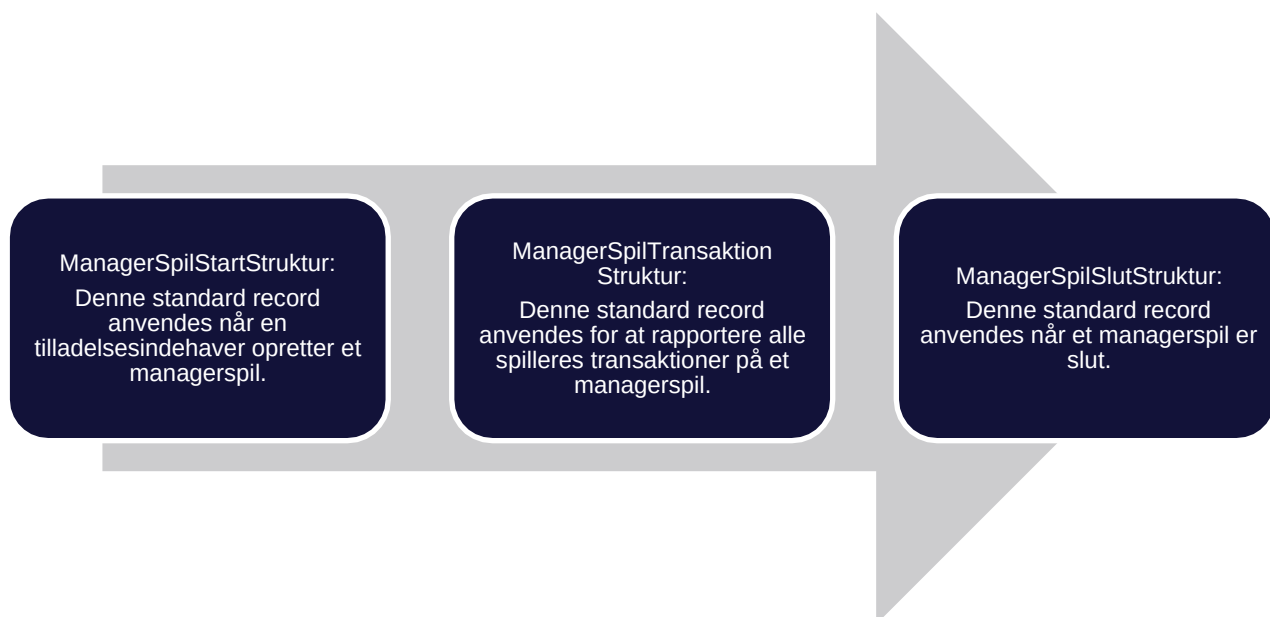
Spillemyndigheden stiller krav om at Tilladelsesindehaver rapporterer data fra managerspil i tre forskellige strukturer: en til rapportering ved starten af et managerspil (ManagerSpilStartStruktur), en til rapportering af transaktioner som køb og annulleringer (ManagerSpilTransaktionStruktur) og en til opsummerede data for managerspillet (ManagerSpilSlutStruktur).

Managerspil er en type af puljespil hvor en spiller køber sig ind fra starten af en turnering med et indkøb, og senere igennem turneringen kan tilkøbe ydelser som enten kan eller ikke kan gå i den samlede pulje.

Nøgler der binder standard records for managerspil sammen:

1. SpilProduktIdentifikation forbinder startstruktur, transaktionstruktur og slutstruktur for et managerspil.
2. SpilTransaktionIdentifikation forbinder en spillers spil-køb med en spil-annullering, der begge rapporteres i en ManagerSpilTransaktionStruktur.

Proces for rapportering af managerspil:



ManagerSpilStartStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FileInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
SpilFilErstatningIdentifikation MinOcc = 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.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet.

	Data type: character Data length: 45	SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Managerspil Puljespil PuljespilDanskHest PokerCashGame KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsSpilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds PokerTurnering Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.
SpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Tour Manager". Skal være undergrupperinger under Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human- readable".
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En Tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal yderligere være opdelt i undergrupper. Kan f.eks. være SpilProduktNavn + dato eller såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen eller året. Elementet binder start, transaktion og slutstrukturer sammen for Managerspil. Elementet skal derfor være unikt for hver Managerspil. Eksempelvis kan SpilProduktNavn = "Tour Manager", og SpilProduktIdentifikation = "Tour Manager 2015".
SpilInfo		

SpilProduktÅbentNetværk	Domain: Tal1 Data type: integer Data length: 1	Angivelse om der spilles på et åbent netværk, dvs. flere udbyderes spillere deltager i manager spillet. Der skal rapporteres ”1”, hvis det er et åbent netværk og ”0”, hvis det er et lukket netværk.
SpilForventetSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Forventet dato og tid for afgørelse af spillet. (UTC)

ManagerSpilTransaktionStruktur

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>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
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 SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Managerspil Puljespil PokerCashGame

		KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange VirtuelFastOdds PokerTurnering Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.
SpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Tour Manager". Skal være undergrupperinger under Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En Tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal yderligere være opdelt i undergrupper. Kan f.eks. være SpilProduktNavn + dato eller såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen eller året. Elementet binder start, transaktion og slutstrukturer sammen for Managerspil. Elementet skal derfor være unikt for hver Managerspil. Eksempelvis kan SpilProduktNavn = "Tour Manager", og SpilProduktIdentifikation = "Tour Manager 2015".
SpilTransaktionsInfoListe		
ManagerSpilTransaktionsInfo, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
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 kundenr eller spillernummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personhenførbart.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spil-køb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID. Elementet binder et køb sammen med en annullering for Managerspil. Både køb og annullering rapporteres i en transaktionsstruktur. 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	Dato og tid hvor spilleren er startet på sin session. (UTC)
SpilSalgskanal	Domain: Salgskanal Data type: character Data length: 45	Hvilket medie er spillet foretaget igennem. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Forhandler Selvbetjening Internet Mobil Andet Det er kun de markerede værdier, som kan anvendes i denne spilkategori. “Forhandler” anvendes ved landbaseret spil, dette er således ikke en tilladt være ved rapportering af managerspil. “Selvbetjening” anvendes ved køb af væddemål på en selvbetjeningsterminal i en butik. ”Internet” anvendes ved spil på en pc/laptop e.l. via en webbrowser eller downloadet spil klient. ”Mobil” anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser. ”Andet” anvendes fx til spil via Smart- TV og ellers kun i situationer, hvor de andre specifikke salgskanaler ikke kan anvendes. Inden ”Andet” tages i brug bedes tildelsesindehaver kontakte Spillemyndigheden og forklare brugen heraf.
ManagerspilKøbType	Domain: ManagerspilKøbType Data type: character Data length: 20	Typen af et køb i et managerspil. Hvis der er tilkøb der ikke går i puljen, skal det ikke rapporteres til Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Tilmelding TilkøbTilPulje
ManagerspilKøbBeløb	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	Beløb det har kostet spilleren at deltage i spillet. Heraf indgår også værdien af en evt. bonus eller free bet. Dette beløb skal ikke indeholde eventuelt opkrævet kommission/fee.

ManagerspilKobFee	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	Tilladelsesindehavers fee eller kommission for spilkøbet rapporteres. Rapporteres kun hvis tilladelsesindehaver tager et separat fee eller kommission. Hvis ikke tilladelsesindehaver tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
Spilsted, Choice		
SpilTerminalIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Dette felt skal ikke rapporteres for manager spil. Identifikation på den landbaserede terminal, som spillet er spillet på. Identifikationen skal kunne henføres til den fysiske terminal, der er spillet på, hvilket betyder at terminal identifikation skal kunne findes på den fysiske terminal. Denne oplysning er kun påkrævet for landbaseret spil. Feltet skal ikke rapporteres for online spil.
SpilHjemmeside	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Adresse (URL) på den hjemmeside, som spillet er foretaget på. Denne oplysning er kun påkrævet for online spil. Feltet skal ikke rapporteres for landbaserede spil.
SpilAnnullering, MinOcc = 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)

ManagerspilSlutStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FileInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes

		<u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
SpilFilErstatningIdentifikation MinOcc = 0	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.
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 SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Managerspil Puljespil PuljespilDanskHest PokerCashGame KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsSpilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds PokerTurnering Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.
SpilProduktNavn	Domain: Tekst45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Tour Manager".

	Data type: character Data length: 45	Skal være undergrupperinger under Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En Tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal yderligere være opdelt i undergrupper. Kan f.eks. være SpilProduktNavn + dato eller såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen eller året. Elementet binder start, transaktion og slutstrukturer sammen for Managerspil. Elementet skal derfor være unikt for hver Managerspil. Eksempelvis kan SpilProduktNavn = "Tour Manager", og SpilProduktIdentifikation = "Tour Manager 2015".
ManagerspilSlutInfo		
SpilProduktFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Faktisk sluttidspunkt for spillet. (UTC)
ManagerspilSpillereTillIndh	Domain: Antal Data type: number Data length: 12	Antal spillere hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.
ManagerspilSpillereTotal	Domain: Antal Data type: number Data length: 12	Antal spillere hos alle spiludbydere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.
ManagerspilTilmeldingBeløbTillIndh	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	Total beløb som indskud i form af tilmelding hos tilladelsesindehaveren i managerspillet. Beløbet skal være eksklusiv eventuel fee.
ManagerspilTilmeldingBeløbTotal	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	Totale indskud i form af tilmelding hos alle spiludbydere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk. Beløbet skal være eksklusiv eventuel fee.

ManagerspilTilmeldingFeeTillIndh	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	Totale fee eller kommission for alle spillere hos tilladelsesindehaveren i managerspillet. Rapporteres kun hvis tilladelsesindehaver tager en separat fee eller kommission (der skal ikke rapporteres indskud minus gevinst). Hvis ikke tilladelsesindehaver tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.
ManagerspilTilmeldingFeeTotal	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	Totale fee eller kommission for alle spillere hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk. Rapporteres kun hvis en eller flere tilladelsesindehavere tager en separat fee eller kommission (der skal ikke rapporteres indskud minus gevinst). Hvis ikke en eller flere tilladelsesindehavere tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.
ManagerspilTilkøbPuljeBeløbTillIndh	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	Totale indskud i form af tilkøb til puljen hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.
ManagerspilTilkøbPuljeBeløbTotal	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	Totale indskud i form af tilkøb til puljen hos alle spiludbydere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.
ManagerspilTilkøbPuljeFeeTillIndh	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	Totale fee eller kommission fra tilkøb til puljen for tilladelsesindehaveren i managerspillet. Rapporteres kun hvis tilladelsesindehaver tager en separat fee eller kommission (der skal ikke rapporteres indskud minus gevinst). Hvis ikke tilladelsesindehaver tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.
ManagerspilTilkøbPuljeFeeTotal	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal	Totale fee eller kommission fra tilkøb til puljen hos alle spiludbydere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk. Rapporteres kun hvis en eller flere tilladelsesindehavere tager en separat fee eller kommission (der skal ikke rapporteres indskud minus gevinst). Hvis ikke

	Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	en eller flere tilladelsesindehavere tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.
ManagerspilTilføjetPrizepool	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	Totale beløb som er tilføjet til prizepoolen af tilladelsesindehaveren. Hvis der spilles i netværk angives det totale beløb som er tilføjet af alle tilladelsesindehavere.
ManagerspilGevinstTillIndh	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	Den totale gevinst i gevinstpuljen (inkl. indskud) hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.
ManagerspilGevinstTotal	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	Den totale gevinst i gevinstpuljen (inkl. indskud) for alle spiludbydere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.
ManagerspilTilbagebetalingProcent	Domain: Procent Data type: decimal Data length: 6	Tilbagebetalingsprocenten for managerspillet.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.

Alternative puljevæddemål - typisk på hestevæddeløb (HestDK og Hesteagtig)

Dette afsnit omhandler en alternativ rapportering af puljevæddemål med karakteristika specielt for hestevæddeløb (fortsættelse af den datamodel der gjaldt for monopolets puljespil på heste inden liberaliseringen 1. januar 2018). HestDK bruges til hestevæddeløb på dansk bane (og væddemålskombinationer der består delvist heraf). Hesteagtig skal bruges i alle andre tilfælde. Der gøres opmærksom på at PuljespilDanskHest hhv. Puljespil også må benyttes – men disse kan ikke håndtere ”reserveheste” automatisk – eller dødt løb. Når der nedenfor står ”heste”, kan det for Hesteagtigs vedkommende altså også være andet end heste.

Skemaer til HestDK/Hesteagtig

Spillemyndigheden stiller krav om at Tilladelsesindehaver rapporterer data fra HestDK/Hesteagtig i fem forskellige strukturer: to strukturer til at rapportere informationer om en HestDK/Hesteagtig event og tre strukturer til at rapportere informationer om HestDK/Hesteagtig spil. Dog kan 4 af disse strukturer samles i strukturen DKHestEventTotalstruktur/HesteagtigEventTotalstruktur.

HestDK/Hesteagtig: en struktur til rapportering ved åbningen af en begivenhed (HestDKEventStartStruktur/HesteagtigEventStartStruktur) og en til rapportering ved afslutningen af begivenheden (HestDKEventSlutStruktur/HesteagtigEventSlutStruktur).

HestDK/Hesteagtig spil: en struktur til rapportering af oprettelse af et HestDK/Hesteagtig spil (HestDK StartStruktur/Hesteagtig StartStruktur), en til rapportering af transaktioner som indskud og annulleringer (HestDKTransaktionStruktur/HesteagtigTransaktionStruktur) og en til rapportering af opsummerede data om spillet inkl. gevinster efter spillet er gennemført (HestDKSlutStruktur/HesteagtigSlutStruktur).

Nøgler der binder strukturer for HestDK/Hesteagtig sammen:

- 1) HestDKEventIdentifikation/HesteagtigEventIdentifikation forbinder eventstartstruktur med eventslutstruktur og forbinder til alle start-, transaktion- og slutstrukturer for spil der foregår til eventet.
- 2) SpilProduktIdentifikation forbinder start-, transaktion- og slutstruktur for et HestDK/Hesteagtig spil.
- 3) SpilTransaktionIdentifikation forbinder en spillers spil-køb med en spilannullering, der begge rapporteres i transaktionsstrukturen.

Det bemærkes, at alle felter skal bruges én gang, medmindre der står oplyst et MIN eller MAX under navnet.

HestDKEventStartStruktur/HesteagtigEventStartStruktur

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FileInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
SpilFilErstatningIdentifikation 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.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation henviser til Safe-Id'et på en tilladelsesindehavers SAFE. Der kan således kun være én SAFE pr TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> HestDK Hesteagtig Puljespil PuljespilDanskHest PokerCashGame Pokerturnering KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds Det er kun de markerede værdier, som er relevante i denne spilkategori.
HestDKEventIdentifikation/ HesteagtigEventIdentifikation	Domain: Tekst30 Data type: character varying Data length: 30	Unik identifikation af en event. Tilladelsesindehaver vælger selv denne. Identifikationen skal være Human Readable – evt. vha. kendt kode.
HestDKStamdata		
HestDKEventDato/ HesteagtigEventDato	Domain: DatoType På formen YYYY-MM-DD YYYY: årstal MM: (nummer af) Måned DD: dag (i måneden)	Dato for hesteeventen. Tilladte værdier: Alle gyldige datoer regnet efter UTC.

HestDKStartStruktur/HesteagtigStartStruktur

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>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
SpilFilErstatningIdentifikation MIN: 0	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Anvendes kun 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.
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 sammeSAFE.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> HestDK Hesteagtig Puljespil PuljespilDanskHest PokerCashGame Pokerturning KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds

		Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.
HestDKKategoriNavn/ HesteagtigKategoriNavn	Domain: HestDKKategoriNavn/ HesteagtigKategoriNavn Data type: character Data length: 20	Beskrivelse af hvilket HestDK/Hesteagtig spil der er tale om. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 2af4 Trio DD TrioFP Komb Tripot KombFP Tvilling Kvartet TyillingFP KvartetPlus V3 Kvintet V4 KvintetPlus V5 Placepot V6 Plads V64 V65 Quadpot V75 Quintpot V76 Seksstet V86 Septet V87 Swinger Vinder Trilling
HestDKEventIdentifikation/ HesteagtigEventIdentifikation	Domain: Tekst30 Data type: character varying Data length: 30	Unik identifikation af en event. Tilladelsesindehaver vælger selv denne. Human Readable – evt. vha. kendt kode.
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En Tilladelsesindehavers SpilProdukt-Identifikation binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen og skal være unikt for hvert spil. (altså navnet skal adskille sig fra andre løb og spil typer i samme event og alle spil på andre events)
GenerelSpilNøgleListe		
GenerelSpilNøgle, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
PuljespilNøgleNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Se vejledning nedenfor (specifik for hver HestDKKategoriNavn/HesteagtigKategoriNavn)
PuljespilNøgleBeskrivelse	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Se vejledning nedenfor (specifik for hver HestDKKategoriNavn/HesteagtigKategoriNavn)
PuljespilNøgleValideTal	Domain: TekstLang Data type: character Data length: 500	Se vejledning nedenfor (specifik for hver HestDKKategoriNavn/HesteagtigKategoriNavn)
HestDKLøbNummer/ HesteagtigLøbNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Hvilket løbsnummer i eventen der er tale om. Se særligt afsnit for sammenlagte puljer nedenfor.

HestDKReservehesteAutomatisk/ HesteagtigReservehesteAutomatisk MinOcc = 0	Domain: TekstLang Data type: character Data length: 500	Liste med reserveheste genereret til et givent løb (hvor dette er relevant). Listen skal være kommasepareret med angivelse af nummerrækkefølgen på reservehestene fx: 8,11,6,4,9,1,10,5,7,2,3 Se afsnit om regler for reserveheste nedenfor. Indsættes reserveheste efter andre regler end de beskrevne, skal Spillemyndigheden kontaktes med henblik på at drøfte rapportering.
HestDKPuljeInfo		
PuljespilGevinstPuljeProcent	Domain: Procent Data type: decimal Data length: 6	Hvor mange procent af det totale indskud vil blive udbetalt som gevinster. Hvis tilladelsesindehaver udbyder spillet i samarbejde med andre, angives den del af indskuddet (i procent) hos tilladelsesindehaver der indgår i puljer - uanset hvilken del af puljerne der ender med at tilfalde spillere hos Tilladelsesindehaver.
SpilForventetSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Forventet dato og tid for afgørelse af spillet. (UTC)
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
GevinstPuljeListe		
GevinstPulje, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
GevinstPuljeIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Se vejledning nedenfor (specifik for hver HestDKKategoriNavn/Hesteagtig-KategoriNavn)
GevinstPuljeGevinstProcent	Domain: Procent Data type: decimal Data length: 6	Hvor mange procent denne gevinstpulje udgør af den samlede gevinstpulje for spillet. Summen af alle puljespillets GevinstPuljeGevinstProcent skal være 100.
GevinstPuljeBeskrivelse	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Se vejledning nedenfor (specifik for hver HestDKKategoriNavn/Hesteagtig-KategoriNavn)
GevinstPuljeGaranti MinOcc = 0	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -999999999 til 999999999	Beløb som Tilladelsesindehaver garanterer til Gevinstpuljen. Opdateres beløbet efter Tilladelsesindehaver har rapporteret det i startstrukturen, fremsendes en ny startstruktur med korrekt garanti.

HestDKTransaktionStruktur/HesteagtigTransaktionStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
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 SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> HestDK Hesteagtig Puljespil PuljespilDanskHest PokerCashGame Pokerturning KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDKHest VirtuelFastOdds

		Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.
HestDKKategoriNavn/ HesteagtigKategoriNavn	Domain: HestDKKategoriNavn/ HesteagtigKategoriNavn Data type: character Data length: 20	Beskrivelse af hvilket HestDK/Hesteagtig spil der er tale om. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 2af4 Trio DD TrioFP Komb Tripot KombFP Tvilling Kvartet TvillingFP KvartetPlus V3 Kvintet V4 KvintetPlus V5 Placepot V6 Plads V64 Quadpot V65 Quintpot V75 Sekstet V76 Septet V86 Swinger V87 Trilling Vinder
HestDKEventIdentifikation/ HesteagtigEventIdentifikation	Domain: Tekst30 Data type: character varying Data length: 30	Unik identifikation af en event. Tilladelsesindehaver vælger selv denne. Human Readable – evt. vha. kendt kode.
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En Tilladelsesindehavers SpilProduktIdentifikation binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen og skal være unikt for hvert spil. (altså navnet skal adskille sig fra andre løb og spiltyper i samme event og alle spil på andre events)
HestDK/Hesteagtig		
SpillerOgKupon, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
SpillerInformationIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv denne, men hver spillers Identifikation skal være unik. Kan f.eks. være kunde nr. eller spillernummer. Må ikke være CPR-nummer, da dette er personhenførbart. Hvis tilladelsesindehaver ikke har nogen information om kunden (hvilket kun kan være tilfældet ved landbaseret væddemål), indsættes fx værdien ”ukendt” eller ”anonym”.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spilkøb. Tilladelsesindehaver vælger selv denne. Kan f.eks. være genereret som UUID. Elementet binder et køb sammen med en eventuel annullering. Både køb og annullering rapporteres i en transaktionsstruktur.

		Elementet binder desuden transaktionen sammen med vinderlisten, som skal rapporteres i PuljespilSlutStruktur. 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	Dato og tid hvor spilleren har købt spillet. (UTC)
SpilSalgsKanal	Domain: Salgskanal Data type: character Data length: 13	Mediet igennem hvilket spillet er foretaget. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Forhandler Selvbetjening Internet Mobil Andet “Forhandler” anvendes ved landbaseret spil fx til væddemål købt i en butik med personalebetjening. “Selvbetjening” anvendes ved køb af væddemål på en selvbetjeningsterminal i en butik. ”Internet” anvendes ved spil på en pc/laptop e.l. via en webbrowser eller downloadet spil klient. ”Mobil” anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser. ”Andet” anvendes fx til spil via Smart-TV og ellers kun i situationer, hvor de andre specifikke salgskanaler ikke kan anvendes. Inden ”Andet” tages i brug bedes tilladelsesindehaver kontakte Spillemyndigheden og forklare brugen heraf.
SpilAntalRækker	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: #####	Hvor mange rækker (dvs. kombinationer – det er IKKE i samme betydning som ”rækkenummer” her i Transaktioner) der er spillet. Her i Transaktioner, skal dette antal IKKE vægtes efter en underforstået rækkepris. Så det er hvor mange ”forskellige” rækker man kan se i transaktionen – uanset hvordan de er pakket. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 9999999999999999
SpilIndskud	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal	Beløb det har kostet spilleren at købe spillet inkl. eventuelt indskud til en jackpot.

	Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9999999999 til 9999999999	
SpilIndskudSpil	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9999999999 til 9999999999	Del af Indskud der er gået til spillet. (dvs. ekskl. Jackpot)
KunToppulje	Domain: KunToppulje Data type: character Data length: 20	Type af kupon. Kan være 0 eller 1. Udfyldes med 1 hvis det er et spil med flere gevinstpuljer og spilleren har valgt kun at spille efter Toppuljen. Ellers udfyldes med 0. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 1 0
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
Spilsted, Choice		
SpilTerminalIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation på den landbaserede terminal, som spillet er spillet på. Identifikationen skal kunne henføres til den fysiske terminal, der er spillet på, hvilket betyder at terminalidentifikation skal kunne findes på den fysiske terminal. Denne oplysning er kun påkrævet for landbaseret spil. Feltet skal ikke rapporteres for online spil.
SpilHjemmeside	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Adresse (URL) på den hjemmeside, som spillet er foretaget på. Denne oplysning er kun påkrævet for online spil. Feltet skal ikke rapporteres for landbaserede spil.
SpilAnnullering, MinOcc = 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)
ReservehesteManueltListe		

ReservehesteManuelt, MinOcc = 0, MaxOcc = Ubegrænset		
PuljespilNogleNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Se vejledning nedenfor (specifik for hver HestDKKategoriNavn/HesteagtigKategoriNavn)
HestDKLøbNummer/ HesteagtigLøbNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Hvilket løbsnummer i eventen der er tale om.
HestDKReservehesteManuelt/ HesteagtigReservehesteManuelt	Domain: TekstLang Data type: character Data length: 500	Liste med reserveheste udvalgt af spilleren til et givent løb eller hvis spilleren får tildelt reserver på anden vis end fra den automatiske reservehestliste. Listen skal være kommasepareret med angivelse af nummerrækkefølgen på reservehestene. Fx: 10,7. Se afsnit om regler for reserveheste nedenfor. Indsættes reserveheste efter andre regler end de beskrevne, skal Spillemyndigheden kontaktes med henblik på at drøfte rapportering.
SpilkombinationerListe		
Spilkombinationer, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
RækkeNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: #####	Det bemærkes at ”rækkenummer” i transaktioner betyder afdelingens nummer (fx løb 3 af de 5 i V5 for V-spil), og placering i løbet for spil på ét løb (fx for trio er rækkenummer 1, dem der kan vinde, rækkenummer 2 er dem der kan blive nr. 2 osv.). Det bemærkes, at for tvilling, er der ikke forskel på hvad der står i rækkenummer 1 og rækkenummer 2 – rækkenummer 1: hest 3 rækkenummer 2: hest 5 kan både betyde at hest 3 vinder og hest 5 bliver nr. 2, og omvendt (derfor skal både 3,5 og 5,3 listes som vindere i slutstruktur). Det bemærkes endvidere, at for Vinder og Plads er alle spil altid på rækkenummer 1. Det understreges, at ”rækkespilkombinationer” altid skal benyttes.
RækkeSpilkombinationer	Domain: TekstLang Data type: character Data length: 500	Præcis oplysning om hvilke kombinationer, som er spillet. Dette skal angives for hvert enkelt ”rækkenummer”, hvilket jf. ovenfor betyder placering eller løb. Den spillede række skal angives på den generelle form i en liste med komma imellem hver hest i rækken, f.eks. "1,12,2,8" eller "01,12,02,08" – dette kunne fx være de 4 heste der spilles på til at blive nr. 2 i et trioløb, eller de 4 heste til at vinde afd. 2 af et V5-spil.

HestDKSlutStruktur/HesteagtigSlutStruktur

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>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
SpilFilErstatningIdentifikation 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.
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 SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> HestDK Hesteagtig Puljespil PuljespilDanskHest PokerCashGame Pokerturning KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil

		FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds Det er kun de markerede værdier, som er relevant i denne spilkategori.
HestDKKategoriNavn/ HesteagtigKategoriNavn	Domain: HestDKKategoriNavn/ HesteagtigKategoriNavn Data type: character Data length: 20	Beskrivelse af hvilket HestDK/Hesteagtig spil der er tale om. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 2af4 Trio DD TrioFP Komb Tripot KombFP Tvilling Kvartet TvillingFP KvartetPlus V3 Kvintet V4 KvintetPlus V5 Placepot V6 Plads V64 V65 Quadpot V75 Quintpot V76 Sektet V86 Septet V87 Swinger Vinder Trilling
HestDKEventIdentifikation/ HesteagtigEventIdentifikation	Domain: Tekst30 Data type: character varying Data length: 30	Unik identifikation af en event. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Human Readable – evt. vha. kendt kode.
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En Tilladelsesindehavers SpilProdukt-Identifikation binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen og skal være unikt for hvert spil. (altså navnet skal adskille sig fra andre løb og spiltyper i samme event og alle spil på andre events)
Opsummering		
HestDKIndskudSpilTillIndh/ HesteagtigIndskudSpilTillIndh	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaller10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9999999999 til 9999999999	Summen af indskud (fratrullet annulleringer) hos tilladelsesindehaver for et givent SpilProduktIdentifikation.
HestDKAntalRækkerTillIndh/ HesteagtigAntalRækkerTillIndh	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: #####	Summen af antal rækker (fratrullet annulleringer) hos tilladelsesindehaver for et givent SpilProduktInformation - denne skal være optalt ift. til en af tilladelsesindehaver bestemt underforstået rækkepris. Den underforståede rækkepris skal være sat således, at tallet i dette felt bliver helttalligt. Se særligt afsnit for sammenlagte puljer nedenfor <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999

HestDKGevinstPuljeBeløb/ HesteagtigGevinstPuljeBeløb	Domain: BeløbPositivNegativ10De- cimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler in- den for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Totalsummen af beløb fra alle gevinstpuljer i spillet for et givent SpilProduktIdentifikation. Beløbet skal være det totale gevinstbeløb (ikke kun den del der tilfalder Tilladelsesindehaver) inden penge tilføjes eller fratrækkes af den enkelte udbyder ift. egne kunder, hvis spillet udbydes i samarbejde mellem flere udbydere. Hvis spillet ikke udbydes i et samarbejde med andre udbydere, bliver dette felt ”GevinstPuljeBeløbTilIndh” minus ”Ge- vinstPuljeTilføjetBeløb” (for alle puljerne tilsammen). Det vil desuden sige, at evt. overført primo pulje (for alle puljerne tilsammen) og tilføjet pulje skal være indeholdt i beløbet, og eventuelt overført ultimo pulje (for alle puljerne tilsammen) skal være fratrullet. Se særligt afsnit for sammenlagte puljer nedenfor.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
HestDK/Hesteagtig		
HestDKLukketForSpilDatoTid/ HesteagtigLukketForSpilDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Tidspunktet hvor der lukkes for indskud til det givne spil. Der rapporteres det endelige tidspunkt, og tidspunkter for omstarter, hvor der midlertidigt lukkes for spil skal ikke rapporteres.
HestDKSpilProduktFaktiskSlut- DatoTid/ HesteagtigSpilProduktFaktiskSlut- DatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Faktisk sluttidspunkt for spillet. (UTC)
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
ResultatHestDKListe		
GevinstkategorierOgGevinster, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
GevinstPuljeIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Se vejledning nedenfor (specifik for hver HestDKKategoriNavn/HesteagtigKatego- riNavn)
GevinstPuljeAntalGevinsterTil- Indh	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: #####	Antal gevinster i gevinstpuljen der er tilgæet spillere hos tilladelsesindehaver (talt ift. til underforståede rækkepris). Hvis der i en pulje ikke udbetales gevinst fx fordi gevinsten er under tilladelsesindehavers minimumsgrænse e.l., skal der stadig tælles det antal vindere, som havde været berettiget til gevinst i puljen.

		Se særligt afsnit for sammenlagte puljer nedenfor.
GevinstPuljeBeløbTillIndh	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9999999999 til 9999999999	Hvor mange penge der er i den enkelte gevinstpulje (inkl. indskud der vindes tilbage), der vindes af kunder hos tilladelsesindehaver. Dette beløb er efter eventuelle oreafrundinger eller lignende er trukket fra eller lagt til, eller at der på anden vis er tilføjet ekstra penge fra tilladelsesindehaver til egne vindere eller tilsvarende fratrækninger. Se særligt afsnit for sammenlagte puljer nedenfor.
GevinstPuljeBeløbPerRække	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9999999999 til 9999999999	Hvor meget hver rigtig række vinder i gevinstpuljen (inkl. indskud). Dette regnes ift. den underforståede rækkepris. Dette beløb skal ikke afrundes, hvis disse afrundinger først sker efter, der er multipliceret med antal (underforståede) rækker, som den enkelte spiller har vundet på. Se særligt afsnit for sammenlagte puljer nedenfor.
GevinstPuljeTilføjetBeløb MinOcc = 0	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9999999999 til 9999999999	Beløb som tilladelsesindehaver tilføjer til gevinstpuljerne, som ikke kommer tidligere spil. Anvendes typisk hvis tilladelsesindehaver garanterer en vis puljestørrelse eller, omvendt, har et loft for puljens eller præmiernes størrelse. Beløbet inkluderer diverse afrundinger. Værdien af afrundinger der kommer spilleren til gode regnes med positivt fortegn. Værdien af afrundinger der ikke kommer spilleren til gode regnes med negativt fortegn. Dette betyder at produktet af GevinstPuljeBeløbPerRække og GevinstPuljeAntalGevinsterTillIndh bliver identisk med GevinstPuljeBeløbTillIndh plus den del af GevinstPuljeTilføjetBeløb der måtte stamme fra afrunding foretaget efter "GevinstPuljeBeløbPerRække" er blevet beregnet, altså hvad man kunne kalde for "individueel afrunding".
GevinstPuljeOverførselPrimo MinOcc = 0	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9999999999 til 9999999999	Beløb der overføres til gevinstpuljerne fra tidligere puljespil. Dette gælder for den samlede pulje på tværs af udbydere. Hvis der, inden puljespillet afvikles, flyttes penge fra en pulje til en anden i samme

		spil, rapporteres beløbet med positivt fortegn for den modtagende pulje og negativt fortegn for den afgivende pulje. Til sidst, da den samme pulje kan være involveret i flere overførsler, er det kun summen af disse (med korrekte fortegn) der rapporteres. Se særligt afsnit for sammenlagte puljer nedenfor.
GevinstPuljeOverførselUltimo MinOcc = 0	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9999999999 til 9999999999	Beløb der overføres fra gevinstpuljerne til fremtidige puljespil. Dette gælder for den samlede pulje på tværs af udbydere (hvis der er flere deltagere). Hvis der, efter spillet afvikles, flyttes penge fra en pulje til en anden i samme spil, skal dette også rapporteres her. Be- løbet skal rapporteres med negativt fortegn for den modtagende pulje og positivt fortegn for den afgivende pulje. En mulig grund til dette kunne være, hvis der ikke er vindere i den ene pulje, eller hvis præmien ville komme under en minimumsgrænse. Da den samme pulje kan være involveret i flere overførsler, er det kun summen af disse (med korrekte fortegn) der rapporteres. Se særligt afsnit for sammenlagte puljer nedenfor.
ResultatgrundlagListe		
Resultatgrundlag, MinOcc = 1, MaxOcc = 4096		
PuljespilVinderRække	Domain: TekstLang Data type: character Data length: 500	Se vejledning nedenfor (specifik for hver HestDKKategoriNavn/HesteagtigKategoriNavn)
VinderListe. Se særligt afsnit for sammenlagte puljer nedenfor.		
Vinder, MinOcc = 0, MaxOcc = Ubegrænset. Spillere, der ikke har vundet noget, må ikke inkluderes.		
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 kundenr. eller spillernummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personhenførbart.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spil-køb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID. Elementet binder transaktionen i vinderlisten sammen med transaktionen fra transaktioner.

SpilGevinstSpil	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9999999999 til 9999999999	Del af gevinst på spillet der er kommet fra spillet (inkl. indskud, uden jackpot).
UdgædeHesteListe		
UdgædeHeste, MinOcc = 0, MaxOcc = Ubegrænset		
PuljespilNøgleNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Se vejledning nedenfor (specifik for hver HestDKKategoriNavn/HesteagtigKategoriNavn)
HestDKLøbNummer/ HesteagtigLøbNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Hvilket løbsnummer i eventen der er tale om. Se særligt afsnit for sammenlagte puljer nedenfor.
HestDKUdgædeHeste/ HesteagtigUdgædeHeste	Domain: TekstLang Data type: character Data length: 500	Liste med udgæde heste til et givent løb (dækker antageligvis over heste der ikke starter – brugen af feltet skal stemme overens med Tilladelsesindehavers spilleregler). Det er heste hvor det tæller som om hesten ikke var med – fx så reserveheste kommer i spil. Listen skal være kommasepareret med angivelse numrene på de udgæde heste. Fx.: 3,5,9

HestDKEventSlutStruktur/HesteagtigEventSlutStruktur

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FileInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.

SpilFilErstatningIdentifikation 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.
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 SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Puljespil PuljespilDanskHest PokerCashGame Pokerturning KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest HestDK Hesteagtig Det er kun de markerede værdier, som er relevant i denne spilkategori.
HestDKEventIdentifikation/ HesteagtigEventIdentifikation	Domain: Tekst30 Data type: character varying Data length: 30	Unik identifikation af en event. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Human Readable – evt. vha. kendt kode.
HestDKStamdata / HesteagtigStamdata		
HestDKEventSlutDatoTid/ HesteagtigEventSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Slutdato og sluttidspunkt for dagens sidste løb.

HestDKOmsætningFørAnnulleringer/ HesteagtigOmsætningFørAnnulleringer	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaller10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9999999999 til 9999999999	Summen af alle indskud ved eventen uanset om et indskud senere er annulleret eller ej.
HestDKOmsætningEfterAnnulleringer/ HesteagtigOmsætningEfterAnnulleringer	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaller10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9999999999 til 9999999999	Summen af alle indskud ved eventen, fratrasket annulleringer.
HestDKAnnulleringerBeløb/ HesteagtigAnnulleringerBeløb	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaller10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9999999999 til 9999999999	Indskud i annullerede transaktioner i anvendte valuta vedr. eventen

HestDKTotalEventstruktur/HesteagtigTotalEventStruktur

Disse totalstrukturer er et samlet alternativ til alle eventstart-, eventslut-, start- og slutstrukturer på en hel event. Alle dataelementer er identiske med dem der er i de fire typer for sig.

Gevinststrukturer og spilnøgle for Hesteagtig/HestDK

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 Hesteagtig/HestDK, da spillogikken for hvert enkelt spil opbygges i Spillemyndighedens kontrolsystem. Denne specifikation anvendes således både af Tilladelsesindehaver og Spillemyndighedens systemleverandør. "HestDK" benyttes til puljevæddemål på hestevæddeløb afholdt på danske baner - og alle puljevæddemål hvor sådan et væddeløb indgår ("PuljespilDanskHest" må også benyttes). "Hesteagtig" kan benyttes til alle andre puljevæddemål ("Puljespil" må også benyttes).

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	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20

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

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se "Spillede rækker rapporteret i system".

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

Plads

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

GenerelSpilNøgle			
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer
1	Plads	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20

Bemærk at dette skema er en forenkling i forhold til tidligere version, hvor der var beskrevet tre nøgler. Dette har vi konstateret var overflødigt. De gamle nøgler kan fortsat benyttes.

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

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1
2	Præmiepulje 2
3	Præmiepulje 3

Det bemærkes at antallet af puljer skal svare til antallet af gevinstgivende pladser.

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

PuljespilVinderRække: Der fremsendes altid mindst tre vinderrækker (eller 2 ved små løb – det afhænger af spillereglerne), 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>

```

NB: I slutstruktur skal antallet af vindere tælles for hver gevinstpulje for sig – hvor der er ligeså mange gevinstpuljer som der er ”vindere”. Gevinstpuljerne listes i samme rækkefølge som vinderne her. Det er derimod ligegyldigt hvilken rækkefølge vinderne listes i.

Særligt om dødt løb: Da dødt løb kan udløse en ekstra (eller flere) præmiepuljer, sendes erstatningsfil med ny startstruktur med det tilpassede antal puljer – hvis startstruktur først sendes efter løbets afholdelse, kan det rigtige antal puljer af de rigtige størrelser naturligvis indsendes for start. I dette tilfælde kan puljestørrelserne være forskellige – i så fald skal vinderhestene matches med rigtige puljer – men rækkefølgen de listes i er fortsat op til tilladelsesindehaver – de største puljer behøver ikke være først.

Det bemærkes, at selvom gevinstpuljernes størrelser ændrer sig som følge af der ikke er satset det samme beløb på alle hestene, skal der IKKE ændres på indberetningen af procenterne for gevinstpuljerne. Dette har betydning, fordi det muligvis kun er indskuddene fra spil der IKKE vinder, der deles ligeligt mellem de vindende ”heste”.

Swinger

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

GenerelSpilNøgle			
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer
1	Plads 1	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
2	Plads 2	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20

Det bemærkes, i lighed med Plads, at der ikke er nogen egentlig forskel på de 2 nøgler.

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

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1
2	Præmiepulje 2
3	Præmiepulje 3

Det bemærkes at antallet af puljer skal svare til antallet af gevinstgivende kombinationer. Det bemærkes, at der, i lighed med Plads, ikke er nogen egentlig forskel på præmiepuljerne.

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

PuljespilVinderRække: Der fremsendes altid mindst seks vinderrækker, hvoraf der er tre reelt forskellige, der hver også optræder i modsat rækkefølge (eller kun en reel ved små løb, der optræder i begge rækkefølger – det afhænger af spillereglerne – et sådant spil vil være identisk med Tvilling), og hver vinderrække vil indeholde 2 tal.

En typisk rapportering vil se således ud (hest 1 vandt foran hest 2 og så hest 3)

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

```

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

```

Der er ingen krav til rækkefølgen de rapporteres i – heller ikke at de ”ens” kombinationer skal listes efter hinanden (hvilket de ikke er i eksemplet ovenfor).

Er der dødt løb om 3. pladsen, mellem hest ”3” og hest ”4” rapporteres yderligere:

```

<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,4</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>4,1</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>2,4</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>4,2</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>

```

Hvis kombinationen af hestene i dødt løb også er en vinder (fordi de begge er i top 3, og kravet ikke er 1 i top 2 og yderligere en i top 3) rapporteres yderligere

```

<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>3,4</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>4,3</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>

```

NB: I slutstruktur skal antallet af vindere tælles for hver gevinstpulje for sig – hvor der er ligeså mange gevinstpuljer, som der er ”ægte” vinderkombinationer, men halvt så mange som der er ”vinderrækker”. Gevinstpuljerne listes i samme rækkefølge som vinderkombinationerne (hvor placeringen af vinderkombinationen er efter hvor den første gang optræder). Det er derimod, som skrevet ovenfor, ligegyldigt hvilken rækkefølge vinderkombinationerne listes i.

Særligt om dødt løb: Da dødt løb kan udløse flere præmiepuljer, sendes erstatningsfil med ny startstruktur med det tilpassede antal puljer – hvis startstruktur først sendes efter løbets afholdelse (i TotalEvent), kan det rigtige antal puljer af de rigtige størrelser naturligvis indsendes for start. I dette tilfælde kan puljestørrelserne være forskellige – i så fald skal vinderkombinationerne matches med rigtige puljer – men rækkefølgen de listes i er fortsat op til tilladelsesindehaver – de største puljer behøver ikke være først.

Det bemærkes, at selvom gevinstpuljernes størrelser ændrer sig som følge af der ikke er satset det samme beløb på alle kombinationerne, skal der IKKE ændres på indberetningen af procenterne for gevinstpuljerne. Dette har betydning, fordi det muligvis kun er (dele af) indskuddene fra spil der IKKE vinder, der deles ligeligt mellem de vindende "heste".

2af4

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

GenerelSpilNøgle			
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer
1	Top4nr1	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
2	Top4nr2	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20

Det bemærkes, i lighed med Plads og Swinger, at der ikke er nogen egentlig forskel på de 2 nøgler.

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

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1
2	Præmiepulje 2 - Udgået

Det bemærkes at der som udgangspunkt kun er én gevinstpulje, til trods for antallet af gevinstgivende kombinationer. "Præmiepulje 2 - Udgået" er til kuponer der har én vindende hest og en udgået hest. Dvs. er der ingen udgåede heste, er der ingen vindere i Gevinstpulje2. Denne skal alligevel altid oprettes – og "GevinstPuljeGevinstProcent"erne skal være hhv. 100 og 0. Kommer pulje 2 i brug, tages "GevinstPuljeOverførselUltimo" i brug for begge puljers vedkommende – positivt beløb for pulje 1 og negativt for pulje 2 – og for den samlede pulje på tværs af spiludbydere.

RækkeSpilkombinationer: Se "Spillede rækker rapporteret i system".

PuljespilVinderRække: Der fremsendes altid mindst tolv vinderrækker, hvoraf der er seks reelt forskellige, der hver også optræder i modsat rækkefølge, og hver vinderrække vil indeholde 2 tal.

En typisk rapportering vil se således ud som for Swinger – blot med flere kombinationer - se denne.

Der er ingen krav til rækkefølgen de rapporteres i – heller ikke at de "ens" kombinationer skal listes efter hinanden.

I slutstruktur skal antallet af vindere tælles for hver gevinstpulje for sig. Er gevinstpulje 2 ikke i brug, rapporteres 0 vindere og gevinst pr. række sættes til 0 (Hvis Tilladelsesindehaver ønsker et andet beløb i dette tilfælde, bedes denne rette henvendelse til SPM).

Raket (automatisk videresendelse af gevinst som indskud i ny pulje)

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

Raket-transaktioner kan, i lighed med andre transaktioner, leveres pakket som beskrevet i ”Spillede rækker rapporteret i system”. 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.

Trio (og SuperTrio)

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

GenerelSpilNøgle			
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer
1	Vinder	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
2	Nummer to	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
3	Nummer tre	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20

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

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

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>
```

TrioFP

Denne kategori bruges til et spil, der er identisk med Trio, bortset fra at spillere der har spillet på en enkelt eller to udgåede heste, i stedet for at få indsats tilbage, spiller efter en af to ekstra puljer. Dette er typisk for spil på franske baner.

GenerelSpilnøgle – som ”Trio”

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1
2	Vinder, toer og udgået hest
3	Vinder, toer og udgået hest

Vinderrækker

Kun vinderrækker der svarer til gevinster i præmiepulje 1 opgives – og dette sker ligesom for Trio. Dvs. der er kun mere end én, såfremt der er dødt løb om første-, anden- eller tredjepladsen. Vinderrækker til de øvrige præmiepuljer kan i stedet identificeres vha. de udgåede heste.

GevinstPuljeGevinstProcent

Gevinstpuljeprocen angives som den er, såfremt alle puljerne kommer i spil og sådan som fordelingen er i udgangspunktet. Disse procenter ændres ikke, hverken hvis der ikke er vindere i den ene, anden eller tredje pulje og heller ikke efter regler vedrørende om puljestørrelserne ændrer sig efter indsatserne, fx hvis det kun er indsatserne fra tabende spil der deles ud efter procentsatserne.

Kvartet, Kvintet, Sekstet og Septet

Spillene Kvartet, Kvintet, Sekstet og Septet fungerer tilsvarende for hhv. 4, 5, 6 og 7 heste i rækkefølge.

Således bliver den generelle spilnøgle for septet:

GenerelSpilNøgle			
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer
1	Vinder	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
2	Nummer to	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
3	Nummer tre	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
4	Nummer fire	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
5	Nummer fem	Kommasepareret liste med	Specifikt løbsnummer 1-20

For alle spillene er der samme præmiepulje som for Trio.

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	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
2	Nummer to	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20

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

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

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 vinderrækker:

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

NB: Såfremt tilladelsesindehaver også regner spil på hest 2 og 3 som gevinstgivende, skal denne selvfølgelig også fremgå (altså hvis kravet er begge er i Top 2, snarere end at finde vinder og toer).

TvillingFP

Denne kategori bruges til et spil, der er identisk med Tvilling, bortset fra at spillere der har spillet på en enkelt udgået hest, i stedet for at få indsats tilbage, spiller efter en ekstra pulje. Dette er typisk for spil på franske baner.

GenerelSpilnøgle – som ”Tvilling”

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1
2	Vinder og udgået hest

Vinderrækker

Kun vinderrækker der svarer til gevinster i præmiepulje 1 opgives – og dette sker i den rækkefølge som hestene kommer i mål i. Dette er modsætning til ”Tvilling”. Dvs. der er kun mere end én, såfremt der er dødt løb om første- eller andenpladsen. Dette er modsætning til ”Tvilling”. Vinderrækker til den anden præmiepulje kan i stedet identificeres vha. de udgåede heste.

GevinstPuljeGevinstProcent

Gevinstpuljeprocenten angives som den er, såfremt begge puljer kommer i spil og sådan som fordelingen er i udgangspunktet. Disse procenter ændres ikke, hverken hvis der ikke er vindere i den ene eller den anden pulje

og heller ikke efter regler vedrørende om puljestørrelserne ændrer sig efter indsatserne, fx hvis det kun er indsatserne fra tabende spil der deles ud efter procentsatserne.

Trilling

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	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
2	Nummer to	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
3	Nummer tre	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20

Bemærk, at der i lighed med Tvilling ikke er egentlig forskel på de tre nøgler, da rækkefølgen er ligegyldig.

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

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken er en kommasepareret række med 3 tal. Eftersom Trilling er uafhængig af rækkefølge, skal der rapporteres flere vinderkombinationer som vinderrækker.

Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen, Hest 2 på 2. pladsen, Hest 3 på 3. pladsen. Der skal leveres følgende vinderrækker:

```

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

```

</ResultatGrundlagListe>

Ved dødt løb skal alle spilkombinationer, der kan give gevinst rapporteres. Eksempel: Hest 1 kommer ind på 1. pladsen, hest 2 kommer ind på 2. pladsen og der er dødt løb mellem Hest 3 og 4 på 3. pladsen. Der skal således leveres alle 6 ovenstående vinderrækker, og yderligere 6 vinderrækker hvor hest "3" er skiftet ud med hest "4".

NB: Såfremt tilladelsesindehaver også regner spil på hest 3 og 4 sammen gevinstdgivende (hvis sidste hest er 1 eller 2), skal alle disse kombinationer (12 yderligere) selvfølgelig også fremgå (altså hvis kravet er alle tre er i Top 3, snarere end at finde vinder, toer og treer).

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	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
2	Nummer to	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20

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

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se "Spillede rækker rapporteret i system".

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 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>
</ResultatGrundlagListe>
```

KombFP

Denne kategori bruges til et spil, der er identisk med Komb, bortset fra at spillere der har spillet på en enkelt udgået hest, i stedet for at få indsats tilbage, spiller efter en ekstra pulje. Dette er typisk for spil på franske baner.

GenerelSpilnøgle – som "Komb"

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1
2	Vinder og udgået hest

Vinderrækker

Kun vinderrækker der svarer til gevinster i præmiepulje 1 opgives – og dette sker ligesom for Komb. Dvs. der er kun mere end én, såfremt der er dødt løb om første- eller andenpladsen. Vinderrækker til den anden præmiepulje kan i stedet identificeres vha. de udgåede heste.

GevinstPuljeGevinstProcent

Gevinstpuljeprocenten angives som den er, såfremt begge puljer kommer i spil og sådan som fordelingen er i udgangspunktet. Disse procenter ændres ikke, hverken hvis der ikke er vindere i den ene eller den anden pulje og heller ikke efter regler vedrørende om puljestørrelserne ændrer sig efter indsatserne, fx hvis det kun er indsatserne fra tabende spil der deles ud efter procentsatserne.

DD (DagensDubbel og LunchDubbel)

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 afdeling 1	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
2	Vinder afdeling 2	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20

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

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

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 følgende 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>

V4

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

GenerelSpilNøgle				
Nøgle-Nummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer	Reserveheste Automatisk
1	Vinder afdeling 1	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
2	Vinder afdeling 2	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
3	Vinder afdeling 3	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
4	Vinder afdeling 4	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	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

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 spilcombinationer, 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>

V5

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

GenerelSpilNøgle				
Nøgle-Nummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer	Reserveheste Automatisk
1	Vinder afdeling 1	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
2	Vinder afdeling 2	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
3	Vinder afdeling 3	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
4	Vinder afdeling 4	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	Præmiepulje 1

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

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

V64

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

GenerelSpilNøgle				
Nøgle-Nummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer	Reserveheste Automatisk
1	Vinder afdeling 1	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
2	Vinder afdeling 2	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
3	Vinder afdeling 3	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste

4	Vinder afdeling 4	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1- 20	Kommasepareret liste
5	Vinder afdeling 5	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1- 20	Kommasepareret liste

6	Vinder afdeling 6	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	Præmiepulje 1 – Alle 6 rigtige
2	Præmiepulje 2 – 5 af 6 rigtige
3	Præmiepulje 3 – 4 af 6 rigtige

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

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

I transaktioner udfyldes ”KunToppulje med ”1” såfremt en spiller har valgt kun at spille efter toppuljen. I modsat fald udfyldes med ”0”.

V3 og V6

På tilsvarende vis som V4 og V5, findes spillene V3 og V6, hvor spilleren skal finde vinderen af hhv. 3 og 6 afdelinger. V6 kan også ses med udgangspunkt i V65 (nedenfor), med kun den første præmiepulje.

V65

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

GenerelSpilNøgle				
Nøgle-Nummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer	Reserveheste Automatisk
1	Vinder afdeling 1	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
2	Vinder afdeling 2	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
3	Vinder afdeling 3	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
4	Vinder afdeling 4	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
5	Vinder afdeling 5	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste

6	Vinder afdeling 6	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	Præmiepulje 1 – Alle 6 rigtige
2	Præmiepulje 2 – 5 af 6 rigtige

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

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

I transaktioner udfyldes ”KunToppulje med ”1” såfremt en spiller har valgt kun at spille efter toppuljen. I modsat fald udfyldes med ”0”.

V75

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

GenerelSpilNøgle				
Nøgle-Nummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer	Reserveheste Automatisk
1	Vinder afdeling 1	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
2	Vinder afdeling 2	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
3	Vinder afdeling 3	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
4	Vinder afdeling 4	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
5	Vinder afdeling 5	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
6	Vinder afdeling 6	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
7	Vinder afdeling 7	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	Præmiepulje 1 – Alle 7 rigtige

2	Præmiepulje 2 – 6 af 7 rigtige
3	Præmiepulje 3 – 5 af 7 rigtige

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

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

I transaktioner udfyldes "KunToppulje med "1" såfremt en spiller har valgt kun at spille efter toppuljen. I modsat fald udfyldes med "0".

V76

Rapporteres på samme måde som V75, dog uden den tredje præmiepulje.

V86

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

GenerelSpilNøgle				
Nøgle-Nummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer	Reserveheste Automatisk
1	Vinder afdeling 1	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
2	Vinder afdeling 2	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
3	Vinder afdeling 3	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
4	Vinder afdeling 4	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
5	Vinder afdeling 5	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
6	Vinder afdeling 6	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
7	Vinder afdeling 7	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
8	Vinder afdeling 8	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	Præmiepulje 1 – Alle 8 rigtige

2	Præmiepulje 2 – 7 af 8 rigtige
3	Præmiepulje 3 – 6 af 8 rigtige

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

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

I transaktioner udfyldes ”KunToppulje med ”1” såfremt en spiller har valgt kun at spille efter toppuljen. I modsat fald udfyldes med ”0”.

V87

Rapporteres på samme måde som V86, dog uden den tredje præmiepulje.

Placepot

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

GenerelSpilNøgle				
Nøgle-Nummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal	LøbNummer	Reserveheste Automatisk
1	Plads afdeling 1	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
2	Plads afdeling 2	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
3	Plads afdeling 3	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
4	Plads afdeling 4	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
5	Plads afdeling 5	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20	Kommasepareret liste
6	Plads afdeling 6	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	Præmiepulje 1 – Alle 6 rigtige

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

PuljespilVinderRække: Vinderrække og dødt løb skal rapporteres på samme måde som V6 (og V65) – men i modsætning hertil vil det normale være at der er et enormt antal vinderrækker – hvis der er 3 pladsvindere i hver afdeling er der 729 vinderkombinationer, der alle skal indrapporteres. I tilfælde af dødt løb kan der være endnu flere. Det bemærkes, at der kan håndteres op til 4096 vinderrækker, hvilket svarer til 4 pladsvindere i alle 6 afdelinger.

Quintpot, Quadpot, Tripot

Spil der svarer til Placepot, men med hhv. 5, 4 og 3 afdelinger.

KvartetPlus

KvartetPlus må ikke tages i brug uden forudgående besked til Spillemyndigheden jf afsnit 6.2.3 i ”Program for styring af systemændringer”, som er en del af Spillemyndighedens certificeringsprogram. Dette betyder at Spillemyndigheden skal orienteres senest 60 dage før spillet ønskes udbudt.

KvintetPlus

Spillet går ud på at ramme top 5 i rigtig rækkefølge. Der er ingen automatiske reserver, og spilleren kan vælge op til én reservehest selv (manuelt). Hvis der, efter evt. indsættelse af reserve er 5 heste på kuponen, spilles efter præmiepulje 1-4. Er der kun 4 tilbage på kuponen, spilles efter pulje 5-7. Udgåede heste trækkes ud, lavere valgte heste sættes op på højere plads (altså lavere tal) og eventuel reserve indsættes efterfølgende.

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	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
2	Nummer to	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
3	Nummer tre	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
4	Nummer fire	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20
5	Nummer fem	Kommasepareret liste med numre på heste i løbet	Specifikt løbsnummer 1-20

ReservehesteManuelt: Hvor manuelt valgt reserve listes, er det kun nødvendigt at liste den én gang, med Nøgle-nummer 1.

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

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Alle 5 i rigtig rækkefølge
2	Alle 5 i top 5
3	Første 4 i top 5
4	Første 3 i top 5
5	Red alle 4 i rigtig rækkefølge
6	Red alle 4 i top 4
7	Red første 3 i top 4

Alle 7 puljer skal oprettes, uanset om der er udgåede heste.

GevinstPuljeGevinstProcent: Angives som de er tiltænkt fra start – dvs. for puljerne 5 til 7 er det 0. Disse skal ikke ændres efterfølgende. Optælling af vindere foregår for hver pulje for sig. Herunder også puljerne 5,6 og 7. Er der ingen udgåede heste, sættes antal vindere til 0 for disse 3 puljer.

GevinstpuljeoverførselUltimo: Hvis der kommer gevinster i puljerne 5-7 flyttes penge derover med ”GevinstpuljeoverførselUltimo”. Afgivende puljer med positivt fortegn, modtagende puljer med negativt fortegn. Det betyder, at overføres der ikke penge til kommende spil, er summen af alle ”Gevinstpulje-overførselUltimo” nul. Disse beløb er for den samlede gevinstpulje, og omfatter derfor alle udbydere.

RækkeSpilkombinationer: Se ”Spillede rækker rapporteret i system”.

PuljespilVinderRække: Vinderrækken er en kommasepareret række med 5 tal. Alle spilkombinationer, der kan give gevinst i førstepræmiepuljen 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. Hest 5 bliver nummer Der skal således leveres følgende vinderrækker:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2,3,4,5</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>1,2,4,3,5</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

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>
```

Såfremt enkelte spillere skal have deres indskud tilbage, fx hvis deres hest(e) ikke stiller til start, fremsendes de relevante rækker som annulleringer. I dette tilfælde sendes naturligvis ikke en tom vinderrække – og dem der får indskud tilbage skal ikke optælles som vindere af gevinstpulje.

Nedskalering af V5 og V4 mm.

Efter spilreglerne (gældende før 1. januar 2018 på monopolet) 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>

```

Det bemærkes, at der ved denne nedskalering IKKE skal rapporteres som den nedskalerede størrelse (V4/V3), men efter den oprindelige – således at transaktioner fortsat er gældende.

Såfremt enkelte afdelinger aflyses, oplyses vinderen af de aflyste løb også som ”?”. Så hvis 3. løb ovenfor i stedet blev aflyst rapporteres

```

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

```

”?” er en generel karakter og kan bruges på denne vis for andre alternative puljevæddemål også.

Håndtering af SpillerInformationIdentifikation

Som øvrige liberale væddemål.

Spillede rækker rapporteret i system

Med henblik på at reducere antallet af rækker i standard records samt at kunne beregne korrekte reserveheste, kan 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 formentlig gemt 6 rækker, der ser således ud:

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 (hvis pakning vælges) 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>
```

Det bemærkes, at såfremt pakning af V-spil IKKE vælges, skal reservelisten være korrekt for den enkelte række – Spillemyndigheden er ikke overbevist om, at dette overhovedet er muligt (og det er tilladelsesindehavers ansvar, at det indsendte er korrekt). Alternativet er sende annulleringer og gensende række hver gang en reservehest aktiveres.

Omvendt bemærkes at spilles ”heste” 4,6,8 til alle placeringer i trio (som eksempel på spil der drejer sig om et enkelt løb)

```
<SpilkombinationerListe>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>1</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>4,6,8</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>2</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>4,6,8</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
<Spilkombinationer>
<RækkeNummer>3</RækkeNummer>
<RækkeSpilkombinationer>4,6,8</RækkeSpilkombinationer>
</Spilkombinationer>
```

</SpilkombinationerListe>

SKAL det oplyses, at der er 6 ($3 \cdot 2 \cdot 1$) rækker og ikke 27 ($3 \cdot 3 \cdot 3$) som man ville få ved at "gange ud". Det bemærkes at de ikke-eksisterende 21 rækker svarer til kombinationer der ikke kan give gevinst (eksempel: {4,6,4} er umulig, da hest 4 ikke både kan blive nr. 1 og nr. 3).

Reserveheste

Hvis en spillers hest eller heste udgår, indsættes i visse spil typer reservehest(e). Reglerne i dette afsnit gælder, hvor intet andet er nævnt i beskrivelser af de enkelte spil.

Først indsættes manuelt valgte reserveheste fra spillerens transaktion. Disse indættes i den rækkefølge de er valgt – uanset om reservehestene er valgt af spilleren i forvejen som almindeligt tip – eller ej.

Dernæst indsættes efter den automatiske reservehesteliste (startstruktur) – men kun de heste der ikke allerede optræder på spillerens kupon – både oprindeligt valgte og manuelt valgte reserveheste tilføjes således ikke.

Hvis hele den automatiske liste opbruges (forekommer meget usandsynligt), anvendes denne liste forfra. Denne gang kun heste der ikke i forvejen optræder 2 gange på spillerens kupon – dvs. kun heste der både var på spillerens oprindelige kupon og yderligere var manuel reserve springes over.

Hvis hele listen også opbruges anden gang, anvendes den også tredje gang osv. Inden tredje gang starter, er alle heste allerede to gange på kuponen – så alle heste kan anvendes.

Flere gevinststørrelser i spil der normalt kun har en gevinststørrelse

Det er ovenfor beskrevet, hvordan spil typer (Plads og Swinger), der normalt har flere gevinststørrelser håndteres, når der kommer yderligere gevinstpuljer og gevinststørrelser til fx på grund af dødt løb.

Reglerne for spil der normalt ikke har flere gevinsttyper er anderledes. Det kunne fx være trio, hvor de forskellige gevinster er forskellige ved dødt løb.

Spillemyndigheden har valgt en fleksibel tilgang til denne relativt sjældne situation. Det virker naturligt som "GevinstPrRække" at angive et vægtet gennemsnit, således at produktet af antal vindere og gevinsten giver den samlede gevinst – men andre løsninger, såsom at tage den ene gevinststørrelse er også ok.

Generelt om "Antal Rækker" i forskellige strukturer

I slutstruktur omtales beløb der er satset hos tilladelsesindehaveren (IndskudSpilTillIndh), og antal rækker (AntalRækkerTillIndh). Her skal "antal rækker" forstås således at det er ift. en bestemt rækkepris (der kan findes ved division af indskud med antal rækker). Det er fx ift. denne rækkepris at "GevinstPuljeBeløbPerRække" skal forstås. Da alle felter med "antal rækker" skal være heltallige skal der vælges tilpas lav "rækkepris" til at disse bliver heltallige (eksempel: hvis man kan spille for 2 kr. eller 5 kr., kan rækkeprisen ikke sættes lavere end 1 kr.).

Endvidere gælder for spil hvor der er mulighed for kun at spille efter toppuljen: antal rækker der er spillet skal opgøres efter princippet ovenfor. Men når antallet af vindere skal tælles (AntalGevinsterTillIndh), skal der selvfølgelig vægtes efter om der kun er spillet efter toppuljen. Rækker der kun er spillet efter toppuljen ganges med en faktor (100 divideret med toppuljens Gevinstprocent) - hvis denne faktor ikke er heltallig, skal der i fastsættel-

sen af rækkeprisen tages højde for dette (eksempel: et spil har indsats på 1 kr. pr. række. Men faktoren for toppuljen er 2,5 [toppuljen udgør 40% af gevinsterne] – dermed skal antallet af rækker altid være lige, inden der evt. skal ganges op, så rækkeprisen kan højst være 0,50 kr.).

I transaktioner står ”antal rækker” og ”indsats”. Her skal ”antal rækker” betyde hvor mange rækker der er vist ”nedenfor”. Det betyder, at hvis der for et spil i slutstruktur er en underforstået rækkepris på 10 kr., og spilleren satser 200 kr. i alt på 2 ”heste”, angives ”antal rækker” som 2, og ”indsats” som ”200” (i stedet for at tilladelsesindehaveren indberetter hver af de 2 heste 10 gange hver).

I startstruktur skal gevinstpuljeprocent rapporteres. I tilfældet hvor kun spil efter toppuljen er muligt fastsættes gevinstpuljeprocenten, som den ville være, hvis ingen spillede efter toppuljen (den skal ikke justeres efter hvad spillerne faktisk spiller).

Sammenlagte puljer

Såfremt flere puljer (fx fra Vinder, Plads, Tvilling og Trio) til det samme løb er slået sammen (typisk for at stabilisere løbende odds) rapporteres indskud på sædvanlig vis på den enkelte spiltype.

Den (tilfældige) flytning af midler til gevinster fra den ene spiltype til den anden, skal ikke (og må ikke) rapporteres som puljeoverførsler [GevinstPuljeOverførselPrimo, GevinstPuljeOverførselUltimo]. Gevinster og optællinger af vindere fungerer også som sædvanligt, under den enkelte spiltype. I stedet rapporteres:

HestDKLøbNummer/HesteagtigLøbNummer:

Der lægges 1000000 (1 mio.) til løbsnummeret (fx for løb fire, rapporteres 1000004). På denne vis er det synligt at der er tale om en sammenlagt pulje, og hvilke spil der indgår. I det, antageligvis, meget usandsynlige tilfælde, at tilladelsesindehaver deltager i to sammenlagte puljer på det samme løb, skal den næste pulje rapporteres ved at lægge 2 mio. til osv.

Som HestDKGevinstPuljeBeløb/HesteagtigGevinstPuljeBeløb rapporteres det enkelte spils bidrag IND til den samlede pulje. Dvs. dette tal justeres ikke af, hvor mange af spillerne af netop denne spiltype der vinder.

Jackpot

Tilladelsesindehaver skal rapportere data fra udløsning af jackpots. En jackpot er en ekstra gevinst, som en spiller kan vinde ved deltagelse i andre spil, og hvor tilladelsesindehaver typisk tager en del af indskuddet i spillet til at finansiere en jackpot. Man kan kun vinde jackpotten ved at deltage i et andet spil.

Hvis en gevinst er en del af spillets almindelige gevinststruktur, så skal gevinsten ikke rapporteres ved brug af JackpotUdløsningStruktur, men ved brug af den datastruktur, som anvendes til rapportering af den pågældende spilkategori, hvor gevinsten er vundet fx KasinoSpilPrSessionStruktur.

Rapportering af JackpotUdløsningStruktur skal kun foretages i de tilfælde, hvor en af tilladelsesindehaverens danske kunder har bidraget med indskud til jackpotpuljen.

Dette betyder bl.a. at der ikke skal foretages nogen rapportering af jackpotgevinst i det tilfælde, hvor tilladelsesindehaver er del af en netværksjackpot, og jackpotten vindes, uden at en af tilladelsesindehaverens kunder har bidraget til jackpotten.

Det betyder dog også, at der skal foretages rapportering af en jackpotgevinst fra spil på et netværk, hvor tilladelsesindehaverens kunder har bidraget til jackpotten, men hvor jackpotten vindes af en kunde fra en anden spiludbyder.

Eksempel:

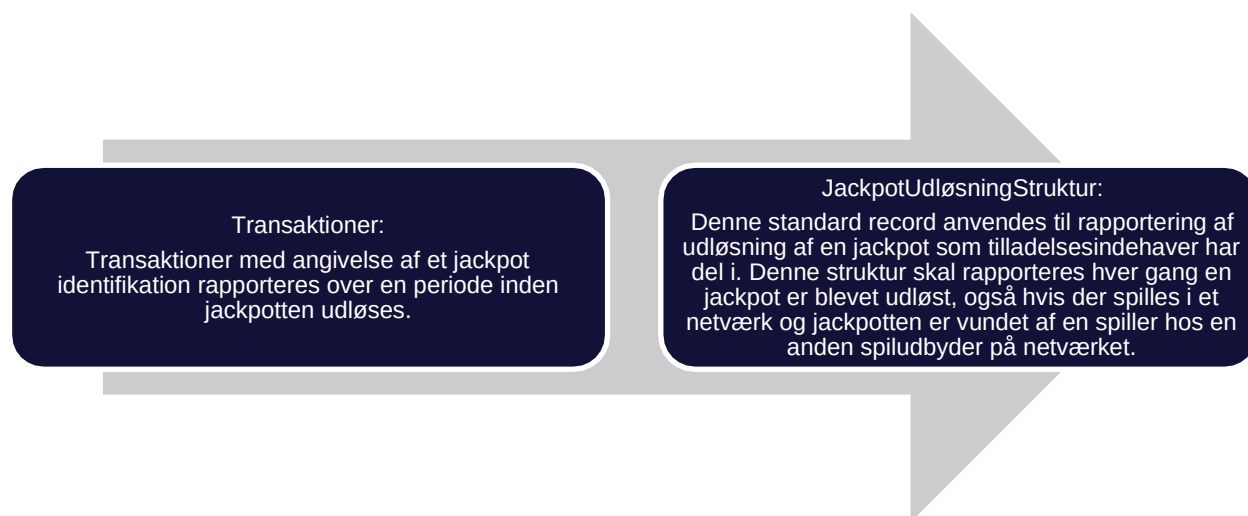
Jackpot kendes bl.a. fra spilleautomater, hvor der kan være en fælles jackpotpulje, som kan vindes ved at spille på tværs af flere spilleautomater, og hvor en del af indskuddet på hver spilleautomat går ind i jackpotpuljen (progressiv jackpot). Jackpotten kan vindes på spilleautomater hos tilladelsesindehaver samt evt. andre spiludbydere, hvis tilladelsesindehaver er med i et netværk.

Jackpot kan for eksempel også være "Bad beat" jackpotten i poker. Visse borde har en på forhånd bestemt hånd, der giver adgang til en jackpot. Har du en hånd svarende til eller bedre end denne og taber spillet, vinder du jackpotten.

Nøgler for JackpotUdløsningStruktur:

1. JackpotIdentifikation og SpillerInformationIdentifikation forbinder transaktionstrukturer med JackpotUdløsningStruktur. Ud fra disse to værdier skal Spillemyndigheden kunne kontrollere at den givne spillet har gjort indskud til jackpotten.

Proces for rapportering af jackpots:



JackpotUdløsningStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier(UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
SpilFilErstatningIdentifikation MinOcc = 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.
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 SafeId 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.
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Puljespil PokerCashGame PokerTurnering Managerspil PuljespilDanskHest Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsSpilDanskHest FastoddsspilBeXDKHest VirtuelFastOdds Det er kun de markerede værdier, som er relevante i denne spilkategori.
Jackpot		
JackpotIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af jackpotten. Dette data element er bindeled over til de transaktioner, som indeholder bidrag til den pågældende jackpot. Det er således vigtigt, at der anvendes det samme JackpotIdentifikation i de foregående transaktioner og i JackpotUdløsningStrukturen, der rapporteres når jackpotten vindes.
JackpotDatoTid	Domain: DatoTid	Dato og tid for udløsning af jackpotten. (UTC)

	Data type: datetime	
JackpotTotalGevinst	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	Samlet gevinst af jackpotten, der er vundet af én eller flere spillere.
JackpotKommissionRake	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	Del af jackpot som tilladelsesindehaver har taget i kommission eller rake.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR. Hvis der er flere kunder, der vinder, og kunderne anvender forskellige valutaer skal der rapporteres en jackpot i hver enkelt anvendt valuta.
SpillerListe		
Spiller, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
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 kundenr eller spillernummer. Må ikke være CPR- nummer, da det er personhenførbart. Hvis jackpotten vindes af en kunde hos en anden spiludbyder på et netværk, og tilladelsesindehaver ikke har nogen identifikation på kunden, rapporteres der "notcustomer" i dette felt. Hvis tilladelsesindehaver udbyder en jackpot på tværs af flere jurisdiktioner skal der også rapporteres "notcustomer", hvis vinderen ikke er kunde på den danske tilladelse.
JackpotGevinst	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	Del af jackpot en given spiller vinder.

End Of Day

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

- Fastoddsspil
- FastoddsspilBetexchange
- FastoddsspilDanskHest
- FastoddsspilBeXDkHest
- PokerCashGame
- KasinospilSinglePlayer
- KasinospilMultiPlayer
- Bingospil

End of Day rapporten skal således ikke rapporteres for følgende spil kategorier: Puljespil, Managerspil og Poker-Turning.

Der skal genereres én rapport pr. valuta spillet af danske spillere i løbet af dagen. Rapporten skal genereres fra tilladelsesindehaverens spilsystem 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.

Rapportering af kasinospil i End Of Day rapporten:

Det fremgår ovenfor i afsnittet om kasinospil, at rapportering af henholdsvis indskud og gevinst foretages i samme standard record. For denne spilkategori bliver indskud og dertilhørende gevinst således altid rapporteret samme dag. Dette skal også være tilfældet i End Of Game rapporter for denne spilkategori.

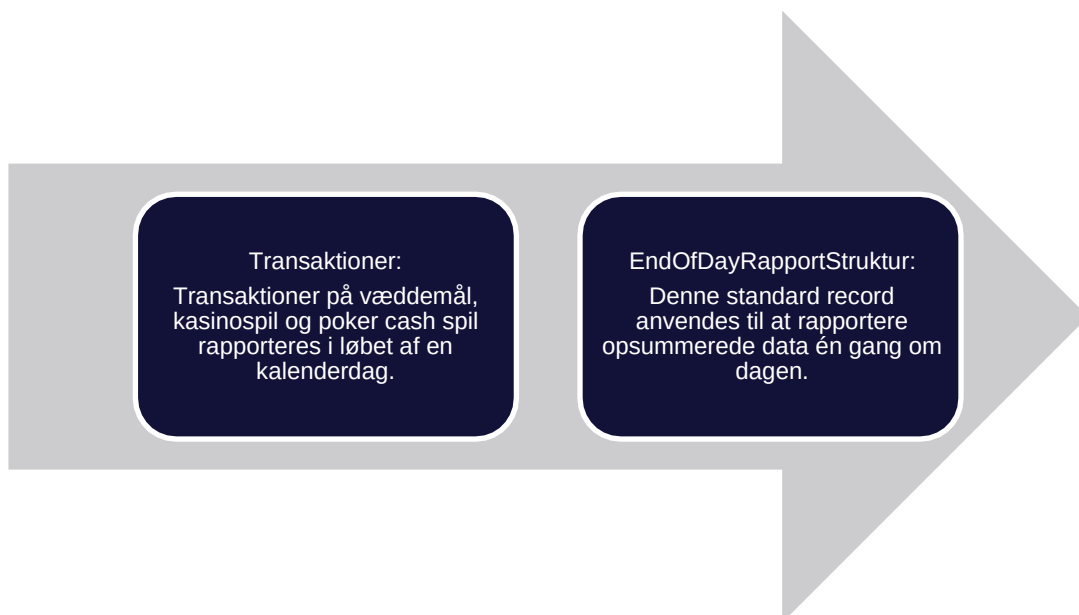
Rapportering af pokercash i End Of Day rapporten:

Det fremgår ovenfor i afsnittet om pokercash, at rapportering af henholdsvis indskud og gevinst foretages i samme standard record. For denne spilkategori bliver indskud og dertilhørende gevinst således altid rapporteret samme dag. Dette skal også være tilfældet i End Of Game rapporter for denne spilkategori.

Rapportering af fastodds i End Of Day rapporten:

Det fremgår ovenfor i afsnittet om rapporten af fast odds spil, at rapportering af henholdsvis indskud og gevinst foregår i to forskellige standard records. Der kan ofte være tidsmæssig stor afstand mellem rapportering af indskuddet og en eventuel gevinst. Indskud på fastodds skal rapporteres i End Of Day på den dag, hvor indskuddet er foretaget, ligesom gevinster på fastodds skal rapporteres i End Of Day på den dag, hvor gevinsten er vundet.

Proces for rapportering af End Of Day rapport:



EndOfDayRapportStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 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 f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element 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.
SpilFilErstatningIdentifikation	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 et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere Tam- perToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
EndOfDayRapportDato	Domain: Dato Data type: date	Hvilken dato rapporten omhandler.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
SpilOpgørelseListe		
SpilOpgørelse, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
SpilKategoriNavn	Domain: SpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds PokerCashGame KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Puljespil PuljespilDanskHest Managerspil PokerTurnering Det er kun de markerede værdier, som er relevant i forhold til End Of Day.
EndOfDayRapportAntalSpil	Domain: Antal Data type: number Data length: 12	Antallet af spil af pågældende kategori der er spillet i løbet af dagen. Se formel til beregning af antal spil i næste afsnit.
EndOfDayRapportIndskudSpil	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	Indskud til spil i løbet af dagen af pågældende spilkategori. Indskud til jackpot skal ikke rapporteres i dette dataelement. Se formel til beregning af beløbet i næste afsnit.

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	Indskud til jackpot i løbet af dagen af pågældende spillkategori. Se formel til beregning af beløbet i næste afsnit.
EndOfDayRapportGevinster	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	Vundne gevinster (inkl. indskud) i løbet af dagen af pågældende kategori. For kasino spil, pokercash og online væddemål vil der typisk være sammenfald mellem vundne og udbetalte gevinster. For landbaseret væddemål kan der være stor forskel mellem vundne og udbetalte gevinster, da vundne gevinster ikke nødvendigvis udbetales samme dag som gevinsten vindes. Vundne gevinster som endnu ikke er udbetalt, skal medregnes i dette felt. Jackpotgevinster skal ikke medregnes i dette felt. Se formel til beregning af beløbet i næste afsnit.
EndOfDayRapportKommissionRake	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	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. Kommission kunne f.eks. være ved peer-to-peer spil, hvor to spillere spiller mod hinanden og tilladelsesindehaver tager en kommission for spillet. Værdien af denne attribut kan ikke være negativ. Se formel til beregning af beløbet i næste afsnit.

Beregning af beløb i End Of Day rapport

Felterne i End of Day rapporten skal beregnes på følgende måde.

SpilKategoriNavn	Attributter i End of Day rapporten	Beskrivelse af beregninger
Fastoddsspil	EndOfDayRapportAntalSpil	<u>Resultat = A – B</u> Beregnes som:

		A = Antal FastOddsTransaktionStruktur.SpilTransaktion-Identifikation uden annullering (eller FastOddsTransaktionStruktur.SpilAnnullering = 0). B = Antal FastOddsTransaktionStruktur.SpilTransaktionIdentifikation med FastOddsTransaktionStruktur.SpilAnnullering = 1. Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = FastOddsTransaktionStruktur.SpilKøbDatoTid. B: EndOfDayRapportDato = FastOddsTransaktionStruktur.SpilAnnulleringDatoTid.
	EndOfDayRapportIndskud-Spil	<u>Resultat = A - B</u> Beregnes som: A = Sum FastOddsTransaktionStruktur.SpilIndskud uden annullering (eller FastOddsTransaktionStruktur.SpilAnnullering = 0). B = Sum FastOddsTransaktionStruktur.SpilIndskud med FastOddsTransaktionStruktur.SpilAnnullering = 1. Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = FastOddsTransaktionStruktur.SpilKøbDatoTid. B: EndOfDayRapportDato = FastOddsTransaktionStruktur.SpilAnnulleringDatoTid.
	EndOfDayRapportIndskud-Jackpot	Der rapporteres altid 0 (nul) for Fastoddsspil, da der almindeligvis ikke anvendes jackpot i forbindelse med fastoddsspil.
	EndOfDayRapportGevinster	<u>Resultat = A</u> Beregnes som: A = Sum FastOddsSlutStruktur.SpilGevinst. Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = FastOddsSlutStruktur.SpilFaktiskSlutDatoTid. Se særskilt afsnit om håndtering af resettlements.
	EndOfDayRapportKommissionRake	<u>Resultat = A</u> Beregnes som: A = Sum FastOddsSlutStruktur. SpilKommission. Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = FastOddsSlutStruktur.SpilFaktiskSlutDatoTid. Se særskilt afsnit om håndtering af resettlements.
Fastoddsspil Betexchange	EndOfDayRapportAntalSpil	Samme som Fastoddsspil.
	EndOfDayRapportIndskud-Spil	Samme som Fastoddsspil.
	EndOfDayRapportIndskud-Jackpot	Samme som Fastoddsspil.

	EndOfDayRapportGevinster	Samme som Fastoddsspil.
	EndOfDayRapportKommissionRake	Samme som Fastoddsspil.
VirtuelFastOdds	EndOfDayRapportAntalSpil	Samme som Fastoddsspil.
	EndOfDayRapportIndskudSpil	Samme som Fastoddsspil.
	EndOfDayRapportIndskudJackpot	Samme som Fastoddsspil.
	EndOfDayRapportGevinster	Samme som Fastoddsspil.
	EndOfDayRapportKommissionRake	Samme som Fastoddsspil.
PokerCashGame (rapportering med PokerCashGamePrSessionStruktur)	EndOfDayRapportAntalSpil	<u>Resultat = A – B</u> Beregnes som: A = Antal PokerCashGamePrSessionStruktur.PokerSessionAntalHænder uden annullering (eller PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnullering = 0). B = Antal PokerCashGamePrSessionStruktur.PokerSessionAntalHænder med PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnullering = 1. Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilFaktiskSlutDatoTid. B: EndOfDayRapportDato = PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnulleringDatoTid.
	EndOfDayRapportIndskudSpil	<u>Resultat = A – B</u> Beregnes som: A = Sum PokerCashGamePrSessionStruktur.PokerSessionIndskudSpil uden annullering (eller PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnullering = 0). B = Sum PokerCashGamePrSessionStruktur.PokerSessionIndskudSpil med PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnullering = 1. Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilFaktiskSlutDatoTid. B: EndOfDayRapportDato = PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnulleringDatoTid.
	EndOfDayRapportIndskudJackpot	<u>Resultat = A - B</u> Beregnes som: A = Sum PokerCashGamePrSessionStruktur.PokerSessionIndskudJackpot uden annullering (eller PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnullering = 0). B = Sum PokerCashGamePrSessionStruktur.PokerSessionIndskudJackpot med PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnullering = 1.

		Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilFaktiskSlutDatoTid. B: EndOfDayRapportDato = PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnulleringDatoTid.
	EndOfDayRapportGevinster	<u>Resultat = A - B</u> Beregnes som:
		A = Sum PokerCashGamePrSessionStruktur.PokerSessionGevinstSpil uden annullering (eller PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnullering = 0). B = Sum PokerCashGamePrSessionStruktur.PokerSessionGevinstSpil med PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnullering = 1. Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilFaktiskSlutDatoTid. B: EndOfDayRapportDato = PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnulleringDatoTid.
	EndOfDayRapportKommissionRake	<u>Resultat = A - B</u> Beregnes som: A = Sum PokerCashGamePrSessionStruktur.PokerSessionRake uden annullering (eller PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnullering = 0). B = Sum PokerCashGamePrSessionStruktur.PokerSessionRake med PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnullering = 1. Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilFaktiskSlutDatoTid. B: EndOfDayRapportDato = PokerCashGamePrSessionStruktur.SpilAnnulleringDatoTid.
KasinospilSingle-Player (rapportering med KasinospilPrSessionStruktur)	EndOfDayRapportAntalSpil	<u>Resultat = A - B</u> Beregnes som: A = Antal KasinospilPrSessionStruktur.KasinospilAntalTræk uden annullering (eller KasinospilPrSessionStruktur.SpilAnnullering = 0). B = Antal KasinospilPrSessionStruktur.KasinospilAntalTræk med KasinospilPrSessionStruktur.SpilAnnullering = 1. Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = KasinospilPrSessionStruktur.SpilFaktiskSlutDatoTid. B: EndOfDayRapportDato = KasinospilPrSessionStruktur.SpilAnnulleringDatoTid.
	EndOfDayRapportIndskudSpil	<u>Resultat = A - B</u> Beregnes som: A = Sum KasinospilPrSessionStruktur.KasinospilIndskudSpil uden annullering (eller KasinospilPrSessionStruktur.SpilAnnullering = 0).

		B = Sum KasinoSpilPrSessionStruktur.KasinoSpilIndskudSpil med KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilAnnullering = 1. Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilFaktiskSlutDatoTid. B: EndOfDayRapportDato = KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilAnnulleringDatoTid.
	EndOfDayRapportIndskud-Jackpot	<u>Resultat = A - B</u> Beregnes som: A = Sum KasinoSpilPrSessionStruktur.KasinoSpilIndskud-Jackpot uden annullering (eller KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilAnnullering = 0). B = Sum KasinoSpilPrSessionStruktur.KasinoSpilIndskud-Jackpot med KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilAnnullering = 1. Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilFaktiskSlutDatoTid. B: EndOfDayRapportDato = KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilAnnulleringDatoTid.
	EndOfDayRapportGevinster	<u>Resultat = A - B</u> Beregnes som: A = Sum KasinoSpilPrSessionStruktur.KasinoSpilGevinstSpil uden annullering (eller KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilAnnullering = 0). B = Sum KasinoSpilPrSessionStruktur.KasinoSpilGevinstSpil med KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilAnnullering = 1. Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilFaktiskSlutDatoTid. B: EndOfDayRapportDato = KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilAnnulleringDatoTid.
	EndOfDayRapportKommissionRake	<u>Resultat = A - B</u> Beregnes som: A = Sum KasinoSpilPrSessionStruktur.KasinoSpilKommission uden annullering (eller KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilAnnullering = 0). B = Sum KasinoSpilPrSessionStruktur.KasinoSpilKommission med KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilAnnullering = 1. Dato udvælges ved følgende regler: A: EndOfDayRapportDato = KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilFaktiskSlutDatoTid. B: EndOfDayRapportDato = KasinoSpilPrSessionStruktur.SpilAnnulleringDatoTid.
KasinoSpilMulti-Player	EndOfDayRapportAntalSpil	Samme som KasinoSpilSinglePlayer rapporteret med KasinoSpilPrSessionStruktur.

(rapportering med KasinospilPrSessionStruktur)	EndOfDayRapportIndskud-Spil	Samme som KasinospilSinglePlayer rapporteret med KasinospilPrSessionStruktur.
	EndOfDayRapportIndskud-Jackpot	Samme som KasinospilSinglePlayer rapporteret med KasinospilPrSessionStruktur.
	EndOfDayRapportGevinster	Samme som KasinospilSinglePlayer rapporteret med KasinospilPrSessionStruktur.
	EndOfDayRapportKommissionRake	Samme som KasinospilSinglePlayer rapporteret med KasinospilPrSessionStruktur.
Bingospil (rapportering med KasinospilPrSessionStruktur)	EndOfDayRapportAntalSpil	Samme som KasinospilSinglePlayer rapporteret med KasinospilPrSessionStruktur.
	EndOfDayRapportIndskud-Spil	Samme som KasinospilSinglePlayer rapporteret med KasinospilPrSessionStruktur.
	EndOfDayRapportIndskud-Jackpot	Samme som KasinospilSinglePlayer rapporteret med KasinospilPrSessionStruktur.
	EndOfDayRapportGevinster	Samme som KasinospilSinglePlayer rapporteret med KasinospilPrSessionStruktur.
	EndOfDayRapportKommissionRake	Samme som KasinospilSinglePlayer rapporteret med KasinospilPrSessionStruktur.

Ændring af rapporteret data

I dette afsnit beskrives, hvordan der kan foretages ændringer i rapporteret data. Spillemyndigheden specificerer fire typer af ændringer: annullering, bet-resettlement, erstatningsdata og andre fejltyper. I dette afsnit beskrives det, hvordan tilladelsesindehaver kan foretage hver enkelt type af ændring.

Al data skal placeres på SAFE, og data på SAFE skal bevares som beskrevet i anden dokumentation vedr. 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 overskredet, ligesom tilladelsesindehaveren ikke må slette fejlbehæftet data på SAFE.

I det følgende beskrives de forskellige måder hvor ændringer kan foretages. Vær opmærksom på at nedenstående regler gælder stringent. Det vil fx ikke være muligt at anvende feltet med erstatningsdata til håndtering af annulleringer eller bet-resettlement.

Type	Beskrivelse	Vedrører følgende Standard Records
Annullering	Ændringer til transaktion- og sessionstrukturer håndteres som annullering. Ændringer skal foretages ved at sende en annullering efterfulgt af en ny transaktion. Se yderligere i afsnit om annullering	• FastOddsTransaktionStruktur • KasinospilPrSessionStruktur • ManagerSpilTransaktionStruktur • PokerCashGamePrSessionStruktur • PokerTurneringTransaktionStruktur • PuljespilTransaktionStruktur • HestDKTransaktionStruktur/HesteagtigTransaktionStruktur

Bet-resettle-ment	Ændringer til slutstrukturen for fast-odds håndteres som "bet- resettlement". Det vil sige, at spiludbyder skal sende endnu en slutstruktur for spillet med differencen. Se yderligere i afsnit om bet-resettlement	• FastOddsSlutStruktur
Erstatningsdata	Ændringer i start- og slutstrukturer for Managerspil, Pokerturning og Puljespil, samt end-of-game på Puljespil håndteres med feltet erstatningsdata. Se yderligere i afsnit omerstatningsdata	• EndOfDayRapportStruktur • PuljespilStartStruktur • PuljespilEndOfGameStruktur • PuljespilSlutStruktur • PokerTurningStartStruktur • PokerTurningSlutStruktur • ManagerSpilStartStruktur • ManagerspilSlutStruktur • HestDKEventStartStruktur/HesteagtigEventStartStruktur • HestDKStartStruktur/HesteagtigStartStruktur • HestDKSlutStruktur/HesteagtigSlutStruktur • HestDKEventSlutStruktur/HesteagtigEventSlutStruktur • JackpotUdløsningStruktur
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.

Annulleringer

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

Annulering udføres ved at udfylde den relevante transaktionsstruktur med de samme informationer som i den oprindelige transaktion, men i feltet `SpilAnnulering` rapporteres 1, og der angives en værdi for `SpilAnnuleringDatoTid`. Bemærk, at `SpilFilIdentifikation`, som relaterer sig til selve XML-filen fortsat skal være unikt, hvilket betyder, at der skal genereres et nyt `SpilFilIdentifikation` til XML-filen med annulleringen.

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:

- FastOddsTransaktionStruktur
- KasinospilPrSessionStruktur
- ManagerspilTransaktionStruktur
- PokerCashGamePrSessionStruktur

- PokerTurneringTransaktionStruktur
- PuljespilTransaktionStruktur

annulleringer og End of Day rapporten

End of Day rapporten skal som udgangspunkt ikke gendannes, hvis tilladelsesindehaver anvender annulleringer. Rapporteres en købstransaktion 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. Dette er også beskrevet i afsnittet ”Beregning af beløb i End Of Day”, hvor det nævnes, efter hvilke regler dato udvælges.

Øvrige situationer

I situationer hvor tilladelsesindehaver har behov for at annullere flere transaktioner, som ikke er en del af den automatiserede løbende rapportering, skal dette ske i dialog med Spillemyndigheden. Dette kan være i tilfælde, hvor tilladelsesindehaver har en systematisk fejl i rapporteringen. Når tilladelsesindehaver skal ændre data i disse tilfælde, vil det højst sandsynligt også være nødvendigt at rette berørte End of Day rapporter.

Bet-resettlement

I en situation hvor et resultat af fx en fodboldkamp er registreret forkert, og der sker omgørelse af et eller flere væddemål, skal tilladelsesindehaver rapportere differencen på gevinsten i en ny FastOddsSlutStruktur.

Hvis en spiller eksempelvis i første omgang har vundet 100 DKK på et væddemål, og dette er rapporteret i en FastOddsSlutStruktur, men efter omgørelsen af spillet skulle spilleren ikke have haft en gevinst, skal der rapporteres -100 DKK for den givne spiller i en ny FastOddsSlutStruktur.

Spillemyndigheden anvender SpilTransaktionIdentifikation til at forbinde de to gevinstrapporteringer og summerer gevinsterne for den givne spiller for at få den totale gevinst for spilleren på det konkrete væddemål. Det er derfor vigtigt, at der anvendes samme SpilTransaktionIdentifikation i den nye FastOddsSlutStruktur som i den oprindelige FastOddsSlutStruktur.

Bet-resettlement skal anvendes ved følgende strukturer:

- FastOddsSlutStruktur

Ved anvendelse af bet-resettlement, skal der angives en ny SpilFaktiskSlutDatoTid, som passer til den dag og tid, hvor der blev indgået bet-resettlement.

Bet-resettlement og End of Day rapporten

End of Day rapporten skal ikke gendannes såfremt tilladelsesindehaver anvender bet-resettlement. Rapporteres en FastOddsSlutStruktur på dag 1 og en anden FastOddsSlutStruktur som bet-resettlement på dag 2, skal den første FastOddsSlutStruktur være en del af End of Day rapporten fra dag 1, og den anden FastOddsSlutStruktur være en del af End of Day rapporten fra dag 2. Dette er også beskrevet i afsnittet ”Beregning af beløb i End Of Day”, hvor det nævnes, efter hvilke regler dato udvælges.

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 nødvendigt. 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:

- PuljespilStartStruktur
- ManagerspilStartStruktur
- PokerTurneringStartStruktur
- EndOfDayRapportStruktur
- PuljespilEndOfGameStruktur
- PokerTurneringSlutStruktur
- PuljespilSlutStruktur
- ManagerspilSlutStruktur
- JackpotUdløsningStruktur

Der er følgende regel for anvendelse af erstatningsdata:

1. Den oprindelige struktur og den nye struktur skal være af samme type. Det vil sige at PuljespilStartStruktur kun kan erstattes af en PuljespilStartStruktur. Det vil således ikke være muligt at erstatte en PuljespilStartStruktur med en ManagerspilStartStruktur.
2. 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.

Erstatningsdata rapporteres således ved at sende nye XML-filer, der retter data fra tidligere XML-filer. Der må ikke foretages rettelser i XML-filer, som tidligere er rapporteret til SAFE. Når der er behov for rapportering af erstatningsdata, kan disse enten pakkes i den til enhver tid åbne token, eller der kan åbnes en token, som dedikeres til rapportering af erstatningsfilerne.

Erstatningsdata og End of Day rapporten

End of Day rapporten skal ikke gendannes såfremt tilladelsesindehaver anvender erstatningsdata. Dette skyldes at erstatningsdata anvendes på strukturer til Puljespil, Managerspil, Pokerturning og Jackpotudløsning og intet af dette skal rapporteres i End of Day rapporten.

Dog kan erstatningsdata anvendes til at erstatte End of Day rapporten i andre sammenhænge. Det kan således være nødvendigt at genfremsende End Of Day rapporter som erstatningsdata, såfremt der er fejl i datagrundlaget, som End Of Day rapporten vedrører. Genfremsendelse af End of Day rapporten skal aftales ad hoc mellem Spillemyndigheden og tilladelsesindehaver.

Underretningspligt og rettelse af andre fejl

Tilladelsesindehaver har en generel underretningspligt når der opstår mistanke om eller konstateres fejl hos tilladelsesindehaveren og/eller hos dennes samarbejdspartnere fx spilleleverandører.

Hvis tilladelsesindehaveren opdager andre fejl i rapportering af data, end dem der er beskrevet i de foregående afsnit (herunder fx fremsendelse af samme data flere gange), skal dette straks meddeles til Spillemyndigheden – og Tilladelsesindehaver må ikke påbegynde rettelse af data. Spillemyndigheden meddeler, efter dialog med Tilladelsesindehaver, hvordan og hvornår fejl skal korrigeres. Dette gælder også, hvis sådanne fejl opdages af Spillemyndigheden.