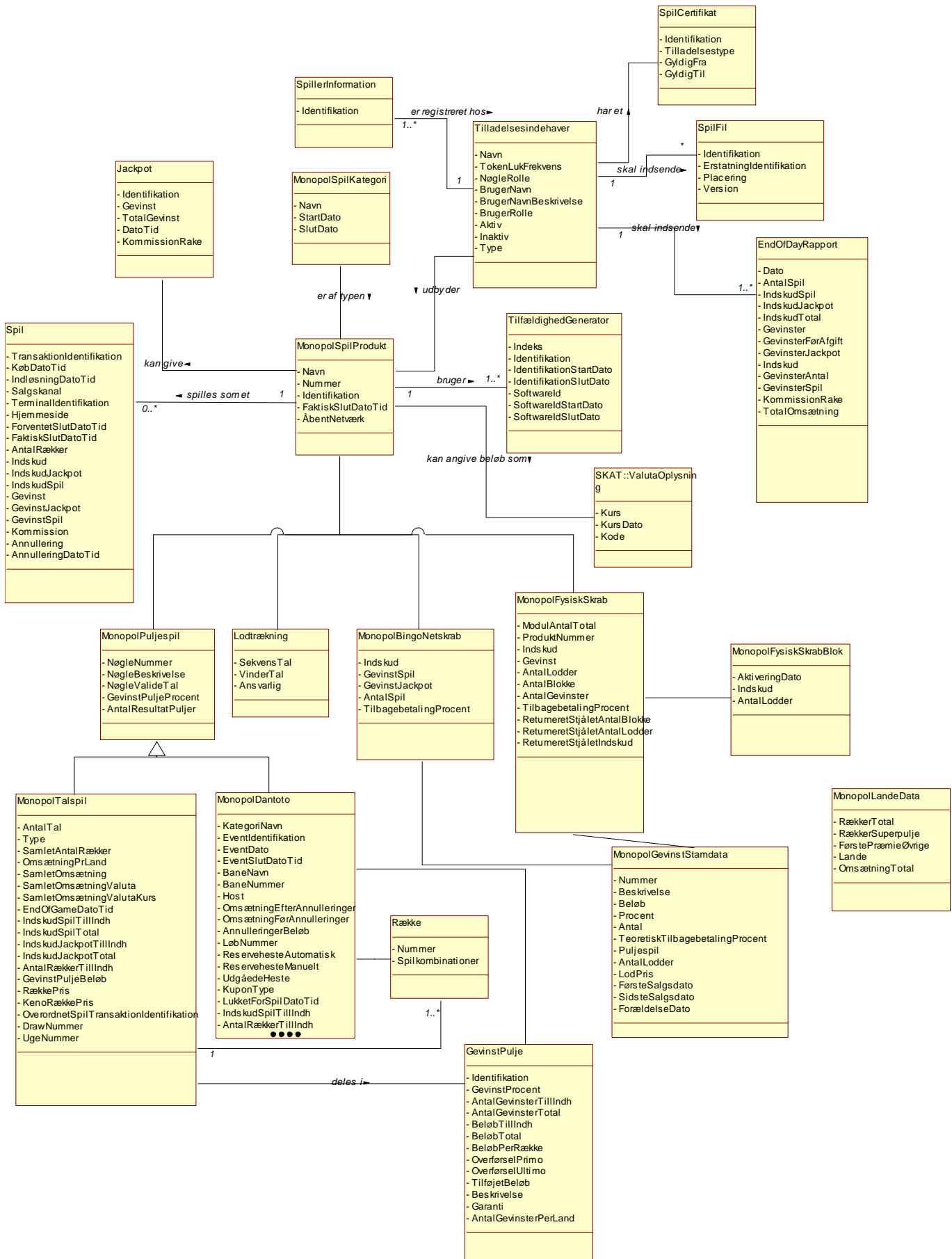


# 1 Begrebsmodel Monopol Standard Records



|  |
|--|
|  |
|--|

## 1.1 EndOfDayRapport

Disse data rapporteres dagligt i strukturen EndOfDayRapportStruktur.

| Attribut           | Domæne                           | Beskrivelse  |
|--------------------|----------------------------------|--|
| Dato               | Dato                             | Hvilken dato rapporten omhandler.  |
| AntalSpil          | Antal                            | Antallet af spil af pågældende kategori der er spillet i løbet af dagen.   |
| IndskudSpil        | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Indskud til spil (ikke jackpot) i løbet af dagen af pågældende spilkategori.   |
| IndskudJackpot     | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Indskud til jackpot (ikke spil) i løbet af dagen af pågældende spilkategori.<br><br>Monopol: Med mindre der findes tværgående jackpots sættes beløbet lig 0.   |
| IndskudTotal       | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Summen af alle indskud til spil og jackpot sammenlagt i løbet af dagen på alle spil kategorier. Annulleringer på dagen er fratrukket.  |
| Gevinster          | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Udbetalte gevinster (inkl. indskud) i pågældende kategori i løbet af dagen.<br><br>Monopol: Beløbet angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket).  |
| GevinsterFørAfgift | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Udbetalte gevinster (inkl. indskud) i pågældende kategori i løbet af dagen.<br><br>Monopol: Beløbet angives i brutto (dvs. før gevinstafgift er fratrukket) Beløbet er skal rapporteres for Bingo, Netskrab og Fysisk skrab. Beløbet skal ikke rapporteres for Dantoto og Talspil.   |
| GevinsterJackpot   | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Gevinster fra jackpots i løbet af dagen af pågældende spilkategori.<br><br>Monopol: Beløbet angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket).  |
| Indskud            | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Indskud til spil og jackpot sammenlagt i løbet af dagen af pågældende spilkategori.  |
| GevinsterAntal     | TalHel                           | Antal gevinster i løbet af dagen af pågældende spilkategori.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999  |
| GevinsterSpil      | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Gevinster fra spil (ikke jackpots) i løbet af dagen af pågældende spilkategori.<br><br>Monopol: Beløbet angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket).  |
| KommissionRake     | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Indkrævet kommission eller rake i pågældende kategori i løbet af dagen.<br><br>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. |
| TotalOmsætning     | BeløbPositivNegativ              | Den totale omsætning på dagen (indskud minus   |

| Attribut | Domæne           | Beskrivelse  |
|----------|------------------|--|
|          | tiv10Decimaler10 | annulleringer) for alle spil kategorier.<br><br>Monopol: Beløbet angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket). |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                                | Beskrivelse |
|---------------|--|-------------|
| skal indsende | Tilladelsesindehaver(1)<br>EndOfDayRapport(1..*) |             |

## 1.2 GevinstPulje

Den samlede gevinst til udbetaling kan være opdelt i et antal gevinstpuljer, hvor et givet kriterium skal være opfyldt for at få del i gevinstpuljen. En sådan del-pulje af den totale gevinst til udbetaling er en gevinstpulje.

Gevinster rapporteres altid inklusiv indskud.

Eksempel: For spillet "Tips 13" findes der typisk fire gevinstpuljer: 13 rigtige, 12 rigtige, 11 rigtige og 10 rigtige.

| Attribut               | Domæne                           | Beskrivelse  |
|------------------------|----------------------------------|--|
| Identifikation         | Tekst45                          | <p>Identifikation af de forskellige gevinstpuljer. Der skal angives det antal rigtige, der udløser en gevinst i den enkelte gevinstpulje. Eksempel (væddemål): For tips 13 vil der således være 4 gevinstpuljeidentifikationer (13, 12, 11 og 10).</p> <p>Eksempel (monopol): For Lotto vil der være 6 gevinstpuljeidentifikationer, bl.a. 7 vindertal med trumfkort. Se de præcise definitioner i Vejledning til Tekniske Krav.</p> |
| GevinstProcent         | Procent                          | <p>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.</p> <p>Summen af alle puljespillets GevinstPuljeGevinstProcent skal være 100%.</p>   |
| AntalGevinsterTillIndh | TalHel                           | <p>Antal gevinster i gevinstpuljen der er tilgået spillere hos tilladelsesindehaver.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br/>0 til 999.999.999.999.999.999</p>   |
| AntalGevinsterTotal    | TalHel                           | <p>Ved samarbejde med anden spiludbyder oplyses gevinstpuljens samlede antal gevinster for alle spillere.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br/>0 til 999.999.999.999.999.999</p>  |
| BeløbTillIndh          | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | <p>Hvor mange penge der er i den enkelte gevinstpulje (inkl. indskud) for spillere hos tilladelsesindehaver.</p> <p>Monopol: Beløbet angives i brutto (dvs. før gevinstafgift er fratrukket). Beløbet skal være det totale brutto gevinst beløb. Det vil sige at evt. overført primo pulje og tilføjet pulje skal være indeholdt i beløbet, og eventuelt overført ultimo pulje skal være fratrukket.</p>                             |
| BeløbTotal             | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | <p>Ved samarbejde med anden spiludbyder oplyses hvor mange penge der er i den enkelte gevinstpulje (inkl. indskud) for alle spillere.</p> <p>Monopol: For talspil angives samme værdi som GevinstPuljeBeløbTillIndh.</p>   |
| BeløbPerRække          | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | <p>Hvor meget hver rigtig række vinder i gevinstpuljen (inkl. indskud).</p> <p>Eksempel (væddemål): 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.</p> <p>Monopol: Beløbet angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket). Beløbet skal være det netto beløb pr række, der</p>      |

| Attribut              | Domæne                           | Beskrivelse   |
|-----------------------|----------------------------------|---|
|                       |                                  | kommer til udbetaling. Det vil sige, at evt. overført primo pulje og tilføjet pulje skal være indeholdt i beløbet, og eventuelt overført ultimo pulje skal være fratrukket.   |
| OverførselPrimo       | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Beløb der overføres til gevinstpuljerne fra tidligere puljespil.<br><br>Monopol: Beløbet skal angives i brutto (dvs. før gevinstafgift er fratrukket).  |
| OverførselUltimo      | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Beløb der overføres fra gevinst puljerne til fremtidige puljespil.<br><br>Monopol: Beløbet skal angives i brutto (dvs. før gevinstafgift er fratrukket).  |
| TilføjetBeløb         | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Beløb som tilladelsesindehaver tilføjer til gevinstpuljerne, som ikke kommer fra tidligere uger. Anvendes typisk hvis tilladelsesindehaver garanterer en vis puljestørrelse.<br><br>Monopol: Beløbet skal angives i brutto (dvs. før gevinstafgift er fratrukket).                          |
| Beskrivelse           | Tekst45                          | Beskrivelse af puljen, f.eks Førstepremiepulje, Superpulje mv.  |
| Garanti               | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Beløb som Tilladelsesindehaver garanterer til Gevinstpuljen.<br><br>Monopol: Beløbet skal angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket). Opdateres beløbet efter Tilladelsesindehaver har rapporteret det i startstrukturen, fremsendes en ny startstruktur med korrekt garanti. |
| AntalGevinsterPerLand | TalHel                           | Et positivt heltal, der kan repræsenterer værdier i intervallet 0 til 999.999.999.999.999.999<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999  |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                  | Beskrivelse |
|---------------|------------------------------------|-------------|
| deles i       | MonopolTalspil()<br>GevinstPulje() |             |
|               | MonopolDantoto()<br>GevinstPulje() |             |

### 1.3 Jackpot

En jackpot er et ekstraspil, der deltages i ved deltagelse i andre spil. Man kan kun vinde jackpotten ved, at deltage i et andet spil.

Eksempel:

Jackpot kan for eksempel 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.

Jackpot kendes også fra slot-maskiner, hvor der kan være en fælles jackpotpulje som kan vindes på et antal slotmaskiner og hvor en del af indskuddet på hver slotmaskine går ind i jackpotpuljen. Jackpotten kan vindes på slotmaskiner hos tilladelsesindehaver samt evt. andre spiludbydere, hvis tilladelsesindehaver er med i et netværk.

| Attribut       | Domæne                           | Beskrivelse  |
|----------------|----------------------------------|--|
| Identifikation | Tekst45                          | Unik identifikation af jackpotten.   |
| Gevinst        | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Del af jackpot en given spiller vinder.                                    |
| TotalGevinst   | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Samlet gevinst af jackpotten, der er vundet af én eller flere spillere.    |
| DatoTid        | DatoTid                          | Dato og tid for udløsning af jackpotten. (UTC)                             |
| KommissionRake | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Del af jackpot som tilladelsesindehaver har taget i kommission eller rake. |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                 | Beskrivelse |
|---------------|-----------------------------------|-------------|
| kan give      | MonopolSpilProdukt()<br>Jackpot() |             |

## 1.4 Lodtrækning

Klassen indeholder oplysninger om Lodtrækninger.

| Attribut   | Domæne  | Beskrivelse   |
|------------|---------|---|
| SekvensTal | TalHel  | Indeks i kandidatlisten. Sorteringsrækkefølge - den ældste skal have indeks nr. 1.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999     |
| VinderTal  | TalHel  | Vinderinformation skal hentes fra WEF og Trækningsresultat skal hentes fra Truegenlog.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999 |
| Ansvarlig  | Tekst45 | Initialer på den der var ansvarlig for Lodtrækningen.   |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                     | Beskrivelse |
|---------------|---------------------------------------|-------------|
|               | Lodtrækning()<br>MonopolSpilProdukt() |             |



## 1.5 MonopolBingoNetskrab

Klassen indeholder oplysninger om Bingo- og Netskrabespil.

| Attribut               | Domæne                           | Beskrivelse   |
|------------------------|----------------------------------|---|
| Indskud                | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Det totale indskud til et Bingo/Netskrabespil over spillets levetid.  |
| GevinstSpil            | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Summen af alle udbetalte gevinster fra spillets egen gevinstpulje (ikke jackpots) til et Bingo/Netskrabespil over spillets levetid.<br><br>Monopol: Beløbet angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket). |
| GevinstJackpot         | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Summen af alle udbetalte jackpots (ikke spillets gevinstpulje) til et Bingo/Netskrabespil over spillets levetid.<br><br>Monopol: Beløbet angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket).                    |
| AntalSpil              | TalHel                           | Summen af alle gennemførte spil i et Bingo/Netskrabespil over spillets levetid. Kan beregnes som antallet af indskudstransaktioner.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999  |
| TilbagebetalingProcent | Procent                          | Procentuel angivelse.   |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                                  | Beskrivelse |
|---------------|--|-------------|
|               | MonopolBingoNetskrab()<br>MonopolGevinstStamdata() |             |
|               | MonopolSpilProdukt()<br>MonopolBingoNetskrab()     |             |

## 1.6 MonopolDantoto

Klassen indeholder oplysninger om Dantoto.

| Attribut                    | Domæne                           | Beskrivelse  |
|-----------------------------|----------------------------------|--|
| KategoriNavn                | MonopolDantoto<br>KategoriNavn   | Beskrivelse af hvilket Dantoto spil der er tale om.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>Vinder<br>Plads<br>Trio<br>Tvilling<br>Komb<br>DD<br>V4<br>V5<br>V64<br>V65<br>V75<br>V86 |
| EventIdentifikation         | Tekst30                          | Unik identifikation af en event. Tilladelsesindehaver vælger selv dette.<br><br>Der anvendes: "bane-dag-år".   |
| EventDato                   | Dato                             | Dato for Dantoto eventet.  |
| EventSlutDatoTid            | DatoTid                          | Slut dato og tid for sidste løb på den givne bane på den givne dag.  |
| BaneNavn                    | Tekst45                          | Navnet på den bane hvor eventet bliver afholdt.<br><br>Hvis der i særlige tilfælde oprettes specielle baner uden navn, angives blot banenummer i dette felt.                                     |
| BaneNummer                  | TalHel                           | Nummeret på den bane, hvor eventet bliver afholdt.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999  |
| Host                        | DanTotoHost                      | Angivelse af, om Danske Spil hoster løbet (intern) eller om en anden arrangør hoster løbet (ekstern).<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>Intern<br>Ekstern                       |
| OmsætningEfterAnnulleringer | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Summen af alle indskud ved eventet, fratrukket annulleringer.  |
| OmsætningFørAnnulleringer   | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Summen af alle indskud ved eventet uanset om et indskud senere er annulleret eller ej.   |
| AnnulleringerBeløb          | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Annullerede transaktioner i kr. vedr. eventet.   |
| LøbNummer                   | TalHel                           | Nummeret på et løb under et Dantoto event.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999  |
| ReservehesteAutomatisk      | TekstLang                        | Liste med reserveheste genereret af Danske Spil til et givent løb.<br><br>Listen skal være kommasepareret med angivelse af nummerrækkefølgen på reservehestene. F.eks.:                          |

| Attribut             | Domæne                           | Beskrivelse  |
|----------------------|----------------------------------|--|
|                      |                                  | "8,11,6,4,9,1,10,5,7,2,3".   |
| ReservehesteManuelt  | TekstLang                        | Liste med reserveheste udvalgt af spilleren til et givent løb.<br><br>Listen skal være kommasepareret med angivelse af nummerrækkefølgen på reservehestene. F.eks.: "10,7".  |
| UdgåedeHeste         | TekstLang                        | Liste med udgåede heste til et givent løb.<br><br>Listen skal være kommasepareret med angivelse numrene på de udgåede heste. F.eks.: "3,5,9".  |
| KuponType            | DantotoKuponType                 | Type af kupon. Kan være Normal, Lyn eller Smart Lyn.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>Normal<br>Lyn<br>Smart Lyn   |
| LukketForSpilDatoTid | DatoTid                          | Tidspunktet hvor der er lukkes for indskud til det givne Dantoto spil. Der rapporteres det endelige tidspunkt, og tidspunkter for omstarter, hvor der midlertidigt lukkes for spil skal ikke rapporteres.  |
| IndskudSpilTillIndh  | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Summen af indskud (fratrasket annulleringer) hos tilladelsesindehaver for et givent MonopolSpilProduktIdentifikation.  |
| AntalRækkerTillIndh  | TalHel                           | Summen af antal rækker (fratrasket annulleringer) hos tilladelsesindehaver for et givent MonopolSpilProduktInformation<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999  |
| GevinstPuljeBeløb    | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Totalsummen af beløb fra alle gevinstpuljer i spillet for et givent MonopolSpilProduktIdentifikation.<br><br>Monopol: Beløbet angives i brutto (dvs. før gevinstafgift er fratrukket). Beløbet skal være det totale brutto gevinst beløb. Det vil sige, at evt. overført primo pulje og tilføjet pulje skal være indeholdt i beløbet, og eventuelt overført ultimo pulje skal være fratrukket. |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                      | Beskrivelse |
|---------------|--|-------------|
|               | MonopolDantoto()<br>GevinstPulje()     |             |
|               | MonopolDantoto()<br>Række()            |             |
|               | MonopolPuljespil()<br>MonopolDantoto() |             |

## 1.7 MonopolFysiskSkrab

Et skrabespil består af et antal moduler, som hver især består af et antal blokke. Hver blok indeholder et antal lodder. Denne klasse indeholder informationer om skrabespil.

| Attribut                     | Domæne                           | Beskrivelse  |
|------------------------------|----------------------------------|--|
| ModulAntalTotal              | TalHel                           | Det totale antal moduler af det givne skrabespil.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999   |
| ProduktNummer                | TalHel                           | Produktnummeret på skrabespillet.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999   |
| Indskud                      | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Det faktiske indskud som Danske Spil har modtaget for salg af lodder af det givne skrabespil ved forældelsesdatoen. Kan beregnes som lodpris gange antal lodder i en blok gange antal aktiverede blokke.           |
| Gevinst                      | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Summen af alle indløste gevinster af det givne skrabespil ved forældelsesdatoen.<br><br>Monopol: Beløbet angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket).   |
| AntalLodder                  | TalHel                           | Antal solgte lodder i et skrabespil ved forældelsesdatoen. Kan beregnes som antal lodder i en blok gange antal aktiverede blokke.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999 |
| AntalBlokke                  | TalHel                           | Antal blokke pr. modul.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999   |
| AntalGevinster               | TalHel                           | Antallet af indløste gevinster af det givne skrabespil ved forældelsesdatoen.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999   |
| TilbagebetalingProcent       | Procent                          | Danske Spil beregnede faktiske tilbagebetalingsprocent ved forældelsesdatoen. Kan beregnes som summen af indløste gevinster divideret med lodpris gange antal lodder i en blok gange antal aktiverede blokke.      |
| ReturneretStjåletAntalBlokke | TalHel                           | Antal returnerede eller stjålne blokke for skrabespillet ved forældelsesdatoen.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999   |
| ReturneretStjåletAntalLodder | TalHel                           | Antal returnerede eller stjålne lodder for skrabespillet ved forældelsesdatoen.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999   |
| ReturneretStjåletIndskud     | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Det totale indskuds beløb for returnerede eller stjålne blokke for skrabespillet ved forældelsesdatoen.  |

| Relationsnavn | Relationsbegreber    | Beskrivelse |
|---------------|----------------------|-------------|
|               | MonopolFysiskSkrab() |             |

Rapport dannet den: 19. maj 2015

| Relationsnavn | Relationsbegreber                                | Beskrivelse |
|---------------|--|-------------|
|               | MonopolFysiskSkrabBlock()                        |             |
|               | MonopolFysiskSkrab()<br>MonopolGevinstStamdata() |             |
|               | MonopolSpilProdukt()<br>MonopolFysiskSkrab()     |             |

## 1.8 MonopolFysiskSkrabBlok

Et skrabespil består af et antal moduler, som hver især består af et antal blokke. Hver blok indeholder et antal lodder. Denne klasse indeholder informationer om blokke.

| Attribut       | Domæne                           | Beskrivelse   |
|----------------|----------------------------------|---|
| AktiveringDato | Dato                             | Datoen for en forhandlers aktivering af en blok. Efter aktiveringen kan forhandleren sælge lodderne i blokken.      |
| Indskud        | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Det totale indskud i en blok hvis alle lodder sælges. Kan beregnes som lodpris gange antal lodder i blokken.        |
| AntalLodder    | TalHel                           | Det totale antal lodder i en blok.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999 |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                                | Beskrivelse |
|---------------|--|-------------|
|               | MonopolFysiskSkrab()<br>MonopolFysiskSkrabBlok() |             |

## 1.9 MonopolGevinstStamdata

Klassen indeholder stamdata for Bingospil, Netskrabespil og Fysiske skrabespil.

| Attribut                        | Domæne                           | Beskrivelse   |
|---------------------------------|----------------------------------|---|
| Nummer                          | TalHel                           | Nummerering af præmiekategori. Den højeste gevinst angives som "1", næst-højeste gevinst som "2", osv.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999 |
| Beskrivelse                     | TekstKort                        | Beskrivelse af præmiekategori.<br>F.eks. angives for den højeste gevinst "1. præmie", osv.  |
| Beløb                           | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Gevinstbeløbet en spiller får udbetalt hvis spilleren vinder en gevinst fra den givne præmiekategori.<br><br>Monopol: Beløbet angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket). |
| Procent                         | Procent                          | Hvis beløbet beregnes som procent, angives procenten i dette felt.  |
| Antal                           | TalHel                           | Antallet af gevinster i den givne præmiekategori.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999  |
| TeoretiskTilbagebetalingProcent | Procent                          | Danske Spils beregnede teoretiske tilbagebetalingsprocent for et givet spil produkt ved start på salg af produktet.   |
| Puljespil                       | Markering                        | Angivelse af om spillet er et puljespil (dvs. multiplayerspil) eller ej (dvs. singleplayerspil).  |
| AntalLodder                     | TalHel                           | Antal lodder der skal sælges for, at Gevinststrukturen er valid.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999                                       |
| LodPris                         | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Beløbet det koster at gøre indskud i spillet (købe et lod).   |
| FørsteSalgsdato                 | Dato                             | Første dag der kan sælges spil (lodder) af et givet spilprodukt.  |
| SidsteSalgsdato                 | Dato                             | Sidste dag der kan sælges spil (lodder) af et givet spilprodukt.  |
| ForældelseDato                  | Dato                             | Sidste dag en spiller kan indløse en gevinst på det givne spilprodukt.  |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                                  | Beskrivelse |
|---------------|--|-------------|
|               | MonopolFysiskSkrab()<br>MonopolGevinstStamdata()   |             |
|               | MonopolBingoNetskrab()<br>MonopolGevinstStamdata() |             |

## 1.10 MonopolLandeData

Klassen indeholder oplysninger om internationale puljer.

| Attribut           | Domæne                           | Beskrivelse   |
|--------------------|----------------------------------|---|
| RækkerTotal        | TalHel                           | <p>Antal rækker i alt i spillet = alle lande (dvs. inkl. rækker spillet i DK).</p> <p>Anvendes til Onsdagslotto.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br/>0 til 999.999.999.999.999.999</p>  |
| RækkerSuperpulje   | TalHel                           | <p>Antal rækker i alt der deltager i superpuljen = de lande der har tilmeldt sig til at deltage i superpuljen (dvs. inkl. rækker spillet i DK).</p> <p>Anvendes til Onsdagslotto.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br/>0 til 999.999.999.999.999.999</p> |
| FørstePræmieØvrige | TalHel                           | <p>Antal 1. præmier i øvrige lande = alle lande minus Danmark.</p> <p>Anvendes til Onsdagslotto.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br/>0 til 999.999.999.999.999.999</p>  |
| Lande              | TekstLang                        | <p>Liste med landenavne på de lande der deltager i superpuljen. Landenavnene adskilles med komma.</p> <p>Anvendes til Onsdagslotto.</p>   |
| OmsætningTotal     | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | <p>Samlet omsætning fra alle deltagerlande angivet i euro (dvs. inkl. omsætning i Danmark).</p> <p>Anvendes til Eurojackpot.</p>  |
| BoosterGaranti     | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | <p>Garanti-tilskud til 1. præmiepuljen fra Booster fonden.</p> <p>Beløbet oplyses i EUR og anvendes til Eurojackpot.</p>  |
| BoosterSpecial     | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | <p>Special-tilskud til 1. præmiepuljen fra Booster fonden.</p> <p>Beløbet oplyses i EUR og anvendes til Eurojackpot.</p>  |



## 1.11 MonopolPuljespil

Denne klasse beskriver spilmulighederne i puljespillet på en generel form, der gør det muligt at rapportere alle puljespil i den samme struktur.

En række består af en eller flere tal, der hver især repræsenterer et udfald spilleren skal gætte. Formålet med denne klasse er at tilladelsesindehaver skal angive de spilmuligheder der er i et puljespil. Spilmulighederne skal angives med tekst samt angives på en generel form, hvor spilmuligheden omsættes til et tal. For at gøre det muligt for Spillemyndigheden at foretage beregninger af vinderstrukturen for puljespil, skal Tilladelsesindehaver indrapportere 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 på 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.

Se nærmere beskrivelse i Vejledning til Tekniske Krav.

| Attribut            | Domæne    | Beskrivelse   |
|---------------------|-----------|---|
| NøgleNummer         | TalHel    | For Dantoto: Se Vejledning til Tekniske Krav.<br><br>For Talspil: Se Vejledning til Tekniske Krav.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999   |
| NøgleBeskrivelse    | Tekst45   | For Dantoto: Se Vejledning til Tekniske Krav.<br><br>For Talspil: Se Vejledning til Tekniske Krav.  |
| NøgleValideTal      | TekstLang | For Dantoto: Se Vejledning til Tekniske Krav.<br><br>For TalSpil: Se Vejledning til Tekniske Krav.  |
| GevinstPuljeProcent | Procent   | Hvor mange procent denne gevinstpulje udgør af den samlede gevinstpulje for spillet.<br><br>Procenten skal beregnes på baggrund af fordelingen mellem puljerne før der er trukket gevinstafgift af gevinsterne.<br><br>Summen af alle puljespillets GevinstPuljeProcent skal være 100%. |
| AntalResultatPuljer | TalHel    | Antallet af gevinstpuljer.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999   |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                          | Beskrivelse |
|---------------|--|-------------|
|               | MonopolPuljespil()<br>MonopolDantoto()     |             |
|               | MonopolSpilProdukt()<br>MonopolPuljespil() |             |

| Specialisering | Sammenhæng | Beskrivelse |
|----------------|------------|-------------|
|----------------|------------|-------------|

Rapport dannet den: 19. maj 2015

| Specialisering | Sammenhæng  | Beskrivelse |
|----------------|---|-------------|
|                | MonopolTalspil arver fra/er en specialisering af MonopolPuljespil |             |

## 1.12 MonopolSpilKategori

| Attribut  | Domæne                  | Beskrivelse   |
|-----------|-------------------------|---|
| Navn      | MonopolSpilKategoriNavn | Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>MonopolLoerdagsLotto<br>MonopolOnsdagsLotto<br>MonopolLoerdagsJoker<br>MonopolOnsdagsJoker<br>MonopolEuroJackpot<br>MonopolKeno<br>MonopolBoxen<br>MonopolLodtraekning<br>MonopolDantoto<br>MonopolBingo<br>MonopolNetskrab<br>MonopolFysiskSkrab |
| StartDato | Dato                    | Alle gyldige datoer i den danske kalender.  |
| SlutDato  | Dato                    | Alle gyldige datoer i den danske kalender.  |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                             | Beskrivelse |
|---------------|---|-------------|
| er af typen   | MonopolSpilKategori()<br>MonopolSpilProdukt() |             |

## 1.13 MonopolSpilProdukt

| Attribut           | Domæne    | Beskrivelse   |
|--------------------|-----------|---|
| Navn               | Tekst45   | Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. Lotto. Skal være undergrupperinger under Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i MonopolSpilKategoriNavn. Det er op til Tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i Tilladelsesindehavers spilsystem og skal være human-readable.<br><br>Bingo/Netskrab: Skal være på følgende niveau: GuldBingo, Stjernedrys, Classic, Octo, Mega, Dobbletbogstavjagt, etc.   |
| Nummer             | TalHel    | Tilladelsesindehavers nummer på spilproduktet.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999   |
| Identifikation     | TekstKort | En Tilladelsesindehavers SpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan f.eks. være DRAW nr. Elementet binder start, transaktion og slutstrukturer sammen for MonopolTalspil. og andre monopol spil - se yderligere i Vejledning til Tekniske Krav. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn.<br><br>Bingo/Netskrab: Skal være samme værdi som MonopolSpilProduktNavn eller et tilsvarende teknisk id som kommer fraTilladelsesindehavers spilsystem.<br><br>Dantoto: Skal være BaneNummer-Løbsdag-År-DantotoKategoriNavn-Løbsnummer.<br>Eksempel: "10-318-2013-V5-2". |
| FaktiskSlutDatoTid | DatoTid   | Faktisk sluttidspunkt for spillet. (UTC)<br><br>For fysisk skrab angives tidspunktet for generering af slutstrukturen.<br><br>For talspil angives tidspunktet for godkendelse af prognosen.   |
| ÅbentNetværk       | Tal1      | Angivelse om der spilles på et åbent netværk, dvs. flere udbyderes spillere deltager i spillet. 0 for lukket netværk, 1 for åbent netværk, 2 for internationale spil med samarbejdsaftaler (fx. onsdagslotto og eurojackpot).   |

| Relationsnavn        | Relationsbegreber                                    | Beskrivelse |
|----------------------|--|-------------|
| kan angive beløb som | MonopolSpilProdukt()<br>ValutaOplysning()            |             |
| bruger               | MonopolSpilProdukt(1)<br>TilfældighedGenerator(1..*) |             |
| spilles som et       | MonopolSpilProdukt(1)<br>Spil(0..*)                  |             |
| kan give             | MonopolSpilProdukt()<br>Jackpot()                    |             |
|                      | MonopolSpilProdukt()<br>MonopolPuljespil()           |             |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                                   | Beskrivelse |
|---------------|---|-------------|
|               | MonopolSpilProdukt()<br>MonopolFysiskSkrab()        |             |
|               | MonopolSpilProdukt()<br>MonopolBingoNetskrab()<br>) |             |
| udbyder       | Tilladelsesindehaver()<br>MonopolSpilProdukt()      |             |
| er af typen   | MonopolSpilKategori()<br>MonopolSpilProdukt()       |             |
|               | Lodtrækning()<br>MonopolSpilProdukt()               |             |

## 1.14 MonopolTalspil

Klassen indeholder oplysninger om Talspil.

| Attribut                  | Domæne                           | Beskrivelse  |
|---------------------------|----------------------------------|--|
| AntalTal                  | Tal2                             | Antallet af tal der skal markeres pr. række, for at deltage i puljespillet.  |
| Type                      | MonopolSpilType                  | Angivelse af spillerens valg af hvilket system, der er anvendt til at generere kuponen.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>Normal<br>Matematisk<br>Reduceret   |
| SamletAntalRækker         | TalHel                           | Netto antal rækker = Brutto antal rækker fratrukket annulleringer. Anvendes ved internationale spil.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999  |
| OmsætningPrLand           | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Omsætningen fordelt pr. land.  |
| SamletOmsætning           | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Beskriver den samlede omsætning for alle lande, der deltager i spillet. Er der ikke tale om fællesspil med andre lande, rapporteres blot DLOs omsætning. På tidspunktet for generering af MonopolTalspilSlutStruktur angives også blot DLOs omsætning. |
| SamletOmsætningValuta     | Valuta                           | Angiver valuta enheden (ISO-møntkoden) for et beløb. Fx den som en angivelsen er indberettet i, hvis der er tale om en angivelsestype med beløb.<br><br>På nuværende tidspunkt kan SKAT kun modtage angivelser i danske kroner.                        |
| SamletOmsætningValutaKurs | ValutaKurs                       | Angiver omregningskurs mellem beskatningsvaluta og omsætningsvaluta (eksempelvis dollars p.t. ca. 800).<br><br>Valutakursen indeholder 6 decimaler uden komma.   |
| EndOfGameDatoTid          | DatoTid                          | Dato og tid for lukning af mulighed for at spille og annullere spil. (UTC).  |
| IndskudSpilTillIndh       | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Indskuddets totale størrelse for alle spil spillet hos tilladelseshaver.   |
| IndskudSpilTotal          | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Total indskud til jackpot for alle tilladelsesindehavere i netværket.<br><br>Talspil: Sættes lig værdien i MonopolTalspilIndskudSpilTillIndh, da landedata samles i separat standard record.   |
| IndskudJackpotTillIndh    | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Totale indskud til jackpot for tilladelsesindehaveren.<br><br>Talspil: Sættes lig nul, da der ikke findes tværgående jackpots for talspil.   |
| IndskudJackpotTotal       | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Total indskud til jackpot for alle tilladelsesindehavere i netværket.<br><br>Talspil: Sættes lig nul, da der ikke findes tværgående jackpots for talspil.  |
| AntalRækkerTillIndh       | TalHel                           | Antallet af samtlige spillede rækker hos tilladelsesindehaver.   |

| Attribut                                 | Domæne                           | Beskrivelse   |
|--|----------------------------------|---|
|  |                                  | <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999   |
| GevinstPuljeBeløb                        | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Totalsummen af beløb fra alle gevinstpuljer i spillet Angives i brutto (dvs. før gevinstafgift er fratrukket).  |
| RækkePris                                | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Pris på at spille på én række i puljespillet. Anvendes for spil hvor rækkeprisen er fast og rapporteres derfor i startstrukturen.   |
| KenoRækkePris                            | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Pris på at spille på én række i puljespillet. Anvendes for spil hvor rækkeprisen er varierende og rapporteres derfor i transaktionsstrukturen.  |
| OverordnetSpilTransaktionsIdentifikation | Tekst45                          | Transaktionsid for tilknyttet transaktion. Gælder kun for Joker.<br><br>Rapporteres både i transaktionen for hovedspillet (lotto/boxen etc) og på joker-transaktionen, således at de to begge får et id-der binder dem sammen.<br><br>Id'et skal være unikt, således at der ikke er tvivl om hvilken transaktion fra hovedspillet en given jokertransaktion er tilknyttet og omvendt. |
| DrawNummer                               | TalHel                           | Angivelse af drawnummer for den givne trækning.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999  |
| UgeNummer                                | TalHel                           | Angivelse af uge-nummer for den givne trækning.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999  |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                  | Beskrivelse |
|---------------|------------------------------------|-------------|
| deles i       | MonopolTalspil()<br>GevinstPulje() |             |
|               | MonopolTalspil(1)<br>Række(1..*)   |             |

| Specialisering | Sammenhæng  | Beskrivelse |
|----------------|---|-------------|
|                | MonopolTalspil arver fra/er en specialisering af MonopolPuljespil |             |

### 1.15 Række

Et puljespil består af mindst en række, hvor hver række indeholder én eller flere kampe.

For fler-uges spil skal tilladelsesindehaver ikke indsende én transaktion, men flere transaktioner. Tilladelsesindehaver skal splitte transaktionen op i det antal uger som transaktionen løber over. Der skal således dannes antal transaktioner som svarer til det antal uger som transaktionen løber over.

| Attribut          | Domæne    | Beskrivelse  |
|-------------------|-----------|--|
| Nummer            | TalHel    | Nummeret på den pågældende række.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999   |
| Spilkombinationer | TekstLang | Præcis oplysning om hvilke kombinationer, som er spillet. Systemspil skal være "pakket ud" og hver række skal gives et rækkenummer.<br><br>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". |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                | Beskrivelse |
|---------------|----------------------------------|-------------|
|               | MonopolTalspil(1)<br>Række(1..*) |             |
|               | MonopolDantoto()<br>Række()      |             |



## 1.16 Spil

En "spil" er den enhed en spiller køber for at spille spillet. Spiller betaler et indskud for spillet og spillet kan indeholde en til flere væddemål, der hver især kan give gevinst.

Eksempel: Fastodds spil, Liverpool vs. Man Utd, hvor oddset på Liverpool sejr er 2,00. En spiller placerer 100 kr på en Liverpool sejr, hvilket også bliver kampens resultat. Spilleren for en udbetaling på 100 kr x 2,00 = 200 kr. I feltet SpilIndskud angives 100 kr og i feltet SpilGevinst angives 200 kr.

| Attribut                  | Domæne                           | Beskrivelse  |
|---------------------------|----------------------------------|--|
| TransaktionIdentifikation | Tekst45                          | <p>Unik identifikation af en spillers spil-køb.<br/>Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID.</p> <p>Elementet binder transaktionsstrukturer sammen med slutstrukturer for Puljespil og Fastodds.</p> <p>Elementet binder desuden et køb sammen med en annullering for Managerspil, PokerTurnering, FastOdds, Puljespil, Kasinospil og PokerCashGame. Både køb og annullering rapporteres i en transaktionstruktur.</p> <p>Det samme id må således kun anvendes igen i en transaktionstruktur, hvis der er tale om en annullering af et tidligere køb.</p> <p>Monopol: For talspil er dataelementet opbygget som CDC + internt sekvens nr + produkt nr + løbende uge nr.</p> |
| KøbDatoTid                | DatoTid                          | Dato og tid hvor spiller har købt spillet. (UTC)   |
| IndløsningDatoTid         | DatoTid                          | En datotid datatype, som samlet betegner en dato og tid. Svarer indholdsmæssigt til XML Schema-typen dateTime.   |
| Salgskanal                | Salgskanal                       | <p>Hvilket medie er spillet foretaget igennem.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br/>Forhandler<br/>Internet<br/>Mobil<br/>Andet</p>   |
| TerminalIdentifikation    | Tekst45                          | <p>Identifikation på den landbaserede terminal, som spillet er spillet på. Identifikationen skal kunne henføres til den fysiske maskine, der er spillet på.</p> <p>Kun påkrævet for landbaseret spil. Feltet skal ikke rapporteres for online spil.</p>  |
| Hjemmeside                | TekstKort                        | <p>Adresse (URL) på den hjemmeside, som spillet er foretaget på.</p> <p>Kun påkrævet for online spil. Feltet skal ikke rapporteres for landbaserede spil.</p>  |
| ForventetSlutDatoTid      | DatoTid                          | Forventet dato og tid for afgørelse af spillet. (UTC)  |
| FaktiskSlutDatoTid        | DatoTid                          | Den faktiske dato og tid for afgørelse af spillet. (UTC)   |
| AntalRækker               | TalHel                           | <p>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.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br/>0 til 999.999.999.999.999</p>  |
| Indskud                   | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Beløb det har kostet spilleren at købe spillet.  |

| Attribut           | Domæne                           | Beskrivelse  |
|--------------------|----------------------------------|--|
|                    |                                  | Ved betexchange skal begge spilleres indskud sendes som separate transaktioner og altså ikke lægges sammen til en transaktion. Kun matchede væddemål skal rapporteres.   |
| IndskudJackpot     | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Del af Indskud der er gået til en jackpotpulje.  |
| IndskudSpil        | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | Del af Indskud der er gået til spillet.  |
| Gevinst            | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | <p>Beløbet spilleren har vundet på spillet efter spillets afslutning inkl. indskud. Har spilleren tabt sit indskud vil dette beløb være nul.</p> <p>For fast-odds skal der ved tab af indskud rapporteres nul i dette felt.</p> <p>Monopol: Beløbet angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket).</p>  |
| GevinstJackpot     | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | <p>Del af gevinsten på spillet, der er kommet fra jackpot.</p> <p>Monopol: Beløbet angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket).</p>   |
| GevinstSpil        | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | <p>Del af gevinst på spillet der er kommet fra spillet (inkl. indskud).</p> <p>Monopol: Beløbet angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket).</p>  |
| Kommission         | BeløbPositivNegativ10Decimaler10 | <p>Tilladelsesindehavers kommission efter evt. rabatordninger i forbindelse med formidling af væddemålet. Benyttes f.eks. ved Betexchange.</p> <p>Denne attribut skal kun indeholde kommission, og er ikke indskud minus gevinst. Kun hvis der indkræves en specifik kommission fra indskuddet, skal dette rapporteres.</p> <p>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.</p> |
| Annullering        | Tal1                             | Boolean til angivning af om transaktionen er en annullering eller ej. Ved annullering angives "1", hvis det ikke er en annullering angives "0".  |
| AnnulleringDatoTid | DatoTid                          | Dato og tid for annullering af spillet. (UTC)  |

| Relationsnavn  | Relationsbegreber                   | Beskrivelse |
|----------------|-------------------------------------|-------------|
| spilles som et | MonopolSpilProdukt(1)<br>Spil(0..*) |             |

## 1.17 SpilCertifikat

Aftale omkring tilladelse til at udbyde spil.

| Attribut        | Domæne                        | Beskrivelse   |
|-----------------|-------------------------------|---|
| Identifikation  | Tekst45                       | Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet.<br><br>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. |
| Tilladelsestype | SpilCertifikatTilladelsestype | Typen af tilladelse.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>Væddemål<br>OnlineKasino<br>VæddemålOgOnlineKasino<br>KasinoSpilleautomater<br>Monopol  |
| GyldigFra       | Dato                          | Alle gyldige datoer i den danske kalender.  |
| GyldigTil       | Dato                          | Alle gyldige datoer i den danske kalender.  |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                          | Beskrivelse |
|---------------|--|-------------|
| har et        | Tilladelsesindehaver()<br>SpilCertifikat() |             |

## 1.18 SpilFil

Information om en standard record på xml-fil niveau.

| Attribut                 | Domæne         | Beskrivelse  |
|--------------------------|----------------|--|
| Identifikation           | Tekst300       | 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).                 |
| ErstatningIdentifikation | Tekst300       | 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. |
| Placering                | TekstKort      | Angiver placering af den mappe på FTP serveren, filen med spildata er placeret i.  |
| Version                  | SpilFilVersion | Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>v2  |

| Relationsnavn | Relationsbegreber                     | Beskrivelse |
|---------------|---------------------------------------|-------------|
| skal indsende | Tilladelsesindehaver(1)<br>SpilFil(*) |             |

## 1.19 SpillerInformation

| Attribut       | Domæne  | Beskrivelse   |
|----------------|---------|---|
| Identifikation | Tekst45 | 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 personfølsomt. |

| Relationsnavn      | Relationsbegreber                                   | Beskrivelse |
|--------------------|---|-------------|
| er registreret hos | SpillerInformation(1..*)<br>Tilladelsesindehaver(1) |             |

## 1.20 TilfældighedGenerator

Maskine eller software til skabelse af tilfældige tal. Også kaldet Random Number Generator. Skal være certificeret.

| Attribut                | Domæne               | Beskrivelse  |
|-------------------------|----------------------|--|
| Indeks                  | PositivNegativHeltal | Et positivt/negativt heltal, der kan repræsentere værdier i intervallet -999.999.999.999.999.999 til 999.999.999.999.999.999<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>-999.999.999.999.999.999 til 999.999.999.999.999.999 |
| Identifikation          | Tekst45              | Generatorens unikke identifikation givet af certifikatgiver.   |
| IdentifikationStartDato | Dato                 | Alle gyldige datoer i den danske kalender.   |
| IdentifikationSlutDato  | Dato                 | Alle gyldige datoer i den danske kalender.   |
| SoftwareId              | Tekst45              | Identifikation af (certificeret) software der oversætter tal genereret fra tilfældighedsgenerator.   |
| SoftwareIdStartDato     | Dato                 | Alle gyldige datoer i den danske kalender.   |
| SoftwareIdSlutDato      | Slutdato             | Slut datoen for den periode hvor tilfældighedsgeneratoren er valid.  |

| Relationsnavn | Relationsbegreber  | Beskrivelse |
|---------------|--|-------------|
| bruger        | MonopolSpilProdukt(1)<br>TilfældighedGenerator(1.<br>.*) |             |

## 1.21 Tilladelsesindehaver

Udbyder af spilletjenester der har tilladelse til at udbyde spil i Danmark.

| Attribut              | Domæne                   | Beskrivelse   |
|-----------------------|--------------------------|---|
| Navn                  | Tekst45                  | Navnet på tilladelsesindehaveren.   |
| TokenLukFrekvens      | TalHel                   | Tallet angiver i timer, hvor lang tid token er valid.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999  |
| NøgleRolle            | Tekst45                  | Fri tekst på 45 karakterer  |
| BrugerNavn            | Tekst300                 | BrugerNavn til Tamper Token, ROFUS og Brugeradministrationen. Tilladelsesindehaver kan have flere brugernavne til disse systemer.   |
| BrugerNavnBeskrivelse | Tekst300                 | Beskrivelse af tilladelsesindehavers BrugerNavn til Tamper Token, ROFUS og Brugeradministrationen. Dette element mapper til feltet "Navn" i Brugeradministrationen.   |
| BrugerRolle           | Tekst300                 | Rolle for et brugernavn i Tamper Token, ROFUS og Brugeradministrationen. Dette element mapper til feltet "Rolle" i Brugeradministrationen.<br><br>Feltet kan tage værdierne "Intern" og "Extern". Tilladelsesindehavere vil have rollen "Extern" og kontrolmedarbejdere vil have rollen "Intern". |
| Aktiv                 | Markering                | Generel type for markeringer. Kan være:<br><br>false<br>true  |
| Inaktiv               | Markering                | Generel type for markeringer. Kan være:<br><br>false<br>true  |
| Type                  | TilladelsesindehaverType | Typen af Tilladelsesindehaveren.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>Online<br>Kasino<br>Monopol<br>Spillehal  |

| Relationsnavn      | Relationsbegreber                                   | Beskrivelse |
|--------------------|---|-------------|
| skal indsende      | Tilladelsesindehaver(1)<br>EndOfDayRapport(1..*)    |             |
| har et             | Tilladelsesindehaver()<br>SpilCertifikat()          |             |
| skal indsende      | Tilladelsesindehaver(1)<br>SpilFil(*)               |             |
| udbyder            | Tilladelsesindehaver()<br>MonopolSpilProdukt()      |             |
| er registreret hos | SpillerInformation(1..*)<br>Tilladelsesindehaver(1) |             |

## 1.22 ValutaOplysning

Oplysninger om valuta såsom kurs og kursdato. Valutakurser håndteres i SAPIIntern system, og her gemmes også historiske valutaoplysninger.

Valutaoplysninger anvendes i flere situationer, bl.a. til at omberegne beløb fra dansk valuta til udenlandsk valuta og omvendt.

Specifikt Opkrævnings- og Inddrivelsesmyndigheden: Her anvendes valutaoplysninger ved modtagelse af fordringer i anden valuta end dansk, ved omberegning af fordringer som sendes til inddrivelse i udlandet samt ved ind- og udbetalinger. I sidstnævnte tilfælde kan valutaoplysninger fx. anvendes ved modtagelse af en indbetaling i udenlandsk valuta, som skal omregnes til dansk valuta før beløbet kan anvendes til at dække en fordring.

| Attribut | Domæne  | Beskrivelse  |
|----------|---------|--|
| Kurs     | Beløb   | Kursen på den pågældende valuta på den angivne kursdato, fx. 830,91. |
| KursDato | DatoTid | Datoen for valutakursen.   |
| Kode     | Valuta  | Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.                   |

| Relationsnavn        | Relationsbegreber                         | Beskrivelse |
|----------------------|---|-------------|
| kan angive beløb som | MonopolSpilProdukt()<br>ValutaOplysning() |             |



## 2 Domæner

### 2.1 Antal

Generisk type til at indikere antal af ting.

| Antal            |        |
|------------------|--------|
| Data Type        | number |
| Data Længde      | 12     |
| Tilladte værdier |        |
| Format           |        |

### 2.2 Beløb

Beløb angivet som decimaltal, fx. 1500,00

| Beløb            |         |
|------------------|---------|
| Data Type        | decimal |
| Data Længde      | 15      |
| Tilladte værdier |         |
| Format           |         |

### 2.3 BeløbPositivNegativ10Decimaler10

Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler.

Værdierne ligger indenfor følgende område: -9.999.999.999 til 9.999.999.999

| BeløbPositivNegativ10Decimaler10 |         |
|----------------------------------|---------|
| Data Type                        | decimal |
| Data Længde                      |         |
| Tilladte værdier                 |         |
| Format                           |         |

### 2.4 DanTotoHost

| DanTotoHost      |                   |
|------------------|-------------------|
| Data Type        | character         |
| Data Længde      | 10                |
| Tilladte værdier | Intern<br>Ekstern |
| Format           |                   |

### 2.5 DantotoKuponType

| DantotoKuponType |                            |
|------------------|----------------------------|
| Data Type        | character                  |
| Data Længde      | 20                         |
| Tilladte værdier | Normal<br>Lyn<br>Smart Lyn |
| Format           |                            |

### 2.6 Dato

Alle gyldige datoer i den danske kalender.

| Dato        |      |
|-------------|------|
| Data Type   | date |
| Data Længde |      |
| Tilladte    |      |

| Dato    |  |
|---------|--|
| værdier |  |
| Format  |  |

## 2.7 DatoTid

En datotid datatype, som samlet betegner en dato og tid. Svarer indholdsmæssigt til XML Schema-typen dateTime.

| DatoTid          |          |
|------------------|----------|
| Data Type        | datetime |
| Data Længde      |          |
| Tilladte værdier |          |
| Format           |          |

## 2.8 Markering

Generel type for markeringer. Kan være:

false

true

| Markering        |     |
|------------------|-----|
| Data Type        | bit |
| Data Længde      |     |
| Tilladte værdier |     |
| Format           |     |

## 2.9 MonopolDantotoKategoriNavn

| MonopolDantotoKategoriNavn |   |
|----------------------------|---|
| Data Type                  | character   |
| Data Længde                | 10  |
| Tilladte værdier           | Vinder<br>Plads<br>Trio<br>Tvilling<br>Komb<br>DD<br>V4<br>V5<br>V64<br>V65<br>V75<br>V86 |
| Format                     |   |

## 2.10 MonopolSpilKategoriNavn

| MonopolSpilKategoriNavn |   |
|-------------------------|---|
| Data Type               | character   |
| Data Længde             | 25  |
| Tilladte værdier        | MonopolLoerdagsLotto<br>MonopolOnsdagsLotto<br>MonopolLoerdagsJoker<br>MonopolOnsdagsJoker<br>MonopolEuroJackpot<br>MonopolKeno<br>MonopolBoxen |

| MonopolSpilKategoriNavn |  |
|-------------------------|--|
|                         | MonopolLodtraekning<br>MonopolDantoto<br>MonopolBingo<br>MonopolNetskrab<br>MonopolFysiskSkrab |
| <b>Format</b>           |  |

## 2.11 MonopolSpilType

Kan tage værdierne:

Normal  
Matematisk  
Reduceret

| MonopolSpilType         |                                   |
|-------------------------|-----------------------------------|
| <b>Data Type</b>        | character                         |
| <b>Data Længde</b>      | 20                                |
| <b>Tilladte værdier</b> | Normal<br>Matematisk<br>Reduceret |
| <b>Format</b>           |                                   |

## 2.12 PositivNegativHeltal

Et positivt/negativt heltal, der kan repræsentere værdier i intervallet -999.999.999.999.999 til 999.999.999.999.999

| PositivNegativHeltal    |  |
|-------------------------|--|
| <b>Data Type</b>        | number                                       |
| <b>Data Længde</b>      | 18   |
| <b>Tilladte værdier</b> | -999.999.999.999.999 til 999.999.999.999.999 |
| <b>Format</b>           | ####.###.###.###.###.###                     |

## 2.13 Procent

Procentuel angivelse.

| Procent                 |         |
|-------------------------|---------|
| <b>Data Type</b>        | decimal |
| <b>Data Længde</b>      | 6       |
| <b>Tilladte værdier</b> |         |
| <b>Format</b>           |         |

## 2.14 Salgskanal

Beskriver hvilket medie spillet er foretaget igennem.

| Salgskanal              |  |
|-------------------------|--|
| <b>Data Type</b>        | character                                |
| <b>Data Længde</b>      | 12                                       |
| <b>Tilladte værdier</b> | Forhandler<br>Internet<br>Mobil<br>Andet |
| <b>Format</b>           |  |

## 2.15 Slutdato

Dato for ophør af et givet forhold. Angives som år, måned, dag.

| Slutdato         |      |
|------------------|------|
| <b>Data Type</b> | date |

| Slutdato         |    |
|------------------|----|
| Data Længde      | 10 |
| Tilladte værdier |    |
| Format           |    |

## 2.16 SpilCertifikatTilladelsestype

Typen af tilladelse.

| SpilCertifikatTilladelsestype |  |
|-------------------------------|--|
| Data Type                     | character  |
| Data Længde                   | 25   |
| Tilladte værdier              | Væddemål<br>OnlineKasino<br>VæddemålOgOnlineKasino<br>KasinoSpilleautomater<br>Monopol |
| Format                        |  |

## 2.17 SpilFilVersion

Version af standard recods.

| SpilFilVersion   |           |
|------------------|-----------|
| Data Type        | character |
| Data Længde      | 10        |
| Tilladte værdier | v2        |
| Format           |           |

## 2.18 Tal1

Helt tal fra 0-9

| Tal1             |         |
|------------------|---------|
| Data Type        | integer |
| Data Længde      | 1       |
| Tilladte værdier |         |
| Format           |         |

## 2.19 Tal2

HelTal mellem 0-99

| Tal2             |         |
|------------------|---------|
| Data Type        | integer |
| Data Længde      | 2       |
| Tilladte værdier |         |
| Format           |         |

## 2.20 TalHel

Et positivt heltal, der kan repræsenterer værdier i intervallet 0 til 999.999.999.999.999

| TalHel           |                           |
|------------------|---------------------------|
| Data Type        |                           |
| Data Længde      | 10                        |
| Tilladte værdier | 0 til 999.999.999.999.999 |
| Format           | ####.###.###.###.###.###  |

## 2.21 Tekst30

Angiver en tekst på max. 30 karakterer

| Tekst30                 |           |
|-------------------------|-----------|
| <b>Data Type</b>        | character |
| <b>Data Længde</b>      | 30        |
| <b>Tilladte værdier</b> |           |
| <b>Format</b>           |           |

## 2.22 Tekst300

En tekststreng på 300 chars.

| Tekst300                |                   |
|-------------------------|-------------------|
| <b>Data Type</b>        | character varying |
| <b>Data Længde</b>      | 300               |
| <b>Tilladte værdier</b> |                   |
| <b>Format</b>           |                   |

## 2.23 Tekst45

Fri tekst på 45 karakterer

| Tekst45                 |           |
|-------------------------|-----------|
| <b>Data Type</b>        | character |
| <b>Data Længde</b>      | 45        |
| <b>Tilladte værdier</b> |           |
| <b>Format</b>           |           |

## 2.24 TekstKort

En mindre tekst - typisk et eller få ord - som unikt giver mulighed for identifikationen af et givet begreb. I nogle sammenhænge er det også brugt til mindre forklaringer (sætningsniveau)

| TekstKort               |           |
|-------------------------|-----------|
| <b>Data Type</b>        | character |
| <b>Data Længde</b>      | 100       |
| <b>Tilladte værdier</b> |           |
| <b>Format</b>           |           |

## 2.25 TekstLang

Dette er en lang tekst.

| TekstLang               |           |
|-------------------------|-----------|
| <b>Data Type</b>        | character |
| <b>Data Længde</b>      | 500       |
| <b>Tilladte værdier</b> |           |
| <b>Format</b>           |           |

## 2.26 TilladelsesindehaverType

Typen af Tilladelsesindehaveren

| TilladelsesindehaverType |  |
|--------------------------|--|
| <b>Data Type</b>         | character                                |
| <b>Data Længde</b>       | 45                                       |
| <b>Tilladte værdier</b>  | Online<br>Kasino<br>Monopol<br>Spillehal |
| <b>Format</b>            |  |

## 2.27 Valuta

Rapport dannet den: 19. maj 2015

Angiver valuta enheden (ISO-møntkoden) for et beløb.

Fx den som en angivelse er indberettet i, hvis der er tale om en angivelsestype med beløb.

På nuværende tidspunkt kan SKAT kun modtage angivelser i danske kroner.

| Valuta                  |           |
|-------------------------|-----------|
| <b>Data Type</b>        | character |
| <b>Data Længde</b>      | 3         |
| <b>Tilladte værdier</b> |           |
| <b>Format</b>           |           |

## 2.28 ValutaKurs

Angiver omregningskurs mellem beskatningsvaluta og omsætningsvaluta (eksempelvis dollars p.t. ca. 800).

Valutakursen indeholder 6 decimaler uden komma.

| ValutaKurs              |              |
|-------------------------|--------------|
| <b>Data Type</b>        | decimal      |
| <b>Data Længde</b>      | 11           |
| <b>Tilladte værdier</b> |              |
| <b>Format</b>           | 10000,000000 |

**Indeks:**

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| Antal.....                         | 3; 33  |
| Beløb.....                         | 32; 33   |
| BeløbPositivNegativ10Decimaler10 . | 3; 5; 6; 7; 9; 10; 11;<br>12; 14; 15; 16; 22; 23; 25; 26; 33 |
| DanTotoHost.....                   | 10; 33   |
| DantotoKuponType.....              | 11; 33   |
| Dato .....                         | 3; 10; 14; 15; 19; 27; 30; 34                                |
| DatoTid .....                      | 7; 10; 11; 20; 22; 25; 26; 32; 34                            |
| Markering .....                    | 15; 31; 34   |
| MonopolDantotoKategoriNavn .....   | 10; 34   |
| MonopolSpilKategoriNavn.....       | 19; 35   |
| MonopolSpilType.....               | 22; 35   |
| PositivNegativHeltal.....          | 30; 35   |
| Procent.....                       | 5; 9; 12; 15; 17; 35   |
| Salgskanal .....                   | 25; 35   |

|   |                        |
|---|------------------------|
| Slutdato .....  | 30; 36                 |
| SpilCertifikatTilladelsestype .....   | 27; 36                 |
| SpilFilVersion .....  | 28; 36                 |
| Tal1 .....  | 20; 26; 36             |
| Tal2 .....  | 22; 36                 |
| TalHel.3; 5; 6; 8; 9; 10; 11; 12; 14; 15; 16; 17; 20; 22; 23;<br>24; 25; 31; 36 |                        |
| Tekst30 .....   | 10; 37                 |
| Tekst300 .....  | 28; 31; 37             |
| Tekst45 ...5; 6; 7; 8; 10; 17; 20; 23; 25; 27; 29; 30; 31; 37                   |                        |
| TekstKort .....   | 15; 20; 25; 28; 37     |
| TekstLang.....  | 10; 11; 16; 17; 24; 37 |
| TilladelsesindehaverType .....  | 31; 37                 |
| Valuta .....  | 22; 32; 38             |
| ValutaKurs .....  | 22; 38                 |