

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 2.0

IKKE GÆLDENDE

Indhold

Indledning	4
Versionshistorik	5
Regelgrundlag	6
Rapporteringsfrekvens og antal datastrukturer	6
Start-, End Of Game- og slutstrukturer	7
End Of Day	8
Validering af data	8
Rapportering af testdata ved ansøgning og i andre situationer	8
Fastodds spil inkl. BetExchange og spreadbetting	8
FastOddsTransaktionStruktur	11
FastOddsSlutStruktur	17
Kasinospil inklusiv onlinebingo	19
KasinospilPrSessionStruktur	21
Poker	27
Poker cash games	27
PokerCashGamePrSessionStruktur	28
Pokerturneringer	32
PokerTurneringStartStruktur	33
PokerTurneringTransaktionStruktur	35
PokerTurneringSlutStruktur	39
Puljespil for væddemål	45
PuljespilStartStruktur	47
PuljespilTransaktionStruktur	51
PuljespilEndOfGameStruktur	56
PuljespilSlutStruktur	59
Managerspil (Fantasy)	65
ManagerspilStartStruktur	66

ManagerspilTransaktionStruktur	68
ManagerspilSlutStruktur	71
Alternative puljevæddemål - typisk på hestevæddeløb (HestDK og Hesteagtig)	76
HestDKEventStartStruktur/HesteagtigEventStartStruktur	77
HestDKStartStruktur/HesteagtigStartStruktur	78
HestDKTransaktionStruktur/HesteagtigTransaktionStruktur	82
HestDKSlutStruktur/HesteagtigSlutStruktur	87
HestDKEventSlutStruktur/HesteagtigEventSlutStruktur.....	92
Gevinststrukturer og spilnøgle for Hesteagtig/HestDK	94
Reserveheste	114
Flere gevinststørrelser i spil der normalt kun har en gevinststørrelse.....	114
Generelt om "Antal Rækker" i forskellige strukturer	115
Sammenlagte puljer	115
Jackpot	115
JackpotUdløsningStruktur.....	117
End Of Day.....	119
EndOfDayRapportStruktur	121
Ændring af rapporteret data	125
Transaktionsændringer (annulleringer mm.)	127
FastOddsSlutstruktur-ændringer (Bet-resettlement mm.)	128
Ændringer der håndteres med erstatningsfiler	129
Underretningspligt og rettelse af fejl	130
Bilag 1 - Krav til testdata	1
Bilag 2 - Landekoder	1
Bilag 3 - Sportsgrenskoder	1

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 og Spreadbetting
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 Of Day)

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 standard records

Det bemærkes, at der kan forekomme en beskrivende tekst inde i selve XSD-skemaerne. Denne skal der ses bort fra. Det er teksten i dette dokument der er gældende.

Versionshistorik

Dato	Version	Beskrivelse
1.7.2015	1.0	<p>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.</p>
18.3.2016	1.1	<p>Tilføjet information vedr. rapportering af væddemål købt på selvbetjenings-terminal.</p>
13.7.2016	1.2	<p>Præcisering af afsnittet omhandlende erstatningsdata.</p>
30.10.2017	1.3	<p>Tilføjet information om rapportering af online bingo (se afsnit om kasinospil) og fastoddsvæddemål på hestevæddeløb (se afsnit om fastodds spil)</p>
6.12.2017	1.4	<p>Opdateret med alternative puljevæddemål (HestDK/Hesteagtig)</p>
22.6.2020	1.5	<p>Ændret titel på dokument. Tilføjelse af regelgrundlag. Tilføjelse af spilkategori "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 variabel indsats og håndtering af puljeoverførsler.</p>
4.09.2023	1.6	<p>Ændring af vejledningstekst omhandlende onlinebingo</p>
1.10.2024	2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Tilføjelse af krav til at væddemål på fastodds skal rapporteres som selvstændige transaktioner. • Tilføjelse af krav til rapportering af odds på væddemål • Tilføjet krav til rapportering af begivenhedsinfo inkl. liste med landekoder og sportsgrene. • Tilføjet krav til rapportering af odds på væddemål samt specifikke krav til rapportering af delvist lukkede væddemål og Spreadbetting. • Præcisering af håndtering af rapportering for væddemålsbørs/BetExchange • Undtagelse, hvor SpillerInformationidentifikation ikke skal rapporteres for land-baseret væddemål, er fjernet efter indførelse af krav om spilkort. • Tilføjelse af krav til rapportering af RNG anvendt til Virtuelt Fastodds. • Tilføjelse af krav om, at en kasinosession ikke kan afbrydes midt i et træk, samt beskrivelse af hvordan "et træk" defineres. • Præcisering af forskellige pokertyper og hvordan de rapporteres • Tilføjelse af krav til vinderlister på pokerturneringer og managerspil. • Præcisering af håndtering af nedskalering af puljespil • Tilføjelse af nye krav til levering af testdata for Jackpots. • Præcisering af hvordan ændringer af rapporteret data skal håndteres • Forskellige præciseringer og tilføjelse af diverse relevante vejledningstekster.

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, § 29 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 dette dokument er en udmøntning af afsnit D ”Krav til spildata (Standard Records)” i bilag 1.

Bekendtgørelserne inklusive bilag 1 findes på spilmyndigheden.dk.

Manglende overholdelse af kravene er strafbelagt.

Andre spiltyper

Hvis tilladelsesindehaver ønsker at udbyde andre spil end dem der er dækket af dette dokument, er der en procedure for at få sådanne spil godkendt. Se Tekniske Krav 9.1.3.

I så fald sender Spillemyndigheden rapporteringskrav direkte til tilladelsesindehaver. Omtalte krav har samme juridiske status som krav i dette dokument og tilføjes til senere udgaver af dette dokument.

Rapporteringsfrekvens og antal datastrukturer

For alle skemaer gælder, at blokke skal anvendes præcis én gang, medmindre “MinOcc” eller “MaxOcc” angiver et andet minimum eller maksimum. Tilsvarende gælder at de enkelte felter i blokken skal bruges præcis én gang, medmindre “Min” eller “Max” angiver et andet minimum eller maksimum. Endelig betyder “Choice” at præcis ét af elementerne skal bruges én gang, og alle andre elementer ikke skal bruges i Transaktionsstrukturer

Følgende standard records relaterer sig til selve køb af et spil og kan således betragtes som transaktionsstrukturer. Disse standard records skal gemmes, så ingen transaktion/session er mere end 5 minutter gammel, når den lægges på SAFE (altså hvis man genererer 1 fil hvert femte minut er dette krav automatisk opfyldt):

- 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 kasinospil og pokercash.

Bemærk at spil skal tilknyttes enkeltpersoner (eller enkeltspiller-kuponer for landbaseret spil uden ID). Dvs. Hvis en form for fælles spil benyttes, skal det rapporteres som separate spil for hver spiller. Det understreges, at alle steder hvor der er en rapporteret eller underforstået rækkepris, skal det også gælde for fælles spil, at hver spiller spiller hver kombination et helt antal gange.

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 sket:

- **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 om bet-resettlement.
- **PokerTurneringStartStruktur:** Der skal rapporteres én PokerTurneringStartStruktur pr. pokerturnering. Strukturen skal som udgangspunkt rapporteres når der åbnes for tilmelding til den pågældende pokerturnering. 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. pokerturnering. Strukturen skal rapporteres når pokerturneringen 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 indsats 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:** Der skal rapporteres 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. spillkategori pr. dag pr. valuta. Hvis tilladelsesindehaver anvender spilleleverandører, tillades det, at der rapporteres én End Of Day rapport pr. spillkategori pr. dag pr. valuta. pr. spilleleverandør.

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.

Rapportering af testdata ved ansøgning og i andre situationer

Spillemyndigheden stiller krav til levering af testdata i ansøgningsprocessen, samt i andre situationer, hvor tilladelsesindehaveren udvider sit spiludbud. Det fremgår af Bilag 1 i hvilke situationer, at Spillemyndigheden skal modtage testdata. De specifikke krav til testdata fremgår ligeledes af bilaget fx krav til struktur og volumen af testdata

Fastoddsspil inkl. BetExchange og spreadbetting

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 (SpilKategoriNavn: Fastoddsspil og FastoddsspilDanskHest), væddemål på elektronisk simulerede sportsbegivenheder (SpilKategoriNavn: VirtuelFastOdds) og væddemålsbørs (SpilKategoriNavn: FastoddsspilBetexchange og FastoddsspilBeXDkHest).

Væddemål på fastodds kan foretages på flere forskellige måder. Det er bl.a. muligt at spille singler eller på udfaldet af flere kampe. Det er også muligt at spille systemspil fx 2 ud af 3 (doubler).

Væddemål på fastodds skal rapporteres som selvstændige transaktioner, også selvom væddemålene indgår i et systemspil. Dette betyder fx, at systemspillet 2 ud af 3 (doubler), skal behandles som 3 selvstændige væddemål og dermed rapporteres som tre transaktioner.

For fastoddsvæddemål, inkl. spil på væddemålsbørs, på hestevæddeløb, som afvikles på danske baner, skal dataelementet SpilKategoriNavn altid rapporteres med FastoddsspilDanskHest hhv. FastoddsspilBeXDkHest. 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 gevinst 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:

FastOddsTransaktionStruktur:

Denne standard record anvendes til at rapportere køb af spil på fastoddsvæddemål, væddemål på elektronisk simulerede sportsbegivenheder og væddemålsbørs.

FastOddsSlutStruktur:

Denne standard record anvendes til at rapportere gevinster på fastodds spil. Der skal foretages rapportering uanset om spilleren har vundet eller tabt.

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

Begivenhedsinformation

Blokken "Begivenhedsinformation" skal angives for FastOddsSpil og lignende spil (alt andet end VirtuelFastOdds blandt de spiltyper, der bruger denne struktur).

For alle disse typer, beskrives "Produkt" ikke (men det bruges for VirtuelFastOdds), men Odds for den samlede kombination angives i "Odds".

Information om hver del af væddemålet (fx de 3 dele i en trippel) angives i ny liste. Her udfyldes "Begivenhedsodds" med odds for denne del af (fx) triplen. Dette odds skal forstås som oddset hvis denne del af væddemålet stod alene i en single. Det samlede odds i "Odds" er det samme, hvis det er en single. For øvrige muligheder, fx en trippel, vil oddset normalt være produktet af de enkelte "Begivenhedsodds" men det skal afrundes, hvis der anvendes afrunding af odds over for spilleren.

Yderligere kan oddset være ændret af andre årsager – fx kan det samlede odds være større end produktet såfremt der gives en belønning for at kombinere mange dele i ét væddemål eller hvis nogle af begivenhederne ikke er uafhængige, men negativt korrelerede (fx at OB får et rødt kort og OB vinder). Omvendt kan Odds også være mindre end produktet, hvis dele er positivt korrelerede, fx at OB får rødt kort og OB taber.

For VirtuelFastOdds bruges der ikke liste af dele – men det hele rapporteres i "Produkt" – uanset om der er noget der ligner en kombination eller ej.

Delvist lukkede væddemål (Lukandele)

Hvis væddemål lukkes delvist, skal dette rapporteres slutstrukturen – med den andel lukningen udgør af det samlede, oprindelige væddemål. Dette gælder også den sidste del, uanset om der er gevinst eller ej.

Eksempel: En spiller satser 20kr til odds 5 på en fodboldkamp. I pausen tilbydes odds 2 på at lukke væddemålet, evt, beskrevet ved at væddemålet an blive lukket med gevinst på 40 kr. Spilleren vælger at lukke 60% til 24kr.

Der rapporteres nu: SpilGevinst: 24 kr og Lukandel: 0,6

Når kampen er slut, rapporteres Lukandel: 0,4 og SpilGevinst: 40 kr eller SpilGevinst: 0 kr afhængigt af om spilleren vinder eller ej.

Hvis væddemålet ikke lukkes før tid, eller hvis det lukkes helt før tid (i en enkelt lukning), anvendes "lukandele" ikke.

Særligt for BetExchange

For BetExchange (inkl. FastoddsspilBeXDkHest) skal begge sider af væddemålet rapporteres. Dvs. det beløb som den der tilbyder væddemålet, hæfter for – og tilsvarende skal dennes gevinst rapporteres – i lighed med andre væddemål inkl. den del der består i at få det satsede igen – dvs. inkl. hæftelsen der ikke bliver trukket.

Spiller A tilbyder odds 1,90 på en sejr til Odense Boldklub for op til 100 kr. Indsats. Spiller B tager væddemålet for en indsats på 10 kr. Der indsendes Transaktionsstruktur for Spiller A med indsats 9 kr (hæftelsen, udover B får sine penge tilbage) og for Spiller B på 10 kr. (bemærk at Spiller A tilbød væddemål for 100 kr. (90 kr. Hæftelse) rapporteres ikke). OB vinder. Der rapporteres gevinster for spiller A på 0 kr. Og for Spiller B på 19 kr.

Spiller C tilbyder odds 1,90 på en sejr til Manchester United for op til 100 kr. Indsats. Spiller D tager væddemålet for en indsats på 40 kr. Der indsendes Transaktionsstruktur for Spiller C med indsats 36 kr (hæftelsen, udover D får sine penge tilbage) og for Spiller D på 40 kr. Manchester United vinder ikke. Spiller C betaler 2 kr i kommission til tilladelsesindehaver. Der rapporteres gevinster for spiller D på 0 kr. for Spiller C på 38 kr. og Kommission på 2 kr.

Særligt for Spreadbetting

Spreadbetting rapporteres med SpilKategoriNavn: SpreadBetting

Det maksimale beløb, som spilleren risikerer at tabe, skal rapporteres som SpilIndskud i FastOddsTransaktionsstruktur. Gevinsten der skal rapporteres i FastOddsSlutstruktur skal inkludere den del af indsatsen, som spilleren ikke taber. Således at indskud minus gevinst svarer til spillerens nettotab.

Derudover skal der i feltet Odds i FastOddsTransaktionsstruktur rapporteres den del af spread, der er relevant for væddemålet, altså den lavere grænse, hvis der spilles "under", og den højere grænse hvis der spilles "over".

Eksempel:

Spread er 1,8-2 og spilleren spiller "over" med 10 kr. pr. mål. Her kan spilleren maksimalt tabe 20 kroner, hvis kampen ender målløs, hvormed der rapporteres 20 kr. i SpilIndskud, og "Odds" angives til 2. Bemærk at for spreadbetting har "Odds" ikke noget med en faktor at gøre.

SpilGevinst rapporteres således afhængigt af antallet af mål:

Hvis 0 mål: gevinst: 0 kr

Hvis 1 mål: gevinst 10 kr

Hvis 2 mål: gevinst 20 kr

Hvis 3 mål: gevinst 30 kr

Hvis 4 mål: gevinst 40 kr osv.

FastOddsTransaktionStruktur

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
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren an-

		vender det samme SpilFillidentifikation 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 Safeld på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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 SpreadBetting 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 og samme spiller må heller ikke have flere ID'er. Kan f.eks. være kundenr eller spillernummer. Må ikke være CPR- nummer.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45	Unik identifikation af en spillers spilkøb. Tilladelsesindehaver vælger

	Data type: character Data length: 45	<p>selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID.</p> <p>Elementet binder fastodds transaktionsstrukturen sammen med slutstrukturen for det pågældende fastodds spil.</p> <p>Elementet binder desuden et køb sammen med en annullering af Fastodds spillet. Både selve købet og annullering af købet skal rapporteres i en transaktionsstruktur.</p> <p>Det samme SpilTransaktionIdentifikation må således kun anvendes igen i en transaktionsstruktur, hvis der er tale om en annullering af et tidligere køb.</p>
SpilKøbDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Dato og tid hvor spiller har købt sit væddemål (med tidszone).
SpilForventetSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Forventet dato og tid for afslutning af væddemålet. (med tidszone)
SpilSalgskanal	Domain: Salgskanal Data type: character Data length: 45	<p>Hvilket medie er spillet foretaget igennem.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Forhandler Selvbetjening Internet Mobil Andet</p> <p>“Forhandler” anvendes ved landbaseret spil fx til væddemål købt i en butik med personalebetjening.</p> <p>“Selvbetjening” anvendes ved køb af væddemål på en selvbetjeningsterminal i en butik.</p> <p>“Internet” anvendes ved spil på en pc/laptop e.l. via en webbrowser eller downloadet spil klient.</p> <p>“Mobil” anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser.</p> <p>“Andet” anvendes fx til spil via Smart-TV og ellers kun i situationer, hvor de andre specifikke salgskanaler ikke kan anvendes. Dette kan også være hvis spillet fornyes pr. automatik.</p>

		Inden "Andet" tages i brug, bedes til-ladelsesindehaver kontakte Spille-myndigheden og forklare brugen heraf.
SpillIndskud	Domain: BeløbPositivNegativ10Deci-maler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive:-9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Beløb det har kostet spilleren at købe væddemålet. Heraf indgår også vær-dien af en evt. bonus eller free bet. Ved betexchange skal begge spille-res indsats sendes som separate transaktioner og altså ikke lægges sammen til én transaktion. Kun mat-chede væddemål skal rapporteres. Ved Spread betting skal det maksi-male beløb, som spilleren risikerer at tabe, rapporteres som SpillIndskud.
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 identi-fikation skal kunne findes på den fysi-ske terminal. Denne oplysning er kun påkrævet for landbaseret spil. Feltet skal ikke rap-porteres for online spil.
SpilHjemmeside	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Domænenavnet på den hjemmeside, som spillet er foretaget på. Hvis spillet er foretaget på en App skal App-navnet angives. Denne oplysning er kun påkrævet for online spil. Feltet skal ikke rapporte-res for landbaserede spil.
SpilAnnullering, MinOcc = 0 (hvis ikke annullering eller fejlrettelse kan denne blok udelades)		
SpilAnnullering	Domain: Tal1 Data type: integer Data length: 1	Boolean til angivelse af om transakti-onen 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. (med tidszone)
Produkt		
MinOcc=0 (benyttes kun for VirtuelFastOdds)		

SpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx "Fodbold" eller "Vandpolo". Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning evt. via en kendt kode. Navngivningen skal kunne genfindes, evt. via yderligere kode, i tilladelsesindehavers spilsystem.
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal være yderligere opdelt. Elementet skal være unikt for hver begivenhed. Eksempelvis kan SpilProduktNavn = "Hesteløb", og SpilProduktIdentifikation = "Hesteløb-Hundested2202271816" (for løb i Hundested, "afviklet" 27 februar 2022 kl. 18:16). Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være forståelig, evt. via en kendt kode.

OddsAngivelse

MinOcc=0

Odds	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Odds på væddemålet. Hvis tilladelsesindehaver mod forventning benytter tal mindre end 1, skal forklaring meddeles Spillemyndigheden. Odds angives som decimalodds, altså det antal gange spilleren får pengene tilbage inkl. indsatsen selv. Hvis spilleren satser 100 kr. og får 500 kr. ved gevinst, inkl. de 100 kr. satset, angives odds som 5 ("4 for 1" i britisk terminologi, og tilsvarende "1 for 4" skal angives som odds 1,25). For kombinationer skal der angives kombinationens faktiske odds. Særligt for spreadbetting: Der rapporteres den del af spread der er relevant for væddemålet, altså den lavere grænse hvis der spilles "under", og den højere grænse af spread hvis der spilles "over". Hvis odds er ukendt (fx fordi såkaldt "starting price" anvendes) på tidspunktet for væddemålets indgåelse, udelades dette element.
------	--	---

Begivenhedsinformation MinOcc=0 MaxOcc=Ubegrænset (bruges 0 gange for VirtueltFastodds – og for alle øvrige typer 1 gang for hvert udfald i en kombination– og dermed én for en "single")

Begivenhedsnavn	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Et sigende navn til begivenhed – kan fx være den enkelte fodboldkamp eller turnering.
-----------------	---	---

Landekode	Domain: Landekode Data type: character Data length: 3	Kode for det "land" hvor begivenheden hører til. For kampe i en turnering, anvendes turneringens land – således (Europas) Champions League er EUR uanset hvor kampen spilles. For Golf på Europa-touren bruges EUR osv. Tennis vil typisk være globalt, medmindre der fx er spil på en divisionskamp i et bestemt land. Tilladte værdier: Se bilag 2. Bilaget indeholder IOC landekoder, suppleret med koder for Storbritanniens "fodbolddnationer", ISO-koder og verdensdele samt verden.
Sportsgrenskode	Domain: Sportsgrenskode Data type: character Data length: 25	Kode for "sportsgren" som begivenheden hører til. Tilladte værdier: Se bilag 3. Bemærk at for sport uden for de nævnte sportsgrene, skal koden "AndetSport" benyttes, mens begivenheder der ikke er sport og ikke er dækket af de øvrige kategorier, anvendes koden "Andet"
ForventetStarttidspunkt	Domain: DatoTid Data type: datetime	Dato og tid for den forventede start (med tidszone)
Begivenhedsidentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	ID for begivenheden. Hvis odds leveres af en leverandør, anbefales, at leverandørs ID bruges. Såfremt to leverandører leverer odds til samme begivenhed, er det tilladt, at der anvendes forskellige ID'er.
Udfaldsnavn	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Et sigende navn til udfald – der fx kan være "3-1" eller "rødt kort til Ipswich Town". Information om begivenheden skal ikke gentages.
Udfaldsidentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	ID for udfald. Hvis odds leveres af en leverandør, anbefales at leverandørs ID bruges. Såfremt flere leverandører leverer odds til samme begivenhed, er det tilladt, at der anvendes flere forskellige ID'er.
Begivenhedsodds MinOcc=0	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Odds for denne del af det samlede væddemål – som hvis det var spillet som en single – se feltet "Odds" for anvendt konvention for oddsværdier.

		Hvis odds er ukendt (fx fordi såkaldt "starting price" anvendes) på tidspunktet for væddemålets indgåelse, udelades dette element.
--	--	--

Liste over Landekoder

Til brug for feltet "Landekode" kan landekoderne findes i bilag 2.

Liste over Sportsgrenskoder

Til brug for feltet "Sportsgrenskode" kan koderne findes i bilag 3.

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:</u> v2
SpilFilIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette 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 Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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 SpreadBetting 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 kundnr eller spillernummer. Må ikke være CPR- nummer.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Det samme SpilTransaktionIdentifikation der blev brugt ved væddemålets indgåelse.
SpilGevinst	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 999999999 minInclusive: -999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Beløbet spilleren har vundet på væddemålet (inklusive indsats) Har spilleren tabt væddemålet, og dermed tabt sin indsats, vil dette beløb være nul. Hvis en kamp er afviklet og væddemålets resultat er, at spilleren får sine penge tilbage (fx Asien handicap), så skal der rapporteres gevinst identisk med spillernes indsats. Ved Spredbetting vil SpilGevinst inkludere den del af indsatsen, som spilleren ikke taber. (Indskuddet rapporteret i SpilIndskud)
SpilKommission	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 999999999 minInclusive: -999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Tilladelsesindehavers kommission efter evt. rabatordninger i forbindelse med formidling af væddemålet. Benyttes f.eks. ved Betexchange. Denne oplysning skal kun indeholde kommission, og er ikke indsats minus gevinst. Kun hvis der indkræves en specifik kommission fra indsatsen eller gevinsten, skal dette rapporteres. Spillemyndigheden forventer ikke at kommissionen kan være negativ – derfor bedes Tilladelsesindehavere kontakte Spillemyndigheden inden de måtte tage negative værdier i brug.

SpilFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Den faktiske dato og tid for afslutning af spillet. (med tidszone)
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
TilfældighedGenerator MinOcc=0 MaxOcc=Ubegrænset (Bruges kun for VirtuelFastOdds).		
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" tal genereret fra tilfældighedsgenerator til udfald i spillet.
Lukandele MinOcc=0 (Anvendes kun for delvist lukkede væddemål - men også for den sidste del af disse)		
Lukandel	Domain: BeløbPositivNegativ10Deci- maler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	I feltet angives den andel af det samlede spil som lukkes med denne gevinst som et decimaltal mellem 0 og 1. Alle cifre der er til rådighed bedes benyttes, medmindre et færre antal cifre er helt præcist.

Kasinospil inklusiv onlinebingo

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

Kasinospil indeholder spil hvor spilleren spiller imod en tilladelsesindehaver eller mod andre spillere. For en spiller består et kasinospil af en session, hvor spilleren udfører et antal træk. Hvert træk koster en indsats og giver mulighed for gevinst. Indsatsen fra en session i et kasinospil skal beregnes som summen af alle indsatser 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 indsats på en spilleautomat til spilleren lukker spilleautomaten, eller fra spilleren placerer det første indsats ved et blackjack-bord til spilleren forlader blackjack-bordet osv. Dog gælder helt overordnet, at en session ikke kan stoppes midt i et træk. Et træk svarer til det, der koster én indsats. Dvs. hvis man fx vinder adgang til et featurespil, men hvor spilkontoen ikke nedskrives yderligere, tæller dette med i samme træk. Sessionen kan således ikke stoppes før næste gang, at spilleren foretager et valg, der nedskriver kreditten. Dette er også gældende, hvis årsagen til afbrydelsen skyldes, at spilleren skifter salgskanal midt i et træk. I dette tilfælde kan en af de anvendte salgskanaler benyttet i sessionen rapporteres.

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.

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

Onlinebingo er et spil hvor en spiller køber en eller flere bingoplader for at deltage i et specifikt bingo spil. Der kan spilles om gevinst på en eller flere rækker og pladen fuld. Bingospil skal rapporteres enkeltvis for hver spillers deltagelse i et bingo spil. Dette betyder at hver rapportering af en bingo transaktion svarer til én spillers deltagelse i ét spil. Desuden skal bingo spil 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 spil.

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 100 kr. ved første træk. 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 eksplicit 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 plade, så spilleren kan deltage i et bingo spil. 1 kr. af indsatsen går til en jackpot pulje. Spilleren vinder en gevinst i bingo spillet 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:

KasinospilPrSessionStruktur:

Denne standard record anvendes til rapportering af kasinospil pr session. Hver fil kan indeholde flere sessi-oner. Filen skal kun indeholde data for afsluttede sessi-oner.

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
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
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation 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 Safe-felt 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 SpreadBetting 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 skal være det navn på fx spilleautomaten, som spilleren bliver præsenteret for. SpilProduktNavn er en undergruppering af Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. 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 forståeligt kunne genfindes i spilsystemet. Hvis der fx er seks spillere med i bingospillet, så vil SpilProduktnavn skulle gentages i de seks Kasinospil-PrSessionStruktur, der indgår i det pågældende bingospil.
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.
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. (med tidszone). 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. (med tidszone) 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.

		<p>"Mobil" anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser.</p> <p>"Andet" anvendes fx til spil via Smart-TV og ellers kun i situationer, hvor de andre specifikke salgskanaler ikke kan anvendes.</p> <p>Dette kan også være hvis spillet fornyes pr. automatik.</p> <p>Inden "Andet" tages i brug, bedes tilladelsesindehaver kontakte Spillemyndigheden og forklare brugen heraf.</p>
KasinospilKategori	<p>Domain: KasinoSpilKategori</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 20</p>	<p>Angivelse af underkategori for kasinospil.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u></p> <p>roulette baccarat puntobanco blackjack poker spilleautomat bingo kombinationsspil andet</p> <p>"Poker" er singleplayer versioner fx versionerne UTH, 3 korts poker og videopoker.</p> <p>Kombinationsspil er fx spil som hjertesfri og Yatzy.</p> <p>Spillemyndigheden skal underrettes, hvis man vil anvende kategorien "andet".</p>
KasinospillIndskudSpil	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive:-9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Andel af spillers indsats i en session som går til selve spillet, eksklusiv eventuelt bidrag til jackpotpulje eller opkrævet kommission.</p> <p>Heraf indgår også værdien af en evt. bonus eller free spin.</p> <p>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. Umiddelbart forventer Spillemyndigheden at dette tal altid er positivt – og Tilladelsesindehaver skal kontakte spillemyndigheden hvis 0 eller negative værdier ønskes benyttet (undtaget herfra er en "spilløs" session, hvor indskud, gevinst og antal træk alle er 0).</p>

KasinospilGevinstSpil	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Spillers gevinst i en kasinospil session (inkl. i indsats) eller en spillers gevinst i et enkelt bingospil (inkl indsats). Heraf indgår også værdien af vundne gratis indsatser, samt andre ikke mone-tære gevinster.</p> <p>Jackpotgevinster skal ikke rapporteres i dette felt. Der er en selvstændig data-struktur til rapportering af jackpotgevinster.</p> <p>For rapportering af jackpotgevinster henvises til særskilt afsnit om jackpot.</p>
KasinospilAntalTræk	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</p>	<p>Antal træk som indgår i spillerens session. Fx vil dette ved spil på en spilleau-tomat være antal spins og i black jack vil det være antal spillede hænder. Et træk svarer til det, der koster én indsats. Dvs. hvis man fx vinder adgang til et featurespil, men hvor spilkontoen ikke nedskrives yderligere, tæller dette med i samme træk.</p> <p>For rapportering af bingo vil dette altid være "1", da der skal sendes én struktur for hvert bingospil en spiller deltager i.</p>
KasinospilKommission	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Den kommission som tilladelsesindeha-ver har trukket for sessionen. Denne oplysning skal kun indeholde kommission, og er ikke indsats minus gevinst. Kun hvis der opkræves en spe-cifik kommission fra indsatsen, skal dette rapporteres.</p> <p>Kommission kunne fx være ved peer-to-peer spil, hvor to spillere spiller mod hinanden og tilladelsesindehaver tager en kommission for spillet.</p> <p>Hvis en negativ værdi rapporteres, skal Spillemyndigheden kontaktes.</p>
ValutaOplysningKode	<p>Domain: Valuta</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 3</p>	<p>Trecifret kode for den pågældende va-luta jf. ISO4217 fx EUR.</p>
Spilsted, Choice		
SpilTerminalIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Skal ikke udfyldes.</p>
SpilHjemmeside	<p>Domain: TekstKort</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 100</p>	<p>Domænenavnet på den hjemmeside, som spillet er foretaget på.</p>

		Hvis spillet er foretaget på en App skal App-navnet angives.
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 kasinospil, 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" tal genereret fra tilfældighedsgenerator til udfald i spillet. For rapportering af live kasino spil, hvor en RNG ikke anvendes til generering af resultat, brug da ordet "LIVE".
SpilAnnullering, MinOcc = 0 (hvis ikke annullering eller fejlrettelse kan denne blok udelades)		
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. (med tidszone)
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 KasinoSpilPrSessionStrukturer og JackpotUdløsningStrukturen, der rapporteres når jackpotten vindes. Når en jackpot vindes, skal den nye jackpot have et nyt unikt JackpotIdentifikation.
KasinospillIndskudJackpot	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Andel af spillers indsatser i en session som går til en evt. jackpotpulje.

Poker

Poker opdeles i singleplayer, cash games og turneringer. Poker singleplayer er poker, hvor spilleren spiller imod huset. Dette inkluderer både livespil og videopoker. Poker singleplayer rapporteres som kasinospil, der er beskrevet i afsnittet **Kasinospil inklusiv onlinebingo**. Ved cash games lægger spilleren en indsats ved et bord og kan almindeligvis afbryde spillet efter hver hånd. Cash Games rapporteres som beskrevet i afsnittet **Poker cash games**. Ved turneringer betales en indsats og der spilles om en total pulje, som deles imellem vinderne. Pokerturneringer rapporteres som beskrevet i afsnittet **Pokerturneringer**. Vær opmærksom på at dette afsnit indeholder særlige regler for rapportering af turneringsformatet ”spinpoker”.

Poker cash games

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

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.

Indsatsen fra en session i poker skal beregnes som summen af alle indsatser i sessionen.

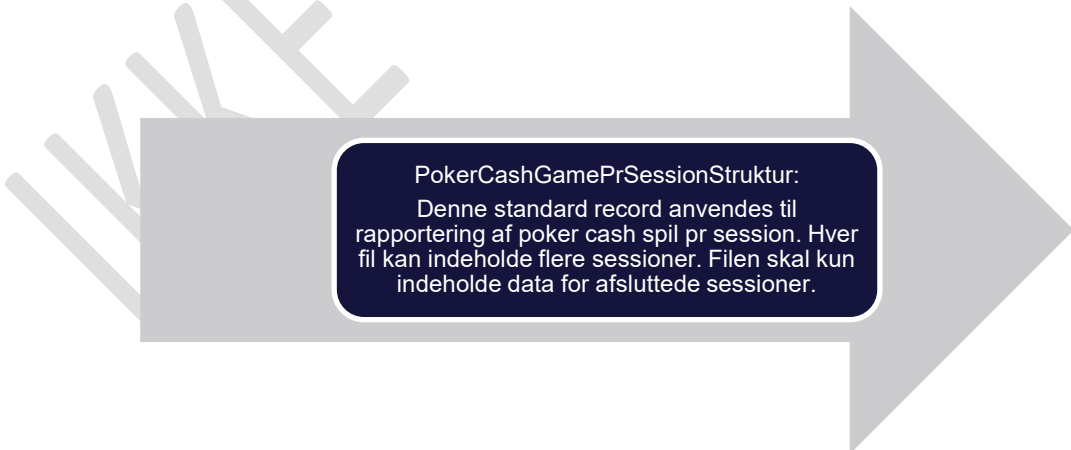
Eksempel:

En spiller sætter sig ved et pokerbord med 20 kr. og spiller 2 hænder. Indsatsen på første hånd ender på 1 kr. og indsatsen 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:



PokerCashGamePrSessionStruktur:
Denne standard record anvendes til rapportering af poker cash spil pr session. Hver fil kan indeholde flere sessioner. Filen skal kun indeholde data for afsluttede sessioner.

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
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
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation 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 Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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 SpreadBetting 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 undergruppering af Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til Tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i Tilladelsesindehavers spilsystem og skal væreforståelig.
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 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.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spilkøb. Tilladelsesindehaver 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 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 poker cash session. (med tidszone)
SpilFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Den faktiske dato og tid for afslutning er spillerens session. (med tidszone)
SpilSalgskanal	Domain: Salgskanal Data type: character Data length: 45	Hvilket medie er spillet foretaget igennem. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Forhandler Selvbetjening

		<p>Internet Mobil Andet</p> <p>Det er kun de markerede værdier, som kan anvendes i denne spilkategori.</p> <p>“Forhandler” anvendes ved landbase- ret spil, dette er således ikke en tilladt være ved rapportering af poker cash spil.</p> <p>“Selvbetjening” anvendes ved køb af væddemål på en selvbetjeningstermi- nal i en butik.</p> <p>”Internet” anvendes ved spil på en pc/laptop e.l. via en webbrowser eller downloadet spil klient.</p> <p>”Mobil” anvendes ved spil på mobil/tab- let uanset om det er via en applikation eller browser.</p> <p>”Andet” anvendes fx til spil via Smart- TV og ellers kun i situationer, hvor de andre specifikke salgskanaler ikke kan anvendes.</p> <p>Dette kan også være hvis spillet for- nyes pr. automatik.</p> <p>Inden ”Andet” tages i brug, bedes tillæ- delsesindehaver kontakte Spillemy- nigheden og forklare brugen heraf.</p>
PokerSessionIndskudSpil	<p>Domain: BeløbPositivNega- tiv10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Totale indsats for spilleren i sessionen, der går til spillet eksklusiv jackpotbi- drag.</p> <p>Dette beløb skal rapporteres eksklusiv rake.</p>
PokerSessionRake	<p>Domain: BeløbPositivNega- tiv10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Totale rake for spilleren i sessionen. Skal være eksklusiv bidrag til jackpot.</p>
PokerSessionGevinstSpil	<p>Domain: BeløbPositivNega- tiv10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p>	<p>Totale gevinst (inkl. indsats) for spille- ren i sessionen fra spillet (ikke fra evt. jackpot).</p>

	totalDigits: 20 fractionDigits: 10	
PokerSessionAntalHænder	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Totale antal hænder for spilleren i sessionen. Dette er det antal hænder, hvor spilleren er blevet tildelt kort.
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 udfyldes.
SpilHjemmeside	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Domænenavnet på den hjemmeside, som spillet er foretaget på. Hvis spillet er foretaget på en App skal App-navnet angives.
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 (hvis ikke annullering eller fejlrettelse kan denne blok udelades)		
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 Poker-

		CashGamePrSessionStruktur og JackpotUdløsningStrukturen, der rapporteres når jackpotten vindes.
PokerSessionIndskudJackpot	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Del af indskud i pokersessionen som går til jackpot.

Pokerturneringer

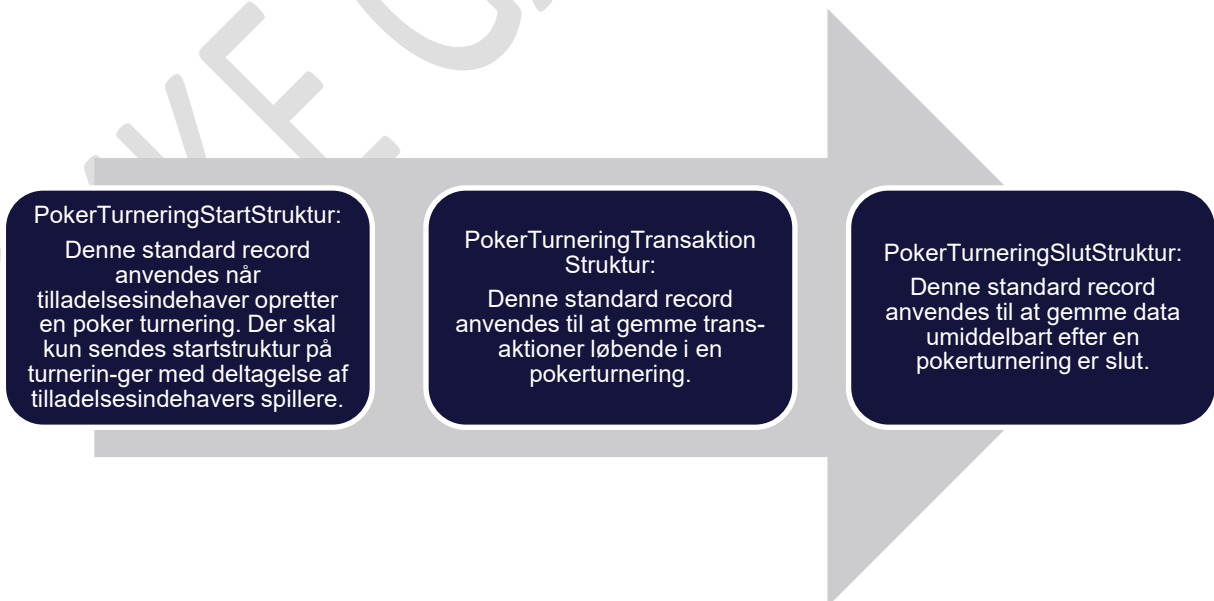
Spillemyndigheden stiller krav om at tilladelsesindehaver rapporterer data fra pokerturneringer i tre forskellige strukturer: en til rapportering ved starten af en poker turnering (PokerTurneringStartStruktur), en til rapportering af transaktioner som køb og annulleringer (PokerTurneringTransaktionStruktur)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

Spillemyndigheden skal kun modtage oplysninger om pokerturneringer, hvor der er deltagelse af tilladelsesindehavers 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 af tilladelsesindehavers spillere har registreret sig til deltagelse i turneringen.

Nøgler der binder standard records for poker turnering sammen:

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

Proces for rapportering af pokerturneringer:



Spinpoker

For såkaldt *spinpoker*, en pokerturneringsform hvor præmiepuljens størrelse afgøres efter tilmeldingen med et træk af denne størrelse fra en kendt sandsynlighedsfordeling, gælder følgende:

PokerKøbFee skal være det fee, der svarer til hvad tilladelsesindehaveren beholder i gennemsnit ud fra teoretisk tilbagebetalingsandel PokerKøbBeløb er fortsat det spilleren samlet set betaler, fratrukket fee.

Justeringen fra summen af disse PokerKøbBeløb til den faktiske pulje der spilles om, rapporteres som "Tilføjet prizepool". Dette gøres for den samlede tilføjelse til puljen, uanset at alle spillerne ikke nødvendigvis er Tilladelsesindehavers kunder og dermed ikke alle insatser nødvendigvis rapporteret.

Eksempel:

5 spillere betaler hver 10 kr. for at være med. Den teoretiske tilbagebetalingsandel er 94%. Mest sandsynligt er, at de spiller om 30 kr. En gang imellem spiller de om 1000 kr.

Der rapporteres (i transaktioner) for hver af de 5 spillere (for dem af dem, der er kunder hos tilladelsesindehaver):

PokerKøbFee= 0,6 kr. og PokerKøbBeløb=9,4 kr.

Når de spiller om 30kr., rapporteres yderligere i slutstruktur:

PokerTilføjetPrizepool=-17 kr. og PokerGevinstTotal=30 kr.

Når de spiller om 1000kr., rapporteres yderligere i slutstruktur:

PokerTilføjetPrizepool=953 kr. og PokerGevinstTotal=1000 kr.

PokerTurneringStartStruktur

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 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	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal

	Data type: character Data length: 300	lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillidentifikation på den fil som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til Safe 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 SpreadBetting 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 kunne genfindes i Tilladelsesindehavers spilsystem og skal væreforståelig.
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En Tilladelsesindehavers SpilProduktNavn for pokerturneringer skal være yderligere opdelt. Dette kaldes SpilProduktIdentifikation.

		<p>Dette data element binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen på den enkelte pokerturning.</p> <p>Elementet skal derfor være unikt for hver pokerturning.</p> <p>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.</p> <p>Navngivningen skal helt eller delvist kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være forståelig.</p>
Turneringsinfo		
SpilProduktÅbentNetværk	<p>Domain: Tal1</p> <p>Data type: integer</p> <p>Data length: 1</p>	<p>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.</p>
JackpotListe		
Jackpot, MinOcc = 0, MaxOcc = Ubegrænset		
JackpotIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Unik identifikation af jackpotten.</p> <p>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.</p>

PokerTurneringTransaktionStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	<p>Domain: SpilFilVersion</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 10</p>	<p>Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> v2</p>
SpilFilIdentifikation	<p>Domain: Tekst300</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 300</p>	<p>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).</p>

		Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation 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 Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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 SpreadBetting 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 kunne genfindes i Tilladelsesindehavers spilsystem og skal væreforståelig.
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En Tilladelsesindehavers SpilProduktNavn for pokerturneringer skal være

		<p>yderligere opdelt. Dette kaldes SpilProduktIdentifikation.</p> <p>Dette data element binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen på den enkelte pokerturning.</p> <p>Elementet skal derfor være unikt for hver pokerturning.</p> <p>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.</p> <p>Navngivningen skal helt eller delvist kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal væreforståelig.</p>
TurneringTransaktionInfoListe		
TurneringTransaktionInfo, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
SpillerInformationIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>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.</p>
SpilTransaktionIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Unik identifikation af en spillers spil-køb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID.</p> <p>Elementet binder et køb sammen med en annullering i en PokerTurnering, Både køb og annullering rapporteres i en transaktionsstruktur.</p> <p>Det samme id må således kun anvendes igen i en transaktionsstruktur, hvis der er tale om en annullering af et tidligere køb.</p>
SpilKøbDatoTid	<p>Domain: DatoTid</p> <p>Data type: datetime</p>	<p>Dato og tid hvor spilleren foretog sit køb i en pokerturning (buyin, addon, rebuy) (med tidszone).</p>
SpilSalgskanal	<p>Domain: Salgskanal</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Hvilket medie er spillet foretaget igennem.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u></p> <p>Forhandler Selvbetjening Internet Mobil Andet</p> <p>Det er kun de markerede værdier, som kan anvendes i denne spilkategori.</p>

		<p>“Forhandler” anvendes ved landbaseret spil, dette er således ikke en tilladt være ved rapportering pokerturneringer.</p> <p>“Selvbetjening” anvendes ved køb af væddemål på en selvbetjeningsterminal i en butik.</p> <p>”Internet” anvendes ved spil på en pc/laptop e.l. via en webbrowser eller downloadet spil klient.</p> <p>”Mobil” anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser.</p> <p>”Andet” anvendes fx til spil via Smart-TV og ellers kun i situationer, hvor de andre specifikke salgskanaler ikke kan anvendes.</p> <p>Dette kan også være hvis spillet fornyes pr. automatik.</p> <p>Inden ”Andet” tages i brug, bedes tilladelsesindehaver kontakte Spillemyndigheden og forklare brugen heraf.</p>
PokerKøbType	<p>Domain: PokerKøbType</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 10</p>	<p>Angivelse af typen af købet.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u></p> <p>buyin</p> <p>addon</p> <p>rebuy</p>
PokerKøbBeløb	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>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.</p> <p>Beløbet skal ikke indeholde eventuelt bidrag til jackpot. Dette skal rapporteres separat i data feltet SpilIndskudJackpot i transaktionsstrukturen.</p>
PokerKøbFee	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Andel af købsbeløbet der går til tilladelsesindehaver og dermed ikke i puljen. Dette er eksklusiv eventuelt jackpotbidrag.</p>
ValutaOplysningKode	<p>Domain: Valuta</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 3</p>	<p>Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.</p>
Spilsted, Choice		

SpilTerminalIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Dette felt skal ikke udfyldes.
SpilHjemmeside	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Domænenavnet på den hjemmeside, som spillet er foretaget på. Hvis spillet er foretaget på en App skal App-navnet angives.
SpilAnnullering, MinOcc = 0 (hvis ikke annullering eller fejlrettelse kan denne blok udelades)		
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. (med tidszone)
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 maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Del af indsatserne der er gået til en jackpotpulje.

PokerTurneringSlutStruktur

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 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 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 Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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 SpreadBetting 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".

		<p>SpilProduktNavn er en undergruppering af Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til Tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning.</p> <p>Navngivningen skal kunne genfindes i Tilladelsesindehavers spilsystem og skal væreforståelig.</p>
SpilProduktIdentifikation	<p>Domain: TekstKort</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 100</p>	<p>En Tilladelsesindehavers SpilProduktNavn for pokerturneringer skal være yderligere opdelt. Dette kaldes SpilProduktIdentifikation.</p> <p>Dette data element binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen på den enkelte pokerturnering.</p> <p>Elementet skal derfor være unikt for hver pokerturnering.</p> <p>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.</p> <p>Navngivningen skal helt eller delvist kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skalforståelig.</p>
TurneringsSlutInfo		
SpilProduktFaktiskSlutDatoTid	<p>Domain: DatoTid</p> <p>Data type: datetime</p>	Faktisk sluttidspunkt for spillet. (med tidszone)
PokerAntalSpillereTillIndh	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</p>	Antal spillere der er med i turneringen via tilladelsesindehaveren.
PokerAntalSpillereTotal	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</p>	<p>Det totale antal spillere i turneringen (inkl. spillere fra andre spiludbydere, hvis der spilles i et netværk).</p> <p>Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerAntalSpillereTillIndh.</p>
PokerAntalSpillereKval	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</p>	Deltagere hos tilladelsesindehaver som har kvalificeret sig via andre turneringer.
PokerBuyInTillIndh	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p>	Det totale buyin beløb, der er betalt til tilladelsesindehaver for hele turneringen.

	<p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Dette beløb skal rapporteres eksklusiv fee.</p>
PokerBuyInTotal	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Det totale buyin beløb, der er betalt til turneringen på tværs af spiludbydere.</p> <p>Dette beløb skal rapporteres eksklusiv fee.</p> <p>Dette beløb inkluderer buyin fra spillere, som er kunde hos tilladelsesindehaver og spillere, som er kunde hos andre udbydere (hvis turneringen udbydes på netværk).</p> <p>Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerBuyInTillIndh.</p>
PokerFeeTillIndh	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Det totale fee, der er gået til tilladelsesindehaver for hele turneringen.</p> <p>Dette skal indeholde fee betalt af både buyin, rebuy og addon.</p>
PokerFeeTotal	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Det totale fee, der er betalt til turneringen på tværs af spiludbydere.</p> <p>Dette skal indeholde fee betalt af både buyin, rebuy og addon.</p> <p>Dette beløb inkluderer fee fra spillere, som er kunde hos tilladelsesindehaver og spillere, som er kunde hos andre udbydere (hvis turneringen udbydes på netværk).</p> <p>Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerFeeTillIndh.</p>
PokerRebuyTillIndh	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Det totale rebuy beløb, der er betalt til tilladelsesindehaver for hele turneringen.</p> <p>Dette beløb skal rapporteres eksklusiv fee.</p>
PokerRebuyTotal	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p>	<p>Det totale Rebuy beløb, der er betalt til turneringen på tværs af spiludbydere.</p>

	<p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Dette beløb skal rapporteres eksklusiv fee.</p> <p>Dette beløb inkluderer rebuy fra spillere, som er kunde hos tilladelsesindehaver og spillere, som er kunde hos andre udbydere (hvis turneringen udbydes på netværk).</p> <p>Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerRebuyTillIndh.</p>
PokerAddonTillIndh	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Det totale addon beløb, der er betalt til tilladelsesindehaver for hele turneringen.</p> <p>Dette beløb skal rapporteres eksklusiv fee.</p>
PokerAddonTotal	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Det totale addon beløb, der er betalt til turneringen på tværs af spiludbydere.</p> <p>Dette beløb skal rapporteres eksklusiv fee.</p> <p>Dette beløb inkluderer rebuy fra spillere, som er kunde hos tilladelsesindehaver og spillere, som er kunde hos andre udbydere (hvis turneringen udbydes på netværk).</p> <p>Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerAddonTillIndh.</p>
PokerBuyinAntalTillIndh	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</p>	<p>Tilladelsesindehavers samlede antal buyins.</p>
PokerBuyinAntalTotal	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</p>	<p>Totale antal buyins for alle spiludbydere for hele turneringen.</p> <p>Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerBuyinAntalTillIndh.</p>
PokerRebuyAntalTillIndh	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</p>	<p>Tilladelsesindehavers totale antal rebuys i turneringen.</p>
PokerRebuyAntalTotal	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</p>	<p>Totale antal rebuys for alle spiludbydere for hele turneringen.</p>

		Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerRebuyAntalTillIndh.
PokerAddonAntalTillIndh	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Tilladelsesindehavers totale antal addons i turneringen.
PokerAddonAntalTotal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Totale antal addons for alle spiludbydere for hele turneringen. Hvis turneringen ikke udbydes på et netværk, vil denne værdi være lig med PokerAddonAntalTillIndh.
PokerTilføjetPrizepool	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 999999999 minInclusive: -999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	For turneringer med garanteret prizepool garanterer udbyder en minimumsprizepool, dvs. hvis summen buyin, rebuy og addon ikke er tilstrækkelig til at opfylde garantien supplerer 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. For spinpoker, det beløb der er tilføjet puljen (se teksten over strukturerne).
PokerGevinstTillIndh	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 999999999 minInclusive: -999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Den totale gevinstpulje (buy-in, re-buy, add-on samt evt. beløb tilføjet gevinstpuljen) der er blevet vundet ved turneringens slut til tilladelsesindehaverens kunder.
PokerGevinstTotal	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 999999999 minInclusive: -999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Den totale gevinstpulje (buy-in, re-buy, add-on samt evt. beløb tilføjet gevinstpuljen) der er blevet vundet ved turneringens slut. Både til tilladelsesindehaverens kunder og til eventuelle andre spiludbyderes kunder (ved turnering på netværk).
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.
VinderListe MinOcc=0		
Vinder, MinOcc = 0, MaxOcc = Ubegrænset. Spillere som ikke har vundet noget, skal ikke rapporteres.		
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 spiller-nummer. Må ikke være CPR- nummer.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Det samme SpilTransaktionIdentifikation, som på spillerens "BuyIn" i turneringen.
SpilGevinstSpil	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Del af spillerens gevinst, der er kommet fra pokerturningens præmiepulje (inkl. indsats).
SpilGevinstJackpot	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Del af spillerens gevinst, der er kommet fra jackpot.

Puljespil for væddemål

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 indsats 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 én "kamp", der 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 majestætenes nytårstale.

Tilladelsesindehaver skal rapportere puljespillets spillemuligheder på en generel form, hvor hvert muligt udfald matcher et tal. 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 PuljespilNøgleKampNummer, 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.

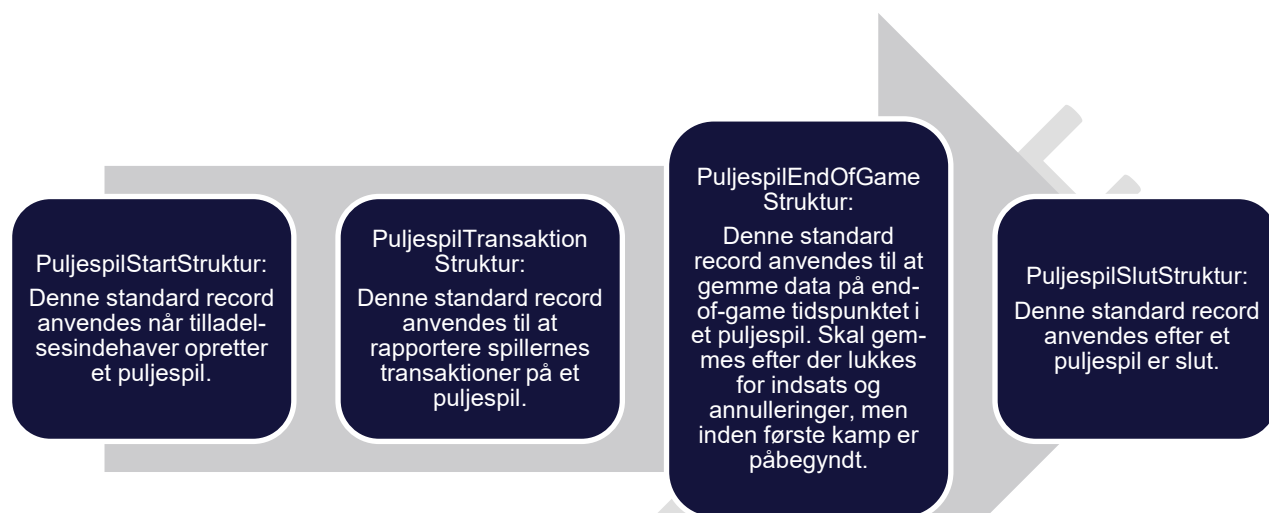
Ønsker man at se alle mulighederne for spil på hver kamp, kan den sættes sammen på følgende måde ud fra det rapporterede i PuljespilStartStruktur:

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
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
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering.
SpilFilErstatningIdentifikation MinOcc = 0	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillidentifikation

		på den fil som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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 Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXdkHest VirtuelFastOdds SpreadBetting 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 kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og være forståelig. Et lanceret SpilProduktNavn må ikke ændres uden forudgående aftale med Spillemyndigheden, idet analyse af data hos Spillemyndigheden, kan avende dette. SpilProduktNavn skal være så specifikt, at alle produkter med samme SpilProduktNavn skal have samme spilleregler (de behøver ikke have samme antal puljer og gevinstprocenter – men samme regler for minimumsgevisnter,

		afrunding osv.). Kravet gælder ikke omvendt – forskellige SpilProduktNavn'e må gerne have samme regler.
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal være yderligere opdelt. 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 = "Tips13-2024-uge10". Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og være forståelig.
GenerelPuljeNøgleListe		
GenerelPuljeNøgle, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
PuljespilNøgleKampNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Nummeret på begivenheden (fx fodboldkamp) i spillet.
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".
PuljespilNøgleGenerel	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	. Unikt nummer (for denne kamp) af udfaldet beskrevet i "PuljespilNøgleBeskrivelse"
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 den totale indsats, som går til gevinster. Hvis tilladelsesindehaver udbyder spillet i samarbejde med andre, angives

		den del af indsatsen (i procent) hos tildelesindehaver, 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	Antallet af resultatpuljer.
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 maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	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 indsatser 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. (med tidszone)
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 del af indsats der går til gevinster, der går til denne pulje. Summen af alle puljespillets GevinstPuljeGevinstProcent skal være 100. Såfremt nogle puljer får tilført penge på anden vis end ved en andel af indsatsen, skal dette ikke rapporteres her.
GevinstPuljeOverførselPrimo	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -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

	totalDigits: 20 fractionDigits: 10	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
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
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation 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 Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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

		<p>KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds SpreadBetting</p> <p>Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.</p>
SpilProduktNavn	<p>Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45</p>	<p>Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Tips13".</p> <p>Skal være undergrupperinger under Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn.</p> <p>Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være forståelig.</p> <p>Et lanceret SpilProduktNavn må ikke ændres uden samtykke fra Spillemyndigheden, idet dataanalyse i Spillemyndigheden kan benytte dette. Spilproduktnavn skal være så specifikt, at alle produkter med samme SpilProduktNavn har samme regler (de behøver ikke at have de samme puljer eller gevinstprocenter – men de skal have de samme regler for mindstegevinster, afrundinger osv). Det omvendte gælder ikke; forskellige SpilProduktNavn'e må gerne have samme regler.</p>
SpilProduktIdentifikation	<p>Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100</p>	<p>En tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal være yderligere opdelt. Dette kan f.eks. være SpilProduktNavn + dato såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen.</p> <p>Elementet bindes start-, transaktion-, end-of-game- og slutstrukturer sammen for puljespil.</p> <p>Elementet skal derfor være unikt for hver puljespil.</p> <p>Eksempelvis kan SpilProduktNavn = "Tips13", og SpilProduktIdentifikation = "Tips13-2024-uge10".</p> <p>Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i</p>

		tilladelsesindehavers spilsystem og være forståelig.
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 kundnr eller spiller-nummer. Må ikke være CPR- nummer.
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 identifikationsnummret 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 Puljespil-SlutStruktur. 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. (med tidszone)
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.

		<p>"Internet" anvendes ved spil på en pc/laptop e.l. via en webbrowser eller downloadet spil klient.</p> <p>"Mobil" anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser.</p> <p>"Andet" anvendes fx til spil via Smart-TV og ellers kun i situationer, hvor de andre specifikke salgskanaler ikke kan anvendes.</p> <p>Dette kan også være hvis spillet fornyes pr. automatik.</p> <p>Inden "Andet" tages i brug, bedes tilladelsesindehaver kontakte Spillemyndigheden og forklare brugen heraf.</p>
SpilAntalRækker	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</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.
SpilIndskud	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	Beløb det har kostet spilleren at købe spillet. Heraf indgår også værdien af en evt. bonus eller free bet.
SpilIndskudSpil	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Del af indsats der er gået til spillet. Heraf indgår også værdien af en evt. bonus eller free bet.</p> <p>Dette beløb skal ikke indeholde eventuelle bidrag til en jackpot</p>
ValutaOplysningKode	<p>Domain: Valuta</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 3</p>	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR.
Spilsted, Choice		
SpilTerminalIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	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	Domænenavnet på den hjemmeside, som spillet er foretaget på. Hvis spillet er foretaget på en App skal App-navnet angives. Denne oplysning er kun påkrævet for online spil. Feltet skal ikke rapporteres for landbaserede spil.
SpilAnnullering, MinOcc = 0 (hvis ikke annullering eller fejlrettelse kan denne blok udelades)		
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. (med tidszone)
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 maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Andel af spillers indsats, som går til en evt. jackpotpulje.
SpilkombinationerListe		
Spilkombinationer, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
RækkeNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Nummeret på den pågældende række.
RækkeSpilkombinationer	Domain: TekstLang	Præcis oplysning om hvilke kombinationer, som er spillet. Systemspil skal

	Data type: character Data length: 500	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 PuljespilVinder-Række i slutstrukturen (PuljespilSlutStruktur), så Spillemyndigheden kan sammenholde de to værdier. Såfremt der i spillet er en joker, således at spilleren automatisk får denne kamp rigtig, rapporteres "?" på denne plads. Dette er ikke det samme som en "helgardering" hvor antallet af spillede rækker vokser med en faktor af mulige udfald. (garderinger skal pakkes ud i enkeltrækker)
--	--	---

PuljespilEndOfGameStruktur

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
SpilFillidentifikation	Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering.
SpilFilErstatningIdentifikation MinOcc = 0	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillidentifikation på den fil som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
TilladelsesindehaverOgSpil		

SpilCertifikatIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet.</p> <p>SpilCertifikatIdentifikation mapper til Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.</p>
SpilKategoriNavn	<p>Domain: SpilKategoriNavn</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 25</p>	<p>Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u></p> <p>Puljespil PuljespilDanskHest PokerCashGame KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds SpreadBetting PokerTurnering</p> <p>Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.</p>
SpilProduktNavn	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Tips13".</p> <p>Skal være undergrupperinger under Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn.</p> <p>Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være forståelig.</p>
SpilProduktIdentifikation	<p>Domain: TekstKort</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 100</p>	<p>En tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal være yderligere opdelt. Dette kan f.eks. være SpilProduktNavn + dato såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen.</p> <p>Elementet bindes start-, transaktion-, end-of-game- og slutstrukturer sammen for puljespil.</p> <p>Elementet skal derfor være unikt for hver puljespil.</p>

		<p>Eksempelvis kan SpilProduktNavn = "Tips13", og SpilProduktIdentifikation = "Tips13-2024-uge10".</p> <p>Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal væreforståelig.</p>
Pulje		
PuljespilEndOfGameDatoTid	<p>Domain: DatoTid</p> <p>Data type: datetime</p>	Dato og tid for lukning af mulighed for at spille og annullere spil. (UTC)
PuljespilIndskudSpilTillIndh	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Indsætsernes totale størrelse for alle spil købt af tilladelsehaverens kunder.</p> <p>Dette beløb skal ikke indeholde eventuelle indskud til jackpot.</p>
PuljespilIndskudSpilTotal	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Den samlede indsats foretaget af tilladelsesindehaverens kunder og andre spiludbyderes kunder (ved netværk).</p> <p>Hvis puljespillet ikke udbydes på netværk, er denne værdi lig med PuljespilIndskudSpilTillIndh.</p> <p>Dette beløb skal ikke indeholde eventuelle indskud til jackpot.</p>
PuljespilIndskudJackpotTillIndh MinOcc = 0	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	Totale indskud til jackpot genereret af tilladelsesindehaverens kunder.
PuljespilIndskudJackpotTotal MinOcc = 0	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Det samlede indskud til jackpot foretaget af tilladelsesindehaverens kunder og andre spiludbyderes kunder (ved netværk).</p> <p>Hvis puljespillet ikke udbydes på netværk, er denne værdi lig med PuljespilIndskudJackpotTillIndh.</p>
PuljespilAntalRækkerTillIndh	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</p>	<p>Antallet af samtlige spillede rækker af tilladelsesindehaverens kunder.</p> <p>Antallet beregnes i forhold til rækkeprisen angivet i startstrukturen.</p>

PuljespilAntalRækkerTotal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Det samlede antal spillede rækker foretaget af tilladelsesindehaverens kunder og andre spiludbyderes 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.
PuljespilGevinstPuljeBeløb	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Samlede beløb der er i gevinstpuljen. Gevinstpuljen er summen af indsatser, 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 EndOfGame-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
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 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 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 Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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 Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastOdds SpreadBetting 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 kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og være forståelig.
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal være yderligere opdelt. Dette kan f.eks. være SpilProduktNavn + dato

		<p>såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen.</p> <p>Elementet bindes start-, transaktion-, end-of-game- og slutstrukturer sammen for puljespil.</p> <p>Elementet skal derfor være unikt for hver puljespil.</p> <p>Eksempelvis kan SpilProduktNavn = "Tips13", og SpilProduktIdentifikation = "Tips13-2024-uge10".</p> <p>Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være forståelig.</p>
Pulje		
SpilProduktFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Faktisk sluttidspunkt for spillet. (med tidszone)
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 tal genereret 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	Antal gevinster i gevinstpuljen der er tilgængeligt spillere hos tilladelsesindehaver. For puljespil med variabel indsats 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.
GevinstPuljeAntalGevinsterTotal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Ved samarbejde med anden spiludbyder oplyses gevinstpuljens samlede antal gevinster for alle spillere. Hvis puljespillet ikke er med i et samarbejde, antallet identisk med "GevinstPuljeAntalGevinsterTillIndh" Vejledning: For puljespil med variabel indsats tælles disse ift. "PuljespilRækkePris" fra startstrukturen.
GevinstPuljeBeløbTillIndh	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Hvor mange penge der er i den enkelte gevinstpulje 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 maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	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 maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Hvor meget hver rigtig række vinder i gevinstpuljen- 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 variabel indsats tælles gevinsten ift. "Puljespil-RækkePris" fra startstrukturen.
GevinstPuljeTilføjetBeløb	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Beløb som tilladelsesindehaver tilføjer til gevinstpuljerne for egne spillere, som ikke kommer direkte fra tidligere afholdte puljespil.</p> <p>Dette anvendes typisk hvis tilladelsesindehaver garanterer en vis puljestørrelse eller, omvendt, har et loft for puljens eller præmiernes størrelse.</p> <p>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.</p> <p>Dette betyder at produktet af <code>GevinstPuljeBeløbPerRække</code> og <code>GevinstPuljeAntalGevinsterTillIndh</code> bliver identisk med <code>GevinstPuljeBeløbTillIndh</code> minus den del af <code>GevinstPuljeTilføjetBeløb</code> der måtte stamme fra afrunding foretaget efter "<code>GevinstPuljeBeløbPerRække</code>" er blevet beregnet, altså hvad man kunne kalde for "individuel afrunding".</p>
GevinstPuljeOverførselUltimo	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Beløb der overføres fra gevinstpuljerne til fremtidige puljespil. Dette gælder for den samlede pulje på tværs af udbydere (hvis der er flere deltagere).</p> <p>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.</p> <p>En mulig grund til dette kunne være, hvis der ikke er vindere i den ene pulje, eller hvis præmien ville komme under en minimumsgrænse.</p> <p>Da den samme pulje kan være involveret i flere overførsler, er det kun summen af disse (med korrekte fortegn) der rapporteres.</p>
ResultatgrundlagListe		
Resultatgrundlag, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
PuljespilVinderRække	<p>Domain: TekstLang</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 500</p>	<p>Præcis information om vinderrækken.</p> <p>Vinderrækken skal angives på den generelle form i en liste med komma imellem hver kamp i rækken, fx "1,12,2,8"</p>

		<p>Dette data element skal rapporteres på samme måde som RækkeSpilkombinationer i transaktionsslutstrukturen (PuljespilTransaktionStruktur), så Spillemyndigheden kan sammenholde de to værdier.</p> <p>Hvis en kamp tages ud af puljespillet, svarende til at alle spillere får "kampen rigtig" fx pga af en aflysning, indføres "?" i vinderrækken.</p> <p>Hvis to udfald begge skal regnes for rigtige til samme kamp, leveres to resultat-lister med begge muligheder. Dette kan generaliseres til vilkårligt mange vinderrækker.</p>
VinderListe		
Vinder, MinOcc = 0, MaxOcc = Ubegrænset. Spillere som ikke har vundet noget, må ikke indkluderes her.		
SpillerInformationIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv dette, men skal være unik for hver af deres spillere. Kan f.eks. være kundnr eller spiller-nummer. Må ikke være CPR- nummer.</p>
SpilTransaktionIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Det samme SpilTransaktionIdentifikation der blev brugt ved væddemålets indgåelse.</p>
RækkeNummer	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</p>	<p>Nummeret på den pågældende række.</p>
SpilGevinstSpil	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive:-9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Del af gevinst på spillet der er kommet fra spillet (inkl. indsats).</p>
SpilGevinstJackpot	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive:-9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>Del af gevinsten på spillet, der er kommet fra jackpot.</p>

Nedskalering af Puljespil

Hvis et puljespil nedskaleres, således at alle rækker tælles som om de har én mere rigtig end de har (formentlig fordi ingen har samtlige rigtige), gøres dette ved at indsætte jokerkarakteren ”?” (som for en aflyst kamp) på enhver placering i vinderrækken. Hvis der fx er 3 ”kampe”, og de rigtige udfald er 7,9,13, vil der skulle rapporteres:

```
<ResultatGrundlagListe>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>7,9,?</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>7,?,13</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
<ResultatGrundlag>
<PuljespilVinderRække>?,7,13</PuljespilVinderRække>
</ResultatGrundlag>
</ResultatGrundlagListe>
```

Dermed vil alle spillerede rækker der har 2 rigtige, blive talt som om de har 3 rigtige.

Managerspil (Fantasy)

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 og med en evt. gevinst i ManagerspilSlutStruktur.

Proces for rapportering af managerspil:

ManagerspilStartStruktur:
Denne standard record anvendes når en tilladelsesindehaver opretter et managerspil.

ManagerspilTransaktion Struktur:
Denne standard record anvendes for at rapportere alle spilleres transaktioner på et managerspil.

ManagerspilSlutStruktur:
Denne standard record anvendes når et managerspil er slut.

ManagerspilStartStruktur

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
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering.
SpilFilErstatningIdentifikation MinOcc = 0	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillidentifikation på den fil som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet.

	Data type: character Data length: 45	SpilCertifikatIdentifikation mapper til Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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 SpreadBetting 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 kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og være forståelig.
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En Tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal yderligere være opdelt. 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	Angivelse om der spilles på et åbent netværk, dvs. flere udbyderes spillere

	Data type: integer Data length: 1	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 afslutning af spillet. (med tidszone)

ManagerspilTransaktionStruktur

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
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation 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 Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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

		<p>Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange VirtuelFastOdds SpreadBetting PokerTurnering</p> <p>Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.</p>
SpilProduktNavn	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character Data length: 45</p>	<p>Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Tour Manager".</p> <p>Skal være undergrupperinger under Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn.</p> <p>Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og være forståelig.</p>
SpilProduktIdentifikation	<p>Domain: TekstKort</p> <p>Data type: character Data length: 100</p>	<p>En Tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal yderligere være opdelt. Denne specifikation kaldes SpilProduktIdentifikation. Kan f.eks. være SpilProduktNavn + dato eller såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen eller året.</p> <p>Elementet binder start, transaktion og slutstrukturer sammen for Managerspil. Elementet skal derfor være unikt for hver Managerspil.</p> <p>Eksempelvis kan SpilProduktNavn = "Tour Manager", og SpilProduktIdentifikation = "Tour Manager 2015".</p>
SpilTransaktionsInfoListe		
ManagerSpilTransaktionsInfo, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
SpillerInformationIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character Data length: 45</p>	<p>Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv dette, men skal være unik for hver af deres spillere. Kan f.eks. være kundnr eller spillernummer. Må ikke være CPR-nummer.</p>
SpilTransaktionIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character Data length: 45</p>	<p>Unik identifikation af en spillers spilkøb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID.</p> <p>Elementet binder et køb sammen med en annullering for Managerspil. Både køb og annullering rapporteres i en transaktionsstruktur.</p> <p>Det samme id må således kun anvendes igen i en transaktionsstruktur, hvis der er tale om en annullering af et tidligere køb.</p>

SpilKøbDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Dato og tid hvor spilleren er startet på sin session. (med tidszone)
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. Dette kan også være hvis spillet fornyes pr. automatik. Inden "Andet" tages i brug, bedes tilladelsesindehaver 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 maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	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.

ManagerspilKøbFee	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	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	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	omænenavnet på den hjemmeside, som spillet er foretaget på. Hvis spillet er foretaget på en App skal App-navnet angives. Denne oplysning er kun påkrævet for online spil. Feltet skal ikke rapporteres for landbaserede spil.
SpilAnnullering, MinOcc = 0 (hvis ikke annullering eller fejlrettelse kan denne blok udelades)		
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. (med tidszone)

ManagerspilSlutStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes

	Data type: character Data length: 10	<u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> v2
SpilFilIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette 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 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 Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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 SpreadBetting 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 kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være forståelig.
SpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En Tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal yderligere være opdelt. 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. (med tidszone)
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. Hvis managerspillet ikke udbydes på netværk, er denne værdi lig med ManagerspilSpillereTillIndh
ManagerspilTilmeldingBeløbTillIndh	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Totalt beløb som indsats i form af tilmelding hos tilladelsesindehaveren i managerspillet. Beløbet skal være eksklusiv eventuel fee.
ManagerspilTilmeldingBeløbTotal	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal	Totale indsats i form af tilmelding hos alle spiludbydere i managerspillet. Hvis

	<p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>managerspillet ikke udbydes på netværk, er denne værdi lig med ManagerspilTilmeldingBeløbTillIndh</p> <p>Beløbet skal være eksklusiv eventuel fee.</p>
ManagerspilTilmeldingFeeTillIndh	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>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 indsats minus gevinst). Hvis ikke tilladelsesindehaver tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.</p>
ManagerspilTilmeldingFeeTotal	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Totale fee eller kommission for alle spillere hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet.</p> <p>Hvis managerspillet ikke udbydes på netværk, er denne værdi lig med ManagerspilTilmeldingFeeTillIndh.</p> <p>Rapporteres kun hvis en eller flere tilladelsesindehavere tager en separat fee eller kommission (der skal ikke rapporteres indsats minus gevinst). Hvis ikke en eller flere tilladelsesindehavere tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.</p>
ManagerspilTilkøbPuljeBeløbTillIndh	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Totale indsats i form af tilkøb til puljen hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.</p>
ManagerspilTilkøbPuljeBeløbTotal	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Totale indsats i form af tilkøb til puljen hos alle spiludbydere i managerspillet. Hvis managerspillet ikke udbydes på netværk, er denne værdi lig med ManagerspilTilkøbPuljeBeløbTillIndh</p>
ManagerspilTilkøbPuljeFeeTillIndh	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999</p>	<p>Totale fee eller kommission fra tilkøb til puljen for tilladelsesindehaveren i managerspillet.</p> <p>Rapporteres kun hvis tilladelsesindehaver tager en separat fee eller kommission (der skal ikke rapporteres indsats</p>

	totalDigits: 20 fractionDigits: 10	minus gevinst). Hvis ikke tilladelsesindehaver tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.
ManagerspilTilkøbPuljeFeeTotal	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 999999999 minInclusive: -999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Totale fee eller kommission fra tilkøb til puljen hos alle spiludbydere i managerspillet. Hvis managerspillet ikke udbydes på netværk, er denne værdi lig med ManagerspilTilkøbPuljeFeeTillIndh . Rapporteres kun hvis en eller flere tilladelsesindehavere tager en separat fee eller kommission (der skal ikke rapporteres indsats minus gevinst). Hvis ikke en eller flere tilladelsesindehavere tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.
ManagerspilTilføjetPrizepool	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 999999999 minInclusive: -999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	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 maxInclusive: 999999999 minInclusive: -999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Den totale gevinst i gevinstpuljen hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.
ManagerspilGevinstTotal	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 999999999 minInclusive: -999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Den totale gevinst i gevinstpuljen for alle spiludbydere i managerspillet. Hvis managerspillet ikke udbydes på netværk, er denne værdi lig med ManagerspilGevinstTillIndh.
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.
VinderListe Min=0		
Vinder, MinOcc = 0, MaxOcc = Ubegrænset. Spillere som ikke har vundet noget, må ikke inkluderes her.		
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 kundennr eller spiller-nummer. Må ikke være CPR- nummer.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Det samme SpilTransaktionIdentifikation der blev brugt ved væddemålets indgåelse.
SpilGevinstSpil	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Del af gevinst på spillet der er kommet fra spillet (inkl. indsats).
SpilGevinstJackpot	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Del af gevinsten på spillet, der er kommet fra jackpot.

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 monolets 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 indsats 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.

HestDKEventStartStruktur/HesteagtigEventStartStruktur

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
SpilFillIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillIdentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering.
SpilFilErstatningIdentifikation MIN: 0	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillIdentifikation på den fil som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation 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 Pokerturning KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer Bingospil Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDKHest VirtuelFastOdds SpreadBetting Det er kun de markerede værdier, som er relevante i denne spilkategori.
HestDKEventIdentifikation/ HesteagtigEventIdentifikation	Domain: Tekst30 Data type: character Data length: 30	Unik identifikation af en event. Tilladelsesindehaver vælger selv denne. Identifikationen skal være forståelig – 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
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 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 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 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 SpreadBetting Det er kun den markerede værdi, som er relevant i denne spilkategori.
HestDKKategoriNavn/ HesteagtigKategoriNavn	Domain: HestDKKategoriNavn/ HesteagtigKategoriNavn	Beskrivelse af hvilket HestDK/Hesteagtig spil der er tale om. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u>

	Data type: character Data length: 20	2af4 DD Komb KombFP Kvartet KvartetPlus Kvintet KvintetPlus KvintetPlusNy Placepot Plads Quadpot Quintpot Sekstet Septet Swinger Trilling	Trio TrioFP Tripot Tvilling TvillingFP V3 V4 V5 V6 V64 V65 V75 V76 V86 V87 Vinder
HestDKEventIdentifikation/ HesteagtigEventIdentifikation	Domain: Tekst30 Data type: character Data length: 30	Unik identifikation af en event. Tilladelsesindehaver vælger selv denne. Identifikationen skal være forståelig – 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)	
GenerelSpilNøgleListe			
GenerelSpilNøgle, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset			
PuljespilNøgleNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Se vejledning nedenfor (specifik for hver HestDKKategoriNavn/Hesteagtig-KategoriNavn)	
PuljespilNøgleBeskrivelse	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Se vejledning nedenfor (specifik for hver HestDKKategoriNavn/Hesteagtig-KategoriNavn)	
PuljespilNøgleValideTal	Domain: TekstLang Data type: character Data length: 500	Se vejledning nedenfor (specifik for hver HestDKKategoriNavn/Hesteagtig-KategoriNavn)	
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 den totale indsats vil blive vundetsom gevinster. Hvis tilladelsesindehaver udbyder spillet i samarbejde med andre, angives den del af indsatsen (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. (med tidszone)
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/HesteagtigKategoriNavn)
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/HesteagtigKategoriNavn)
GevinstPuljeGaranti MinOcc = 0	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	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
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation 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 Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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 SpreadBetting 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> <table style="border: none;"> <tr><td>2af4</td><td>Trio</td></tr> <tr><td>DD</td><td>TrioFP</td></tr> <tr><td>Komb</td><td>Tripot</td></tr> <tr><td>KombFP</td><td>Tvilling</td></tr> <tr><td>Kvartet</td><td>TvillingFP</td></tr> <tr><td>KvartetPlus</td><td>V3</td></tr> <tr><td>Kvintet</td><td>V4</td></tr> <tr><td>KvintetPlus</td><td>V5</td></tr> <tr><td>KvintetPlusNy</td><td>V6</td></tr> <tr><td>Placepot</td><td>V64</td></tr> <tr><td>Plads</td><td>V65</td></tr> <tr><td>Quadpot</td><td>V75</td></tr> <tr><td>Quintpot</td><td>V76</td></tr> <tr><td>Sekstet</td><td>V86</td></tr> <tr><td>Septet</td><td>V87</td></tr> <tr><td>Swinger</td><td>Vinder</td></tr> <tr><td>Trilling</td><td></td></tr> </table>	2af4	Trio	DD	TrioFP	Komb	Tripot	KombFP	Tvilling	Kvartet	TvillingFP	KvartetPlus	V3	Kvintet	V4	KvintetPlus	V5	KvintetPlusNy	V6	Placepot	V64	Plads	V65	Quadpot	V75	Quintpot	V76	Sekstet	V86	Septet	V87	Swinger	Vinder	Trilling	
2af4	Trio																																			
DD	TrioFP																																			
Komb	Tripot																																			
KombFP	Tvilling																																			
Kvartet	TvillingFP																																			
KvartetPlus	V3																																			
Kvintet	V4																																			
KvintetPlus	V5																																			
KvintetPlusNy	V6																																			
Placepot	V64																																			
Plads	V65																																			
Quadpot	V75																																			
Quintpot	V76																																			
Sekstet	V86																																			
Septet	V87																																			
Swinger	Vinder																																			
Trilling																																				
HestDKEventIdentifikation/ HesteagtigEventIdentifikation	Domain: Tekst30 Data type: character Data length: 30	Unik identifikation af en event. Tilladelsesindehaver vælger selv denne. Identifikationen skal være forståelig – 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. 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 HestDK-/HesteagtigSlutStruktur.																																		

		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. (med tidszone)
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. Dette kan også være hvis spillet fornyes pr. automatik. Inden "Andet" tages i brug, bedes tilladelsesindehaver kontakte Spillemyndigheden og forklare brugen heraf.
SpilAntalRækker	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	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.
SpilIndskud	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999	Beløb det har kostet spilleren at købe spillet inkl. eventuel indsats til en jackpot.

	totalDigits: 20 fractionDigits: 10	
SpilIndskudSpil	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Del af Indsatsder 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 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 (hvis ikke annullering eller fejlrettelse kan denne blok udelades)		
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. (med tidszone)
ReservehesteManueltListe		
ReservehesteManuelt, 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.
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 reserveheste liste. 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 besrevne, skal Spillemyndigheden kontaktes med henblik på at drøfte rapportering.
SpilkombinationerListe		
Spilkombinationer, MinOcc = 1, MaxOcc = Ubegrænset		
RækkeNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	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
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
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering.
SpilFilErstatningIdentifikation MinOcc=0	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillidentifikation på den fil som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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 SpreadBetting 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 DD Komb KombFP Kvartet KvartetPlus Kvintet KvintetPlus KvintetPlusNy Placepot Plads Quadpot Quintpot Sekstet Septet Swinger Trilling Trio TrioFP Tripot Tvilling TvillingFP V3 V4 V5 V6 V64 V65 V75 V76 V86 V87 Vinder
HestDKEventIdentifikation/ HesteagtigEventIdentifikation	Domain: Tekst30 Data type: character Data length: 30	Unik identifikation af en event. Tilladelsesindehaver vælger selv denne. Identifikationen skal være forståelig – 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: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Summen af indsatser (fratrullet annulleringer) hos tilladelsesindehaver for et givent SpilProduktIdentifikation.
HestDKAntalRækkerTillIndh/ HesteagtigAntalRækkerTillIndh	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	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
HestDKGevinstPuljeBeløb/ HesteagtigGevinstPuljeBeløb	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	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 "GevinstPuljeTilføjetBeløb" (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 fratrukket. 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 indsats til det givne spil. Der rapporteres det endelige tidspunkt, og tidspunkter for omstart, hvor der midlertidigt lukkes for spil skal ikke rapporteres.
HestDKSpilProduktFaktiskSlutDatoTid/ HesteagtigSpilProduktFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Faktisk sluttidspunkt for spillet. (med tidszone)
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/HesteagtigKategoriNavn)
GevinstPuljeAntalGevinsterTilIndh	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Antal gevinster i gevinstpuljen der er tilgået 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

		<p>stadig tælles det antal vindere, som havde været berettiget til gevinst i puljen.</p> <p>Se særligt afsnit for sammenlagte puljer nedenfor.</p>
GevinstPuljeBeløbTillIndh	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Hvor mange penge der er i den enkelte gevinstpulje (inkl. indsats der vindes tilbage), der vindes af kunder hos tilladelsesindehaver.</p> <p>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.</p> <p>Se særligt afsnit for sammenlagte puljer nedenfor.</p>
GevinstPuljeBeløbPerRække	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Hvor meget hver rigtig række vinder i gevinstpuljen (inkl. indsats). Dette regnes ift. den underforståede rækkepris.</p> <p>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.</p> <p>Se særligt afsnit for sammenlagte puljer nedenfor.</p>
GevinstPuljeTilføjetBeløb MinOcc = 0	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 "individuel afrunding".</p>
GevinstPuljeOverførselPrimo MinOcc = 0	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal</p>	<p>Beløb der overføres til gevinstpuljerne fra tidligere puljespil. Dette gælder for den samlede pulje på tværs af udbydere.</p>

	maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	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 maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	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. 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.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Det samme SpilTransaktionIdentifikation der blev brugt ved væddemålets indgåelse.
SpilGevinstSpil	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Del af gevinst på spillet der er kommet fra spillet (inkl. indsats, uden jackpot).

	Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	
UdgåedeHesteListe		
UdgåedeHeste, 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.
HestDKUdgåedeHeste/ HesteagtigUdgåedeHeste	Domain: TekstLang Data type: character Data length: 500	Liste med udgåede 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 tællersom om hesten ikke var med – fx så reserveheste kommer i spil. Listen skal være kommasepareret med angivelse numrene på de udgåede heste. Fx.: 3,5,9

HestDKEventSlutStruktur/HesteagtigEventSlutStruktur

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
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering.

SpilFilErstatningIdentifikation MIN: 0	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillidentifikation på den fil som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til Safeld på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
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 SpreadBetting HestDK Hesteagtig Det er kun de markerede værdier, som er relevant i denne spilkategori.
HestDKEventIdentifikation/ HesteagtigEventIdentifikation	Domain: Tekst30 Data type: character Data length: 30	Unik identifikation af en event. Tilladelsesindehaver vælger selv denne. Identifikationen skal være forståelig – evt. vha. kendt kode.
HestDKStamdata / HesteagtigStamdata		
HestDKEventSlutDatoTid/ HesteagtigEventSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Slutdato og sluttidspunkt for dagens sidste løb.

HestDKOmsætningFørAnnulleringer/ HesteagtigOmsætningFørAnnulleringer	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Summen af alle indsatser ved eventen uanset om ent indsat senere er annulleret eller ej.
HestDKOmsætningEfterAnnulleringer/ HesteagtigOmsætningEfterAnnulleringer	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Summen af alle indsatser ved eventen, fratrukket annulleringer.
HestDKAnnulleringerBeløb/ HesteagtigAnnulleringerBeløb	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Indsatser i annullerede transaktioner i anvendte valuta vedr. eventen

HestDKEventTotalStruktur/HesteagtigEventTotalStruktur

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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>

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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>

Bemærk at dette skema er en forenkling i forhold til tidligere version, hvor der var beskrevet tre nøgler. Dette har vi konstateret var overflødig. 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 lige så 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 indsatserne 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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
2	Plads 2	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>

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 lige så 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 dn 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) indsatserne 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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
2	Top4nr2	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>

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 indsats 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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
2	Nummer to	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
3	Nummer tre	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>

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

Gevinstpuljeprocenten 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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
2	Nummer to	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
3	Nummer tre	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
4	Nummer fire	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
5	Nummer fem	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
6	Nummer seks	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
7	Nummer syv	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>

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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
2	Nummer to	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>

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

Gevinstpuljeprocen 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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
2	Nummer to	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>

3	Nummer tre	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
---	------------	--	-----------------------------

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 gevinstgivende (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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>

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

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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
2	Vinder afdeling 2	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>

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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
2	Vinder afdeling 2	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
3	Vinder afdeling 3	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
4	Vinder afdeling 4	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>

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

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

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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
2	Vinder afdeling 2	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
3	Vinder afdeling 3	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
4	Vinder afdeling 4	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
5	Vinder afdeling 5	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>

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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
2	Vinder afdeling 2	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
3	Vinder afdeling 3	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
4	Vinder afdeling 4	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
5	Vinder afdeling 5	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
6	Vinder afdeling 6	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>

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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
2	Vinder afdeling 2	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
3	Vinder afdeling 3	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
4	Vinder afdeling 4	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
5	Vinder afdeling 5	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
6	Vinder afdeling 6	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>

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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
2	Vinder afdeling 2	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
3	Vinder afdeling 3	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
4	Vinder afdeling 4	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
5	Vinder afdeling 5	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>

6	Vinder afdeling 6	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
7	Vinder afdeling 7	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>

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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
2	Vinder afdeling 2	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
3	Vinder afdeling 3	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
4	Vinder afdeling 4	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
5	Vinder afdeling 5	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
6	Vinder afdeling 6	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
7	Vinder afdeling 7	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
8	Vinder afdeling 8	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>

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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
2	Plads afdeling 2	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
3	Plads afdeling 3	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
4	Plads afdeling 4	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
5	Plads afdeling 5	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>
6	Plads afdeling 6	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>	<i>Kommasepareret liste</i>

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 ku-ponen, spilles efter præmiepulje 1-4. Er der kun 4 tilbage på kuponen, spilles efter pulje 5-7. Udgåede heste trækkes ud, laverevalgte 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	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
2	Nummer to	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
3	Nummer tre	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
4	Nummer fire	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>
5	Nummer fem	<i>Kommasepareret liste med numre på heste i løbet</i>	<i>Specifikt løbsnummer</i>

ReservehesteManuelt: Hvor manuelt valgt reserve listes, er det kun nødvendigt at liste den én gang, med Nøglenummer 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 mål på kupon
4	Første 3 i mål på kupon
5	Red alle 4 i rigtig rækkefølge
6	Red alle 4 i top 4
7	Red første 3 i mål i på kupon

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 æn-dres 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 ” Ge-vinstpuljeoverførselUltimo”. 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>
```

KvintetPlusNy

KvintetPlusNy er identisk med KvintetPlus, bortset fra at der for tredjepræmien gælder, at denne vindes hvis 4 heste på spillerens kupon er i Top5 over strengen.

Derfor er:

GevinstPuljeIdentifikation: 3 GevinstPuljeBeskrivelse: 4 af 5 i top 5

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

Håndtering af tilbagebetaling

Efter spilreglerne er der forskellige regler for hvornår indsats 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 indsats 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 indsats tilbage skal ikke optælles som vindere af gevinstpulje.

Nedskalering af V5 og V4 m.fl.

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 ($3*2*1$) rækker og ikke 27 ($3*3*3$) 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 indtættes 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 indsats 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 højere 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 fastsættelsen 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 indsats 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 indsatsen 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 spillkategori, 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.

Det 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.

Hvis tilladelsesindehaver selv tilføjer midler til en jackpot, så skal dette rapporteres i feltet JackpotKommission-Rake med negativt fortegn. Det samme er tilfældet hvis midlerne stammer fra en tidligere jackpot. Den tidligere jackpot benævnes i denne vejledning som "mother"-jackpotten. Den jackpot der modtager midlerne benævnes i denne vejledning som "child"-jackpotten.

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 indsatsen 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 transaktionsstrukturer 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:

Transaktioner:

Transaktioner med angivelse af et jackpot identifikation rapporteres over en periode inden jackpotten udløses.

JackpotUdløsningStruktur:

Denne standard record anvendes til rapportering af udløsning af en jackpot som tilladelsesindehaver har del i. Denne struktur skal rapporteres hver gang en jackpot er blevet udløst, også hvis der spilles i et netværk og jackpotten er vundet af en spiller hos en anden spiludbyder på netværket.

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
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering.
SpilFilErstatningIdentifikation MinOcc = 0	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillidentifikation på den fil som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeField 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

		<p>FastoddsspilBetexchange FastoddsspilDanskHest FastoddsspilBeXDkHest VirtuelFastodds SpreadBetting</p> <p>Det er kun de markerede værdier, som er relevante i denne spilkategori.</p>
Jackpot		
JackpotIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character Data length: 45</p>	<p>Unik identifikation af jackpotten.</p> <p>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.</p> <p>Når en jackpot vindes, må JackpotIdentifikationen ikke anvendes længere.</p>
JackpotDatoTid	<p>Domain: DatoTid</p> <p>Data type: datetime</p>	Dato og tid for udløsning af jackpotten. (med tidszone)
JackpotTotalGevinst	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Samlet gevinst af jackpotten, der er vundet af én eller flere spillere.</p> <p>Hvis en jackpotpulje lukkes, før der findes en vinder, skal der rapporteres nul "0" i dette dataelement.</p>
JackpotKommissionRake	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Del af jackpot som er taget i kommission eller rake (samlet set, ikke nødvendigvis af tilladelsesindehaver).</p> <p>Såfremt jackpotten er suppleret af midler fra tilladelsesindehaver, udover de angivne jackpotindskud (fx for at supplere op til en minimumsgevinst eller som startbidrag til jackpotten, skal dette også rapporteres her – med negativt fortegn. Dette gælder også for midler der er "arvet" fra en tidligere jackpot (mother). Omvendt, hvis der sendes midler videre til en kommende jackpot (child), rapporteres dette med positivt fortegnHvis en jackpotpulje lukkes, før der findes en vinder, skal jackpotpuljens balance på lukningstidspunktet rapporteres i dette dataelement.</p> <p>Der kan være flere bidrag til dette felt. Det er summen der rapporteres.</p>

ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Trecifret kode for den pågældende valuta jf. ISO4217 fx EUR. Den valuta jackpotten vindes i angives.
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. 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. Hvis en jackpotpulje lukkes, før der findes en vinder, skal der rapporteres "NO WINNER" i dette dataelement.
JackpotGevinst	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Del af jackpot en given spiller vinder. Hvis en jackpotpulje lukkes, før der findes en vinder, skal der rapporteres nul "0" i dette dataelement.

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
- SpreadBetting

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 spilcontrolsysteem 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 XML-filerne til tilladelsesindehaverens SAFE.**

Rapportering af kasinospil i End Of Day rapporten:

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

Rapportering af pokercash i End Of Day rapporten:

Det fremgår ovenfor i afsnittet om pokercash, at rapportering af henholdsvis indsats og gevinst foretages i samme standard record. For denne spilkategori bliver indsats og dertilhørende gevinst således altid rapporteret samme dag. Dette skal også være tilfældet i End Of Day rapportererne 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 indsats og gevinst foregår i to forskellige standard records. Der kan ofte være tidsmæssig stor afstand mellem rapportering af indsatsen og en eventuel gevinst. Indsats på fastodds skal rapporteres i End Of Day på den dag, hvor indsatsen er foretaget, ligesom gevinster på fastodds skal rapporteres i End Of Day på den dag, hvor gevinsten er vundet.

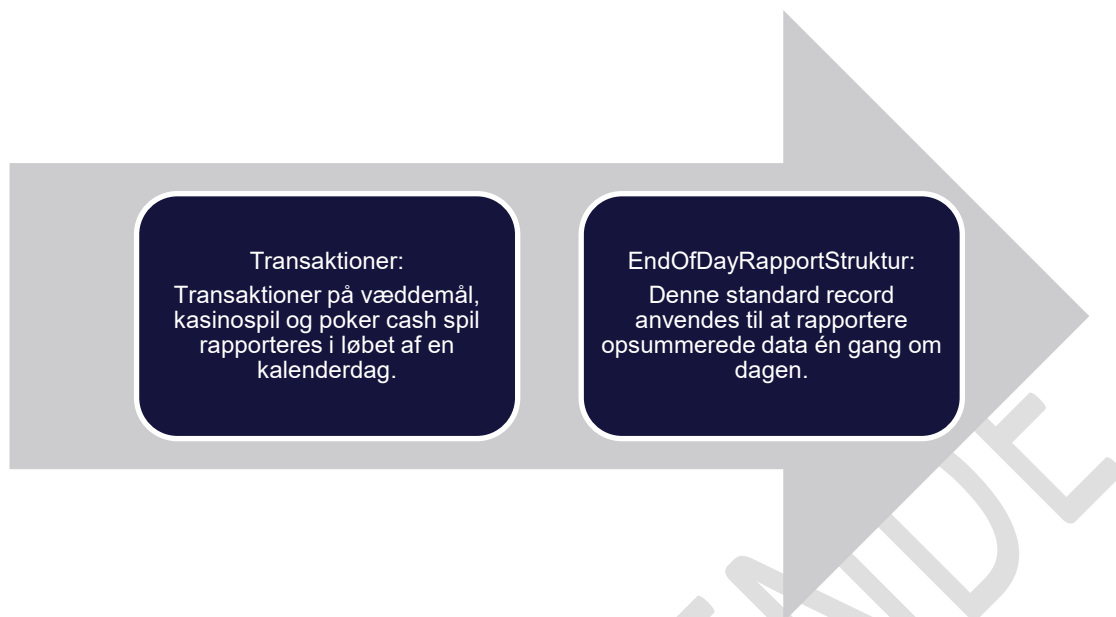
End Of Day rapporten og korrektioner:

Senere i dette dokument, skelnes der mellem korrektioner af rapporteret spildata, der foretages på grund af fejl i spilafviklingen og derved indikerer ændringer over for spilleren, og korrektioner af rapporteret spildata, der foretages på grund af fejl i selve rapporteringen af spildata.

I dette afsnit beskrives det, hvordan annulleringer og resettlements behandles i forhold til End Of Day rapporten. Her er der udelukkende tale omkorrektioner foretaget over for spilleren. Disse korrektioner skal bidrage til End Of Day rapporten på den dag korrektionen foretages. Dette betyder samtidig, at en korrekt rapporteret End of Day rapport ikke skal rettes pga. senere korrektioner rettet mod spilleren.

Derimod er uoverensstemmelse mellem rapporterede transaktioner og End Of Day rapporten tegn på, at der er fejl i rapporteringen. Hvis transaktioner/settlements er rapporteret forkert, skal disse rettes, uden at End Of Day rapporten rettes (medmindre denne også har været forkert), således at uoverensstemmelsen fjernes.

Proces for rapportering af End Of Day rapport:



Det gælder generelt, at til sammentællinger i End Of Day rapporten, er begreber som indskud, gevinst mv. pr. definition defineret på samme vis, som i de tilsvarende transaktionsstrukturer (transaktionsstrukturer skal her, og i diagrammet ovenfor, forstås i bred forstand, dvs. inkluderende FastOddsSlutStruktur, KasinoPrSessionStruktur og PokerCashGamePrSessionStruktur).

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
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Unik identifikation af XML-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette data element er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering.
SpilFilErstatningIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillidentifikation

		på den fil som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
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 TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
EndOfDayRapportDato	Domain: Dato Data type: date	Hvilken dato rapporten omhandler. Datoen følger UTC-tid.
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 SpreadBetting 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	For spil rapporteret ved brug af FastOddsTransaktionStruktur: Antallet af SpilTransaktionIdentifikation. Dato ser baseret på SpilKøbDatoTid, bortset for annulleringer, hvor dato er baseret på SpilAnnulleringDatoTid. For PokerCashGame: Summen af PokerSessionAntalHæn-

		<p>der. Dato er baseret på SpilFaktiskSlutDatoTid, bortset for annulleringer, hvor dato er baseret på SpilAnnulleringDatoTid.</p> <p>For spil rapporteret ved brug af KasinoSpilPrSessionStruktur: Summen af KasinoSpilAntalTræk. Dato er baseret på SpilFaktiskSlutDatoTid, bortset for annulleringer, hvor dato er baseret på SpilAnnulleringDatoTid.</p> <p>For alle spilkategorier, bidrager annulleringer negativt. Når en annullering rapporteres samme dag som den originale transaktion, bidrager transaktionen således samlet set med 0. Når en annullering rapporteres en senere dag end den originale transaktion, bidrager transaktion og annullering således med hver deres fortegn på hver deres dag.</p>
EndOfDayRapportIndskudSpil	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>For spil rapporteret ved brug af FastOddsTransaktionStruktur: Summen af SpilIndskud. Dato er baseret på SpilKøbDatoTid, bortset for annulleringer, hvor dato er baseret på SpilAnnulleringDatoTid.</p> <p>For PokerCashGame: Summen af PokerSessionIndskudSpil. Dato er baseret på SpilFaktiskSlutDatoTid, bortset for annulleringer, hvor dato er baseret på SpilAnnulleringDatoTid.</p> <p>For spil rapporteret ved brug af KasinoSpilPrSessionStruktur: Summen af KasinoSpilIndskudSpil. Dato er baseret på SpilFaktiskSlutDatoTid, bortset for annulleringer, hvor dato er baseret på SpilAnnulleringDatoTid.</p> <p>For alle spilkategorier, bidrager annulleringer negativt. Når en annullering foretages samme dag som den originale transaktion, bidrager transaktionen således samlet set med 0. Når en annullering foretages en senere dag end den originale transaktion, bidrager transaktion og annullering således med hver deres fortegn på hver deres dag.</p>
EndOfDayRapportIndskudJackpot	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p>	<p>For PokerCashGame: Summen af PokerSessionIndskudJackpot. Dato er baseret på SpilFaktiskSlutDatoTid, bortset for annulleringer, hvor dato er baseret på SpilAnnulleringDatoTid.</p>

	<p>totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>For spil rapporteret ved brug af KasinoSpilPrSessionStruktur: Summen af KasinospillIndskudJackpot. Dato er baseret på SpilFaktiskSlutDatoTid, bortset for annulleringer, hvor dato er baseret på SpilAnnulleringDatoTid.</p> <p>For begge spilkategorier, bidrager annulleringer negativt. For en annullering der foretages samme dag som den originale transaktion, bidrager transaktionen således samlet set med 0. Når en annullering foretages en senere dag end den originale transaktion, bidrager transaktion og annullering således med hver deres fortegn på hver deres dag.</p>
EndOfDayRapportGevinster	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>For spil rapporteret ved brug af FastOddsSlutStruktur: Summen af SpilGevinst. Dato er baseret på SpiFaktiskSlutDatoTid.</p> <p>Dette gælder også for bet-resettlement. For en bet-resettlement der foretages samme dag som den originale transaktion, bidrager væddemålet dermed samlet set med den korrekte gevinst. Når en bet-resettlement foretages på en senere dag end den originale transaktion, bidrager bet-resettlement dermed med korrektionsværdien på denne dag, så summen for begge, eller alle involverede dage, for væddemålet bidrager med den korrekte gevinst.</p> <p>For PokerCashGame: Summen af PokerSessionGevinstSpil. Dato er baseret på SpilFaktiskSlutDatoTid, bortset for annulleringer, hvor dato er baseret på SpilAnnulleringDatoTid.</p> <p>For spil rapporteret ved brug af KasinoSpilPrSessionStruktur: Summen af KasinospilGevinstSpil. Dato er baseret på SpilFaktiskSlutDatoTid, bortset for annulleringer, hvor dato er baseret på SpilAnnulleringDatoTid.</p> <p>For de to sidstnævnte spilkategorier, bidrager annulleringer negativt. For en annullering der foretages samme dag som den originale transaktion, bidrager transaktionen således samlet set med 0. Når en annullering foretages en senere dag end den originale transaktion,</p>

		bidrager transaktion og annullering således med hver deres fortegn på hver deres dag.
EndOfDayRapportKommissionRake	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>maxInclusive: 9999999999</p> <p>minInclusive: -9999999999</p> <p>totalDigits: 20</p> <p>fractionDigits: 10</p>	<p>For spil rapporteret ved brug af FastOddsSlutStruktur: Summen af SpilKommission. Dato er baseret på SpiFaktiskSlutDatoTid.</p> <p>Dette gælder også for bet-resettlement. For en bet-resettlement der foretages samme dag som den originale transaktion, bidrager væddemålet dermed samlet set med den korrekte kommission. Når en bet-resettlement foretages på en senere dag end den originale transaktion, bidrager bet-resettlementet dermed med korrektionsværdien på denne dag, så summen for begge, eller alle involverede dage, for væddemålet bidrager med den korrekte kommission.</p> <p>For PokerCashGame: Summen af PokerSessionRake. Dato er baseret på SpiFaktiskSlutDatoTid, bortset for annulleringer, hvor dato er baseret på SpilAnnulleringDatoTid.</p> <p>For spil rapporteret ved brug af KasinoSpilPrSessionStruktur: Summen af KasinospilKommission. Dato er baseret på SpiFaktiskSlutDatoTid, bortset for annulleringer, hvor dato er baseret på SpilAnnulleringDatoTid.</p> <p>For de to sidstnævnte spillkategorier, bidrager annulleringer negativt. For en annullering der foretages samme dag som den originale transaktion, bidrager transaktionen således samlet set med 0. Når en annullering foretages en senere dag end den originale transaktion, bidrager transaktion og annullering således med hver deres fortegn på hver deres dag.</p>

Ændring af rapporteret data

I dette afsnit beskrives, hvordan der kan foretages ændringer i rapporteret data. Spillemyndigheden specificerer tre typer af ændringer: transaktionsændringer (annulleringer mm.), ændringer af FastOddsSlutStruktur (bet-resettlement mm.), og ændringer der håndteres med erstatningsfiler. I dette afsnit beskrives det, hvordan tilladelsesindehaver kan foretage hver enkelt type af ændring.

Det bemærkes, at for hver af de tre typer ændringer af data kan der være tale om korrektioner, der er nødvendige, enten fordi spillet har ændret sig over for spillerne eller fordi Tilladelsesindehaver har lavet fejl i rapporteringen af spildata. **Det er vigtigt at skelne mellem de to typer ændringer. Dette er præciseret i hvert af de tre afsnit nedenfor.**

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
Transaktionsændringer (annulleringer mm.)	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: Transaktionsændringer (annulleringer mm.)	<ul style="list-style-type: none"> • FastOddsTransaktionStruktur • KasinospilPrSessionStruktur • ManagerSpilTransaktionStruktur • PokerCashGamePrSessionStruktur • PokerTurneringTransaktionStruktur • PuljespilTransaktionStruktur • HestDKTransaktionStruktur/HesteagtigTransaktionStruktur
FastOdds-Slutstrukturændringer (Bet-resettlement mm.)	Ændringer til slutstrukturen for fastodds håndteres som "bet-resettlement". Det vil sige, at tilladelsesindehaver skal sende endnu en slutstruktur for spillet med differencen. Se yderligere i afsnit om: FastOddsSlutstrukturændringer (Bet-resettlement m.m.)	<ul style="list-style-type: none"> • FastOddsSlutStruktur
Ændringer der håndteres med erstatningsfiler	Ændringer i start- og slutstrukturer for Managerspil, Pokerturning og Puljespil, samt end-of-game på Puljespil håndteres med feltet erstatningsdata. Se yderligere i afsnit om: Ændringer der håndteres med erstatningsfiler.	<ul style="list-style-type: none"> • EndOfDayRapportStruktur • PuljespilStartStruktur • PuljespilEndOfGameStruktur • PuljespilSlutStruktur • PokerTurneringStartStruktur • PokerTurneringSlutStruktur • ManagerSpilStartStruktur • ManagerspilSlutStruktur • HestDKEventStartStruktur/HesteagtigEventStartStruktur • HestDKStartStruktur/HesteagtigStartStruktur • HestDKSlutStruktur/HesteagtigSlutStruktur • HestDKEventSlutStruktur/HesteagtigEventSlutStruktur • JackpotUdløsningStruktur

Transaktionsændringer (annulleringer mm.)

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.

Annullering udføres ved at udfylde den relevante transaktionsstruktur med de samme informationer som i den oprindelige transaktion, men i feltet SpilAnnullering rapporteres 1, og der angives en værdi for SpilAnnulleringDatoTid. Bemærk, at SpilFillIdentifikation, som relaterer sig til selve XML-filen fortsat skal være unikt, hvilket betyder, at der skal genereres et nyt SpilFillIdentifikation 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 pga. ændringer i spillet og rapporteringsfejl og End of Day rapporten

Det er vigtigt at skelne mellem korrektioner af transaktionsdata der skyldes ændringer i spillet og korrektioner der skyldes fejlagtigt rapporteret data.

Annulleringer pga. ændringer i spillet

Der kan være behov for at foretage annullering af en spiltransaktion hvis fx en spiller har ret til at fortryde sit væddemål– eller, hvis der er sket en fejl i selve spillet.

I disse situationer skal End of Day rapporten som udgangspunkt ikke erstattes. 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.

Annulleringer og korrigerede transaktioner pga. rapporteringsfejl

I situationer hvor tilladelsesindehaver har behov for at annullere transaktioner evt. inklusiv fremsendelse af nye transaktioner som følge af fejlrapportering, skal dette ske efter underretning af spillemyndigheden.

For annulleringen skal alle oplysninger i selve transaktionen (SpilFillIdentifikation skal være unikt) være identisk med originalen der skal annulleres. Dog skal SpilAnnullering være ”1” og SpilAnnulleringDatoTid skal være identisk med det tidspunkt i den originale struktur (hvadenten det er et købstidspunkt eller sluttidspunkt) der definerer hvilken dag den originale transaktion skulle have hørt til ift. End Of Day (altså hvis den havde været korrekt).

For en evt. fremsendelse af en korrigeret transaktion benyttes det rigtige spilkøbstidspunkt (og spilsluttidspunkt, hvor det er relevant), og korrektionstidspunktet anvendes som SpilAnnulleringDatoTid (hvilket også betyder at "annulleringsblokken" skal anvendes). Når tilladelsesindehaver skal ændre data i disse tilfælde, vil det muligvis være nødvendigt at rette berørte End of Day-rapporter. Men det er sandsynligt at fejlrettelserne i stedet vil bringe transaktionerne i overensstemmelse med de fremsendte End Of Day-rapporter.

Det bemærkes, at hvis fejlen skyldes at den oprindelige fejlbehæftede XML-fil ikke er skema-valid, skal tilladelsesindehaver bare sende en ny rigtig fil med det rigtige købstidspunkt (og evt. Sluttidspunkt) og uden SpilAnnulleringDatoTid.

Hvis fejlen består i at samme information, er rapporteret flere gange, er proceduren som følger:

Hvis transaktion er sendt flere gange, rapporteres annulleringer (som fejlrettelse) samme antal gange. Yderligere sendes korrekt information én gang – med et nyt TransaktionIdentifikation. Hvis en annullering er sendt flere gange, sendes flere af den originale transaktion, således at samme antal af originaler og annulleringer er rapporteret.

Nedskalleringer

Hvis en transaktion nedskaleres, fx fordi det delvist annulleres pga. en hest der ikke stiller til start, bliver tilladelsesindehaver nødt til at annullere det oprindelige væddemål og fremsende en ny transaktion for den reducerede kupon.

For spil med EOD-rapporter: For annulleringen bruges som "SpilkøbDatoTid"/"SpilFaktiskSlutDatoTid" den tid det oprindelige spil (og slut) var (for original og annullering skal være ens, bortset fra annulleringsblokken). "SpilAnnulleringstidspunkt" skal være det tidspunkt, der korrigeres overfor kunden. Dette skal også være "SpilkøbDatoTid"/"SpilFaktiskSlutDatoTid" (når der er begge dele, kun nødvendigt for sidstnævnte) for den gensendte transaktion. Det betyder at nettokorrektionen skal med i EOD på denne dag. For den gensendte transaktion bruges det oprindelige spilkøbstidspunkt (sluttidspunktet når dette er i transaktionen) i stedet for som "SpilAnnulleringDatoTid".

For spil uden EOD-rapporter. For annulleringen er det det samme som for spil med EOD-rapport, mens der for genfremsendelsen byttes om på de to tidspunkter (altså det oprindelige købstidspunkt bruges som "SpilkøbDatoTid"/"SpilFaktiskSlutDatoTid", og korrektionstidspunktet som "SpilAnnulleringDatoTid").

FastOddsSlutstruktur-ændringer (Bet-resettlement mm.)

Det er vigtigt at skelne mellem korrektioner af væddemålsgevinster, der skyldes ændring af spillerens gevinst, og korrektioner af fejlagtigt rapporteret data.

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 fx 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 pga. ændringer overfor spilleren, skal der angives en ny SpilFaktiskSlutDato-Tid, som passer til den dag og tid, hvor der blev indgået bet-resettlement. Rapporteringen skal ske straks efter bet-resettlement er foretaget, på samme vis som almindelig rapportering foretages.

Bet-resettlement og End of Day rapporten

End of Day rapporten skal ikke gendannes, hvis tilladelsesindehaver anvender bet-resettlement, fordi spillerens gevinst er ændret. 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.

Hvis der er tale om korrektion af fejlagtigt rapporteret data, anvendes samme opgørelsestidspunkt som oprindeligt. Det er muligt at det også vil være nødvendigt at korrigere End of Day-rapporten. Men det er sandsynligt at fejlrettelserne i stedet vil bringe transaktionerne i overensstemmelse med de fremsendte End Of Day-rapporter.

Det bemærkes, at hvis fejlen skyldes, at den oprindelige fejlbehæftede XML-fil ikke er skema-valid, skal tilladelsesindehaver sende en ny fil med korrekt indhold.

Ændringer der håndteres med erstatningsfiler

Også for ændringer med erstatningsfiler kan der skelnes mellem ændringer af spillet og rettelser der skyldes fejlagtigt rapporteret data.

Ændringer af spillet kan fx- være et garantibeløb der forøges inden spillet er afsluttet.

For ændringer af spillet kan rapporten straks sendes til SAFE som del i det almindelige rapporteringsflow. Spillemyndigheden skal orienteres om, hvorfor Erstatningsfil er sendt.

For korrektioner af rapporteringsfejl, skal Spillemyndigheden underrettes først, og erstatningsfiler må først lægges på SAFE, når dette er aftalt med Spillemyndigheden. Erstatningsfilproceduren kræver kontakt mellem Tilladelsesindehaver og Spillemyndigheder og en del manuelle procedurer hos Spillemyndigheden. Det er derfor vigtigt at dette begrænses. Hvis en tilladelsesindehaver forventer at måtte erstatte en fil senere, kan Spillemyndigheden kontaktes med henblik på at undersøge muligheden for at vente med levering af filen, til datagrundlaget er på plads.

Af tekniske årsager er det for enhver brug af erstatningsfiler nødvendigt, at erstatningsfilen lægges på den samme SAFE, som filen der skal erstattes.

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.

Det bemærkes, at hvis ændringen foretages fordi den oprindelige XML-fil ikke er skema-valid, skal tilladelsesindehaver bare sende en ny rigtig fil. Dette skal ikke ske som erstatningsfil. **Erstatningsdata og End of Day rapporten**

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

Dog kan erstatningsdata anvendes til at erstatte selve End of Day rapporten. Som beskrevet ovenfor, bør ændringer over for spillerne ikke føre til behov for at korrigerer End Of Day-rapporten. Spillemyndigheden forventer derfor, at korrektion af End of Day-rapporter som udgangspunkt er rettelse af rapporteringsfejl, hvorfor Spillemyndigheden skal underrettes.

Hvis tilladelsesindehaver mener, at der er behov for at ændre en End of Day-rapport uden at der er tale om en rapporteringsfejl, kontaktes Spillemyndigheden med henblik på at aftale en procedure herfor.

Underretningspligt og rettelse af fejl

Tilladelsesindehaver har en generel underretningspligt når der opstår mistanke om eller konstateres fejl hos tilladelsesindehaveren herunder hos dennes leverandører. Dette følger af punkt G i Bilag 1 til bekendtgørelse om onlinekasino, bekendtgørelse om online væddemål og bekendtgørelse om landbaserede væddemål. I forhold til datarapportering kan dette fx være hvis datarapporteringen af en eller anden grund er stoppet, hvis data forventes at blive rapporteret med forsinkelse eller hvis der er sket fejlagtig rapportering af data.

Hvis tilladelsesindehaver opdager fejl i rapportering af data, eller er i tvivl om hvordan en specifik fejl skal håndteres, kontaktes Spillemyndigheden. Hvis metoden til fejlrettelse er beskrevet i dette dokument, må Tilladelsesindehaver gerne begynde fejlrettelse samtidig med underrettelse af Spillemyndigheden. Hvis metoden ikke er beskrevet afventes tilbagemelding fra Spillemyndigheden, da det er vigtigt at få fastlagt, hvordan rettelse af data skal foretages. Spillemyndigheden meddeler, hvordan fejl skal korrigeres. Dette gælder også, hvis sådanne fejl opdages af Spillemyndigheden.

Bilag 1 - Krav til testdata

I følgende situationer stiller Spillemyndigheden krav om levering af testdata:

- I forbindelse med ansøgning om tilladelse
- Når tilladelsesindehaver ønsker at tilføje eller skifte spilsystem
- Når tilladelsesindehaver ønsker at tilføje en ny underleverandør
- Når tilladelsesindehaver ønsker at tilføje ny spilkategori

I forbindelse med dannelsen af disse testdata skal følgende forhold være overholdt:

- Alt testdata skal være i overensstemmelse med kravene i dette dokument
- Alt testdata skal være baseret på udtræk fra spilsystemet
- Alt testdata skal være pakket med TamperToken
- Alt testdata skal være placeret på SAFE
- Alt testdata skal være rapporteret til Spillemyndighedens testmiljø

Ansøgning om tilladelse eller tilføjelse/skift af spilsystem

De indsendte testdata skal dække alle de scenarier, som det ønskede spiludbud dækker. I forbindelse med ansøgning om tilladelse eller skift af spilsystem skal der derfor som minimum indsendes følgende:

- Testdata på alle relevante typer spil (Standard Records) fra hver enkelt leverandør (fx roulette, black jack, spilleautomater osv.)
- Testdata på alle relevante salgskanaler fra hver enkelt leverandør (computer, smartphone og landbase-ret)

Når disse testdata er behandlet og godkendt af Spillemyndigheden, skal det efterfølgende demonstreres, at proceduren for annullering af transaktioner samt indsendelse af erstatningsdata kan håndteres korrekt. Følgende skal derfor sendes til Spillemyndigheden:

- Annullering af minimum én fremsendt testtransaktion (fx et fastoddsvæddemål eller en kasinosession)
- Erstatning af en enkelt End Of Day rapport

Tilføjelse af ny underleverandør af spil

I forbindelse med tilføjelse af ny underleverandør af spil stilles der samme krav til indsendelse af testdata som nævnt ovenfor ved ansøgning eller skift af spilsystem. Dog med den forskel, at der ved tilføjelse af ny underleverandør kun skal indsendes testdata for den eller de nye underleverandører, der ansøges om.

Tilføjelse af ny spilkategori

I forbindelse med tilføjelse af ny spilkategori af spil stilles der samme krav til indsendelse af testdata som nævnt ovenfor ved ansøgning eller skift af spilsystem. Dog med den forskel, at der ved tilføjelse af ny spilkategori kun skal indsendes testdata for den eller de nye spilkategorier, der ansøges om.

Struktur og volumen på testdata

Både i forbindelse med ansøgning om tilladelse, skift af spilsystem og tilføjelse af ny spilleleverandør er det nedenfor beskrevet, hvilke strukturer der skal leveres og hvor mange af hver filtype, der forventes.

- Puljespil: Mindst ét helt puljespil.
 - o PuljespilStartStruktur (én fil pr puljespil)
 - o PuljespilTransaktionStruktur (almindeligvis flere filer pr puljespil)
 - o PuljespilEndOfGameStruktur (én fil pr puljespil)

- PuljespilSlutStruktur (én fil pr puljespil)
- PokerTurnering: Mindst én hel pokerturning.
 - PokerTurneringStartStruktur (én fil pr pokerturning)
 - PokerTurneringTransaktionStruktur (almindeligvis flere filer pr pokerturning)
 - PokerTurneringSlutStruktur (én fil pr pokerturning)
- PokerCash: Mindst 50 sessioner.
 - PokerCashGamePrSessionStruktur (kan rapporteres i én xml-fil)
- Managerspil: Mindst ét helt managerspil.
 - ManagerspilStartStruktur (én fil pr managerspil)
 - ManagerspilTransaktionStruktur (almindeligvis flere filer pr managerspil)
 - ManagerspilSlutStruktur (én fil pr managerspil)
- FastOdds: Mindst 50 fastodds spil med transaktioner og gevinster.
 - FastOddsTransaktionStruktur (almindeligvis flere spil pr fil)
 - FastOddsSlutStruktur (almindeligvis flere gevinster pr fil)
- Betexchange: Mindst 50 eksempler på betexchange.
 - FastOddsTransaktionStruktur (almindeligvis flere odds pr fil)
 - FastOddsSlutStruktur (almindeligvis flere gevinster pr fil)
- KasinoSinglePlayer: Mindst 50 sessioner.
 - KasinoPrSessionStruktur (kan rapporteres i én fil)
- KasinoMultiPlayer: Mindst 50 sessioner.
 - KasinoPrSessionStruktur (kan rapporteres i én fil)
- Jackpots: Mindst 1 Jackpot
 - JackpotUdløsningsStruktur (én fil pr Jackpot). ID på jackpotten skal svare til ID anvendt på jackpotindskud i transaktioner.

Yderligere skal nedenstående testdata skal rapporteres, hvis scenarierne er relevante i forhold til tilladelsesindehaverens udbud af Jackpots:

- Mindst én JackpotUdløsningsStruktur, hvor tilladelsesindehaveren har anvendt feltet Jackpot-KommissionsRake til at tilføje midler til Jackpotten.
 - Mindst én JackpotUdløsningsStruktur, hvor tilladelsesindehaveren har anvendt feltet Jackpot-KommissionsRake til at fjerne midler fra Jackpotten.
 - Mindst én JackpotUdløsningsStruktur, hvor jackpotten er vundet af en spiller, der ikke er kunde på den danske tilladelse. Her skal rapporteres "Notcustomer" i feltet SpillerInformationIdentifikation.
- End Of Day: Mindst én hel dags blandede data med tilhørende End Of Day rapport. Spillemyndigheden skal kunne afstemme de blandede transaktioner med dagens EndOfDay.
 - Blandede standard records fra en typisk dag (alle relevante strukturer – antallet kan ses ovenfor under hver spilkategori)
 - EndOfDayRapportStruktur (én fil pr spilkategori pr valuta spillet af danske spillere i løbet af dagen)



Spillemyndigheden

o

Bilag 2 - Landekoder

Land	Kode	Land	Kode
Afghanistan	AFG	Canada	CAN
Afrika	AFR	Caribisk Nederlandene	BES
Albanien	ALB	Caymanøerne	CAY
Algeriet	ALG	Chile	CHI
Amerikansk Samoa	ASA	Cocosøerne	CCK
Amerikanske Jomfruøer	ISV	Colombia	COL
Andorra	AND	Comorerne	COM
Angola	ANG	Congo, Den Demokratiske Republik	COD
Anguilla	AIA	Congo, Republikken	CGO
Antarktis	ATA	Cookøerne	COK
Antigua og Barbuda	ANT	Costa Rica	CRC
Argentina	ARG	Cuba	CUB
Armenien	ARM	Curaçao	CUW
Aruba	ARU	Cypern	CYP
Aserbajdsjan	AZE	Danmark	DEN
Asien	ASI	De Forenede Arabiske Emirater	UAE
Australien	AUS	Den Centralafrikanske Republik	CAF
Bahamas	BAH	Den Dominikanske Republik	DOM
Bahrain	BRN	Det Forenede Kongerige	GBR
Bangladesh	BAN	Djibouti	DJI
Barbados	BAR	Dominica	DMA
Belarus	BLR	Ecuador	ECU
Belgien	BEL	Egypten	EGY
Belize	BIZ	El Salvador	ESA
Benin	BEN	Elfenbenskysten	CIV
Bermuda	BER	England	ENG
Bhutan	BHU	Eritrea	ERI
Bolivia	BOL	Estland	EST
Bonaire, Sint Eustatius og Saba	BES	Eswatini	SWZ
Bosnien-Hercegovina	BIH	Etiopien	ETH
Botswana	BOT	Europa	EUR
Brasilien	BRA	Falklandsøerne	FLK
British Indian Ocean Territory	IOT	Fiji	FIJ
Britiske Jomfruøer	IVB	Filippinerne	PHI
Brunei	BRU	Finland	FIN
Bulgarien	BUL	Frankrig	FRA
Burkina Faso	BUR	Fransk Guiana	GUF
Burundi	BDI	Fransk Polynesien	PYF
Cambodja	CAM	Færøerne	FRO
Cameroun	CMR	Gabon	GAB

Gambia	GAM	Letland	LAT
Georgien	GEO	Libanon	LBN
Ghana	GHA	Liberia	LBR
Gibraltar	GIB	Libyen	LBA
Grenada	GRN	Liechtenstein	LIE
Grækenland	GRE	Litauen	LTU
Grønland	GRL	Luxembourg	LUX
Guadeloupe	GLP	Macao	MAC
Guam	GUM	Madagaskar	MAD
Guatemala	GUA	Malawi	MAW
Guernsey	GGY	Malaysia	MAS
Guinea	GUI	Maldiverne	MDV
Guinea-Bissau	GBS	Mali	MLI
Guyana	GUY	Malta	MLT
Haiti	HA	Marokko	MAR
Holland	NED	Marshalløerne	MHL
Honduras	HON	Martinique	MTQ
Hongkong	HKG	Mauretaniens	MTN
Indien	IND	Mauritius	MRI
Indonesien	INA	Mayotte	MYT
Irak	IRQ	Mexico	MEX
Iran	IRI	Mikronesien	FSM
Irland	IRL	Moldova	MDA
Island	ISL	Monaco	MON
Isle of Man	IMN	Mongoliet	MGL
Israel	ISR	Montenegro	MNE
Italien	ITA	Montserrat	MSR
Jamaica	JAM	Mozambique	MOZ
Japan	JPN	Myanmar	MYA
Jersey	JEY	Namibia	NAM
Jordan	JOR	Nauru	NRU
Juleøen	CXR	Nederlandene	NED
Kap Verde	CPV	Nepal	NEP
Kasakhstan	KAZ	New Zealand	NZL
Kenya	KEN	Nigeria	NGR
Kina	CHN	Nicaragua	NCA
Kirgisistan	KGZ	Niger	NIG
Kiribati	KIR	Niue	NIU
Kosovo	KOS	Nordamerika	NOA
Kroatien	CRO	Nordirland	NIR
Kuwait	KUW	Nordkorea (Den Demokratiske Folkerepublik)	PRK
Laos	LAO	Nordmakedonien	MKD
Lesotho	LES	Nordmarianerne	MNP

Norfolk Island	NFK	Somalia	SOM
Norge	NOR	Spanien	ESP
Ny Kaledonien	NCL	Sri Lanka	SRI
Oceanien	OCE	Storbritannien	GBR
Oman	OMA	Sudan	SUD
Pakistan	PAK	Surinam	SUR
Palau	PLW	Svalbard og Jan Mayen	SJM
Palæstina	PLE	Sverige	SWE
Panama	PAN	Sydafrika	RSA
Papua Ny Guinea	PNG	Sydamerika	SOA
Paraguay	PAR	Sydgeorgien og Sydsandwichøerne	SGS
Peru	PER	Sydkorea (Republikken Korea)	KOR
Pitcairn	PCN	Sydsudan	SSD
Polen	POL	Syrien	SYR
Portugal	POR	Tadsjikistan	TJK
Puerto Rico	PUR	Tahiti	PYF
Qatar	QAT	Taipei (Taiwan)	TPE
Réunion	REU	Tanzania	TAN
Rumænien	ROU	Tchad	CHA
Rusland	RUS	Thailand	THA
Rwanda	RWA	Tjekkiet	CZE
Saint Barthelemy	BLM	Togo	TOG
Saint Kitts og Nevis	SKN	Tokelau	TKL
Saint Lucia	LCA	Tonga	TGA
Saint Vincent o Grenadinerne	VIN	Trinidad og Tobago	TTO
Saint-Martin	MAF	Tunesien	TUN
Saint-Pierre og Miquelon	SPM	Turkmenistan	TKM
Salomonøerne	SOL	Turks- og Caicosøerne	TCA
Samoa	SAM	Tuvalu	TUV
San Marino	SMR	Tyrkiet	TUR
Sankt Helena	SHN	Tyskland	GER
São Tomé og Príncipe	STP	Uganda	UGA
Saudi-Arabien	KSA	Ukraine	UKR
Schweiz	SUI	Ungarn	HUN
Senegal	SEN	United Kingdom	GBR
Serbien	SRB	United States Minor Outlying Islands	UMI
Seychellerne	SEY	Uruguay	URU
Sierra Leone	SLE	USA	USA
Singapore	SGP	Usbekistan	UZB
Sint Maarten	SXM	Vanuatu	VAN
Skotland	SCO	Vatikanstaten	VAT
Slovakiet	SVK	Venezuela	VEN
Slovenien	SLO	Verden	WOR

Vestsahara	ESH	Zimbabwe	ZIM
Vietnam	VIE	Ækvatorialguinea	GEQ
Wales	WAL	Østrig	AUT
Wallis og Fortuna	WLF	Østtimor	TLS
Yemen	YEM	Åland	ALA
Zambia	ZAM		

IKKE GÆLDENDE

Bilag 3 - Sportsgrenskoder

Sportsgren og kode	Bemærkninger
AlpintSkiløb	
AmerikanskFodbold	Ikke at forveksle med fodbold der foregår i Amerika
Andet	Alt andet end sport og politik
AndetSport	Al sport der ikke hører ind under de andre listede muligheder
Atletik	
AustralskFodbold	Ikke at forveksle med fodbold der foregår i australien
Badminton	
Baseball	
Basketball	Inkl. 3X3 Basketball
Bobslæde	
Boksning	Både amatør- og professionelt
Bordtennis	
Bowls	Ikke at forveksle med bowling
Breakdance	
Brydning	Både fri- og græsk-romersk og andre
Bueskydning	
Cricket	
Curling	
Cykling	Inkl. banecykling, bmx, mountainbike
Dart	
Esport	
Flagfootball	
Floorball	
Fodbold	
Formel1	
FreestyleSkiløb	
Futsal	
Fægtning	
Golf	Ekskl. minigolf
Gymnastik	Inkl. Rytmisk sportsgymnastik, Trampolin, Tumbling mm.
GæliskeSportsgrene	
Hestesport	Ekskl. Hestevæddeløb - men fx dressur, military, ridebanespring

Hestevæddeløb	
Hockey	Ekskl. ishockey eller Floorball
Hundevæddeløb	
Hurtigløb På Skøjter	Ekskl. Short track/kortbane
Håndbold	Inkl. strandhåndbold og lign.
Ishockey	
Judo	
Kabaddi	
KanoKajak	Inkl. maraton og slalom
Kapflyvning Med Brevduer	
Kortbaneløb På Skøjter	
Kunstskejteløb	
Kælk	
Lacrosse	
Langrend	Ekskl. Nordisk kombineret
MMA	
Moderne Femkamp	
Motorsport Øvrig	Alt andet end Formel 1 og speedway
Nordisk Kombineret	
OL	Kun ting der ikke er den enkelte sportsgren - fx værtsby, og antal medaljer til et land)
Orienteringsløb	
Padel	
Politik	
Pool	
Roning	Inkl. Beachroning
Rugby League	
Rugby Union	Inkl. Rugby Sevens/syvmandsrugby
Sejlsport	Inkl. RSX
Skak	Inkl. Fischer Random
Skateboard	
Skeleton	
Skibjergbestigning	
Skihop	Inkl. skiflyvning, ekskl. Nordisk kombineret
Skiskydning	Ofte kaldet biatlon
Skydning	
Snooker	
Snowboarding	

Softball	
Speedway	
Sportsklatring	
Squash	
Surfing	Inkl. windsurfing, men ekskl. RSX-kapsejls
Svømning	Inkl. maratonsvømning
Synkronsvømning	Inkl. individuelt
Taekwondo	
Tennis	
Triatlon	
Udspring	
Vandpolo	
Volleyball	Inkl. Beachvolleyball
Vægtløftning	Ekskl. styrkeløft

IKKE GÆLDENDE