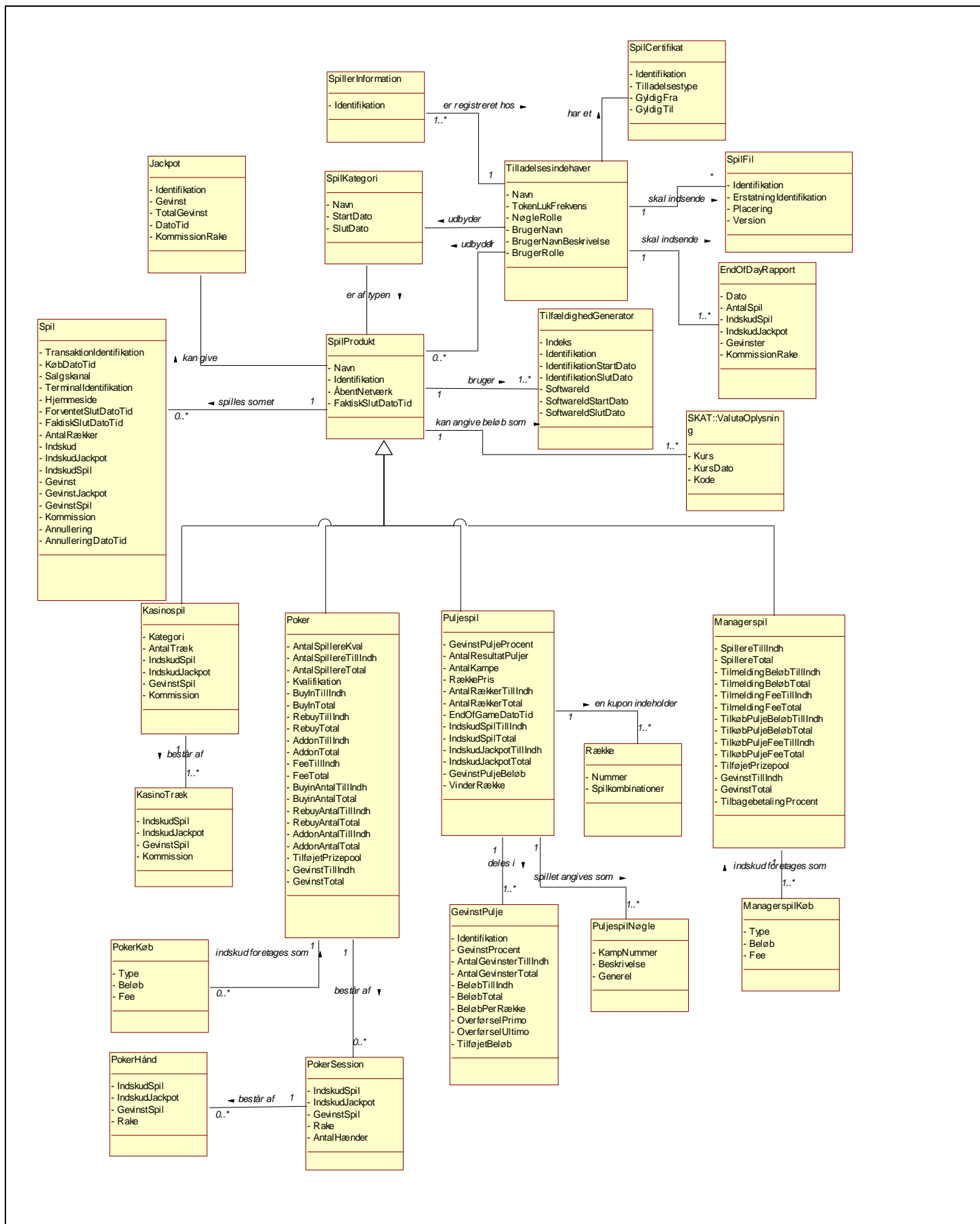


# 1 Begrebsmodel Standard Records



## 1.1 EndOfDayRapport

Disse data rapporteres dagligt i strukturen EndOfDayRapportStruktur.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Dato	Dato	Hvilken dato rapporten omhandler.
AntalSpil	Antal	Antallet af spil af pågældende kategori der er spillet i løbet af dagen.
IndskudSpil	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Indskud til spil (ikke jackpot) i løbet af dagen af pågældende spilkategori.
IndskudJackpot	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Indskud til jackpot (ikke spil) i løbet af dagen af pågældende spilkategori.
Gevinster	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Udbetalte gevinster (inkl. indskud) i pågældende kategori i løbet af dagen.
KommissionRake	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	<p>Indkrævet kommission eller rake i pågældende kategori i løbet af dagen.</p> <p>Denne attribut skal kun indeholde kommission, og er ikke indskud minus gevinst. Kun hvis der indkræves en specifik kommission fra indskuddet, skal dette rapporteres. Kommission kunne f.eks. være ved peer-to-peer spil, hvor to spillere spiller mod hinanden og tilladelsesindehaver tager en kommission for spillet. Værdien af denne attribut kan ikke være negativ.</p>

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
skal indsende	Tilladelsesindehaver(1) EndOfDayRapport(1..*)	

## 1.2 GevinstPulje

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

Gevinster rapporteres altid inklusiv indskud.

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

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Identifikation	Tekst45	Identifikation af de forskellige gevinstpuljer. Tilladelsesindehaver bestemmer selv dette.  Eksempel: For tips 13 kan der være følgende gevinstpuljer: "13rigtige", "12rigtige", "11rigtige" og "10rigtige".
GevinstProcent	Procent	Hvor mange procent denne gevinstpulje udgør af den samlede gevinstpulje for spillet. Såfremt der spilles i netværk med andre spiludbydere angives total beløb for alle spiludbydere.  Summen af alle puljespillets GevinstPuljeGevinstProcent skal være 100%.
AntalGevinsterTillIndh	TalHel	Antal gevinster i gevinstpuljen der er tilgået spillere hos tilladelsesindehaver.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AntalGevinsterTotal	TalHel	Ved samarbejde med anden spiludbyder oplyses gevinstpuljens samlede antal gevinster for alle spillere.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
BeløbTillIndh	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Hvor mange penge der er i den enkelte gevinstpulje (inkl. indskud) for spillere hos tilladelsesindehaver.
BeløbTotal	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Ved samarbejde med anden spiludbyder oplyses hvor mange penge der er i den enkelte gevinstpulje (inkl. indskud) for alle spillere.
BeløbPerRække	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Hvor meget hver rigtig række vinder i gevinstpuljen (inkl. indskud). 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.
OverførselPrimo	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Beløb der overføres til gevinstpuljerne fra tidligere puljespil.
OverførselUltimo	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Beløb der overføres fra gevinst puljerne til fremtidige puljespil.
TilføjetBeløb	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Beløb som tilladelsesindehaver tilføjer til gevinstpuljerne, som ikke kommer fra tidligere uger. Anvendes typisk hvis tilladelsesindehaver garanterer en vis puljestørrelse.

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
deles i	Puljespil(1) GevinstPulje(1..*)	

### 1.3 Jackpot

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

Eksempel:

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

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

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

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
kan give	SpilProdukt() Jackpot()	

## 1.4 KasinoTræk

Et træk i et kasinospil er det mindste mulige session.

Eksempel: For slot-maskiner svarer det til én kørsel.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
IndskudSpil	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Indskud som går til spillet i et enkelt træk. Beløbet skal være eksklusiv eventuelt jackpot bidrag.
IndskudJackpot	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Indskud som går til jackpot i et enkelt træk.
GevinstSpil	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Gevinst fra kasinospillet (ikke jackpot) fra trækket (inkl. indskud).
Kommission	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Den kommission som tilladelsesindehaver har taget i forbindelse med trækket.  Denne attribut skal kun indeholde kommission, og er ikke indskud minus gevinst. Kun hvis der indkræves en specifik kommission fra indskuddet, skal dette rapporteres. Kommission kunne f.eks. være ved peer-to-peer spil, hvor to spillere spiller mod hinanden og tilladelsesindehaver tager en kommission for spillet. Værdien af denne attribut kan ikke være negativ.

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
består af	Kasinospil(1) KasinoTræk(1..*)	

## 1.5 Kasinospil

Spil hvor spilleren spiller imod en tilladelsesindehaver. Spil er baseret på tilfældighed. For en spiller består et kasinospil af en session hvor spilleren udfører et antal træk. Hvert træk koster et indskud og giver mulighed for gevinst. Indskuddet fra en session i et kasinospil skal beregnes som summen af alle indskud i sessionen.

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.

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

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

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Kategori	<code>KasinoSpilKategori</code>	Angivelse af underkategori for kasinospil.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> roulette baccarat punto banco blackjack poker spilleautomat andet
AntalTræk	<code>TalHel</code>	Antal træk som indgår i spillerens sessionen.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999
IndskudSpil	<code>BeløbPositivNegativ10Decimaler10</code>	Andel af spillers indskud i en session som går til selve spillet, eksklusiv eventuelt bidrag til jackpotpulje.
IndskudJackpot	<code>BeløbPositivNegativ10Decimaler10</code>	Andel af spillers indskud i en session som går til en evt. jackpotpulje.
GevinstSpil	<code>BeløbPositivNegativ10Decimaler10</code>	Spillers gevinst i en session (inkl. indskud).
Kommission	<code>BeløbPositivNegativ10Decimaler10</code>	Den kommission som tilladelsesindehaver har trukket for sessionen.  Denne attribut skal kun indeholde kommission, og er ikke indskud minus gevinst. Kun hvis der indkræves en specifik kommission fra indskuddet, skal dette rapporteres. Kommission kunne f.eks. være ved peer-to-peer spil, hvor to spillere spiller mod hinanden og tilladelsesindehaver tager en kommission for spillet. Værdien af denne attribut kan ikke være negativ.

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
består af	<code>Kasinospil(1)</code> <code>KasinoTræk(1..*)</code>	

Specialisering	Sammenhæng	Beskrivelse
	Kasinospil arver fra/er en specialisering af SpilProdukt	

## 1.6 Managerspil

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.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
SpillereTillIndh	Antal	Antal spillere hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.
SpillereTotal	Antal	Antal spillere hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.
TilmeldingBeløbTillIndh	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Total beløb som indskud i form af tilmelding hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.
TilmeldingBeløbTotal	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Totale indskud i form af tilmelding hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk. Beløbet skal være eksklusiv eventuel fee.
TilmeldingFeeTillIndh	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Totale fee eller kommission for alle spillere hos tilladelsesindehaveren i managerspillet. Rapporteres kun hvis tilladelsesindehaver tager en separat fee eller kommission (der skal ikke rapporteres indskud minus gevinst). Hvis ikke tilladelsesindehaver tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.
TilmeldingFeeTotal	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Totale fee eller kommission for alle spillere hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.  Rapporteres kun hvis en eller flere tilladelsesindehavere tager en separat fee eller kommission (der skal ikke rapporteres indskud minus gevinst). Hvis ikke en eller flere tilladelsesindehavere tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.
TilkøbPuljeBeløbTillIndh	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Totale indskud i form af tilkøb til puljen hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.
TilkøbPuljeBeløbTotal	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Totale indskud i form af tilkøb til puljen hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.
TilkøbPuljeFeeTillIndh	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Totale fee eller kommission fra tilkøb til puljen for tilladelsesindehaveren i managerspillet.  Rapporteres kun hvis tilladelsesindehaver tager en separat fee eller kommission (der skal ikke rapporteres indskud minus gevinst). Hvis ikke tilladelsesindehaver tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.
TilkøbPuljeFeeTotal	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Totale fee eller kommission fra tilkøb til puljen hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.  Rapporteres kun hvis en eller flere tilladelsesindehavere tager en separat fee eller kommission (der skal ikke rapporteres indskud minus gevinst). Hvis ikke en eller flere tilladelsesindehavere tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.
TilføjetPrizepool	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Totale beløb som er tilføjet til prizepoolen af tilladelsesindehaveren. Hvis der spilles i netværk angives det totale beløb som er tilføjet af alle tilladelsesindehavere.
GevinstTillIndh	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Den totale gevinst i gevinstpuljen (inkl. indskud) hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.
GevinstTotal	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Den totale gevinst i gevinstpuljen (inkl. indskud) for alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.



Attribut	Domæne	Beskrivelse
TilbagebetalingProcent	Procent	Tilbagebetalingsprocenten for managerspillet.

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
indskud foretages som	ManagerspilKøb(1..*) Managerspil(1)	

Specialisering	Sammenhæng	Beskrivelse
	Managerspil arver fra/er en specialisering af SpilProdukt	

## 1.7 ManagerspilKøb

Køb for et managerspil.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Type	ManagerspilKøbType	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
Beløb	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Størrelsen af købet angives med beløb.
Fee	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Tilladelsesindehavers fee eller kommission for spilkøbet rapporteres.  Rapporteres kun hvis tilladelsesindehaver tager en separat fee eller kommission. Hvis ikke tilladelsesindehaver tager fee eller kommission for deltagelse i spillet rapporteres nul.

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
indskud foretages som	ManagerspilKøb(1..*) Managerspil(1)	

## 1.8 Poker

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

Attribut	Domæne	Beskrivelse
AntalSpillereKval	TalHel	Deltagere som har kvalificeret sig via andre turneringer.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AntalSpillereTillIndh	TalHel	Antal spillere der er med i turneringen via tilladelsesindehaveren.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AntalSpillereTotal	TalHel	Det totale antal spillere i turneringen (inkl. spillere fra andre spiludbydere, hvis der spilles i et netværk).  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
Kvalifikation	PokerKvalifikation	Markering af hvorvidt turneringen er en kvalifikationsturnering.  1 = Turneringen kan ikke kvalificeres til, eller kvalificere til andre turneringer. 2 = Turneringen kan kvalificeres til, men man kan ikke kvalificere sig til andre turneringer. 3 = Turneringen kan ikke kvalificeres til, men man kan kvalificere sig til andre turneringer. 4 = Turneringen kan kvalificeres til, og man kan kvalificere sig til andre turneringer.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 1 2 3 4
BuyInTillIndh	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Den totale buy-in der er betalt til tilladelsesindehaver for hele turneringen.
BuyInTotal	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Den totale pulje af buy-in der er betalt til turneringen. Hvis der er tale om en netværksturnering, er det alle udbyderes spillere samlede buy-in.
RebuyTillIndh	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Den totale rebuy der er betalt til tilladelsesindehaver for hele turneringen.
RebuyTotal	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Den totale pulje af Rebuy's der er betalt til turneringen. Hvis der er tale om en netværksturnering, er det alle udbyderes spillere samlede rebuy.
AddonTillIndh	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Den totale pulje af add-on der er betalt til tilladelsesindehaver.
AddonTotal	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Den totale pulje af Addon's der er betalt til turneringen. Hvis der er tale om en netværksturnering, er det alle udbyderes spillere samlede Addon
FeeTillIndh	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Den totale fee som der er gået til tilladelsesindehaver.
FeeTotal	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Den totale fee der er betalt til turneringen. Hvis der er tale om en netværksturnering, er det alle udbyderes spillere

Attribut	Domæne	Beskrivelse
		samlede fee.
BuyinAntalTillIndh	TalHel	Tilladelsesindehavers samlede antal buyins.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
BuyinAntalTotal	TalHel	Totale antal buyins for alle spiludbydere for hele turneringen.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
RebuyAntalTillIndh	TalHel	Tilladelsesindehavers totale antal rebuys i turneringen.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
RebuyAntalTotal	TalHel	Totale antal rebuys for alle spiludbydere for hele turneringen.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AddonAntalTillIndh	TalHel	Tilladelsesindehavers totale antal addons i turneringen.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AddonAntalTotal	TalHel	Totale antal addons for alle spiludbydere for hele turneringen.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
TilføjetPrizepool	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	For turneringer med garanteret prizepool garantere udbyder en minimumsprizepool, dvs. hvis summen buyin, rebuy og addon ikke er tilstrækkelig til at opfylde garantien supplere spiludbydere 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.
GevinstTillIndh	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Den totale gevinstpulje (buy-in, re-buy, add-on samt evt. beløb tilføjet gevinstpuljen) der er blevet udbetalt ved turneringens slut hos tilladelsesindehaveren.
GevinstTotal	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Den totale gevinstpulje (buy-in, re-buy, add-on samt evt. beløb tilføjet gevinstpuljen) der er blevet udbetalt ved turneringens slut (for alle spiludbydere såfremt der er tale om en netværksturnering).

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
består af	Poker(1) PokerSession(0..*)	
indskud foretages som	PokerKøb(0..*) Poker(1)	

Specialisering	Sammenhæng	Beskrivelse
	Poker arver fra/er en specialisering af SpilProdukt	

## 1.9 PokerHånd

Attribut	Domæne	Beskrivelse
IndskudSpil	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Indskuddet fra pokerhånden der går til selve spillet (ikke jackpot).
IndskudJackpot	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Del af rake der går til jackpot.
GevinstSpil	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Gevinst (inkl. indskud) fra pokerhånden der kommer fra selve spillet (ikke jackpot).
Rake	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Rake der er indkrævet fra pokerhånden, eksklusiv bidrag til jackpot.

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
består af	PokerSession(1) PokerHånd(0..*)	

### 1.10 PokerKøb

I en poker turnering kan indskud foregå på forskellige måder: BuyIn, AddOn og Rebuy. Denne klasse anvendes til at rapportere de forskellige køb i et pokerspil.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Type	PokerKøbType	Angivelse af typen af købet.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> buyin addon rebuy
Beløb	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Beløbet for en spillers poker køb. Ved annullering angives det tilbagebetalte beløb med negativt fortegn.  Beløbet skal ikke indeholde eventuelt bidrag til jackpot. Det skal rapporteres separat i et andet felt i transaktionsstrukturen.
Fee	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Andel af købsbeløbet der går til tilladelsesindehaver og dermed ikke i puljen. Dette er eksklusiv eventuelt jackpotbidrag.

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
indskud foretages som	PokerKøb(0..*) Poker(1)	

## 1.11 PokerSession

En session regnes fra spilleren sætter sig ved et bord til spilleren forlader bordet. Der er én session pr. spiller pr. bord.

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

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

Attribut	Domæne	Beskrivelse
IndskudSpil	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Totale indskud for spilleren i sessionen, der går til spillet (ikke jackpot).
IndskudJackpot	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Del af rake i pokersessionen som går til jackpot.
GevinstSpil	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Totale gevinst (inkl. indskud) for spilleren i sessionen fra spillet (ikke fra evt. jackpot).
Rake	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Totale rake for spilleren i sessionen. Skal være eksklusiv bidrag til jackpot.
AntalHænder	TalHel	Totale antal hænder for spilleren i sessionen.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
består af	PokerSession(1) PokerHånd(0..*)	
består af	Poker(1) PokerSession(0..*)	

## 1.12 Puljespil

I Puljespil afhænger størrelsen af en spillers gevinster 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.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
GevinstPuljeProcent	Procent	Hvor mange procent af det totale indskud vil blive udbetalt, som gevinster.
AntalResultatPuljer	TalHel	Antallet af resultatpuljer.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AntalKampe	Tal2	Antallet af kampe der skal spilles på for, at have dannet en række i puljespillet.
RækkePris	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Pris på at spille på én række i puljespillet.
AntalRækkerTillIndh	TalHel	Antallet af samtlige spillede rækker hos tilladelsesindehaver.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AntalRækkerTotal	TalHel	Antal rækker der er spillet i alt inkl. rækker fra andre spiludbydere der samarbejdes med.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
EndOfGameDatoTid	DatoTid	Dato og tid for lukning af mulighed for at spille og annullere spil. (UTC)
IndskudSpilTillIndh	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Indskuddets totale størrelse for alle spil spillet hos tilladelseshaver.
IndskudSpilTotal	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Ved samarbejde med anden spiludbyder oplyses puljespillets samlede indskud for alle deltagere til spillet (ikke jackpot).
IndskudJackpotTillIndh	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Totale indskud til jackpot for tilladelsesindehaveren.
IndskudJackpotTotal	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Total indskud til jackpot for alle tilladelsesindehavere i netværket.
GevinstPuljeBeløb	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Samlede beløb der er i gevinstpuljen (inkl. indskud).
VinderRække	TekstLang	Den udtrukkede række skal angives på den generelle form i en liste med komma imellem hver kamp i rækken, f.eks. "1,12,2,8"

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
deles i	Puljespil(1) GevinstPulje(1..*)	
en kupon indeholder	Puljespil(1) Række(1..*)	
spillet angives som	Puljespil(1) PuljespilNøgle(1..*)	

Specialisering	Sammenhæng	Beskrivelse
	Puljespil arver fra/er en specialisering af SpilProdukt	



Rapport dannet den: 12. marts 2012

### 1.13 PuljespilNøgle

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

Formålet med denne klasse er at tilladelsesindehaver skal angive de spilmuligheder der er i et puljespil. Spilmulighederne skal angives med tekst samt angives på en generel form, hvor spilmuligheden omsættes til et tal.

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

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

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.

I denne klasse angives det spilleren kan spille på, både i tekst og på en generel form.

Et eksempel: Tips3

Tipsseddelen:

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 nu 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 skal så 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 indrapporteres 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 nu omsætte det spilleren har spillet til noget alment forståeligt. Spilleren har spillet følgende: Hold 1, Hold 4, Uafgjort.

Rapport dannet den: 12. marts 2012

Ønsker man at se hele tipskuponnen, kan den sættes sammen på følgende måde ud fra det indrapporterede i PuljespilStartStruktur:

Kamp 1: Hold 1, Uafgjort, Hold 2

Kamp 2: Hold 3, Uafgjort, Hold 4

Kamp 3: Hold 5, Uafgjort, Hold 6.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
KampNummer	TalHel	Nummeret på kampen i spillet.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
Beskrivelse	Tekst45	Beskrivelse i tekst af et muligt kamp udfald. Eksempel: For kampen FCK - Brøndby, angives f.eks. "FCK", "uafgjort" eller "Brøndby", afhængig af hvad der angives i PuljespilNøgleGenerel.
Generel	TalHel	Angivelse af et muligt spilresultat på den generelle form.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
spillet angives som	Puljespil(1) PuljespilNøgle(1..*)	

### 1.14 Række

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

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

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

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
en kupon indeholder	Puljespil(1) Række(1..*)	

## 1.15 Spil

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

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

Attribut	Domæne	Beskrivelse
TransaktionIdentifikation	Tekst45	<p>Unik identifikation af en spillers spil-køb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID.</p> <p>Elementet binder transaktionsstrukturer sammen med slutstrukturer for Puljespil og Fastodds.</p> <p>Elementet binder desuden et køb sammen med en annullering for Managerspil, PokerTurnering, FastOdds, Puljespil, Kasinospil og PokerCashGame. Både køb og annullering rapporteres i en transaktionstruktur.</p> <p>Det samme id må således kun anvendes igen i en transaktionstruktur, hvis der er tale om en annullering af et tidligere køb.</p>
KøbDatoTid	DatoTid	Dato og tid hvor spiller har købt spillet. (UTC)
Salgskanal	Salgskanal	<p>Hvilket medie er spillet foretaget igennem.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Forhandler Internet Mobil Andet</p>
TerminalIdentifikation	Tekst45	<p>Identifikation på den landbaserede terminal, som spillet er spillet på. Identifikationen skal kunne henføres til den fysiske maskine, der er spillet på.</p> <p>Kun påkrævet for landbaseret spil. Feltet skal ikke rapporteres for online spil.</p>
Hjemmeside	TekstKort	<p>Adresse (URL) på den hjemmeside, som spillet er foretaget på.</p> <p>Kun påkrævet for online spil. Feltet skal ikke rapporteres for landbaserede spil.</p>
ForventetSlutDatoTid	DatoTid	Forventet dato og tid for afslutning af spillet. (UTC)
FaktiskSlutDatoTid	DatoTid	Den faktiske dato og tid for afslutning af spillet. (UTC)
AntalRækker	TalHel	<p>Et spil kan bestå af et antal rækker som hver især består af kampe med mulige udfald. Dette felt angiver hvor mange rækker en spiller har spillet.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999</p>
Indskud	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	<p>Beløb det har kostet spilleren at købe spillet.</p> <p>Ved betexchange skal begge spilleres indskud sendes som separate transaktioner og altså ikke lægges sammen til en transaktion. Kun matchede væddemål skal rapporteres.</p>

Attribut	Domæne	Beskrivelse
IndskudJackpot	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Del af Indskud der er gået til en jackpotpulje.
IndskudSpil	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Del af Indskud der er gået til spillet.
Gevinst	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Beløbet spilleren har vundet på spillet efter spillets afslutning inkl. indskud. Har spilleren tabt sit indskud vil dette beløb være nul.  For fast-odds skal der ved tab af indskud rapporteres nul i dette felt.
GevinstJackpot	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Del af gevinsten på spillet, der er kommet fra jackpot.
GevinstSpil	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Del af gevinst på spillet der er kommet fra spillet (inkl. indskud).
Kommission	BeløbPositivNegativ10Decimaler10	Tilladelsesindehavers kommission efter evt. rabatordninger i forbindelse med formidling af væddemålet. Benyttes f.eks. ved Betexchange.  Denne attribut skal kun indeholde kommission, og er ikke indskud minus gevinst. Kun hvis der indkræves en specifik kommission fra indskuddet, skal dette rapporteres. Kommission kunne f.eks. være ved peer-to-peer spil, hvor to spillere spiller mod hinanden og tilladelsesindehaver tager en kommission for spillet. Værdien af denne attribut kan ikke være negativ.
Annullering	Tal1	Boolean til angivelse af om transaktionen er en annullering eller ej. Ved annullering angives "1", hvis det ikke er en annullering angives "0".
AnnulleringDatoTid	DatoTid	Dato og tid for annullering af spillet. (UTC)

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
spilles som et	SpilProdukt(1) Spil(0..*)	

## 1.16 SpilCertifikat

Aftale omkring tilladelse til at udbyde spil.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Identifikation	Tekst45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet.  SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeId på et SAFE for en Tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
Tilladelsestype	SpilCertifikatTilladelsestype	Typen af tilladelse.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Væddemål OnlineKasino VæddemålOgOnlineKasino
GyldigFra	Dato	Alle gyldige datoer i den danske kalender.
GyldigTil	Dato	Alle gyldige datoer i den danske kalender.

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
har et	Tilladelsesindehaver() SpilCertifikat()	

## 1.17 SpilFil

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Identifikation	Tekst300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID).
ErstatningIdentifikation	Tekst300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFilIdentifikation på den fil som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
Placering	TekstKort	Angiver placering af den mappe på FTP serveren, filen med spildata er placeret i.
Version	SpilFilVersion	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> v2

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
skal indsende	Tilladelsesindehaver(1) SpilFil(*)	

## 1.18 SpilKategori

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Navn	SpilKategoriNavn	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange Puljespil PokerTurnering PokerCashGame KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer
StartDato	Dato	Alle gyldige datoer i den danske kalender.
SlutDato	Dato	Alle gyldige datoer i den danske kalender.

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
er af typen	SpilKategori() SpilProdukt()	
udbyder	Tilladelsesindehaver() SpilKategori()	



### 1.19 SpilProdukt

Generelle oplysninger omkring en tilladelsesindehaver spil produkt. Dette er tilladelsesindehaveren egen navngivning af et spilprodukt.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Navn	Tekst45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Tips13". Skal være undergrupperinger under Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til Tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i Tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".  Denne værdi rapporteres ikke for fastodds spil.
Identifikation	TekstKort	En Tilladelsesindehavers SpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan f.eks. være SpilTypeNavn + dato såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen.  Elementet binder start, transaktion og slutstrukturer sammen for PokerTurnering og Managerspil. Elementet bindes start, transaktion, end-of-game og slutstrukturer sammen for Puljespil. Elementet rapporteres kun for disse tre spil kategorier. Elementet skal derfor være unikt for hver PokerTurnering, Puljespil og Managerspil.  Eksempelvis kan SpilProduktNavn = "Tips13", og SpilProduktIdentifikation = "Tips13-uge10".
ÅbentNetværk	Tal1	Angivelse om der spilles på et åbent netværk, dvs. flere udbyderes spillere deltager i turneringen eller cash game. 1 for åbent netværk, 0 for lukket netværk.
FaktiskSlutDatoTid	DatoTid	Faktisk sluttidspunkt for spillet. (UTC)

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
bruger	SpilProdukt(1) TilfældighedGenerator(1..*)	
kan give	SpilProdukt() Jackpot()	
spilles som et	SpilProdukt(1) Spil(0..*)	
kan angive beløb som	SpilProdukt(1) ValutaOplysning(1..*)	
udbyder	Tilladelsesindehaver(1) SpilProdukt(0..*)	
er af typen	SpilKategori() SpilProdukt()	

Specialisering	Sammenhæng	Beskrivelse
	Puljespil arver fra/er en specialisering af SpilProdukt	
	Poker arver fra/er en specialisering af	

Specialisering	Sammenhæng	Beskrivelse
	SpilProdukt	
	Kasinospil arver fra/er en specialisering af SpilProdukt	
	Managerspil arver fra/er en specialisering af SpilProdukt	

## 1.20 SpillerInformation

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Identifikation	Tekst45	Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv dette, men skal være unik for hver af deres spillere. Kan f.eks. være kundenr eller spillernummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personfølsomt.

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
er registreret hos	SpillerInformation(1..*) Tilladelsesindehaver(1)	

## 1.21 TilfældighedGenerator

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

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Indeks	PositivNegativHel tal	Et positivt/negativt heltal, der kan repræsentere værdier i intervallet -999.999.999.999.999 til 999.999.999.999.999  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> -999.999.999.999.999 til 999.999.999.999.999
Identifikation	Tekst45	Generatorens unikke identifikation givet af certifikatgiver.
IdentifikationStartDato	Startdato	Start datoen for den periode hvor tilfældighedsgeneratoren er valid.
IdentifikationSlutDato	Slutdato	Slut datoen for den periode hvor tilfældighedsgeneratoren er valid.
SoftwareId	Tekst45	Identifikation af (certificeret) software der oversætter tal genereret fra tilfældighedsgenerator.
SoftwareIdStartDato	Startdato	Start datoen for den periode hvor softwaren er valid.
SoftwareIdSlutDato	Slutdato	Slut datoen for den periode hvor tilfældighedsgeneratoren er valid.

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
bruger	SpilProdukt(1) TilfældighedGenerator(1. .*)	

## 1.22 Tilladelsesindehaver

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

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Navn	Tekst45	Navnet på tilladelsesindehaveren.
TokenLukFrekvens	TalHel	Tallet angiver i timer, hvor lang tid token er valid.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
NøgleRolle	Tekst45	Fri tekst på 45 karakterer
BrugerNavn	Tekst300	BrugerNavn til Tamper Token, ROFUS og Brugeradministrationen. Tilladelsesindehaver kan have flere brugernavne til disse systemer.
BrugerNavnBeskrivelse	Tekst300	Beskrivelse af tilladelsesindehavers BrugerNavn til Tamper Token, ROFUS og Brugeradministrationen. Dette element mapper til feltet "Navn" i Brugeradministrationen.
BrugerRolle	Tekst45	Rolle for et brugernavn i Tamper Token, ROFUS og Brugeradministrationen. Dette element mapper til feltet "Rolle" i Brugeradministrationen.  Feltet kan tage værdierne "Intern" og "Extern". Tilladelsesindehavere vil have rollen "Extern" og kontrolmedarbejdere vil have rollen "Intern".

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
udbyder	Tilladelsesindehaver(1) SpilProdukt(0..*)	
udbyder	Tilladelsesindehaver() SpilKategori()	
har et	Tilladelsesindehaver() SpilCertifikat()	
skal indsende	Tilladelsesindehaver(1) EndOfDayRapport(1..*)	
skal indsende	Tilladelsesindehaver(1) SpilFil(*)	
er registreret hos	SpillerInformation(1..*) Tilladelsesindehaver(1)	

### 1.23 ValutaOplysning

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

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

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

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

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
kan angive beløb som	SpilProdukt(1) ValutaOplysning(1..*)	

## 2 Domæner

### 2.1 Antal

Generisk type til at indikere antal af ting.

Antal	
Data Type	number
Data Længde	12
Tilladte værdier	
Format	

### 2.2 Beløb

Beløb angivet som decimaltal, fx. 1500,00

Beløb	
Data Type	decimal
Data Længde	15
Tilladte værdier	
Format	

### 2.3 BeløbPositivNegativ10Decimaler10

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

Værdierne ligger indenfor følgende område: -9.999.999.999 til 9.999.999.999

BeløbPositivNegativ10Decimaler10	
Data Type	decimal
Data Længde	
Tilladte værdier	
Format	

### 2.4 Dato

Alle gyldige datoer i den danske kalender.

Dato	
Data Type	date
Data Længde	
Tilladte værdier	
Format	

### 2.5 DatoTid

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

DatoTid	
Data Type	datetime
Data Længde	
Tilladte værdier	
Format	

### 2.6 KasinoSpilKategori

Angivelse af underkategori for kasinospil.

KasinoSpilKategori	
Data Type	character
Data Længde	20
Tilladte værdier	roulette baccarat

KasinoSpilKategori	
	puntobanco blackjack poker spilleautomat andet
<b>Format</b>	

## 2.7 ManagerspilKøbType

Typen af et køb i et managerspil.

ManagerspilKøbType	
<b>Data Type</b>	character
<b>Data Længde</b>	20
<b>Tilladte værdier</b>	Tilmelding TilkøbTilPulje
<b>Format</b>	

## 2.8 PokerKvalifikation

Markering af hvorvidt turneringen er en kvalifikationsturnering.

PokerKvalifikation	
<b>Data Type</b>	character
<b>Data Længde</b>	1
<b>Tilladte værdier</b>	1 2 3 4
<b>Format</b>	

## 2.9 PokerKøbType

Angivelse af typen af købet.

PokerKøbType	
<b>Data Type</b>	character
<b>Data Længde</b>	10
<b>Tilladte værdier</b>	buyin addon rebuy
<b>Format</b>	

## 2.10 PositivNegativHeltal

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

PositivNegativHeltal	
<b>Data Type</b>	number
<b>Data Længde</b>	18
<b>Tilladte værdier</b>	-999.999.999.999.999.999 til 999.999.999.999.999.999
<b>Format</b>	###.###.###.###.###.###

## 2.11 Procent

Procentuel angivelse.

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



## 2.12 Salgskanal

Beskriver hvilket medie spillet er foretaget igennem.

Salgskanal	
Data Type	character
Data Længde	12
Tilladte værdier	Forhandler Internet Mobil Andet
Format	

## 2.13 Slutdato

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

Slutdato	
Data Type	date
Data Længde	10
Tilladte værdier	
Format	

## 2.14 SpilCertifikatTilladelsestype

Typen af tilladelse.

SpilCertifikatTilladelsestype	
Data Type	character
Data Længde	25
Tilladte værdier	Væddemål OnlineKasino VæddemålOgOnlineKasino
Format	

## 2.15 SpilFilVersion

Version af standard records.

SpilFilVersion	
Data Type	character
Data Længde	10
Tilladte værdier	v2
Format	

## 2.16 SpilKategoriNavn

Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om.

SpilKategoriNavn	
Data Type	character
Data Længde	25
Tilladte værdier	Managerspil Fastoddsspil FastoddsspilBetexchange Puljespil PokerTurnering PokerCashGame KasinospilSinglePlayer KasinospilMultiPlayer
Format	

## 2.17 Startdato

Rapport dannet den: 12. marts 2012

Den dato hvor et givet forhold begynder. Angives år, måned, dag.

Startdato	
Data Type	date
Data Længde	10
Tilladte værdier	
Format	

## 2.18 Tal1

Helt tal fra 0-9

Tal1	
Data Type	integer
Data Længde	1
Tilladte værdier	
Format	

## 2.19 Tal2

HelTal mellem 0-99

Tal2	
Data Type	integer
Data Længde	2
Tilladte værdier	
Format	

## 2.20 TalHel

Et positivt heltal, der kan repræsenterer værdier i intervallet 0 til 999.999.999.999.999.999

TalHel	
Data Type	number
Data Længde	18
Tilladte værdier	0 til 999.999.999.999.999.999
Format	###.###.###.###.###.###

## 2.21 Tekst300

En tekststreng på 300 chars.

Tekst300	
Data Type	character varying
Data Længde	300
Tilladte værdier	
Format	

## 2.22 Tekst45

Fri tekst på 45 karakterer

Tekst45	
Data Type	character
Data Længde	45
Tilladte værdier	
Format	

## 2.23 TekstKort

En mindre tekst - typisk et eller få ord - som unikt giver mulighed for identifikationen af et givet begreb.

I nogle sammenhænge er det også brugt til mindre forklaringer (sætningsniveau)

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

## 2.24 TekstLang

Dette er en lang tekst.

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

## 2.25 Valuta

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

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

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

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

**Indeks:**

Antal.....	2;8;31
Beløb.....	30;31
BeløbPositivNegativ10Decimaler10 .....	2;3;4;5;6;8;10;11;12;13;14;15;16;20;21;31
Dato.....	2;22;24;31
DatoTid.....	4;16;20;21;25;30;31
KasinoSpilKategori.....	6;32
ManagerspilKøbType.....	10;32
PokerKvalifikation.....	11;32
PokerKøbType.....	14;32
PositivNegativHeltal.....	28;32
Procent.....	3;9;16;33
Salgskanal.....	20;33

Slutdato.....	28;33
SpilCertifikatTilladelsestype.....	22;33
SpilFilVersion.....	23;33
SpilKategoriNavn.....	24;33
Startdato.....	28;34
Tal1.....	21;25;34
Tal2.....	16;34
TalHel.....	3;6;11;12;15;16;18;19;20;29;34
Tekst300.....	23;29;34
Tekst45.....	3;4;18;20;22;25;27;28;29;34
TekstKort.....	20;23;25;35
TekstLang.....	16;19;35
Valuta.....	30;35