



Rapport dannet den: 9. marts 2011

## 1.1 EndOfDayRapport

Disse data rapporteres dagligt i strukturen EndOfDayRapportStruktur. Rapporten genereres af tilladelsesindehaver og indeholder opsummerede tal for hver kategori nævnt under SpilKategoriNavn. Der skal genereres én rapport pr valuta spillet af danske spillere i løbet af dagen.

De opsummerede tal skal være for afgjorte spil på dagen. F.eks. i feltet IndskudSpil skal der således angives summen af indskud for hver enkelt SpilKategoriNavn, der er afsluttet på den dato, der er angivet i feltet dato.

|                |       |   |                 |
|----------------|-------|---|-----------------|
| Dato           | Dato  | Hvilken dato rapporten omhandler.   | Feltkode ændret |
| AntalSpil      | Antal | Antallet af spil af pågældene kategori der er spillet i løbet af dagen.                               | Feltkode ændret |
| IndskudSpil    | Beløb | Indskud til spil (ikke jackpot) i løbet af dagen af pågældende spilkategori.                          | Feltkode ændret |
| IndskudJackpot | Beløb | Indskud til jackpot (ikke spil) i løbet af dagen af pågældende spilkategori.                          | Feltkode ændret |
| Gevinster      | Beløb | Udbetalte gevinster i pågældene kategori i løbet af dagen.  | Feltkode ændret |
| KommissionRake | Beløb | Indkrævet kommission eller rake i pågældene kategori i løbet af dagen. Nettobeløbet skal rapporteres. | Feltkode ændret |

skal indsende Tilladelsesindehaver(1)  
EndOfDayRapport(1..\*)

## 1.2 GevinstPulje

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

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

|                        |   |   |                 |
|------------------------|---|---|-----------------|
| Identifikation         | <a href="#">Tekst30</a> <a href="#">Tekst45</a> | Identifikation af de forskellige gevinstpuljer. Tilladelsesindehaver bestemmer selv dette.  | Feltkode ændret |
| GevinstProcent         | Procent   | Eksempel: For tips 13 kan der være følgende gevinstpuljer: "13rigtige", "12rigtige", "11rigtige" og "10rigtige".<br>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.  | Feltkode ændret |
| AntalGevinsterTillIndh | TalHel  | Antal gevinster i gevinstpuljen der er tilgæet spillere hos tilladelsesindehaver.   | Feltkode ændret |
| AntalGevinsterTotal    | TalHel  | <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999<br>Ved samarbejde med anden spiludbyder oplyses gevinstpuljens samlede antal gevinster for alle spillere.   | Feltkode ændret |
| BeløbTillIndh          | Beløb   | <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999<br>Hvor mange penge der er i den enkelte gevinstpulje for spillere hos tilladelsesindehaver.  | Feltkode ændret |
| BeløbTotal             | Beløb   | Ved samarbejde med anden spiludbyder oplyses hvor mange penge der er i den enkelte gevinstpulje for alle spillere.  | Feltkode ændret |
| BeløbPerRække          | Beløb   | Hvor meget hver rigtig række vinder i gevinstpuljen.<br>Eksempel: Hvis der er tale om 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 hhv. 12, 11 og 10 rigtige skal det angives i disse tabeller, hvor stor en gevinst, der er pr. række der opfylder kriterierne for disse puljer. | Feltkode ændret |
| deles i                | Puljespil(1)<br>GevinstPulje(1..*)              |   |                 |

Rapport dannet den: 9. marts 2011

### 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.

|                |                            |   |
|----------------|----------------------------|---|
| Identifikation | <del>Tekst30</del> Tekst45 | Unik identifikation af jackpotten.  |
| Gevinst        | Beløb                      | Del af jackpot en given spiller vinder.   |
| TotalGevinst   | Beløb                      | Samlet gevinst af jackpotten, der er vundet af én eller flere spillere.                                 |
| DatoTid        | DatoTid                    | Dato og tid for udløsning af jackpotten. (i dansk tid)  |
| KommissionRake | Beløb                      | Del af jackpot som tilladelsesindehaver har taget i kommission eller rake. Netto beløbet skal anvendes. |

Feltkode ændret

Feltkode ændret

Feltkode ændret

Feltkode ændret

Feltkode ændret

kan give SpilType()  
Jackpot()

## 1.4 KasinoTræk

Et træk i et kasinospil er det mindste mulige session.

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

|                |       |  |
|----------------|-------|--|
| IndskudSpil    | Beløb | Indskud som går til spillet i et enkelt træk.                                |
| IndskudJackpot | Beløb | Indskud som går til jackpot i et enkelt træk.                                |
| GevinstSpil    | Beløb | Gevinst fra kasinospillet (ikke jackpot) fra trækket.                        |
| Kommission     | Beløb | Den kommission som tilladelsesindehaver har taget i forbindelse med trækket. |

Feltkode ændret

Feltkode ændret

Feltkode ændret

Feltkode ændret

består af      Kasinospil(1)  
                  KasinoTræk(1..\*)

Rapport dannet den: 9. marts 2011

## 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. Indskudet fra en session i et kasinospil skal beregnes som summen af alle indskud i sessionen.

Eksempel: En spiller putter 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.

|                |  |   |                 |
|----------------|--|---|-----------------|
| Kategori       | Tekst30<br>Tekst45   | Angivelse af underkategori for kasinospil. Mulige værdier er: "roulette", "baccarat", "punto banco", "black jack", "poker", "spilleautomat", "andet". | Feltkode ændret |
| AntalTræk      | TalHel   | Antal træk som indgår i spillerens sessionen.   | Feltkode ændret |
| IndskudSpil    | Beløb  | <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999<br>Andel af spillers indskud i en session som går til selve spillet.            | Feltkode ændret |
| IndskudJackpot | Beløb  | Andel af spillers indskud i en session som går til en evt. jackpotpulje.  | Feltkode ændret |
| GevinstSpil    | Beløb  | Spillers gevinst i en session inkl. indskud.  | Feltkode ændret |
| Kommission     | Beløb  | Den kommission som tilladelsesindehaver har trukket for sessionen.  | Feltkode ændret |
| består af      | Kasinospil(1)<br>KasinoTræk(1..*)                          |   |                 |
|                | Kasinospil arver fra/er en specialisering af Spil-<br>Type |   |                 |

Rapport dannet den: 9. marts 2011

## 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.

|                          |         |  |                 |
|--------------------------|---------|--|-----------------|
| SpillereTillIndh         | Antal   | Antal spillere hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.  | Feltkode ændret |
| SpillereTotal            | Antal   | Antal spillere hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.   | Feltkode ændret |
| TilmeldingBeløbTillIndh  | Beløb   | Total beløb som indskud i form af tilmelding hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.  | Feltkode ændret |
| TilmeldingBeløbTotal     | Beløb   | Totale indskud i form af tilmelding hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk. <b>Beløbet skal være eksklusiv eventuel fee.</b> | Feltkode ændret |
| TilmeldingFeeTillIndh    | Beløb   | Totale fee eller kommission for alle spillere hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.   | Feltkode ændret |
| TilmeldingFeeTotal       | Beløb   | Totale fee eller kommission for alle spillere hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.  | Feltkode ændret |
| TilkøbPuljeBeløbTillIndh | Beløb   | Totale indskud i form af tilkøb til puljen hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.  | Feltkode ændret |
| TilkøbPuljeBeløbTotal    | Beløb   | Totale indskud i form af tilkøb til puljen hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.   | Feltkode ændret |
| TilkøbPuljeFeeTillIndh   | Beløb   | Totale fee eller kommission fra tilkøb til puljen for tilladelsesindehaveren i managerspillet.   | Feltkode ændret |
| TilkøbPuljeFeeTotal      | Beløb   | Totale fee eller kommission fra tilkøb til puljen hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.                                    | Feltkode ændret |
| TilføjetPrizepool        | Beløb   | Totale beløb som er tilføjet til prizepoolen af tilladelsesindehaveren. Hvis der spilles i netværk angives det totale beløb som er tilføjet af alle tilladelsesindehavere. | Feltkode ændret |
| GevinstTotal             | Beløb   | Den totale gevinst i gevinstpuljen.  | Feltkode ændret |
| TilbagebetalingProcent   | Procent | Tilbagebetalingsprocenten for managerspillet.  | Feltkode ændret |

indskud foretages som ManagerspilKøb(1..\*)  
Managerspil(1)

Managerspil arver fra/er en specialisering af SpilType

## 1.7 ManagerspilKøb

Køb for et managerspil.

|       |                            |   |
|-------|----------------------------|---|
| Type  | <del>Tekst30</del> Tekst45 | Typen af et køb i et managerspil. Det kan anvendes følgende typer: "Tilmelding", "TilkøbTilPulje". Hvis der er tilkøb der ikke går i puljen, skal det ikke rapporteres til Spillemyndigheden. |
| Beløb | Beløb                      | Størrelsen af købet angives med beløb.  |
| Fee   | Beløb                      | Tilladelsesindehavers fee eller kommission for spilkøbet rapporteres.   |

Feltkode ændret

Feltkode ændret

Feltkode ændret

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.

|                       |        |  |                 |
|-----------------------|--------|--|-----------------|
| AntalSpillereKval     | TalHel | Deltagere som har kvalificeret sig via andre turneringer.  | Feltkode ændret |
|                       |        | <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999  |                 |
| AntalSpillereTillIndh | TalHel | Antal spillere der er med i turneringen via tilladelsesindehaveren.  | Feltkode ændret |
|                       |        | <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999  |                 |
| AntalSpillereTotal    | TalHel | Det totale antal spillere i turneringen (inkl. spillere fra andre spiludbydere, hvis der spilles i et netværk).  | Feltkode ændret |
|                       |        | <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999  |                 |
| Kvalifikation         | Tal1   | Markering af hvorvidt turneringen er en kvalifikationsturnering.<br><br>1 = Turneringen kan ikke kvalificeres til, eller kvalificere til andre turneringer.<br>2 = Turneringen kan kvalificeres til, men man kan ikke kvalificere sig til andre turneringer.<br>3 = Turneringen kan ikke kvalificeres til, men man kan kvalificere sig til andre turneringer.<br>4 = Turneringen kan kvalificeres til, og man kan kvalificere sig til andre turneringer. | Feltkode ændret |
| BuyInTillIndh         | Beløb  | Den totale buy-in der er betalt til tilladelsesindehaver for hele turneringen.   | Feltkode ændret |
| BuyInTotal            | Beløb  | 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.   | Feltkode ændret |
| RebuyTillIndh         | Beløb  | Den totale rebuy der er betalt til tilladelsesindehaver for hele turneringen.  | Feltkode ændret |
| RebuyTotal            | Beløb  | 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.   | Feltkode ændret |
| AddonTillIndh         | Beløb  | Den totale pulje af add-on der er betalt til tilladelsesindehaver.   | Feltkode ændret |
| AddonTotal            | Beløb  | 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  | Feltkode ændret |
| FeeTillIndh           | Beløb  | Den totale fee som der er gået til tilladelsesindehaver.   | Feltkode ændret |
| FeeTotal              | Beløb  | Den totale fee der er betalt til turneringen. Hvis der er tale om en netværksturnering, er det alle udbyderes spillere samlede fee.  | Feltkode ændret |
| BuyinAntalTillIndh    | TalHel | Tilladelsesindehavers samlede antal buyins.  | Feltkode ændret |
|                       |        | <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999  |                 |

Rapport dannet den: 9. marts 2011

BuyinAntalTotal TalHel Totale antal buyins for alle spiludbydere for hele turneringen.

Feltkode ændret

RebuyAntalTillIndh TalHel  
Tilladte værdier fra Data Domain:  
0 til 999.999.999.999.999.999  
Tilladelsesindehavers totale antal rebuys i turneringen.

Feltkode ændret

RebuyAntalTotal TalHel  
Tilladte værdier fra Data Domain:  
0 til 999.999.999.999.999.999  
Totale antal rebuys for alle spiludbydere for hele turneringen.

Feltkode ændret

AddonAntalTillIndh TalHel  
Tilladte værdier fra Data Domain:  
0 til 999.999.999.999.999.999  
Tilladelsesindehavers totale antal addons i turneringen.

Feltkode ændret

AddonAntalTotal TalHel  
Tilladte værdier fra Data Domain:  
0 til 999.999.999.999.999.999  
Totale antal addons for alle spiludbydere for hele turneringen.

Feltkode ændret

TilføjetPrizepool Beløb  
Tilladte værdier fra Data Domain:  
0 til 999.999.999.999.999.999  
For turneringer med garanteret prizepool garanterer udbydere en minimumsprizepool, dvs. hvis summen buyin, rebuy og addon ikke er tilstrækkelig til at opfylde garantien supplerer 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.

Feltkode ændret

GevinstTotal Beløb  
Den totale gevinstpulje der er blevet udbetalt ved turneringens slut (for alle spiludbydere såfremt der er tale om en netværkturnering).

Feltkode ændret

består af Poker(1)  
PokerSession(0..\*)  
indskud foretages som PokerKøb(0..\*)  
Poker(1)

Poker arver fra/er en specialisering af SpilType

## 1.9 PokerHånd

|                |       |  |                 |
|----------------|-------|--|-----------------|
| IndskudSpil    | Beløb | Indskuddet fra pokerhånden der går til selve spillet (ikke jackpot). | Feltkode ændret |
| IndskudJackpot | Beløb | Indskuddet fra pokerhånden der går til jackpot (ikke spillet).       | Feltkode ændret |
| GevinstSpil    | Beløb | Gevinst fra pokerhånden der kommer fra selve spillet (ikke jackpot). | Feltkode ændret |
| Rake           | Beløb | Rake der er indkrævet fra pokerhånden.                               | Feltkode ændret |

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.

|       |                  |   |                 |
|-------|------------------|---|-----------------|
| Type  | Tekst30, Tekst45 | Angivelse af typen af købet. Mulige værdier er: "buyin", "addon", "rebuy".  | Feltkode ændret |
| Beløb | Beløb            | Beløbet for en spillers poker køb. Ved annullering angives det tilbagebetalte beløb med negativt fortegn.   | Feltkode ændret |
| Fee   | Beløb            | Beløbet skal ikke indeholde eventuelt bidrag til jackpot. Det skal rapporteres separat i et andet felt i transaktionsstrukturen.<br>Andel af købsbeløbet der går til tilladelsesindehaver og dermed ikke i puljen. Dette er eksklusiv eventuelt jackpot-bidrag. | Feltkode ændret |

indskud foretages som      PokerKøb(0..\*)  
Poker(1)

Rapport dannet den: 9. marts 2011

### 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.

|                |        |   |                 |
|----------------|--------|---|-----------------|
| IndskudSpil    | Beløb  | Totale indskud for spilleren i sessionen, der går til spillet (ikke jackpot). | Feltkode ændret |
| IndskudJackpot | Beløb  | Spillers indskud i pokersessionen som går til jackpot.                        | Feltkode ændret |
| GevinstSpil    | Beløb  | Totale gevinst for spilleren i sessionen fra spillet (ikke fra evt. jackpot). | Feltkode ændret |
| Rake           | Beløb  | Totale rake for spilleren i sessionen.  | Feltkode ændret |
| AntalHænder    | TalHel | Totale antal hænder for spilleren i sessionen.                                | Feltkode ændret |

Tilladte værdier fra Data Domain:

0 til 999.999.999.999.999.999

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.

|                        |           |   |                 |
|------------------------|-----------|---|-----------------|
| GevinstPuljeProcent    | Procent   | Hvor mange procent af det totale indskud vil blive udbetalt, som gevinster.   | Feltkode ændret |
| AntalResultatPuljer    | TalHel    | Antallet af resultatpuljer.   | Feltkode ændret |
| AntalKampe             | Tal2      | <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999<br>Antallet af kampe der skal spilles på for, at have dannet en række i puljespillet.         | Feltkode ændret |
| RækkePris              | Beløb     | Pris på at spille på én række i puljespillet.   | Feltkode ændret |
| AntalRækkerTillIndh    | TalHel    | Antallet af samtlige spillede rækker hos tilladelsesindehaver.  | Feltkode ændret |
| AntalRækkerTotal       | TalHel    | <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999<br>Antal rækker der er spillet i alt inkl. rækker fra andre spiludbydere der samarbejdes med. | Feltkode ændret |
| EndOfGameDatoTid       | DatoTid   | <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999<br>Dato og tid for lukning af mulighed for at spille og annullere spil.(i dansk tid)          | Feltkode ændret |
| IndskudSpilTillIndh    | Beløb     | Indskuddets totale størrelse for alle spil spillet hos tilladelsesghaver.   | Feltkode ændret |
| IndskudSpilTotal       | Beløb     | Ved samarbejde med anden spiludbyder oplyses puljespillets samlede indskud for alle deltagere til spillet (ikke jackpot).   | Feltkode ændret |
| IndskudJackpotTillIndh | Beløb     | Totalt indskud til jackpot for tilladelsesindehaveren.  | Feltkode ændret |
| IndskudJackpotTotal    | Beløb     | Total indskud til jackpot for alle tilladelsesindehavere i netværket.   | Feltkode ændret |
| GevinstPuljeBeløb      | Beløb     | Samlede beløb der er i gevinstpuljen.   | Feltkode ændret |
| Puljeoverførsel        | Beløb     | Hvis der overføres pulje fra tidligere uger eller hvis tilladelsesindehaver skyder penge i puljen til fordeling på alle gevinstkategorier.                              | Feltkode ændret |
| 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"  | Feltkode ændret |

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

Puljespil arver fra/er en

Rapport dannet den: 9. marts 2011

specialisering af SpilType

Rapport dannet den: 9. marts 2011

### 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 spillet 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.



Rapport dannet den: 9. marts 2011

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.

Ønsker man at se hele tipskuponen, 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.

|                     |                                      |  |                 |
|---------------------|--------------------------------------|--|-----------------|
| KampNummer          | TalHel                               | Nummeret på kampen i spillet.  | Feltkode ændret |
| Beskrivelse         | Tekst30Tekst45                       | <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999<br>Beskrivelse i tekst af et muligt kamp udfald.<br>Eksempel:<br>For kampen FCK - Brøndby, angives f.eks. "FCK", "uafgjort" eller "Brøndby", afhængig af hvad der angives i PuljespilNøgleGenerel. | Feltkode ændret |
| Generel             | TalHel                               | Angivelse af et muligt spilresultat på den generelle form.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999  | Feltkode ændret |
| spillet angives som | Puljespil(1)<br>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.

|                   |           |  |
|-------------------|-----------|--|
| Nummer            | TalHel    | Nummeret på den pågældene række.   |
| Spilkombinationer | TekstLang | <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999<br>Præcis oplysning om hvilke kombinationer, som er spillet.<br>Systemspil skal være "pakket ud" og hver række skal gives et rækkenummer.<br><br>Den spillede række skal angives på den generelle form i en liste med komma imellem hver kamp i rækken, f.eks. "1,12,2,8". |

Feltkode ændret

Feltkode ændret

en kupon inde- Puljespil(1)  
holder 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.

| Attribut               | Domæne         | Beskrivelse  |
|------------------------|----------------|--|
| Identifikation         | Tekst30Tekst45 | Unik identifikation af en spillers spil. Tilladelseshaver vælger selv dette.   |
| KøbDatoTid             | DatoTid        | Dato og tid hvor spiller har købt spillet. (i dansk tid)   |
| Salgskanal             | Tekst30Tekst45 | Hvilket medie er spillet foretaget igennem.<br>Tilladte værdier er: "Forhandler", "Internet", "Mobil", "Andet".  |
| TerminalIdentifikation | Tekst45        | Identifikation på den terminal som spillet er spillet på. For spil på landbaserede terminaler skal terminal identifikationen kunne henføre til den fysiske maskine, der er spillet på. For online spil skal der angives den IP-adresse som spilleren spiller fra.                                    |
| ForventetSlutDatoTid   | DatoTid        | Forventet dato og tid for afslutning af spillet.(i dansk tid)  |
| FaktiskSlutDatoTid     | DatoTid        | Den faktiske dato og tid for afslutning af spillet. (i dansk tid)  |
| AntalRækker            | TalHel         | 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.<br><br>Tilladte værdier fra Data Domain:<br>0 til 999.999.999.999.999.999   |
| Indskud                | Beløb          | Beløb det har kostet spilleren at købe spillet. Ved annullering angives det tilbagebetalte beløb med negativt fortegn.<br><br>Ved betexchange skal begge spilleres indskud sendes som separate transaktioner og altså ikke lægges sammen til en transaktion. Kun matchede væddemål skal rapporteres. |
| IndskudTilJackpot      | Beløb          | Del af Indskud der er gået til en jackpotpulje.  |
| IndskudTilSpil         | Beløb          | Del af Indskud der er gået til spillet.  |
| Gevinst                | Beløb          | Beløbet spilleren har vundet på spillet efter spillets afslutning inkl. Indskud. Har spilleren tabt sit indskud vil dette beløb være nul.  |
| GevinstFraJackpot      | Beløb          | Del af gevinsten på spillet, der er kommet fra jackpot.  |
| GevinstFraSpil         | Beløb          | Del af gevinst på spillet der er kommet fra spillet.   |
| Kommission             | Beløb          | Tilladelsesindehavers kommission efter evt. rabatordninger i forbindelse med formidling af væddemålet. Benyttes f.eks. ved Betexchange.  |
| 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. (i dansk tid)  |

Feltkode ændret

Feltkode ændret

Feltkode ændret

Feltkode ændret

spilles som et SpilType(1)  
Spil(0..\*)

## 1.16 SpilCertifikat

Aftale omkring tilladelse til at udbyde spil.

Identifikation

~~Tekst30~~Tekst45

~~Identifikation af tilladelsesindehaver. Formentlig CVR- eller SE-nummer.~~ Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet.

Feltkode ændret

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.

Tilladelsestype

~~Tekst30~~Tekst45

Typen af tilladelse. Tilladte værdier er: "Væddemål", "OnlineKasino", "VæddemålOgOnlineKasino".

Feltkode ændret

|                  |             |   |
|------------------|-------------|---|
| <u>GyldigFra</u> | <u>Dato</u> | <u>Alle gyldige datoer i den danske kalender.</u> |
| <u>GyldigTil</u> | <u>Dato</u> | <u>Alle gyldige datoer i den danske kalender.</u> |

har et Tilladelsesindehaver()  
SpilCertifikat()

## 1.17 SpilFil

|                          |          |  |
|--------------------------|----------|--|
| 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. |

Feltkode ændret

Feltkode ændret

|                  |                  |  |
|------------------|------------------|--|
| <u>Placering</u> | <u>TekstKort</u> | <u>Angiver placering af den mappe på FTP serveren, filen med spildata er placeret i.</u> |
|------------------|------------------|--|

skal indsende Tilladelsesindehaver(1)  
SpilFil(\*)

## 1.18 SpilKategori

Navn Tekst30Tekst45 Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om.  
Tilladte værdier er: "Managerspil", "Fastoddsspil",  
"FastoddsspilBetexchange", "Puljespil", "PokerTurnering",  
"PokerCashGame", "KasinospilSinglePlayer" og "Kasino-  
spilMultiPlayer".

StartDato Dato Alle gyldige datoer i den danske kalender.

SlutDato Dato Alle gyldige datoer i den danske kalender.

Feltkode ændret

Feltkode ændret

Feltkode ændret

er af typen SpilKategori()  
SpilType()

udbyder Tilladelsesindehaver()  
SpilKategori()

## 1.19 SpilType

Generelle oplysninger omkring en spil type.

|                    |                              |   |                 |
|--------------------|------------------------------|---|-----------------|
| Identifikation     | <del>Tekst30</del> TekstKort | Tilladelsesindehavers unikke identifikation af spillet. Kan f.eks. være SpilTypeNavn + dato såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen.   | Feltkode ændret |
| Navn               | <del>Tekst30</del> Tekst45   | Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet-, <u>f.eks.</u> " <u>Tips13</u> ".<br><br><u>For fastodds gælder at komplekse odds som en spiller sammensætter af flere forskellige odds skal have en logisk navngivning i dette felt. Det er op til Tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Spillemyndigheden efterspørger ikke en navngivning af alle de typer af odds som kan genereres, men i stedet en logisk gruppering, som gerne skal kunne genfindes i Tilladelsesindehavers spilsystem.</u> | Feltkode ændret |
| 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.  | Feltkode ændret |
| FaktiskSlutDatoTid | DatoTid                      | Faktisk sluttidspunkt for spillet. (i dansk tid)  | Feltkode ændret |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| bruger                               | SpilType(1)<br>TilfældighedGenera-<br>tor(1..*)                          |
| kan give                             | SpilType()<br>Jackpot()  |
| spilles som et                       | SpilType(1)<br>Spil(0..*)  |
| kan angive be-<br>løb som<br>udbyder | SpilType(1)<br>ValutaOplysning(1..*)<br>Tilladelsesindeha-<br>ver(0..*1) |
| er af typen                          | SpilType(0..*)<br>SpilKategori()<br>SpilType()                           |

Puljespil arver fra/er en specialisering af SpilType  
 Poker arver fra/er en specialisering af SpilType  
 Kasinospil arver fra/er en specialisering af SpilType  
 Managerspil arver fra/er en specialisering af SpilType

## 1.20 SpillerInformation

Identifikation

~~Tekst30~~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.

Feltkode ændret

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.

|                         |                            |  |                 |
|-------------------------|----------------------------|--|-----------------|
| Identifikation          | <del>Tekst30</del> Tekst45 | Generatorens unikke identifikation givet af certifikatgiver.                                       | Feltkode ændret |
| IdentifikationStartDato | Startdato                  | Start datoen for den periode hvor tilfældighedsgeneratoren er valid.                               | Feltkode ændret |
| IdentifikationSlutDato  | Slutdato                   | Slut datoen for den periode hvor tilfældighedsgeneratoren er valid.                                | Feltkode ændret |
| SoftwareId              | <del>Tekst30</del> Tekst45 | Identifikation af (certificeret) software der oversætter tal genereret fra tilfældighedsgenerator. | Feltkode ændret |
| SoftwareIdStartDato     | Startdato                  | Start datoen for den periode hvor softwaren er valid.  | Feltkode ændret |
| SoftwareIdSlutDato      | Slutdato                   | Slut datoen for den periode hvor tilfældighedsgeneratoren er valid.                                | Feltkode ændret |

bruger      SpilType(1)  
              TilfældighedGenera-  
              tor(1..\*)

## 1.22 Tilladelsesindehaver

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

Navn Tekst30Tekst45 Navnet på tilladelsesindehaveren.  
 TokenLukFrekvens TalHel Tallet angiver i timer, hvor lang tid token er valid.

Feltkode ændret

Feltkode ændret

Tilladte værdier fra Data Domain:  
 0 til 999.999.999.999.999.999

BrugerNavnNøgleRolle Tekst300Tekst45 BrugerNavn kan f.eks. være en SKAT medarbejders-w-  
 nummer eller Tilladelsesindehavers SE-/CVR-nummer, men  
 da Tilladelsesindehaver kan have flere brugere, kan SE-  
 /CVR-nummer alene, ikke bruges som entydig identifikati-  
 on. Fri tekst på 45 karakterer

Feltkode ændret

|                              |                 |   |
|------------------------------|-----------------|---|
| <u>BrugerNavn</u>            | <u>Tekst300</u> | <u>BrugerNavn til Tamper Token, ROFUS og Brugeradministrati-<br/>         onen. Tilladelsesindehaver kan have flere brugernavne til<br/>         disse systemer. Brugernavnet udstedes af Spillemyndighe-<br/>         den.</u>   |
| <u>BrugerNavnBeskrivelse</u> | <u>Tekst300</u> | <u>Beskrivelse af tilladelsesindehavers BrugerNavn til Tamper<br/>         Token, ROFUS og Brugeradministrationen. Dette element<br/>         mapper til feltet "Navn" i Brugeradministrationen.</u>  |
| <u>BrugerRolle</u>           | <u>Tekst45</u>  | <u>Rolle for et brugernavn i Tamper Token, ROFUS og Bruger-<br/>         administrationen. Dette element mapper til feltet "Rolle" i<br/>         Brugeradministrationen.</u><br><br><u>Feltet kan bl.a. tage værdierne "Intern" og "Extern". Tilladel-<br/>         sesindehavere vil have rollen "Extern" og kontrolmedarbej-<br/>         dere vil have rollen "Intern".</u> |

udbyder Tilladelsesindeha-  
 ver(0..\*1)  
 SpilType(0..\*)  
 udbyder Tilladelsesindehaver()  
 SpilKategori()  
 har et Tilladelsesindehaver()  
 SpilCertifikat()  
 skal indsende Tilladelsesindehaver(1)  
 EndOfDayRapport(1..\*)  
 skal indsende Tilladelsesindehaver(1)  
 SpilFil(\*)  
 er registreret SpillerInformation(1..\*)  
 hos 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.

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

Feltkode ændret

Feltkode ændret

Feltkode ændret

kan angive be-    SpilType(1)  
løb som        ValutaOplysning(1..\*)



## 2 Domæner

### 2.1 Antal

Generisk type til at indikere antal af ting.

**Data Type** number  
**Data Længde** 12  
**Tilladte værdier**  
**Format**

Feltkode ændret

### 2.2 Beløb

Beløb angivet som decimaltal, fx. 1500,00

**Data Type**  
**Data Længde** 10  
**Tilladte værdier**  
**Format**

Feltkode ændret

### 2.3 Dato

Alle gyldige datoer i den danske kalender.

**Data Type** [date](#)  
**Data Længde** ~~10~~  
**Tilladte værdier**  
**Format**

Feltkode ændret

### 2.4 DatoTid

En datotid datatype, som samlet betegner en dato og tid, [med formatet dd-mm-yyyy hh:mm:ss](#). [Svarer indholdsmæssigt til XML Schema-typen dateTime.](#)

**Data Type** datetime  
**Data Længde**  
**Tilladte værdier**  
**Format**

Feltkode ændret

### 2.5 Procent

Procentuel angivelse.

**Data Type** decimal  
**Data Længde** 6  
**Tilladte værdier**  
**Format**

Feltkode ændret

### 2.6 Slutdato

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

**Data Type** date  
**Data Længde** 10  
**Tilladte værdier**  
**Format**

Feltkode ændret

### 2.7 Startdato

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

Rapport dannet den: 9. marts 2011

**Data Type** date  
**Data Længde** 10  
**Tilladte værdier**  
**Format**

Feltkode ændret

## 2.8 Tal1

Helt tal fra 0-9

**Data Type** integer  
**Data Længde** 1  
**Tilladte værdier**  
**Format**

Feltkode ændret

## 2.9 Tal2

HelTal mellem 0-99

**Data Type** integer  
**Data Længde** 2  
**Tilladte værdier**  
**Format**

Feltkode ændret

## 2.10 TalHel

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

**Data Type** number  
**Data Længde** 18  
**Tilladte værdier** 0 til 999.999.999.999.999  
**Format** ###.###.###.###.###.###

Feltkode ændret

## Tekst30

Angiver en tekst på max. 30 karakterer

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

Feltkode ændret

## 2.122.11 Tekst300

En tekststreng på 300 chars.

**Data Type** character varying  
**Data Længde** 300  
**Tilladte værdier**  
**Format**

Feltkode ændret

Formateret: Punkttopstilling

## 2.12 Tekst45

Fri tekst på 45 karakterer

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

Feltkode ændret

## 2.13 TekstKort

Rapport dannet den: 9. marts 2011

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        |           |
|------------------|-----------|
| Data Type        | character |
| Data Længde      | 100       |
| Tilladte værdier |           |
| Format           |           |

#### 2.132.14 TekstLang

Dette er en lang tekst.

Data Type character  
Data Længde 500  
Tilladte værdier  
Format

Formateret: Punkttopstilling

#### 2.142.15 Valuta

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

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

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

Data Type character  
Data Længde 3  
Tilladte værdier  
Format

Feltkode ændret

Formateret: Punkttopstilling

Feltkode ændret

Rapport dannet den: 9. marts 2011

**Indeks:**

|                |  |                |  |
|----------------|--|----------------|--|
| Antal.....     | 2; 7   | Tal2.....      | 14   |
| Beløb.....     | 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12; 13; 14; 19; 27 | TalHel.....    | 3; 6; 9; 10; 13; 14; 17; 18; 19; 26; 30            |
| Dato.....      | 2; 20; 22  | Tekst300.....  | 21; 26   |
| DatoTid.....   | 4; 14; 19; 23; 27                                  | Tekst45 ...    | 3; 4; 6; 8; 12; 17; 19; 20; 22; 23; 24; 25; 26; 30 |
| Procent.....   | 3; 7; 14   | TekstKort..... | 21; 23; 31   |
| Slutdato.....  | 25   | TekstLang..... | 14; 18   |
| Startdato..... | 25   | Valuta.....    | 27   |
| Tal1.....      | 9; 19; 23  |                |  |