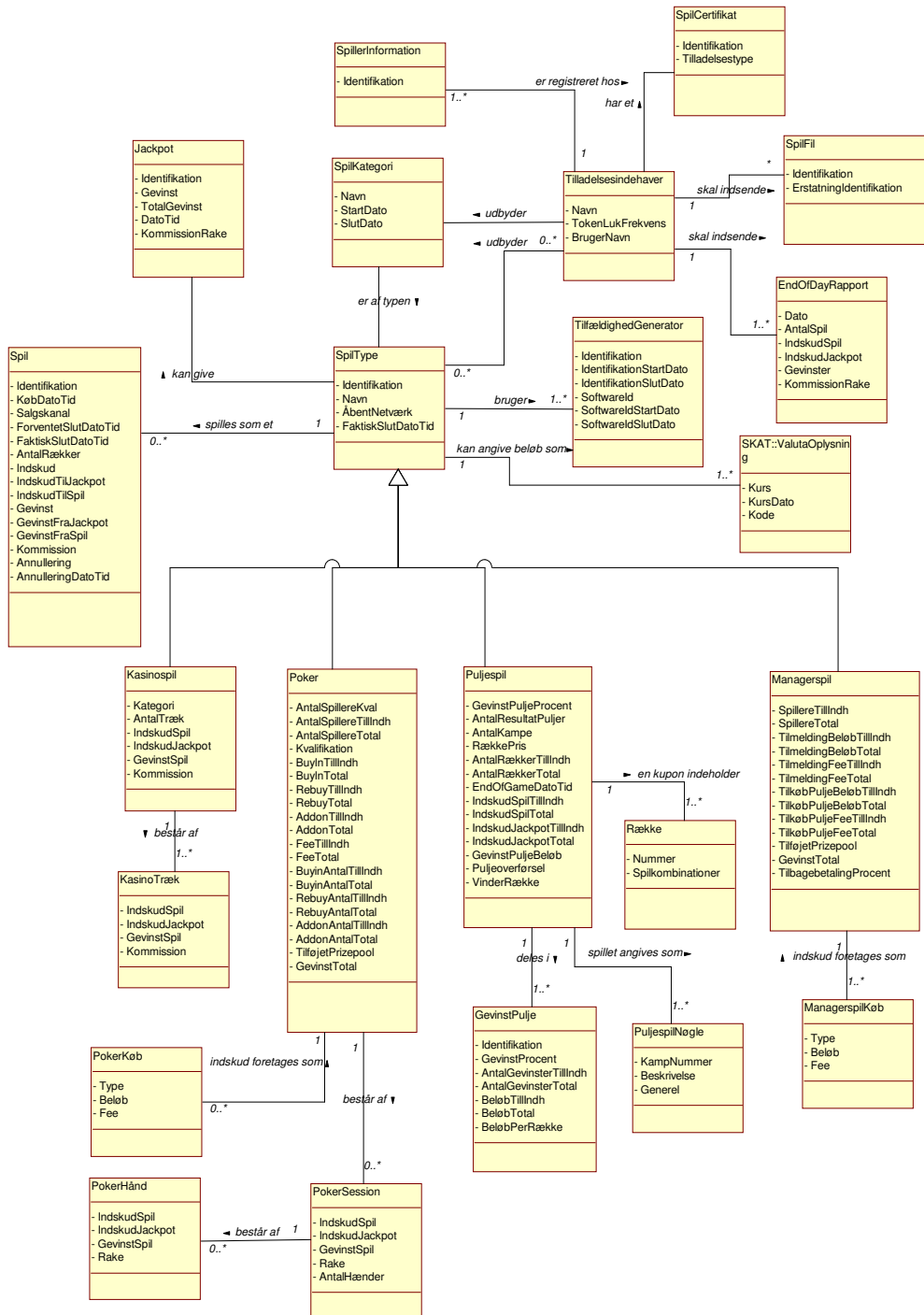


1 Begrebsmodel Standard Records



Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

1.1 EndOfDayRapport

Disse data rapporteres dagligt i strukturen EndOfDayRapportStruktur. Rapporten genereres af tilladelsesindehaver og indeholder opsummerede tal for hver kategori nævnt under SpilKategoriNavn.

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.

Slettet: Rapport indeholdende status-tal for dagen. Genereres hver dag af tilladelsesindehaver og indeholder status-tal for hver kategori nævnt under SpilType: "Fastodds", "Puljespil", "Poker" og "Kasinospil".¶

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

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

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

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.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Identifikation	Tekst30	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.
AntalGevinsterTillIndh	TalHel	Antal gevinster i gevinstpuljen der er tilgængeligt 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	Beløb	Hvor mange penge der er i den enkelte gevinstpulje for spillere hos tilladelsesindehaver.
BeløbTotal	Beløb	Ved samarbejde med anden spiludbyder oplyses hvor mange penge der er i den enkelte gevinstpulje for alle spillere.
BeløbPerRække	Beløb	Hvor meget hver rigtig række vinder i gevinstpuljen. <u>Eksempel: Hvis der er tale om gevinstpuljen, der går til dem med 13 rigtige i tips, skal det angives hvor meget en række med 13 rigtige vinder. I 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.</u>

Slettet: <#>Fastoddsspil
 I Fastoddsspil spiller spilleren direkte mod tilladelsesindehaveren og spilleren kender sin mulige gevinst på forhånd gennem de odds som tilladelsesindehaveren har angivet.
 ¶
 ¶.....Sektionsskift (næste side).....
 ¶
 ¶.....Sektionsskift (næste side).....
 ¶
 ¶Specialisering [1]

Formateret: Punkttopstilling

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

Slettet: 31
Slettet: 31
Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik
Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

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	Tekst30	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)
KommissionRate	Beløb	Del af jackpot som tilladelsesindehaver har taget i kommission eller rake. <u>Netto beløbet skal anvendes.</u>

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
kan give	SpilType() Jackpot()	

Slettet: kan vindes af [2]

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

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	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.
<u>Kommission</u>		<u>Den kommission som tilladelsesindehaver har taget i forbindelse med trækket.</u>

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
<u>Består af</u>	<u>Kasinospil(1)</u> <u>KasinoTræk(1..*)</u>	

Slettet: <#>Kamp¶
 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. Kan være alt, lige fra en fodboldkamp, til hvilke ord der bliver brugt i dronningens nytårstale.¶
 ¶
 Attribut

Formateret: Punkttopstilling

Slettet:¶
 ¶
 ¶

Slettet: RelationsnavnKommission

Formateret tabel

Formateret: Skriftfarve: Automatisk

Formateret: Skriftfarve: Automatisk

Formateret: Skriftfarve: Automatisk

Slettet: består af

Formateret: Skriftfarve: Hvid

Slettet: Kasinospil(1..*)¶
 KasinoTræk(1..*)

Formateret: Skriftfarve: Hvid

Formateret: Skriftfarve: Hvid

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

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.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
<u>Kategori</u>	<u>Tekst30</u>	<u>Angivelse af underkategori for kasinospil. Mulige værdier er: "roulette", "baccarat", "punto banco", "black jack", "poker", "spilleautomat", "andet".</u>
AntalTræk	TalHel	Antal træk som indgår i spillerens sessionen. Tilladte værdier fra Data Domain: 0 til 999.999.999.999.999.999
IndskudSpil	Beløb	Andel af spillers indskud i en session som går til selve spillet.
IndskudJackpot	Beløb	Andel af spillers indskud i en session som går til en evt. jackpotpulje.
GevinstSpil	Beløb	Spillers gevinst i en session inkl. indskud.
<u>Kommission</u>	<u>Beløb</u>	<u>Den kommission som tilladelsesindehaver har trukket for sessionen.</u>

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

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

- Slettet:** `⌘`
Relationsnavn
- Slettet:** Relationsbegreber
- Slettet:** Beskrivelse
- Formateret:** Skriftfarve: Automatisk
- Formateret:** Skriftfarve: Automatisk
- Formateret:** Skriftfarve: Automatisk
- Slettet:** består af
- Formateret:** Skriftfarve: Hvid
- Formateret tabel**
- Slettet:** `Kasinospil(1..*)⌘`
`KasinoTræk(1..*)`
- Formateret:** Skriftfarve: Hvid
- Formateret:** Skriftfarve: Hvid

- Slettet:** 31
- Slettet:** 31
- Formateret:** Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik
- Formateret:** Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

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

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

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

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

1.7 ManagerspilKøb

Køb for et managerspil.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
<u>Type</u>	<u>Tekst30</u>	<u>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.</u>
<u>Beløb</u>	<u>Beløb</u>	<u>Størrelsen af købet angives med beløb.</u>
<u>Fee</u>	<u>Beløb</u>	<u>Tilladelsesindehavers fee eller kommission for spilkøbet rapporteres.</u>

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
<u>indskud</u> <u>foretages som</u>	<u>ManagerspilKøb(1..*)</u> <u>Managerspil(1)</u>	

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

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	Tal1	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.
BuyInTillIndh	Beløb	Den totale buy-in der er betalt til tilladelsesindehaver for hele turneringen.
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.
RebuyTillIndh	Beløb	Den totale rebuy der er betalt til tilladelsesindehaver for hele turneringen.
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.
AddonTillIndh	Beløb	Den totale pulje af add-on der er betalt til tilladelsesindehaver.
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
FeeTillIndh	Beløb	Den totale fee som der er gået til tilladelsesindehaver.
FeeTotal	Beløb	Den totale fee der er betalt til turneringen. Hvis der er tale om en netværksturnering, er det alle udbyderes spillere 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>

Slettet: KøbsType

... [5]

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

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

Slettet: KøbsType ... [6]

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 SpilType	

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

1.9 PokerHånd

Attribut	Domæne	Beskrivelse
IndskudSpil	Beløb	Indskuddet fra pokerhånden der går til selve spillet (ikke jackpot).
IndskudJackpot	Beløb	Indskuddet fra pokerhånden der går til jackpot (ikke spillet).
GevinstSpil	Beløb	Gevinst fra pokerhånden der kommer fra selve spillet (ikke jackpot).
Rake	Beløb	Rake der er indkrævet fra pokerhånden.

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

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

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	Tekst30	Angivelse af typen af købet. Mulige værdier er: "buyin", "addon", "rebuy".
Beløb	Beløb	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	Beløb	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)	

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

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.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
IndskudSpil	Beløb	Totale indskud for spilleren i sessionen, der går til spillet (ikke jackpot).
IndskudJackpot	Beløb	Spillers indskud i pokersessionen som går til jackpot.
GevinstSpil	Beløb	Totale gevinst for spilleren i sessionen fra spillet (ikke fra evt. jackpot).
Rake	Beløb	Totale rake for spilleren i sessionen.
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..*)	

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

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. Tilladte værdier fra Data Domain: 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	Beløb	Pris på at spille på én række i puljespillet.
AntalRækkerTillIndh	TalHel	Antallet af samtlige spillede rækker hos tilladelsesindehaver. Tilladte værdier fra Data Domain: 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. Tilladte værdier fra Data Domain: 0 til 999.999.999.999.999.999
EndOfGameDatoTid	DatoTid	Dato og tid for lukning af mulighed for at spille og annullere spil.(i dansk tid)
IndskudSpilTillIndh	Beløb	Indskuddets totale størrelse for alle spil spillet hos tilladelseshaver.
IndskudSpilTotal	Beløb	Ved samarbejde med anden spiludbyder oplyses puljespillets samlede indskud for alle deltagere til spillet (ikke jackpot).
IndskudJackpotTillIndh	Beløb	Totalt indskud til jackpot for tilladelsesindehaveren.
IndskudJackpotTotal	Beløb	Totalt indskud til jackpot for alle tilladelsesindehavere i netværket.
GevinstPuljeBeløb	Beløb	Samlede beløb der er i gevinstpuljen.
Puljeoverførsel	Beløb	Hvis der overføres pulje fra tidligere uger eller hvis tilladelsesindehaver skyder penge i puljen til fordeling på alle gevinstkategorier.
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"

Slettet: GevinstPuljeKate ... [7]

Slettet: AntalRækkerKup ... [8]

Slettet: IndskudTillIndh

Slettet: IndskudTotal

Slettet:
¶
¶

Slettet: Relationsnavn VinderRække ... [9]

Formateret: Skriftfarve: Automatisk

Formateret: Skriftfarve: Automatisk

Formateret: Skriftfarve: Automatisk

Slettet: deles i

Slettet: GevinstPulje(1..*)

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

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 SpilType	

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

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.

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

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

[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. Tilladte værdier fra Data Domain: 0 til 999.999.999.999.999.999
Beskrivelse	Tekst30	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. Tilladte værdier fra Data Domain: 0 til 999.999.999.999.999.999

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

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

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

Slettet: Tekst30

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

Slettet: består af

... [10]

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

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	Tekst30	Unik identifikation af en spillers spil. Tilladelseshaver vælger selv dette.
KøbDatoTid	DatoTid	Dato og tid hvor spiller har købt spillet. (i dansk tid)
Salgskanal	Tekst30	Hvilket medie er spillet foretaget igennem. Tilladte værdier er: "Forhandler", "Internet", "Mobil", "Andet".
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. <u>Dette felt angiver hvor mange rækker en spiller har spillet.</u> Tilladte værdier fra Data Domain: 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. <u>Ved betexchange skal begge spilleres indskud sendes som separate transaktioner og altså ikke lægges sammen til en transaktion.</u> <u>Ved fastodds betxchange skal indskuddet, ved ethvert matchet væddemål, være lig med begge spilleres indskud.</u>
IndskudTilJackpot	Beløb	Del af Indskud der er gået til en jackpotpulje.
IndskudTilSpil	Beløb	Del af Indskud der er gået til spillet. <u>Ved fastodds betxchange skal indskuddet, ved ethvert matchet væddemål, være lig med begge spilleres indskud.</u>
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 <u>kommission efter evt. rabatordninger</u> 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)

- Slettet:** Brutto
- Slettet:** bruttokommission
- Slettet:** Dvs. uden hensyn til rabatordninger.
- Slettet:** KommissionNet (... [11])

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

- Slettet:** 31
- Slettet:** 31
- Formateret:** Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik
- Formateret:** Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

1.16 SpilCertifikat

Aftale omkring tilladelse til at udbyde spil.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Identifikation	Tekst30	Identifikation af tilladelsesindehaver. Formentlig CVR- eller SE-nummer.
Tilladelsestype	Tekst30	Typen af tilladelse. Tilladte værdier er: "Væddemål", "OnlineKasino", "VæddemålOgOnlineKasino".

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
har et	Tilladelsesindehaver() SpilCertifikat()	

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

1.17 SpilFil

Attribut	Domæne	Beskrivelse
<u>Identifikation</u>	<u>Tekst300</u>	<u>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).</u>
<u>ErstatningIdentifikation</u>	<u>Tekst300</u>	<u>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.</u>

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
<u>skal indsende</u>	<u>Tilladelsesindehaver(1)</u> <u>SpilFil(*)</u>	

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

1.18 SpilKategori

Attribut	Domæne	Beskrivelse
<u>Navn</u>	<u>Tekst30</u>	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Tilladte værdier er: "Managerspil", "Fastoddsspil", "FastoddsspilBetexchange", "Puljespil", "PokerTurnering", "PokerCashGame", "KasinospilSinglePlayer" og "KasinospilMultiPlayer".
<u>StartDato</u>	<u>Dato</u>	Alle gyldige datoer i den danske kalender.
<u>SlutDato</u>	<u>Dato</u>	Alle gyldige datoer i den danske kalender.

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
<u>er af typen</u>	<u>SpilKategori()</u> <u>SpilType()</u>	
<u>udbyder</u>	<u>Tilladelsesindehaver()</u> <u>SpilKategori()</u>	

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

1.19 SpilType

Generelle oplysninger omkring en spil type.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Identifikation	Tekst30	Tilladelsesindehavers unikke identifikation af spillet. Kan f.eks. være SpilTypeNavn + dato såfremt spillet maksimalt gennemføres én gang om dagen.
Navn	Tekst30	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet.
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. (i dansk tid)

Slettet: Kategori ... [12]

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

Slettet: bruger ... [13]

Slettet: spiller

Slettet: Spiller(0..*)

Slettet: 0

Specialisering	Sammenhæng	Beskrivelse
	Puljespil arver fra/er en specialisering af SpilType	
	<u>Poker</u> arver fra/er en specialisering af SpilType	
	Kasinospil arver fra/er en specialisering af SpilType	
	<u>Managerspil</u> arver fra/er en specialisering af SpilType	

Slettet: Fastodds spil

Slettet: Poker

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

1.20 SpillerInformation

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Identifikation	Tekst30	Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv dette, men skal være unik for hver af deres spillere. Kan f.eks. være kundens eller spillerens nummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personfølsomt.

Slettet: Privat person der har oprettet en spillekonto hos en tilladelsesindehaver.

Slettet: CPR,

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

Slettet: spiller

Slettet: (0

Slettet: SpilType(0..*)

Slettet: er registreret hos ... [14]

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

1.21 TilfældighedGenerator

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

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

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

Slettet: 0..*

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

1.22 Tilladelsesindehaver

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

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Navn	Tekst30	Navnet på tilladelsesindehaveren.
<u>TokenLukFrekvens</u>	<u>TalHel</u>	<u>Tallet angiver i timer, hvor lang tid token er valid.</u> <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> <u>0 til 999.999.999.999.999.999</u>
<u>BrugerNavn</u>	<u>Tekst300</u>	<u>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 identifikation.</u>

Relationsnavn	Relationsbegrebet	Beskrivelse
<u>udbyder</u>	<u>Tilladelsesindehaver(0..*)</u> <u>SpilType(0..*)</u>	
<u>udbyder</u>	<u>Tilladelsesindehaver()</u> <u>SpilKategori()</u>	
har et	Tilladelsesindehaver() SpilCertifikat()	
skal indsende	Tilladelsesindehaver(1) EndOfDayRapport(1..*)	
<u>skal indsende</u>	<u>Tilladelsesindehaver(1)</u> <u>SpilFil(*)</u>	
er registreret hos	Spiller <u>Information(1..*)</u> Tilladelsesindehaver(1)	

Slettet:
¶
¶

Slettet: RelationsnavnTokenLuk
Frekvens [15]

Formateret: Skriftfarve:
Automatisk

Formateret: Skriftfarve:
Automatisk

Formateret: Skriftfarve:
Automatisk

Slettet: udbyder [16]

Slettet: er

Slettet: 0..*¶
Virksomhed(

Slettet: (0

Slettet: 0..*)

Slettet: ¶
.....Sektionsskift (fortløbende).....
<#>Virksomhed¶
VIGTIGT¶
- SKAT definerer JuridiskEnhed, som et fælles begreb for alle de enheder, som (potentielt set) skal afregne told, skatter og afgifter: Alle typer af Virksomhed (identificeret ved SE-nummer), Person (identificeret ved CVR), UdenlandskVirksomhed og UdenlandskPerson.¶
- CVR definerer juridisk enhed, som en virksomhed, identificeret ved CVR-nummer.¶
DISSE TO DEFINITIONER MÅ IKKE FORVEKLES.¶
¶
Begrebet, Virksomhed, indeholder identifikationsoplysninger om virksomheder, samt en virksomheds start- og eventuel ophørsdato. En virksomhed er identificeret med et CVR-nummer eller SE-nummer. Der findes 3 typer af 'virksomheder', som ALLE er specialiseringer af SKAT-begrebet, JuridiskEnhed.¶
¶
01. Juridisk enhed (CVR-definition), som er identificeret med et CVR-nummer¶
02. Administrativ enhed, som er identificeret med et SE-nummer (tilknyttet en juridisk enhed)¶
03. Ikke CVR-enhed, som er identificeret med et SE-nummer (ikke tilknyttet en juridisk enhed)¶
¶
Eksempel:¶
CVRNummer . SENummer . Virks omhedstype¶
11 11 11 11 . 11 11 11 11 . 01¶
11 11 11 11 . 22 22 22 22 . 02¶
11 11 11 11 . 33 33 33 33 . 02¶
'null' . . 44 44 44 44 . 03 [17]

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller grammatik

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	SpilType(1) ValutaOplysning(1..*)	

- Slettet:** SENummer
- Slettet:** SENummer
- Slettet:** 8-cifret nummer, der entydigt identificerer en registreret virksomhed i SKAT.
- Slettet:** CVRNummer
- Slettet:** CVRNummer
- Slettet:** Det nummer der tildeles juridiske enheder i et Centralt Virksomheds Register (CVR).
Tilladte værdier fra Data Domain:
De første 7 cifre i CVR nummeret er et løbenummer, som vælges som det første ledige nummer i rækken. Ud fra de 7 cifre udregnes det 8. ciffer _ kontrolcifferet.
- Slettet:** StartDato
- Slettet:** Dato
- Slettet:** Angiver startdato for virksomheden
- Slettet:** OphørDato
- Slettet:** Dato
- Formateret:** Skriftfarve: Hvid
- Slettet:** Angiver slutdato for virksomheden
- Formateret:** Skriftfarve: Hvid
- Formateret:** Skriftfarve: Hvid
- Slettet:**
Relationsnavn
- Formateret tabel**
- Slettet:** Relationsbegreber
- Slettet:** Beskrivelse
- Formateret:** Skriftfarve: Automatisk
- Formateret:** Skriftfarve: Automatisk
- Formateret:** Skriftfarve: Automatisk
- Slettet:** er ... [18]
- Slettet:** 31
- Slettet:** 31
- Formateret:** Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik
- Formateret:** Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller
grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt,
Kontroller ikke stavning eller
grammatik

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	
Data Længde	10
Tilladte værdier	
Format	

Slettet: decimal

Slettet: 15

2.3 Dato

Alle gyldige datoer i den danske kalender.

Dato	
Data Type	
Data Længde	10
Tilladte værdier	
Format	

Slettet: <#>CVRNumber¶
Det nummer der tildeles juridiske enheder i et Centralt Virksomheds Register (CVR).¶
CVRNumber

... [19]

Formateret: Punkttopstilling

Slettet: date

2.4 DatoTid

En datotid datatype, som samlet betegner en dato og tid, med formatet dd-mm-yyyy hh:mm:ss

DatoTid	
Data Type	Datetime
Data Længde	
Tilladte værdier	
Format	

2.5 Procent

Procentuel angivelse.

Procent	
Data Type	decimal
Data Længde	6
Tilladte værdier	
Format	

Slettet: <#>SENumber¶
8-cifret nummer, der entydigt identificerer en registreret virksomhed i SKAT.¶

Formateret: Punkttopstilling

Slettet: SENumber

Slettet: integer

Slettet: 8

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

2.6 Slutdato

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

Slutdato	
Data Type	date
Data Længde	10
Tilladte værdier	
Format	

2.7 Startdato

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

Startdato	
Data Type	date
Data Længde	10
Tilladte værdier	
Format	

2.8 Tal1

Helt tal fra 0-9

Tal1	
Data Type	integer
Data Længde	1
Tilladte værdier	
Format	

2.9 Tal2

HelTal mellem 0-99

Tal2	
Data Type	integer
Data Længde	2
Tilladte værdier	
Format	

2.10 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	###.###.###.###.###.###

2.11 Tekst30

Angiver en tekst på max. 30 karakterer

Tekst30	
Data Type	character
Data Længde	30
Tilladte værdier	
Format	

2.12 Tekst300

En tekststreng på 300 chars.

Tekst300	
Data Type	character varying
Data Længde	300
Tilladte værdier	
Format	

2.13 TekstLang

Dette er en lang tekst.

Slettet: 31
Slettet: 31
Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik
Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

TekstLang	
Data Type	character
Data Længde	500
Tilladte værdier	
Format	

2.14 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	
Data Type	character
Data Længde	3
Tilladte værdier	
Format	

Indeks:

Antal.....	2;7;28	Startdato	24
Beløb.....	2;3;4;5;6;7;8;9;10;11;12;13;14;18;28	Tal1.....	9;18;22;29
Dato	2;21;28	Tal2.....	14;29
DatoTid	4;14;18;22;26;28	TalHel.....	3;6;9;10;13;14;16;17;18;25;29
Valuta.....	26	Tekst30.....	3;4;6;8;12;16;18;19;21;22;23;24;25;29
Procent.....	3;7;14;28	Tekst300.....	20;25;29
Beløb.....	26	TekstLang.....	14;17;30
Startdato.....	29	Valuta	30
Slutdato.....	24;28		

Formateret: Antal spalter: 2

Slettet: ~~~~~
 Antal . 2;7;28¶
 Beløb . 2;3;4;5;6;7;8;9;10;11;12;13;14;18;28¶
 Dato . 2;21;28¶
 DatoTid . 4;14;18;22;26;28¶
 Valuta . 26¶
 Procent . 3;7;14;28¶
 Beløb . 26¶
 Startdato . 29¶
 Slutdato . 24;28¶
 Startdato . 24¶
 Tal1 . 9;18;22;29¶
 Tal2 . 14;29¶
 TalHel . 3;6;9;10;13;14;16;17;18;25;29¶
 Tekst30 . 3;4;6;8;12;16;18;19;21;22;23;24;25;29¶
 Tekst300 . 20;25;29¶
 TekstLang . 14;17;30¶
 Valuta . 30¶
 ~~~~~Sektionsskift (fortløbende)~~~~~

Slettet: 31

Slettet: 31

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

Formateret: Skrifttype: 8 pkt, Kontroller ikke stavning eller grammatik

## Fastoddsspil

I Fastoddsspil spiller spilleren direkte mod tilladelsesindehaveren og spilleren kender sin mulige gevinst på forhånd gennem de odds som tilladelsesindehaveren har angivet.

.....Sektionsskift (fortløbende).....

.....Sektionsskift (fortløbende).....

| Specialisering | Sammenhæng                                              | Beskrivelse |
|----------------|---------------------------------------------------------|-------------|
|                | Fastoddsspil arver fra/er en specialisering af SpilType |             |

.....Sektionsskift (næste side).....

**Side 4: [2] Slettet** **Forfatter**

|               |                             |  |
|---------------|-----------------------------|--|
| kan vindes af | Jackpot(1)<br>Spiller(1..*) |  |
|---------------|-----------------------------|--|

**Side 5: [3] Slettet** **Forfatter**

### Kamp

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. Kan være alt, lige fra en fodboldkamp, til hvilke ord der bliver brugt i dronningens nytårstale.

| Attribut | Domæne  | Beskrivelse                      |
|----------|---------|----------------------------------|
| Udfald   | Tekst30 | Udfaldet af den pågældende kamp. |

-----Sektionsskift (fortløbende)-----

| Relationsnavn | Relationsbegreber         | Beskrivelse |
|---------------|---------------------------|-------------|
| består af     | Række(1..*)<br>Kamp(1..*) |             |

-----Sektionsskift (fortløbende)-----

**Side 5: [4] Slettet** **w02877** **18-03-2011 10:44:00**

|                         |                   |                                                                                         |
|-------------------------|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| RelationsnavnKommission | Relationsbegreber | BeskrivelseDen kommission som tilladelsesindehaver har taget i forbindelse med trækket. |
|-------------------------|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|

**Side 9: [5] Slettet** **Forfatter**

|           |         |                                                                                                           |
|-----------|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| KøbsType  | Tekst30 | Angivelse af typen af købet. Mulige værdier er: "buyin", "addon", "rebuy".                                |
| KøbsBeløb | Beløb   | Beløbet for en spillers poker køb. Ved annullering angives det tilbagebetalte beløb med negativt fortegn. |
| KøbsFee   | Beløb   | Andel af købsbeløbet der går til tilladelsesindehaver og dermed ikke i puljen.                            |

**Side 9: [6] Slettet** **Forfatter**

|           |         |                                                                                                           |
|-----------|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| KøbsType  | Tekst30 | Angivelse af typen af købet. Mulige værdier er: "buyin", "addon", "rebuy".                                |
| KøbsBeløb | Beløb   | Beløbet for en spillers poker køb. Ved annullering angives det tilbagebetalte beløb med negativt fortegn. |
| KøbsFee   | Beløb   | Andel af købsbeløbet der går til tilladelsesindehaver og dermed ikke i puljen.                            |

**Side 14: [7] Slettet** **Forfatter**

|                      |         |                                                                                                   |
|----------------------|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| GevinstPuljeKategori | Tekst30 | Identifikation af den højeste gevinstkategori.<br><br>Eksempel: For Tips 13 angives "13 rigtige". |
|----------------------|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|

**Side 14: [8] Slettet** **Forfatter**

|                  |        |                                                                                                                                          |
|------------------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| AntalRækkerKupon | TalHel | Antal rækker en spiller har spillet i det enkelte spil.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999 |
|------------------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**Side 14: [9] Slettet** **w02877** **18-03-2011 10:50:00**

|                          |                                |                                                                                                                                       |
|--------------------------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RelationsnavnVinderRække | Relationsbegreber<br>TekstLang | BeskrivelseDen udtrukkede række skal angives på den generelle form i en liste med komma imellem hver kamp i rækken, f.eks. "1,12,2,8" |
|--------------------------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**Side 17: [10] Slettet** **Forfatter**

|           |             |  |
|-----------|-------------|--|
| består af | Række(1..*) |  |
|-----------|-------------|--|



|  |            |  |
|--|------------|--|
|  | Kamp(1..*) |  |
|--|------------|--|

| Side 18: [11] Slettet |       | Forfatter                                                                                                                                 |
|-----------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| KommissionNetto       | Beløb | Tilladelsesindehavers kommission efter evt. rabatorordninger i forbindelse med formidling af væddemålet. Benyttes f.eks. ved Betexchange. |

| Side 22: [12] Slettet |         | Forfatter                                                                                                                           |
|-----------------------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kategori              | Tekst30 | Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Tilladte værdier er: "Fastodds", "Puljespil", "Poker" og "Kasinospil". |

| Side 22: [13] Slettet |                                               | Forfatter |
|-----------------------|-----------------------------------------------|-----------|
| bruger                | SpilType(0..*)<br>TilfældighedGenerator(1..*) |           |

| Side 23: [14] Slettet |                                             | Forfatter |
|-----------------------|---------------------------------------------|-----------|
| er registreret hos    | Spiller(0..*)<br>Tilladelsesindehaver(0..*) |           |
| kan vindes af         | Jackpot(1)<br>Spiller(1..*)                 |           |

| Side 25: [15] Slettet         |                             | w02877                                                                                                                                            | 18-03-2011 10:51:00 |
|-------------------------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| RelationsnavnTokenLukFrequens | Relationsbegreber<br>TalHel | BeskrivelseTallet angiver i timer, hvor lang tid token er valid.<br><br><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u><br>0 til 999.999.999.999.999.999 |                     |

| Side 25: [16] Slettet |                                              | Forfatter |
|-----------------------|----------------------------------------------|-----------|
| udbyder               | Tilladelsesindehaver(0..*)<br>SpilType(0..*) |           |

| Side 25: [17] Slettet |  | Forfatter |
|-----------------------|--|-----------|
|-----------------------|--|-----------|

-----Sektionsskift (næste side)-----

## Virksomhed

### VIGTIGT!

- SKAT definerer JuridiskEnhed, som et fælles begreb for alle de enheder, som (potentielt set) skal afregne told, skatter og afgifter: Alle typer af Virksomhed (identificeret ved SE-nummer), Person (identificeret ved CVR), UdenlandskVirksomhed og UdenlandskPerson.
  - CVR definerer juridisk enhed, som en virksomhed, identificeret ved CVR-nummer.
- DISSE TO DEFINITIONER MÅ IKKE FORVEKSLES.

Begrebet, Virksomhed, indeholder identifikationsoplysninger om virksomheder, samt en virksomheds start- og eventuel ophørsdato. En virksomhed er identificeret med et CVR-nummer eller SE-nummer. Der findes 3 typer af 'virksomheder', som ALLE er specialiseringer af SKAT-begrebet, JuridiskEnhed.

01. Juridisk enhed (CVR-definition), som er identificeret med et CVR-nummer
02. Administrativ enhed, som er identificeret med et SE-nummer (tilknyttet en juridisk enhed)
03. Ikke CVR-enhed, som er identificeret med et SE-nummer (ikke tilknyttet en juridisk enhed)

Eksempel:

| CVRNummer   | SENummer    | Virksomhedstype |
|-------------|-------------|-----------------|
| 11 11 11 11 | 11 11 11 11 | 01              |
| 11 11 11 11 | 22 22 22 22 | 02              |
| 11 11 11 11 | 33 33 33 33 | 02              |
| 'null'      | 44 44 44 44 | 03              |

01. En virksomhed, som er en juridisk enhed (CVRs definition), er optaget i CVR-registret og tildeles kun ét CVR-nummer. Et CVR-nummer svarer til CPR-nummer for en fysisk person. Ved CVR's definition af juridisk enhed forstås:

- En fysisk person i dennes egenskab af arbejdsgiver eller selvstændigt erhvervsdrivende.
- En juridisk person (eksempelvis A/S, ApS) eller en filial af en udenlandsk juridisk person.
- En statslig administrativ enhed.
- En region.
- En kommune.
- Et kommunalt fællesskab.

02. En juridisk enhed (CVR's definition) kan efter eget ønske være opdelt i en eller flere enheder, som afregner told, skatter og afgifter. En sådan enhed kaldes en administrativ enhed og tildeles et SE-nummer. Et administrativt SE-nummer er entydigt relateret til ét CVR-nummer. En administrativ enhed ophører, når den juridiske enhed ophører, og kan ikke starte før den juridiske enhed. En administrativ enhed kan ophøre tidligere end den juridiske enhed.

03. En enhed, som er registreringspligtig i henhold til told- skatte- eller afgiftslovgivningen og, som hverken er en juridisk eller administrativ enhed, identificeres med et SE-nummer. En sådan enhed benævnes en "Ikke CVR-enhed".

Identifikationsnumret er et nummer på 8 karakterer uanset om det er et CVR-nummer, et administrativt SE-nummer eller SE-nummer for en ikke CVR-enhed.

| Side 26: [18] Slettet |                                                 | Forfatter |
|-----------------------|-------------------------------------------------|-----------|
| er                    | Tilladelsesindehaver(0..*<br>)<br>Virksomhed(1) |           |

**CVRNummer**

Det nummer der tildeles juridiske enheder i et Centralt Virksomheds Register (CVR).

| CVRNummer               |                                                                                                                                                                  |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Data Type</b>        | character                                                                                                                                                        |
| <b>Data Længde</b>      | 8                                                                                                                                                                |
| <b>Tilladte værdier</b> | De første 7 cifre i CVR_nummeret er et løbenummer, som vælges som det første ledige nummer i rækken. Ud fra de 7 cifre udregnes det 8. ciffer _ kontrolcifferet. |
| <b>Format</b>           |                                                                                                                                                                  |