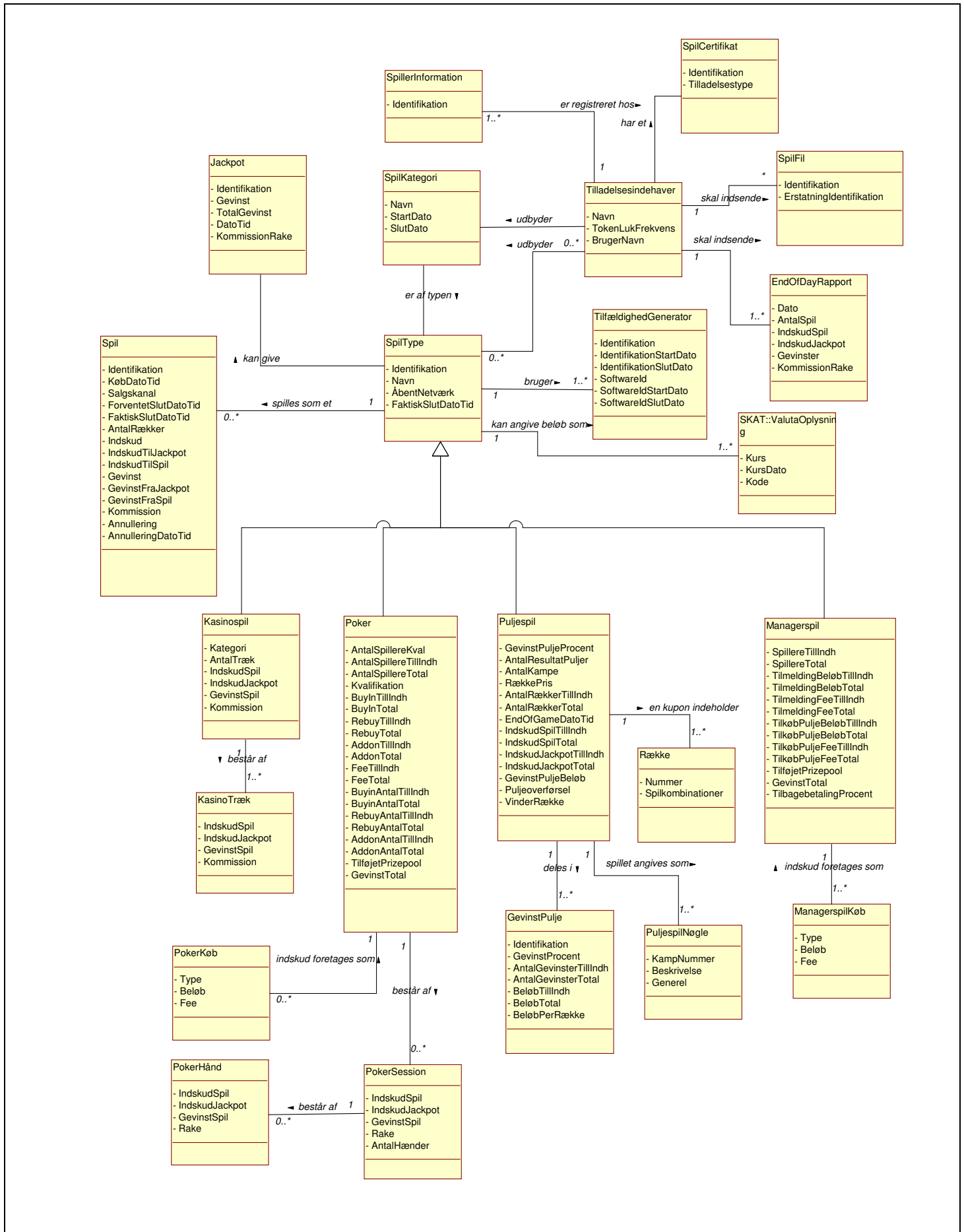


# 1 Begrebsmodel Standard Records



## 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.

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 pågældene kategori i løbet af dagen. Nettobeløbet skal rapporteres.

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

## 1.2 GevinstPulje

Den samlede gevinst til udbetaling kan være opdelt i et antal gevinstpuljer, hvor et givet 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 tilgået spillere hos tilladelsesindehaver.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AntalGevinsterTotal	TalHel	Ved samarbejde med anden spiludbyder oplyses gevinstpuljens samlede antal gevinster for alle spillere.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
BeløbTillIndh	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. 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.

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

### 1.3 Jackpot

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

Eksempel:

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

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

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Identifikation	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)
KommissionRake	Beløb	Del af jackpot som tilladelsesindehaver har taget i kommission eller rake. Netto beløbet skal anvendes.

Relationsnavn	Relationsbegreber	Beskrivelse
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.

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.
Kommission		Den kommission som tilladelsesindehaver har taget i forbindelse med trækket.

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

## 1.5 Kasinospil

Spil hvor spilleren spiller imod en tilladelsesindehaver. Spil er baseret på tilfældighed. For en spiller består et kasinospil af en session hvor spilleren udfører et antal træk. Hvert træk koster et indskud og giver mulighed for gevinst.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Kategori	Tekst30	Angivelse af underkategori for kasinospil. Mulige værdier er: "roulette", "baccarat", "punto banco", "black jack", "poker", "spilleautomat", "andet".
AntalTræk	TalHel	Antal træk som indgår i spillerens sessionen.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 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.
Kommission	Beløb	Den kommission som tilladelsesindehaver har trukket for sessionen.

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

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

## 1.6 Managerspil

Managerspil er en type af puljespil hvor en spiller køber sig ind fra starten af en turnering med et indkøb, og senere igennem turneringen kan tilkøbe ydelser som enten kan eller ikke kan gå i den samlede pulje.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
SpillereTillIndh	Antal	Antal spillere hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.
SpillereTotal	Antal	Antal spillere hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.
TilmeldingBeløbTillIndh	Beløb	Total beløb som indskud i form af tilmelding hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.
TilmeldingBeløbTotal	Beløb	Totale indskud i form af tilmelding hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.
TilmeldingFeeTillIndh	Beløb	Totale fee eller kommission for alle spillere hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.
TilmeldingFeeTotal	Beløb	Totale fee eller kommission for alle spillere hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.
TilkøbPuljeBeløbTillIndh	Beløb	Totale indskud i form af tilkøb til puljen hos tilladelsesindehaveren i managerspillet.
TilkøbPuljeBeløbTotal	Beløb	Totale indskud i form af tilkøb til puljen hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.
TilkøbPuljeFeeTillIndh	Beløb	Totale fee eller kommission fra tilkøb til puljen for tilladelsesindehaveren i managerspillet.
TilkøbPuljeFeeTotal	Beløb	Totale fee eller kommission fra tilkøb til puljen hos alle tilladelsesindehavere i managerspillet. Anvendes hvis der spilles i netværk.
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.
GevinstTotal	Beløb	Den totale gevinst i gevinstpuljen.
TilbagebetalingProcent	Procent	Tilbagebetalingsprocenten for managerspillet.

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

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

## 1.7 ManagerspilKøb

Køb for et managerspil.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Type	Tekst30	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.

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



## 1.8 Poker

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

Attribut	Domæne	Beskrivelse
AntalSpillereKval	TalHel	Deltagere som har kvalificeret sig via andre turneringer.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AntalSpillereTillIndh	TalHel	Antal spillere der er med i turneringen via tilladelsesindehaveren.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AntalSpillereTotal	TalHel	Det totale antal spillere i turneringen (inkl. spillere fra andre spiludbydere, hvis der spilles i et netværk).  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
Kvalifikation	TalI	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.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
		<u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
RebuyAntalTillIndh	TalHel	Tilladelsesindehavers totale antal rebuys i turneringen.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
RebuyAntalTotal	TalHel	Totale antal rebuys for alle spiludbydere for hele turneringen.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AddonAntalTillIndh	TalHel	Tilladelsesindehavers totale antal addons i turneringen.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AddonAntalTotal	TalHel	Totale antal addons for alle spiludbydere for hele turneringen.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
TilføjetPrizepool	Beløb	For turneringer med garanteret prizepool garantere udbyder en minimumsprizepool, dvs. hvis summen buyin, rebuy og addon ikke er tilstrækkelig til at opfylde garantien supplere 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).

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	

## 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..*)	

### 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)	

## 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..*)	

## 1.12 Puljespil

I Puljespil afhænger størrelsen af en spillers gevinster af, hvad der er spillet for i alt samt hvad de andre spillere har spillet på. I puljespillet konkurrerer spillerne om den samlede pulje af indsatser eller en på forhånd fastsat gevinstgaranti.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
GevinstPuljeProcent	Procent	Hvor mange procent af det totale indskud vil blive udbetalt, som gevinster.
AntalResultatPuljer	TalHel	Antallet af resultatpuljer.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AntalKampe	Tal2	Antallet af kampe der skal spilles på for, at have dannet en række i puljespillet.
RækkePris	Beløb	Pris på at spille på én række i puljespillet.
AntalRækkerTillIndh	TalHel	Antallet af samtlige spillede rækker hos tilladelsesindehaver.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
AntalRækkerTotal	TalHel	Antal rækker der er spillet i alt inkl. rækker fra andre spiludbydere der samarbejdes med.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
EndOfGameDatoTid	DatoTid	Dato og tid for lukning af mulighed for at spille og annullere spil.(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	Totale indskud til jackpot for tilladelsesindehaveren.
IndskudJackpotTotal	Beløb	Total 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"

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	

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 spilleren har spillet omsat til en talrække. Det angives i data-elementet RækkeSpilkombinationer, hvor hver spillet række rapporteres på den generelle form. Vinderrækken angives også på den generelle form i dataelementet PuljespilVinderRække, og sammenlignes PuljespilVinderRække og alle RækkeSpilkombinationer kan man se hvor mange vindere, der er i de forskellige gevinstpuljer.

Den generelle nøgle anvendes til at omsætte en generel række til noget alment forståeligt, f.eks. se hvilket fodboldhold spilleren har spillet på skulle vinde en kamp. Med den generelle nøgle skal man kunne omsætte både vinder rækken og alle de spillede rækker til noget alment forståeligt. Tilladelsesindehaver skal rapportere en generel nøgle for hvert puljespil der åbnes, og det gøres med felterne PuljespilNøgleBeskrivelse og PuljespilNøgleGenerel.

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

Et eksempel: Tips3

Tipsseddelen:

Kamp 1: Hold 1 mod Hold 2

Kamp 2: Hold 3 mod Hold 4

Kamp 3: Hold 5 mod Hold 6

Den generelle nøgle angives nu som ni linjer, hvor hver linje indeholder data-elementerne PuljespilNøgleKampNummer, PuljespilNøgleBeskrivelse, PuljespilNøgleGenerel. Dette svarer til det som leveres i PuljespilStartStruktur. Eksemplet ser således ud:

1, Hold 1, 1

1, Uafgjort, 2

1, Hold 2, 3

2, Hold 3, 1

2, Uafgjort, 2

2, Hold 4, 3

3, Hold 5, 1

3, Uafgjort, 2

3, Hold 6, 3

I eksemplet er der tre spillere. Spiller 1 og spiller 2 spiller hver én række, og spiller 3 spiller to rækker. De skal så angives i RækkeSpilkombinationer på denne måde:

Spiller 1, række 1: 1,2,3

Spiller 2, række 1: 1,1,1

Spiller 3, række 1: 1,3,2

Spiller 3, række 2: 1,3,3

Efter kampene er spillet indrapporteres vinderrækken på den generelle form med PuljespilVinderRække. Den ser således ud: 1,3,2

Det ses hurtigt at Spiller 3 har vundet på række 1.

Med den beskrivelse der er angivet i PuljespilStartStruktur kan man nu omsætte det spilleren har spillet til noget alment forståeligt. Spilleren har spillet følgende: Hold 1, Hold 4, Uafgjort.

Rapport dannet den: 9. marts 2011

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.

Attribut	Domæne	Beskrivelse
KampNummer	TalHel	Nummeret på kampen i spillet.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999
Beskrivelse	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.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999

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



### 1.14 Række

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

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

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

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

## 1.15 Spil

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

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. Dette felt angiver hvor mange rækker en spiller har spillet.  <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 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.  Ved betexchange skal begge spilleres indskud sendes som separate transaktioner og altså ikke lægges sammen til en transaktion.  Ved fastodds betxchange skal indskuddet, ved ethvert matchet væddemål, være lig med begge spilleres indskud.
IndskudTilJackpot	Beløb	Del af Indskud der er gået til en jackpotpulje.
IndskudTilSpil	Beløb	Del af Indskud der er gået til spillet.  Ved fastodds betxchange skal indskuddet, ved ethvert matchet væddemål, være lig med begge spilleres indskud.
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)

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

## 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()	

## 1.17 SpilFil

Attribut	Domæne	Beskrivelse
Identifikation	Tekst300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID).
ErstatningIdentifikation	Tekst300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFilIdentifikation på den fil som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.

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

## 1.18 SpilKategori

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

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

## 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)

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

Specialisering	Sammenhæng	Beskrivelse
	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

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 spillernummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personfølsomt.

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

## 1.21 TilfældighedGenerator

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

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

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



## 1.22 Tilladelsesindehaver

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

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

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

### 1.23 ValutaOplysning

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

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

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

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

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



## 2 Domæner

### 2.1 Antal

Generisk type til at indikere antal af ting.

Antal	
Data Type	number
Data Længde	12
Tilladte værdier	
Format	

### 2.2 Beløb

Beløb angivet som decimaltal, fx. 1500,00

Beløb	
Data Type	
Data Længde	10
Tilladte værdier	
Format	

### 2.3 Dato

Alle gyldige datoer i den danske kalender.

Dato	
Data Type	
Data Længde	10
Tilladte værdier	
Format	

### 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	

### 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

Rapport dannet den: 9. marts 2011

Dette er en lang tekst.

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	

Rapport dannet den: 9. marts 2011

**Indeks:**

Antal.....	2;7;28
Beløb.....	2;3;4;5;6;7;8;9;10;11;12;13;14;18;26;28
Dato .....	2;21;28
DatoTid .....	4;14;18;22;26;28
Procent.....	3;7;14;28
Slutdato.....	24;29
Startdato .....	24;29

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 .....	26;30