

Spillemyndighedens krav til rapportering af spildata på monopolspil



Indholdsfortegnelse

Versionshistorik	3
Version 1.0 af 07.10.2019	3
Version 1.1 af 01.03.2020	3
Version 1.2 af 06.07.2020	3
Version 1.3 af 20.07.2021	3
Version 1.4 af 01.10.2023	3
1. Indledning	4
2. Rapporteringsfrekvens	6
2.1 Transaktionsstrukturer	7
2.2 Start-, End Of Game- og slutstrukturer	7
2.3 End Of Day	7
3. Validering af data	8
3.1 Skemaer til falspil	9
3.1.1 MonopolTalspilStartStruktur	10
3.1.2 MonopolTalspilTransaktionStruktur	14
3.1.3 MonopolTalspilEndOfGameStruktur	20
3.1.4 MonopolTalspilSlutStruktur	24
3.2 Specifik vejledning til det enkelte falspil	31
3.2.1 LørdagsLotto	31
3.2.2 VikingLotto	32
3.2.3 LørdagsJoker og OnsdagsJoker	33
3.2.4 EuroJackpot	33
3.2.5 Keno	34
3.2.6 AlfEllerIntet	36
3.3 Skemaer til Lotteri	37
3.4 Skemaer til lantedata	37
3.4.1 Håndtering af internationale puljer (lantedata)	38
3.4.2 MonopolLantedataStruktur	38
3.5 Skemaer til Lodtrækninger	42
3.5.1 MonopolLodtraekningStartStruktur	43
3.5.2 MonopolLodtraekningSlutStruktur	46
3.6 Skemaer til Fysisk Skrab	48
3.6.1 MonopolFysiskSkrabStartStruktur	49
3.6.2 MonopolFysiskSkrabTransaktionStruktur	52
3.6.3 MonopolFysiskSkrabSlutStruktur	55
3.7 Skemaer til Netskrab inkl. Find&Vind	58
3.7.1 MonopolBingoNetskrabStartStruktur	59
3.7.2 MonopolBingoNetskrabTransaktionStruktur	62
3.8 Skemaer til Online Virtuel Betting	66
3.8.1 Eksempler på rapportering:	66
3.8.2 MonopolVirtuelFastOddsTransaktionStruktur	66
3.8.3 MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur	70
3.9 Skemaer til End of Day rapportering	73
3.9.1 Rapportering af Fysisk Skrab i End Of Day rapporten	74
3.9.2 Rapportering af Netskrab og Find&Vind i End Of Day rapporten	74
3.9.3 Rapportering af Online Virtuel Betting i End Of Day rapporten	74
3.9.4 EndOfDayRapportStruktur	74

4.	Fejlhåndtering	78
4.1	Annulleringer	79
4.2	Annulleringer og End of Day rapporten	80
4.3	Bet-resettlement	80
4.4	Bet-resettlement og End of Day rapporten	80
4.5	Erstatningsdata	81
4.6	Erstatningsdata og End of Day rapporten	81
4.7	Andre typer af fejl	82

Versionshistorik

Version 1.0 af 07.10.2019

- Første officielle version.
Dette dokument oplyser kravene direkte relateret til rapportering af spildata ved brug af standard records. Formålet er at give Danske Lotteri Spil A/S (herefter benævnt tilladelsesindehaver) overblik over de tekniske krav der stilles i forbindelse med rapportering af monopolspillene til SAFE. Dokumentet samler kravene fra Vejledning til Tekniske Krav og Begrebsmodel – således at informationerne fremadrettet er samlet i et enkelt dokument.

Version 1.1 af 01.03.2020

- Tilføjelse af information om rapportering af "Online Virtuel Betting" opdatering af gevinstpuljer, præcisering af krav til SpilTransaktionIdentifikation samt rapportering i forbindelse med Andele. Andele kan anvendes af Danske Lotteri Spil A/S i henholdsvis Klubspil og SpilSammen. Derudover er foretaget generel opdatering.

Version 1.2 af 06.07.2020

- Ændret titel på dokument. Generelle opdateringer og præciseringer af bl.a. puljeoverførsel samt rapportering af terminalidentifikation og spiltransaktionsidentifikation for landbaseret spil.

Version 1.3 af 20.07.2021

- Generel opdatering af falspil herunder tilpasset nye produkter. Derudover mindre tilpasning af øvrige spilkategorier.

Version 1.4 af 01.10.2023

- Generel opdatering af falspil tilpasset nye produkter, herunder opdatering af "specifik vejledning til det enkelte falspil" i forhold til bl.a. gevinstpuljer. Derudover mindre tilpasning af øvrige spilkategorier.

Indledning

1

Spillemyndigheden stiller krav om at indehavere af tilladelse af monopolspil rapporterer data vedrørende deres udbud af spil. Rapporteringen af spil skal reflektere spil, som er gennemført. Rapporteringen er således spilrelateret og skal ikke betragtes som en afspejling af spillerens indestående på spillkonti.

Rapporteringen af data skal ske i et bestemt dataformat specificeret af Spillemyndigheden. Dette dataformat kaldes standard records.

Standard records er XML-strukturer, som baserer sig på et antal begreber. Dette dokument indeholder en beskrivelse af de enkelte standard records og de dataattributter, som de enkelte standard records indeholder. Dokumentet er opbygget således, at der redegøres for rapportering pr. spillkategori. Dokumentet beskriver således, hvad og hvordan der specifikt skal foretages rapportering inden for spillkategorierne:

1. Talspil
2. Landedata
3. Lodtrækninger
4. Fysisk Skrab
5. Netskrab samt Find&Vind
6. Online Virtuel Betting

Ud over standard records til rapportering af oplysninger specifikt for ovenstående spillkategorier, har Spillemyndigheden også udarbejdet standard records som anvendes inden for flere spillkategorier. Det drejer sig om:

7. Daglige summerede rapporteringer (End Of Day)

Spillemyndigheden har specificeret et XSD-skema for hver standard record, som tilladelsesindehaver skal anvende. Alle skemaerne findes på spillemyndigheden.dk pakket i en zip fil sammen med denne vejledning og et valideringsværktøj. Selve XSD-skemaerne er placeret i mapper indeholdende følgende oplysninger:

- view: her findes XSD-filerne, der specificerer hver standard record type
- types: her findes de forskellige datatyper, som anvendes i XSD-skemaerne
- class: her findes XSD-klasser som indeholder alle de elementer, der anvendes i standard records

Der kan være mindre forskelle mellem beskrivelserne af dataelementer i XSD-skemaerne og beskrivelserne i denne vejledning. I tilfælde hvor der er forskel, er beskrivelserne i denne vejledning gældende.

Tilladelsesindehaver skal følge skemaet stringent. Det vil sige, at tilladelsesindehaver skal rapportere al data i det specificerede skema. Det er et krav, at tilladelsesindehaver rapporterer data som er skemavalide, og at der ikke udelades noget data. Hvis tilladelsesindehaver er i tvivl om anvendelsen af XSD-skemaet, skal tilladelsesindehaver kontakte Spillemyndigheden.

I det følgende er hver spiltype beskrevet, og for hver spiltype er det angivet hvilke oplysninger, der skal anføres i hvilke datafelter. Dette gælder både en beskrivelse af, hvad der skal fremgå indholdsmæssigt, men også hvilke typer data, der teknisk er tilladt. Hvis der er tale om et stærkt begrænset antal muligheder (svarende til en Drop Down menu), vil disse fremgå. Endvidere vil der sammen med navnet på feltet fremgå, hvad der er minimum- og maksimum for antallet af gange elementet kan optræde. Hvor intet andet er nævnt, gælder Min=Max=1 (altså feltet skal bruges, og må kun bruges 1 gang). Der er også mindre beskrivelser af felterne i selve XSD-skemaet. Spillemyndigheden vil, i sagens natur, gerne modtage henvendelse fra tilladelsesindehaver såfremt denne mener, at der er uoverensstemmelser mellem vejledning og XSD, eller hvis der er formuleringer, denne mener er uklare.

Rapporteringsfrekvens

2

2.1 Transaktionsstrukturer

Følgende standard records relaterer sig til selve køb af et spil og kan således betragtes som transaktionsstrukturer. Disse standard records skal gemmes mindst hvert 5. minut, såfremt der har været transaktioner:

- MonopolTalspilTransaktionStruktur
- MonopolFysiskSkrabTransaktionStruktur
- MonopolBingoNetskrabTransaktionStruktur
- MonopolVirtuelFastOddsTransaktionStruktur

Bemærk at for Find&Vind er det ikke ved spilkøb klart om spilleren har vundet – derfor gælder fristen på de 5 minutter fra spillet er afsluttet.

2.2 Start-, End Of Game- og slutstrukturer

Følgende standard records relaterer sig til start eller afslutning af en spilbegivenhed, som tidsmæssigt kan strække sig over en kortere eller længere periode. Disse standard records skal rapporteres umiddelbart efter handlingen, som den pågældende struktur relaterer sig til, er indfundet:

- MonopolTalspilStartStruktur
- MonopolTalspilEndOfGameStruktur
- MonopolTalspilSlutStruktur
- MonopolLandedataStruktur
- MonopolLodtraekningStartStruktur
- MonopolLodtraekningSlutStruktur
- MonopolFysiskSkrabStartStruktur
- MonopolFysiskSkrabSlutStruktur
- MonopolBingoNetskrabStartStruktur
- MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur

2.3 End Of Day

End Of Day strukturen indeholder en opsummering af dagens transaktioner for henholdsvis Fysisk Skrab, Netskrab samt Find&Vind. Strukturen anvendes således til at gemme statusdata én gang om dagen. En dag defineres efter UTC-tid og er fra 00:00 til 00:00. Følgende struktur skal senest gemmes kl. 04:00 UTC for den foregående dag:

- MonopolEndOfDayRapportStruktur

Der skal rapporteres én End Of Day rapport pr. spilkategori pr. dag pr. valuta. Hvis tilladelsesindehaver anvender spilleleverandører, tillades det undtagelsesvist, at der rapporteres én End Of Day rapport pr. spilkategori pr. dag pr. valuta. pr. spilleleverandør.

Se desuden afsnit om rapportering af End Of Day nedenfor for yderligere information.

Validering af data

3

Tilladelsesindehaver skal sørge for, at data, der rapporteres, overholder formatkravene, som er beskrevet i dette dokument. Dette kan sikres ved at foretage validering af data inden disse rapporteres. Formålet med dette er at imødekomme basale datafejl, som i sidste ende vil medføre arbejde for tilladelsesindehaveren i form af fejlrettelse og genfremsendelse af data.

Spillemyndigheden stiller et valideringsværktøj til rådighed. Dette kan findes på Spillemyndighedens hjemmeside. Det er valgfrit om tilladelsesindehaver vil sikre korrekt levering af data ved at implementere Spillemyndighedens valideringsværktøj eller implementere en tilsvarende løsning.

3.1 Skemaer til talspil

Talspil på monopolområdet dækker over følgende spil: LørdagsLotto, VikingLotto, Joker (lørdag og onsdag), EuroJackpot, Keno, AltEllerIntet samt Lotteri (fx enkeltstående lotterier). Spillemyndigheden stiller krav om at tilladelsesindehaver rapporterer data fra talspillene i fire forskellige standard records: én til rapportering af oprettelse af et talspil (MonopolTalspilStartStruktur), én til rapportering af transaktioner, hvilket betyder indskud og annulleringer (MonopolTalspilTransaktionStruktur), én til rapportering af opsummerede data på end-of-game tidspunktet, dvs. når der ikke længere kan forekomme transaktioner, men inden spillet er afgjort (MonopolTalspilEndOfGameStruktur) og én til rapportering af data om spillet inkl. gevinster efter trækningen er gennemført (MonopolTalspilSlutStruktur).

Nøgler der binder standard records for talspil sammen:

1. MonopolSpilProduktIdentifikation forbinder Start-, Transaktion-, EndOfGame- og SlutStruktur for et talspil.
2. SpilTransaktionIdentifikation forbinder en spillers spil køb med en evt. spil annullering, der begge rapporteres i en TransaktionStruktur. Den forbinder desuden en spillers indskud i transaktionsstrukturen med en evt. gevinst i slutsstrukturen, samt binder en transaktion i et hovedspil sammen med en Jokertransaktion.
3. MonopolTalspilOverordnetSpilTransaktionsIdentifikation er et overordnet ID for monopolspil, der fx binder Klubspil-transaktioner sammen.

1)

Strukturnavn	Beskrivelse
MonopolTalspilStartStruktur	Strukturen anvendes når en tilladelsesindehaver har oprettet et talspil – den skal sendes inden der tages imod indskud.
MonopolTalspilTransaktionStruktur	Strukturen anvendes for at rapportere alle spilleres spiltransaktioner på et talspil. En transaktion skal indberettes senest 5 minutter efter, den er gennemført. For Andele angives én transaktion for hver andel af spillet, hvor indskud og antal rækker angives for det samlede køb. De adskiller sig fra almindelige transaktioner ved feltet "Andele"
MonopolTalspilEndOfGameStruktur	Strukturen anvendes til at gemme data om spillet på end-of-game tidspunktet i et puljespil. Strukturen skal indeholde oplysninger om spillet på det tidspunkt, hvor der er lukket for indskud og annulleringer, men inden trækningen påbegyndes.
MonopolTalspilSlutStruktur	Strukturen anvendes umiddelbart efter et talspil er slut.

3.1.1 MonopolTalspilStartStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
SpilFilIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFilIdentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
SpilFilErstatningIdentifikation Min=0	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFilIdentifikation på den fil, som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLoteri* MonopolAltEllerIntet

		<p>MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds</p> <p>* Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden.</p> <p>MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes)</p> <p>Det er kun de markerede værdier, der er relevante for denne struktur.</p>
MonopolSpilProduktNavn	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx Lotto.
MonopolSpilProduktIdentifikation	<p>Domain: TekstKort</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 100</p>	<p>MonopolSpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan fx være draw-nummer. Elementet binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen for MonopolTalspil. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning.</p> <p>Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle".</p>
GenerelSpilNøgle Max=Ubegrænset		
MonopolPuljespilNøgleNummer	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999</p>	Se afsnittet "Specifik vejledning til det enkelte talspil".
MonopolPuljespilNøgleBeskrivelse	<p>Domain: TekstKort</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 100</p>	Se afsnittet "Specifik vejledning til det enkelte talspil".
MonopolPuljespilNøgleValideTal	<p>Domain: TekstLang</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 500</p>	Se afsnittet "Specifik vejledning til det enkelte talspil".
TalSpil		

MonopolSpilProduktÅbentNetværk	Domain: Tal1 Data type: integer Data length: 1	Angivelse af om der spilles på et åbent netværk, dvs. flere udbyderes spillere deltagere i puljespillet. Der skal rapporteres 0 for lukket netværk, 1 for åbent netværk, 2 for internationale spil med samarbejdsaftaler (fx. VikingLotto og EuroJackpot).
MonopolSpilProduktNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999	Tilladelsesindehavers nummer på spilproduktet.
MonopolPuljespilGevinstPuljeProcent	Domain: Procent Data type: decimal Data length: 6	Den procentvise andel af indskud, der går til gevinstpuljer. For puljer, der deles med andre udbydere, er det procentdelen, der gælder for tilladelsesindehaver. Hvis puljen er i EUR, må procenten angives som den ville være med kurs 750 – eller en anden kurs, hvis denne meddeles Spillemyndigheden. For Keno og AltEllerIntet skrives "0". Denne struktur indsendes inden trækningen og tager derfor ikke højde for øreafrundinger, uafhængte gevinster, ikke solgte lodder samt overførsel af puljer m.m.
MonopolPuljespilAntalResultatPuljer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999	Antallet af gevinstpuljer. En boosterfond eller lignende er en gevinstpulje i denne sammenhæng, hvis den optræder som sådan i rapporteringen.
MonopolTalspilAntalTal	Domain: Tal2 Data type: integer Data length: 2	Dette er det samlede antal tal, også i tilfældet hvor der er flere typer tal involveret.
MonopolTalspilRækkePris	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Prisen for at spille på én række i puljespillet. Den anvendes for talspil, hvor rækkeprisen er fast og rapporteres derfor i startstrukturen. I talspil, hvor rækkeprisen varierer, fx Keno, angives den mindst mulige rækkepris.
MonopolTalspilDrawNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999	Angivelse af draw-nummer for den givne trækning.

MonopolTalspilUgeNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Tilladte værdier fra Data Domain: 0 til 999.999.999.999.999.999	Angivelse af ugenummer for den givne frækning.
SpilForventetSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime Data length: 3	Forventet dato og tid for afslutning af spillet. (UTC)
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
ResultatTalspil Max=ubegrænset		
GevinstPuljeIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af de forskellige gevinstpuljer. Se afsnittet "Specifik vejledning til det enkelte falspil".
GevinstPuljeGevinstProcent	Domain: Procent Data type: decimal Data length: 6	Angivelse af hvor mange procent denne gevinstpulje udgør af den samlede gevinstpulje for spillet. Procenten skal beregnes på baggrund af fordelingen mellem puljerne, før der er trukket gevinstafgift af gevinsterne. Summen af alle puljespillets GevinstPuljeProcent skal være 100%. Såfremt der er en pulje der ikke tildeles en fast andel, men fx en fast præmie, sættes tallet for den omtalte pulje til 0. For Keno og AltEllerIntet skrives "0". Det samme gælder puljer der modtager et fast beløb i en udenlandsk valuta, såfremt der også er nationale puljer (dvs. Viking-Lotto pulje 1 og 2). Hvis der afsættes en fast procentdel til at supplere puljer (Boosterfond) oprettes denne som ekstra gevinstpulje.
GevinstPuljeBeskrivelse	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Beskrivelse af puljen, fx "Førstepremiepulje", "Superpulje" mv.
GevinstPuljeGaranti Min=0	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Beløb som tilladelsesindehaver garanterer til gevinstpuljen. Beløbet skal angives i netto (dvs. efter gevinstafgift er fratrukket) – medmindre noget andet meddeles Spillemyndigheden. Opdateres beløbet efter tilladelsesindehaver har rapporteret det i startstrukturen, fremsendes en ny startstruktur med korrekt garanti efter erstatningsfilsproceduren.

		For internationale puljer opgives garantien i puljens valuta (som fremgår i SlutStruktur).
--	--	--

3.1.2 MonopolTalspilTransaktionStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot

		<p>MonopolKeno MonopolLoteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds</p> <p>* Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden.</p> <p>MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes)</p> <p>Det er kun de markerede værdier, der er relevante for denne struktur.</p>
MonopolSpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx Lotto.
MonopolSpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	MonopolSpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan fx være draw-nummer. Elementet binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen for MonopolTalspil. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle".
SpillerOgKupon max=Ubegrænset		
SpillerInformationIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv dette, men det skal være unikt for hver af deres spillere. Kan f.eks. være kundenummer eller spiller-nummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personhenførbart.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spilkøb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. SpilTransaktionIdentifikation skal dog være lig med et identifikationsnummer, som spilleren får ved køb af et spil.

		<p>Hvis der er tale om landbaseret spil og spilleren får en fysisk kupon, skal identifikationsnummeret, der anvendes til rapportering, således fremgå af kuponen.</p> <p>Elementet binder et køb sammen med en annullering for talspil. Både køb og annullering rapporteres i en transaktionsstruktur.</p> <p>Elementet binder desuden transaktionen i et talspil sammen med vinderlisten, som skal rapporteres i MonopolTalspilSlutStruktur.</p> <p>Elementet binder derudover en transaktion i et hovedspil sammen med en Jokertransaktion, da de første 18 cifre er identiske i de to SpilTransaktion-identifikationer.</p> <p>Det samme ID må således kun anvendes igen i en transaktionsstruktur, hvis der er tale om en annullering af et tidligere køb.</p> <p>For Andele gælder, at hver enkelt andel skal have eget unikt SpilTransaktionIdentifikation.</p>
<p>MonopolTalspilOverordnetSpilTransaktionsIdentifikation</p> <p>Min=0</p>	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>TransaktionsID for tilknyttet transaktion.</p> <p>For Klubspil gælder, at det samme MonopolTalspilOverordnetSpilTransaktionsIdentifikation skal påføres alle transaktioner vedrørende spillet.</p> <p>ID'et skal være unikt og forskelligt fra det almindelige transaktionsID for hver af de involverede spil.</p>
SpilKøbDatoTid	<p>Domain: DatoTid</p> <p>Data type: datetime</p>	Dato og tid hvor spiller har købt spillet. (UTC)
SpilSalgskanal	<p>Domain: Salgskanal</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 13</p>	<p>Hvilket medie er spillet foretaget igen- nem.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u></p> <p>Forhandler Selvbetjening Internet Mobil Andet</p> <p>“Forhandler” anvendes ved landbaseret spil fx til spil købt i en butik med personalebetjening – undtaget hvor “Selvbetjening” er dækkende.</p> <p>“Selvbetjening” anvendes ved køb af spil på en selvbetjeningsterminal i en butik.</p>

		<p>"Internet" anvendes ved spil på internettet – undtaget hvor "Mobil" er dækkende.</p> <p>"Mobil" anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser.</p> <p>"Andet" anvendes til kuponer fornyet ved abonnement. Inden det benyttes til andet, bedes Spillemyndigheden kontaktet.</p>
SpilAntalRækker	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999</p>	<p>En række er hver kombination af tal, der udgør spillerens bud på vindende numre (i lighed med almindelig dagligdags betydning af ordet).</p> <p>Det bemærkes, at for MonopolLoteri er dette blot antal lodder, og for Keno skal det forstås ift. den af spilleren valgte rækkepris.</p> <p>For Andele anføres det samlede antal rækker, der er købt. Der tages således kun højde for andelsspil ved udfyldelsen af feltet "Andele".</p>
SpilIndskud	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet:</p> <p>-9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Beløb det har kostet spilleren at købe spillet.</p> <p>Dette inkluderer evt. indskud til jackpotspil. Jackpot skal her forstås som gevinster, der ligger udenfor det egentlige spil.</p> <p>For Andele anføres den samlede pris, der er betalt for hele andelsspillet. Der tages således kun højde for andelsspil ved udfyldelsen af feltet "Andele".</p>
SpilIndskudSpil	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet:</p> <p>-9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Del af indskud der er gået til spillet, dvs. den del der ikke går til en egentlig jackpot – se feltet ovenfor.</p> <p>For Andele anføres den samlede del af indskud, der er gået til spillet. Der tages således kun højde for andelsspil ved udfyldelsen af feltet "Andele".</p>
MonopolTalspilType	<p>Domain: MonopolSpilType</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 20</p>	<p>Angivelse af spillerens valg af hvilket system, der er anvendt til at generere kuponen.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u></p> <p>Reduceret Matematisk Normal</p>

		<p>"Reduceret" anvendes for et reduceret system og må anvendes i lottospil.</p> <p>"Matematisk" anvendes for et matematisk system og må anvendes i lottospil</p> <p>"Normal" anvendes i alle andre tilfælde.</p>
MonopolTalspilKenoRækkePris Min=0	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet:</p> <p>-9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	Prisen for at spille på én række i puljespillet, der udelukkende anvendes for spil hvor rækkeprisen er varierende, og dette rapporteres derfor i transaktionstrukturen.
ValutaOplysningKode	<p>Domain: Valuta</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 3</p>	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
SpilSted		
SpilTerminalIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Identifikation på den landbaserede terminal, som spillet er købt på. Identifikationen skal kunne henføres til den fysiske maskine, spillet er købt på, hvilket betyder at terminal identifikation skal kunne findes på den fysiske terminal.</p> <p>Denne oplysning er kun påkrævet for landbaseret spil.</p> <p>Feltet skal ikke udfyldes for online.</p>
SpilHjemmeside	<p>Domain: TekstKort</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 100</p>	<p>Adresse (URL) på den hjemmeside, som spillet er købt på.</p> <p>Denne oplysning er kun påkrævet for online spil.</p> <p>Feltet skal ikke udfyldes for landbaseret terminal.</p>
SpilAnnullering min=0 Denne blok anvendes kun ved annulleringer eller senere korrektioner		
SpilAnnullering	<p>Domain: Tal1</p> <p>Data type: integer</p> <p>Data length: 1</p>	Boolean til angivelse af om transaktionen er en annullering eller ej. Ved annullering angives "1", hvis det ikke er en annullering angives "0".

SpilAnnulleringDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Dato og tid for annullering af spillet. (UTC) For ikke-annulleringer, der sendes som korrektion, benyttes korrektionstidspunktet.
Jackpot min=0 max=ubegrænset		
JackpotIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af jackpotten, fx Jul2021. Feltet anvendes fx i forbindelse med kampagnefrækninger, der strækker sig over flere forskellige draws. Voksende puljer og ekstralodtrækning i lotospil er ikke jackpots i rapporteringsmæssig forstand. Jackpot skal her forstås som gevinster, der ligger uden for det egentlige spil. Dette dataelement er bindeled over til den rapportering, der skal ske, når jackpotten bliver vundet af en spiller. Det er således vigtigt, at der anvendes det samme JackpotIdentifikation i MonopolTalspilTransaktionStruktur og JackpotUdløsningStrukturen, der rapporteres når jackpotten vindes. Det bemærkes, at JackpotUdløsningStruktur pt. ikke anvendes vedrørende talspil.
SpilIndskudJackpot	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Del af spillers indskud, som går til en evt. jackpotpulje. Hvis der ikke er tale om en egentlig jackpot men fx en kampagne over flere draws, skal indskud anføres til 0 For Andele anføres den samlede del af indskud, der er gået til en evt. jackpotpulje. Der tages således kun højde for andelsspil ved udfyldelsen af feltet "Andele".
Spilkombinationer max=ubegrænset		
RækkeNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> 0 til 999.999.999.999.999.999	Nummeret på den pågældende række. Det bemærkes, at for MonopolLoteri fungerer hvert lodnummer som en række.

RækkeSpilkombinationer	Domain: TekstLang Data type: character Data length: 500	Præcis oplysning om hvilke kombinationer, der er spillet. Systemspil skal være "pakket ud" og hver række skal gives et rækkenummer. Den spillede række skal angives på den generelle form i en liste med komma imellem hvert tal i rækken, f.eks. "1,12,2,8" eller "01,12,02,08" Dette dataelement skal rapporteres på samme måde som PuljespilVinderRække i MonopolTalspilSlutStruktur, så Spillemyndigheden kan sammenholde de to værdier. Det bemærkes, at for MonopolLoteri angives loddets nummer. Se afsnittet "Specifik vejledning til det enkelte talspil".
Andele min=0		
Andel	Domain: BeløbPositivNegativ10Deci- mal- ler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999 (uden punktummer)	I feltet angives spillerens andel af det samlede spil som et decimaltal mellem 0 og 1. Alle cifre der er til rådighed bedes benyttes, medmindre et færre antal cifre er helt præcist.

3.1.3 MonopolTalspilEndOfGameStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID).

		<p>Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres.</p> <p>Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.</p>
<p>SpilFilErstatningIdentifikation</p> <p>Min=0</p>	<p>Domain: Tekst300</p> <p>Data type: character varying</p> <p>Data length: 300</p>	<p>Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillidentifikation på den fil, som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.</p>
TilladelsesindehaverOgSpil		
<p>SpilCertifikatIdentifikation</p>	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet.</p> <p>SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.</p>
<p>MonopolSpilKategoriNavn</p>	<p>Domain: MonopolSpilKategoriNavn</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 25</p>	<p>Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden.</p> <p>Tilladte værdier fra Data Domain:</p> <p>MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLotteri* MonopolAlfEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds</p> <p>* Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden.</p> <p>MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes)</p> <p>Det er kun de markerede værdier, der er relevante for denne struktur.</p>

MonopolSpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx Lotto.
MonopolSpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	MonopolSpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan fx være draw-nummer. Elementet binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen for MonopolTalspil. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle".
Talspil		
MonopolTalspilEndOfGameDataTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Dato og tid for lukning af mulighed for at spille og annullere spil. (UTC)
MonopolTalspillIndskudSpilTillIndh	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Indskuddets totale størrelse for alle spil købt af tilladelsesindehaverens kunder. Det vil sige den del, der ikke går til en egentlig jackpot – se feltet nedenfor under MonopolTalspillIndskudJackpotTillIndh.
MonopolTalspillIndskudSpilTotal	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Anvendes pt. ikke. Skriv "0".
MonopolTalspillIndskudJackpotTillIndh Min=0	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Totalt indskud til jackpot genereret af tilladelsesindehaverens kunder. Jackpot skal her forstås som gevinster, der ligger udenfor det egentlige spil. Spillemyndigheden bekendt bruges der pt. ingen egentlige jackpots i DLO-spil, så feltet udelades.

MonopolTalspilIndskudJackpotTotal Min=0	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Det samlede indskud til jackpot foretaget af tilladelsesindehaverens kunder og andre spiludbydere s kunder (ved netværk). Hvis puljespillet ikke udbydes på net- værk, er denne værdi lig med PuljespilIndskud-JackpotTillIndh. Spillemyndigheden bekendt bruges der pt. ingen egentlige jackpots i DLO-spil, så feltet udelades.
MonopolTalspilAntalRækkerTillIndh	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: Tilladte værdier fra Data Domain: 0 til 999.999.999.999.999.999	Antallet af samtlige spillede rækker af tilladelsesindehaverens kunder fratrukket annulleringer.
MonopolTalspilAntalRækkerTotal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: Tilladte værdier fra Data Domain: 0 til 999.999.999.999.999.999	Det samlede antal spillede rækker foretaget af tilladelsesindehaverens kunder og andre spiludbydere s kunder (ved netværk) fratrukket annulleringer. Hvis puljespillet ikke udbydes på netværk, er denne værdi lig med MonopolTalspilAntalRækkerTillIndh.
MonopolTalspilGevinstPuljeBeløb	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Anvendes til det samlede beløb, der er i gevinstpuljen på EOG-tidspunkt. Gevinstpuljen er summen af indskud, som går til puljen. Bruges udelukkende hvis tilladelsesindehaver er alene om spillet. For øvrige spil, og for Keno og AltEllerIntet, skrives "0".
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
ResultatTalspil max=ubegrænset		
GevinstPuljeIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af de forskellige gevinstpuljer. Se afsnittet "Specifik vejledning til det enkelte talspil".

<p>GevinstPuljeOverførselPrimo</p> <p>Min=0</p>	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet:</p> <p>-9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Beløb der overføres til gevinstpuljerne fra tidligere puljespil, overføres fra andre gevinstpuljer eller til andre gevinstpuljer.</p> <p>Hvis der, inden EOG-tidspunkt, flyttes penge fra en pulje til en anden i samme spil, rapporteres beløbet med positivt fortegn for den modtagende pulje og negativt fortegn for den afgivende pulje.</p> <p>Da den samme pulje kan være involverede i flere overførsler, er det kun summen af disse (med korrekte fortegn) der rapporteres.</p> <p>Vejledning: For første del, overførsel fra tidligere, bruges kun hvis puljen kun vedrører tilladelsesindehaver. For fælles puljer bruges feltet kun til at modtage fra de danske puljer. For Keno og AltEllerIntet skrives "0".</p>
---	---	---

3.1.4 MonopolTalspilSlutStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	<p>Domain: SpilFilVersion</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 10</p>	<p>Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u></p>
SpilFillidentifikation	<p>Domain: Tekst300</p> <p>Data type: character varying</p> <p>Data length: 300</p>	<p>Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID).</p> <p>Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres.</p> <p>Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigerer fejl.</p>
SpilFilErstatningIdentifikation	<p>Domain: Tekst300</p> <p>Data type: character varying</p> <p>Data length: 300</p>	<p>Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillidentifikation på den fil, som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.</p>

TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLoteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds * Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden. MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes) Det er kun de markerede værdier, der er relevante for denne struktur.
MonopolSpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx Lotto.
MonopolSpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	MonopolSpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan fx være draw-nummer. Elementet binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen for MonopolTalspil. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning.

		Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle".
Talspil		
SpilProduktFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Faktisk sluttidspunkt for spillet. (UTC) Svarende til tidspunkt hvor trækningen er tilendebragt.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
TilfældighedGenerator max=ubegrænset		
TilfældighedGeneratorIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	RNG'ens unikke identifikation givet af certifikatgiver. Dette skal være samme navn som i certificeringsrapporterne.
TilfældighedGeneratorSoftwareId	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af (certificeret) software der oversætter tal genereret fra RNG.
SamletOmsætning max=ubegrænset		
MonopolTalspilSamletOmsætning	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Spillets samlede omsætning.
MonopolTalspilSamletOmsætningValuta	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den valuta, den samlede omsætning er opgivet i.
MonopolTalspilSamletOmsætningValutakurs	Domain: Valutakurs Data type: decimal Data length: 11 (heraf 6 efter komma)	Valutakursen.

GevinstkategorierOgGevinster max=ubegrænset		
GevinstPuljeIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af de forskellige gevinstpuljer. Se afsnittet "Specifik vejledning til det enkelte talspil".
GevinstPuljeAntalGevinsterTillIndh	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: Tilladte værdier fra Data Domain: 0 til 999.999.999.999.999.999	Antal gevinster i gevinstpuljen der er tilgået spillere hos tilladelsesindehaver. Hvis der i en pulje ikke udbetales gevinst fx fordi gevinsten er under tilladelsesindehavers minimumsgrænse e.l., skal der stadig tælles det antal vindere, som havde været berettiget til gevinst i puljen.
GevinstPuljeAntalGevinsterTotal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: Tilladte værdier fra Data Domain: 0 til 999.999.999.999.999.999	Feltet anvendes ikke. Skriv "0".
GevinstPuljeBeløbTillIndh	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaller10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Angiver den samlede sum af gevinster inklusive gevinstafgifter. Der er tale om de faktiske gevinster efter øreafrunding og inklusive gevinstafgifter. Hvis gevinstafgifter er nedskåret ifht. det sædvanlige odds pga. af "for mange" vindere, fx Keno eller AltEllerIntet, er det den faktiske gevinst, der skal anføres.
GevinstPuljeBeløbTotal	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaller10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Feltet anvendes ikke. Skriv "0".

GevinstPuljeBeløbPerRække	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet:</p> <p>-9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Angiver hvor meget hver rigtig række vinder i gevinstpuljen. For Keno benyttes gevinsten ved det minimale indskud.</p> <p>Der er tale om den faktiske gevinst, der udbetales, efter øreafrunding og ekskl. gevinstaftgift.</p> <p>Hvis gevinstaftgifter er nedskåret ifht. det sædvanlige odds pga. af "for mange" vindere, fx Keno eller AltEllerIntet, er det den faktiske gevinst, der skal anføres.</p>
GevinstPuljeTilføjetBeløb	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet:</p> <p>-9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Beløb som tilladelsesindehaver tilføjer til gevinstpuljerne, som ikke kommer fra tidligere afholdte puljespil eller fra kundernes indskud på det pågældende puljespil.</p> <p>Dette anvendes typisk hvis tilladelsesindehaver garanterer en vis puljestørrelse eller, omvendt har et loft for puljens eller præmierens størrelse, hvor, fx minimumsgevinst, og indskud samt overførsler fra andre puljespil ikke kan dække den garanterede gevinst. Beløbet skal ikke indeholde det, der allerede er rapporteret i "OverførselPrimo" rapporteret i EOG. For Keno og AltEllerIntet skrives "0" – medmindre gevinsten i dette tilfælde er nedskaleret pga. "for mange vindere". I så fald indberettes det beløb som de samlede præmier er mindre, inkl. gevinstaftgift, end uden nedskaleringen. Beløbet skal indberettes med negativt fortegn.</p>

GevinstPuljeOverførselUltimo	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet:</p> <p>-9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Beløb der overføres fra gevinstpuljerne til fremtidige puljespil, overføres fra andre gevinstpuljer eller til andre gevinstpuljer.</p> <p>Hvis der, efter spillet afvikles, flyttes penge fra en pulje til en anden i samme spil, skal dette også rapporteres her. Beløbet skal rapporteres med negativt fortegn for den modtagende pulje og positivt fortegn for den afgivende pulje.</p> <p>En mulig grund til dette kunne være, hvis der ikke er vindere i den ene pulje, eller hvis præmien ville komme under en minimumsgrænse.</p> <p>Da den samme pulje kan være involveret i flere overførsler, er det kun summen af disse (med korrekte fortegn) der rapporteres.</p> <p>Vejledning: For første del, overførsel fra tidligere, bruges kun hvis puljen kun vedrører tilladelsesindehaver. For fælles puljer bruges feltet kun til at modtage fra de danske puljer. For Keno og AltEllerIntet skrives "0".</p>
Resultatgrundlag max=245		
PuljespilVinderRække	<p>Domain: TekstLang</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 500</p>	<p>Præcis information om vinderrækken.</p> <p>Den spillede række skal angives på den generelle form i en liste med komma imellem hvert tal i rækken, f.eks. "1,12,2,8" eller "01,12,02,08"</p> <p>Dette dataelement skal rapporteres på samme måde som RækkeSpilkombinationer i MonopolTalspilTransaktionStruktur, så Spillemyndigheden kan sammenholde de to værdier.</p> <p>Det bemærkes, at for MonopolLotteri angives loddets nummer.</p> <p>Se afsnittet "Specifik vejledning til det enkelte talspil".</p>
<p>Vinder min=0 max=ubegrænset</p> <p>Det bemærkes at også vinderne af lodtrækningen skal fremgå af vinderlisten</p>		
SpillerInformationIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Identifikation af spilleren, der er anvendt i transaktionsstruktur.</p>

SpilTransaktionIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Unik identifikation af en spillers spilkøb, der er anvendt i transaktionsstruktur.</p>
RækkeNummer	<p>Domain: TalHel</p> <p>Data type: number</p> <p>Data length: 18</p> <p>Tilladte værdier fra Data Domain: 0 til 999.999.999.999.999.999</p>	<p>Nummeret på den gevinstgivende række.</p> <p>Er der gevinst på flere rækker, skal de oplystes hver for sig.</p>
SpilGevinstSpil	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet:</p> <p>-9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Del af gevinst på spillet der er kommet fra spillet inkl. indskud.</p> <p>Der er tale om den faktiske gevinst, der udbetales, efter øreafrunding og ekskl. gevinstaftgift.</p> <p>For Andele anføres den enkelte andelshavers gevinst.</p>
SpilGevinstJackpot	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet:</p> <p>-9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Del af gevinsten på spillet, der er kommet fra jackpot.</p> <p>Jackpot skal her forstås som gevinster, der ligger udenfor det egentlige spil.</p> <p>Spillemyndigheden bekendt bruges der pt. ikke fast egentlige jackpots i DLO-spil, og tilfældesindehaver skal orientere Spillemyndigheden inden feltet tages i brug, fx i forbindelse med kampagner, der løber over flere draws. Indfil da, skrives "0"</p>

3.2 Specifik vejledning til det enkelte talspil

Formålet med dette afsnit er at beskrive, hvordan den generiske nøgle i standard records anvendes til at rapportere gevinststrukturer, samt hvordan rækker i transaktioner og vinderrækker rapporteres.

Det bemærkes, at der adskillige steder er anvendt konventioner, der i dag ville blive anført anderledes ved oprettelse af nyt spil, fx vedrørende LørdagsLotto, hvor "Trumf" fremgår, til trods for at den er afskaffet.

Der er taget udgangspunkt i gældende praksis henset til, at det vil kræve mindst mulige tilrettelser for såvel tilladelsesindehaver som Spillemyndigheden.

3.2.1 LørdagsLotto

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøglebeskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde:

GenerelSpilNøgle – LørdagsLotto		
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal
1	Vindertal	1-36
2	Vindertal	1-36
3	Vindertal	1-36
4	Vindertal	1-36
5	Vindertal	1-36
6	Vindertal	1-36
7	Vindertal	1-36
8	Bruges ikke længere	Bruges ikke længere
9	Tillægstal	1-36

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der kan anvendes nedenstående beskrivelser:

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Bruges ikke længere
2	7 Vindertal
3	6 Vindertal + 1 Tillaegstal
4	6 Vindertal
5	5 Vindertal
6	4 Vindertal
7	LottoOpsparingsPulje
8	Ekstralodtrækning
9	Kampagne
10	Julelodtrækning

Der er mulighed for at lave flere gevinstpuljer end de nuværende anførte.

Spillemyndigheden har anført forslag til navngivning, fx i forbindelse med Kampagner og Julelodtrækning. Disse anvendes ikke fast og beskrivelse er alene forslag. Der vil kunne oprettes ekstra puljer i uger med fx flere kampagner.

GevinstPuljeGevinstProcent: I MonopolTalspilStartStruktur angives procentfordelingen af puljerne i elementet GevinstPuljeGevinstProcent. For fx femtepræmien er der ikke tale om en fast procentdel af gevinstpuljen, men i stedet tale om overførsel af et fast beløb i kr. Der angives i stedet "0" i dette felt. For de resterende gevinstpuljer angives den faktiske gevinstprocent som specificeret.

RækkeSpilkombinationer: I MonopolTalspilTransaktionStruktur angives en spillet række i elementet Række-Spilkombinationer, hvor de spillede tal angives i kommasepareret form. En spillet række vil indeholde 7 tal samt tallet "0", hvorfor der skal være 8 tal i dette element.

PuljespilVinderRække: I MonopolTalspilSlutStruktur angives vinderrækken i elementet PuljespilVinderRække, hvor de trukne tal angives i kommasepareret form. Vinderrækken vil indeholde de 7 vindertal efterfulgt af "0", efterfulgt af tillægstal, hvorfor der skal være 9 tal i dette element.

3.2.2 VikingLotto

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøglebeskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde:

GenerelSpilNøgle – VikingLotto		
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal
1	Vindertal	1/48
2	Vindertal	1/48
3	Vindertal	1/48
4	Vindertal	1/48
5	Vindertal	1/48
6	Vindertal	1/48
7	Vikingtal	1/5

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der kan anvendes nedenstående beskrivelser:

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	6+1
2	6+0
3	5+1
4	5+0
5	4+1
6	4+0
7	3
8	Kampagne

Der er mulighed for at lave flere gevinstpuljer end de nuværende anførte.

Spillemyndigheden har anført pulje 8 til brug for Kampagner. Denne anvendes ikke fast og beskrivelse er alene forslag. Der vil kunne oprettes ekstra puljer i uger med fx flere kampagner.

GevinstPuljeGevinstProcent: I **MonopolTalspilStartStruktur** angives procentfordelingen af puljerne i elementet **GevinstPuljeGevinstProcent**. For første- anden- og syvendepremien er der ikke tale om en fast procentdel af gevinstpuljen, men i stedet tale om overførsel af et fast beløb (i Euro) pr. spillet række til hhv. første- og andenpremiepuljen og et fast beløb i kr. til syvendepremien. Der angives i stedet "0" i disse felter. For de resterende gevinstpuljer angives den faktiske gevinstprocent som specificeret – og kun af den del af puljen, der er tilbage, når pengene til de 3 nævnte puljer er trukket ud.

RækkeSpilkombinationer: I transaktionstrukturen angives en spillet række i elementet **RækkeSpilkombinationer**, hvor de spillede tal angives i kommasepareret form. En spillet række vil indeholde 7 tal, hvoraf det sidste er spillerens bud på vikingtal.

PuljespilVinderRække: I slutstrukturen angives vinderrækken i elementet **PuljespilVinderRække**, hvor de trukne tal angives i kommasepareret form. Vinderrækken vil indeholde 6 hovedtal fulgt af 1 vikingtal. I alt vil der således være 7 tal i dette element.

3.2.3 LørdagsJoker og OnsdagsJoker

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøgle beskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde:

GenerelSpilNøgle – LørdagsJoker og OnsdagsJoker		
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal
1	Vindertal	0000000/9999999

De 7 jokertal skal angives fra venstre mod højre, således at de rapporteres på samme måde som de vises på en kupon.

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der kan anvendes nedenstående beskrivelser:

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	Alle 7 cifre rigtige
2	De sidste 6 cifre rigtige
3	De sidste 5 cifre rigtige
4	De sidste 4 cifre rigtige
5	De sidste 3 cifre rigtige
6	De sidste 2 cifre rigtige

Der er mulighed for at lave flere gevinstpuljer end de nuværende anførte.

RækkeSpilkombinationer: I transaktionstrukturen angives en spillet række i elementet **RækkeSpilkombinationer**. For Joker angives kun ét tal á 7 cifre.

PuljespilVinderRække: I slutstrukturen angives vinderrækken i elementet **PuljespilVinderRække**. Vinderrækken vil indeholde ét tal á 7 cifre.

3.2.4 EuroJackpot

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøglebeskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde:

GenerelSpilNøgle – EuroJackpot		
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal
1	Vindertal	1/50
2	Vindertal	1/50
3	Vindertal	1/50
4	Vindertal	1/50
5	Vindertal	1/50
6	Tillægstal	1/12
7	Tillægstal	1/12

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der kan anvendes nedenstående beskrivelser:

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	5+2
2	5+1
3	5+0
4	4+2
5	4+1
6	3+2
7	4+0
8	2+2
9	3+1
10	3+0
11	1+2
12	2+1
13	Booster
14	Kampagne

Der er mulighed for at lave flere gevinstpuljer end de nuværende anførte.

Spillemyndigheden har anført pulje 14 til brug for Kampagner. Denne anvendes ikke fast og beskrivelse er alene forslag. Der vil kunne oprettes ekstra puljer i uger med fx flere kampagner.

RækkeSpilkombinationer: I transaktionstrukturen angives en spillet række i elementet RækkeSpilkombinationer, hvor de spillede tal angives i kommasepareret form. En spillet række vil indeholde 7 tal, hvoraf de sidste to er spillerens bud på stjernetal.

PuljespilVinderRække: I slutstrukturen angives vinderrækken i elementet PuljespilVinderRække, hvor de trukne tal angives i kommasepareret form. Vinderrækken vil indeholde 7 tal, hvoraf de sidste to er stjernetallene.

3.2.5 Keno

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøglebeskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde:

GenerelSpilNøgle – Keno		
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal
1	Vindertal	1/70
2	Vindertal	1/70
3	Vindertal	1/70
4	Vindertal	1/70
5	Vindertal	1/70
6	Vindertal	1/70
7	Vindertal	1/70
8	Vindertal	1/70
9	Vindertal	1/70
10	Vindertal	1/70
11	Vindertal	1/70
12	Vindertal	1/70
13	Vindertal	1/70
14	Vindertal	1/70
15	Vindertal	1/70
16	Vindertal	1/70
17	Vindertal	1/70
18	Vindertal	1/70
19	Vindertal	1/70
20	Vindertal	1/70

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der kan anvendes nedenstående beskrivelser:

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	10/10
2	9/10
3	8/10
4	7/10
5	6/10
6	5/10
7	0/10
8	9/9
9	8/9
10	7/9
11	6/9
12	5/9
13	8/8
14	7/8
15	6/8
16	5/8
17	4/8
18	7/7

19	6/7
20	5/7
21	4/7
22	6/6
23	5/6
24	4/6
25	3/6
26	5/5
27	4/5
28	3/5
29	4/4
30	3/4
31	2/4
32	3/3
33	2/3
34	2/2

RækkeSpilkombinationer: I transaktionstrukturen angives en spillet række i elementet RækkeSpilkombinationer, hvor de spillede tal angives i kommasepareret form. En spillet række vil indeholde fra 2 til 10 tal.

PuljespilVinderRække: I slutstrukturen angives vinderrækken i elementet PuljespilVinderRække, hvor de trukne tal angives i kommasepareret form. Vinderrækken vil indeholde 20 tal.

3.2.6 AltEllerIntet

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøglebeskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde:

GenerelSpilNøgle – AltEllerIntet		
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal
1	Vindertal	1/24
2	Vindertal	1/24
3	Vindertal	1/24
4	Vindertal	1/24
5	Vindertal	1/24
6	Vindertal	1/24
7	Vindertal	1/24
8	Vindertal	1/24
9	Vindertal	1/24
10	Vindertal	1/24
11	Vindertal	1/24
12	Vindertal	1/24

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der kan anvendes nedenstående beskrivelser:

ResultatTalSpil

GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	12/12
2	11/12
3	10/12
4	9/12
5	8/12
6	4/12
7	3/12
8	2/12
9	1/12
10	0/12

RækkeSpilkombinationer: I transaktionstrukturen angives en spillet række i elementet RækkeSpilkombinationer, hvor de spillede tal angives i kommasepareret form. En spillet række vil indeholde 12 tal.

PuljespilVinderRække: I slutstrukturen angives vinderrækken i elementet PuljespilVinderRække, hvor de trukne tal angives i kommasepareret form. Vinderrækken vil indeholde 12 tal.

3.3 Skemaer til Lotteri

For rene lotterier oprettes det antal gevinstpuljer, der er i lotteriet. Ligeledes listes de gyldige numre i stil med de øvrige falspil.

Der indsendes startstruktur, transaktioner, EOG og slutstruktur som for øvrige falspil. Det specielle ved disse lotterier er at der ikke er vindertal i slutstruktur, og at alle vinderne findes gennem lodtrækningsproceduren 1 lodtrækning (start- og slut-) for hver kategori.

I startstrukturen angives den generelle spilnøgle med nøglenummer, nøglebeskrivelse og de valide tal. Dette skal angives på følgende måde:

GenerelSpilNøgle – Lotteri		
NøgleNummer	NøgleBeskrivelse	ValideTal
1	Lodnummer	1/xxxxx

I startstrukturen angives også gevinstpuljerne. Der kan anvendes nedenstående beskrivelser:

ResultatTalSpil	
GevinstPuljeIdentifikation	GevinstPuljeBeskrivelse
1	1. præmie
2	2. præmie
...	...
...	...
N	N. præmie

3.4 Skemaer til lantedata

De fire standard records, der anvendes til rapportering af falspil, indeholder data specifikt for Danmark. Rapportering af internationale puljer skal rapporteres i separat standard record. Landedata skal rapporteres i én struktur.

Nøgler der binder strukturer for Landedata sammen med Talspil:

1. MonopolSpilProduktIdentifikation forbinder landedatastruktur med talspilstrukturerne.
2. GevinstPuljeIdentifikation forbinder puljeinformationer i landedatastruktur med talspilstrukturerne.

Strukturnavn	Beskrivelse
MonopolLandedataStruktur	Strukturen anvendes umiddelbart efter et spil med internationale puljer er slut og puljerne er opgjorte.

3.4.1 Håndtering af internationale puljer (landedata)

Tilladelsesindehaver skal levere data over internationale puljer for VikingLotto og EuroJackpot. Spillemyndigheden stiller kun krav om levering af udvalgte dataelementer, som er afhængig af hvilke puljer i det enkelte spil, der er internationale. Da standard recorden for landedata er generisk og udarbejdet til at håndtere forskellig dybde af informationer, er det vigtigt at følge nedenstående vejledning for korrekt anvendelse af standard recorden.

Ved yderligere spil eller andre internationale puljer, orienteres Spillemyndigheden inden igangsætning.

3.4.2 MonopolLandedataStruktur

Der skal anvendes en separat TamperToken til landedata kaldet DLOLandedata.

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
SpilFilIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFilIdentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
SpilFilErstatningIdentifikation Min=0	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFilIdentifikation på den fil,

		som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuro.Jackpot MonopolKeno MonopolLotteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds * Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden. MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes) Det er kun de markerede værdier, der er relevante for denne struktur.
MonopolSpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx Lotto.

MonopolSpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	MonopolSpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan fx være draw-nummer. Elementet binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen for MonopolTalspil. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle".
LandedataOnsdagslotto		
MonopolLandeDataRækkerTotal Min=0	Domain: BeloebPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Anvendes ikke
MonopolLandeDataRækkerSuperpulje Min=0	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: Tilladte værdier fra Data Domain: 0 til 999.999.999.999.999	Anvendes ikke
MonopolLandeDataFørstePræmieØvrige Min=0	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Anvendes ikke
MonopolLandeDataLande Min=0	Domain: TekstLang Data type: character Data length: 500	Anvendes ikke
LandedataEurojackpot		
MonopolLandeDataOmsætningTotal Min=0	Domain: BeloebPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Samlet omsætning fra alle deltagerlande angivet i valutaen puljen opgøres i. Såfremt der på et tidspunkt anvendes andet end EUR, skal Spillemyndigheden orienteres om dette, inden ændringen træder i kraft.
MonopolLandeDataBoosterGaranti Min=0	Domain: BeloebPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal	Maximum for førstepræmiepuljen i den valuta, der regnes i.

	Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	
MonopolLandeDataBoosterSpecial Min=0	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	EuroJackpot: Maximum for andenpræmiepuljen i den valuta der regnes i. VikingLotto: Maximum for opsparingspuljen i den valuta der regnes i.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
LandedataPulje Max=ubegrænset Bruges kun til de puljer der faktisk er internationale		
GevinstPuljeIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af de forskellige gevinstpuljer. Den SKAL være identisk med strukturen fra det talspil, som landedata vedrører.
GevinstPuljeBeskrivelse	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Beskrivelse af puljen, fx "Førstepremiepulje", "Superpulje" mv.
GevinstPuljeAntalGevinsterTotal Min=0	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: Tilladte værdier fra Data Domain: 0 til 999.999.999.999.999.999	Antal gevinster i alt for denne pulje. Er det en boosterfond eller lignende, hvor der ikke kan vindes, angives "0".
GevinstPuljeTilføjetBeløb	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Det samlede beløb i relevante valuta der tilføjes denne pulje fra spillets indskud til dette draw.
GevinstPuljeOverførselPrimo	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Beløb der overføres til gevinstpuljerne fra tidligere puljespil, overførsler fra andre gevinstpuljer eller til andre gevinstpuljer. Hvis der, inden EOG-tidspunkt, flyttes penge fra en pulje til en anden i samme spil, rapporteres beløbet med positivt fortegn for den modtagende pulje og negativt fortegn for den afgivende pulje. Da den samme pulje kan være involverede i flere overførsler, er det kun

		<p>summen af disse (med korrekte fortegn) der rapporteres.</p> <p>Vejledning: For første del, overførsel fra tidligere, bruges kun hvis puljen kun vedrører tilladelsesindehaver. For fælles puljer bruges feltet kun til at modtage fra de danske puljer. For Keno og AltEllerIntet skrives "0".</p>
GevinstPuljeOverførselUltimo	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Beløb der overføres fra gevinstpuljerne til fremtidige puljespil, overføres fra andre gevinstpuljer eller til andre gevinstpuljer.</p> <p>Hvis der, efter spillet afvikles, flyttes penge fra en pulje til en anden i samme spil, skal dette også rapporteres her. Beløbet skal rapporteres med negativt fortegn for den modtagende pulje og positivt fortegn for den afgivende pulje.</p> <p>En mulig grund til dette kunne være, hvis der ikke er vindere i den ene pulje, eller hvis præmien ville komme under en minimumsgrænse.</p> <p>Da den samme pulje kan være involveret i flere overførsler, er det kun summen af disse (med korrekte fortegn) der rapporteres.</p> <p>Vejledning: For første del, overførsel fra tidligere, bruges kun hvis puljen kun vedrører tilladelsesindehaver. For fælles puljer bruges feltet kun til at modtage fra de danske puljer. For Keno og AltEllerIntet skrives "0".</p>
ValutaOplysningKode	<p>Domain: Valuta</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 3</p>	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.

3.5 Skemaer til Lodtrækninger

Spillemyndigheden stiller krav om at tilladelsesindehaver rapporterer data fra Lodtrækninger i to forskellige strukturer: En til rapportering af deltagerne i lodtrækningen (MonopolLodtrækningStartStruktur) og en til rapportering efter trækningen er udført (MonopolLodtrækningSlutStruktur).

Der er indsendt startstruktur, transaktioner, EOG og slutstruktur på det tilknyttede talspil. Der skal i Lodtrækningen indsende én start- og slutstruktur for HVER præmiekategori. Dette gælder fx for enkeltstående lotterier, hvor der er flere præmiegrupper, men det gælder også, hvis der til ekstralodtrækningen i forbindelse med LørdagsLotto dannes forskellige præmiegrupper.

Nøgler der binder strukturer for Lodtrækninger sammen:

1. MonopolSpilProduktIdentifikation i elementet TilladelsesindehaverOgSpil forbinder startstruktur og slutstruktur for en lodtrækning.

2. MonopolSpilProduktIdentifikation i elementet OverordnetSpilInformation anvendes til at binde en lodtrækning sammen med et faldspil.
3. SpilTransaktionIdentifikation forbinder en spillers spilkøb (via transaktion) med deltageelse i en lodtrækning.

Strukturnavn	Beskrivelse
MonopolLodtraekningStartStruktur	Strukturen anvendes umiddelbart efter en tilladelsesindehaver opretter en lodtrækning og danner kandidatlisten for deltagerne i lodtrækningen.
MonopolLodtraekningSlutStruktur	Strukturen anvendes til at gemme data umiddelbart efter en lodtrækning er gennemført, og vinderne er identificeret.

3.5.1 MonopolLodtraekningStartStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
SpilFillIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillIdentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
SpilFilErstatningIdentifikation Min=0	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillIdentifikation på den fil, som indeholdt fejl og dermed skal erstatte.
TilladelsesindehaverOgSpil		

SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLotteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds * Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden. MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes) Det er kun den markerede værdi, der er relevant for denne struktur.
MonopolSpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx Lotto.
MonopolSpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	MonopolSpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan fx være draw-nummer. Elementet binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen for MonopolTalspil. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal

		være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle". Såfremt flere lodtrækninger tilknyttes til samme hovedspil, skal det tydeligt fremgå af navngivningen, hvilken præmie strukturen knytter sig til.
SpilForventetSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Forventet dato og tid for afgørelse af spillet. (UTC)
OverordnetSpilInformation Giver information om det talspil lodtrækningen knytter sig til inklusiv MonopolLoteri.		
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. Dette skal være identisk med angivelsen for talspillet, lodtrækningen er tilknyttet. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLoteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds * Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden. MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes) Det er kun de markerede værdier, der er relevante for denne struktur.
MonopolSpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Dette skal være identisk med angivelsen for talspillet, lodtrækningen er tilknyttet.
MonopolSpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Dette skal være identisk med angivelsen for talspillet, lodtrækningen er tilknyttet.
Kandidat Max=Ubegrænset		

LodtrækningSekvensTal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Kandidatens unikke nummer. Disse skal være heltallige, og alle hele. Positive tal skal tages i brug op til det samlede antal kandidater.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Dette skal være identisk med spillerens køb i det tilhørende talspil.
RækkeNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Dette skal være identisk med spillerens køb i det tilhørende talspil.
SpilKøbDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Dette skal være identisk med spillerens køb i det tilhørende talspil.

3.5.2 MonopolLodtrækningSlutStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
SpilFillIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillIdentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
SpilFilErstatningIdentifikation Min=0	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillIdentifikation på den fil, som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.

TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. Tilladte værdier fra Data Domain: MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLotteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds * Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden. MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes) Det er kun den markerede værdi, der er relevant for denne struktur.
MonopolSpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx Lotto.

MonopolSpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	MonopolSpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan fx være draw-nummer. Elementet binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen for MonopolTalspil. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle". Såfremt flere lodtrækninger tilknyttes til samme hovedspil, skal det tydeligt fremgå af navngivningen, hvilken præmiestrukturen knytter sig til.
MonopolSpilProduktFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Reel dato og tid for afslutning af spillet. (UTC)
TilfældighedGenerator Max=Ubegrænset		
TilfældighedGeneratorIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	RNG'ens unikke identifikation givet af certifikatgiver. Dette skal være samme navn som i certificeringsrapporterne.
TilfældighedGeneratorSoftwareId	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af (certificeret) software der oversætter tal genereret fra RNG.
LodtrækningAnsvarlig	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Initialer på den der var ansvarlig for lodtrækningen.
ResultatGrundlag Max=Ubegrænset		
LodtrækningVinderTal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Vindernummeret, som skal være vinderens "LodtrækningSekvensTal".
Vinder Max=ubegrænset		
LodtrækningVinderTal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Vindernummeret, som skal være vinderens "LodtrækningSekvensTal".
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Vinderens SpilTransaktionsID. Dette skal være identisk med angivelsen i lodtrækningens startstruktur og talspillets transaktionsstruktur.

3.6 Skemaer til Fysisk Skrab

Spillemyndigheden stiller krav om at tilladelsesindehaver rapporterer data fra fysisk skrab i tre forskellige strukturer: en til rapportering ved starten af et spil

(MonopolFysiskSkrabStartStruktur), en til rapportering af transaktioner med blokaktiveringer og gevinstindløsninger (MonopolFysiskSkrabTransaktionStruktur) og en til opsummerede data for spillet (MonopolFysiskSkrabSlutStruktur). Et skrabet spil består af et antal moduler, som hver især består af et antal blokke, som hver især består af et antal lodder.

Derudover skal der indsendes End Of Day, jf. afsnit under "Rapporteringsfrekvens".

Nøgler der binder strukturer for fysisk skrab sammen:

1. MonopolSpilProduktIdentifikation forbinder startstruktur, transaktionstruktur og slutstruktur.

Strukturnavn	Beskrivelse
MonopolFysiskSkrabStartStruktur	Strukturen leveres hver gang et nyt fysisk skrabet spil sendes i handlen.
MonopolFysiskSkrabTransaktionStruktur	Strukturen leveres således at en blokaktivering sendes inden for det døgn (UTC-tid) den er sket (+ evt. op til 5 min.) og gevinstsøgninger leveres således at de modtages senest 5 min. efter at de er foretaget.
MonopolFysiskSkrabSlutStruktur	Strukturen leveres når et skrabet spil lukkes og der ikke længere kan indløses lodder

3.6.1 MonopolFysiskSkrabStartStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
SpilFillIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillIdentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
SpilFilErstatningIdentifikation Min=0	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFillIdentifikation på den fil, som indeholdt fejl og dermed skal erstatte.

TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLotteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds * Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden. MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes) Det er kun den markerede værdi, der er relevant for denne struktur.
MonopolSpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx Lotto.

MonopolSpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	MonopolSpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan fx være draw-nummer. Elementet binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen for MonopolTalspil. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle".
Gevinststruktur		
Max=Ubegrænset		
MonopolGevinstStamdataNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Nummerering af præmiekategorien. Den højeste gevinst angives som 1, næsthøjeste gevinst som 2, osv.
MonopolGevinstStamdataBeskrivelse	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Beskrivelse af præmiekategorien – fx "1. præmie".
MonopolGevinstStamdataBeløb	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Gevinstbeløbet i denne præmiekategori. Der er tale om den faktiske gevinst, der udbetales uden gevinstafgift.
MonopolGevinstStamdataAntal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Antallet af gevinster i den givne præmiekategori.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
FysiskSkrabStamdata		
MonopolFysiskSkrabProduktNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Produktnummeret på skrabetilspillet.

MonopolGevinstStamdataTeoretiskTilbagebetalingProcent	Domain: Procent Data type: decimal Data length: 6	Den beregnede teoretiske tilbagebetalingsprocent for skrabespillet ved start på salg af produktet. Det angives med udgangspunkt i at alle lodder sælges og alle gevinster indløses. Tallet angives inklusive gevinstafgift.
MonopolGevinstStamdataAntalLodder	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Antal lodder i dette spil.
MonopolGevinstStamdataLodPris	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Beløbet det koster at købe et lod.
MonopolGevinstStamdataFørsteSalgsdato	Domain: Dato Data type: date	Første dag der kan sælges lodder af et givet spilprodukt.
MonopolGevinstStamdataSidsteSalgsdato	Domain: Dato Data type: date	Sidste dag der kan sælges lodder af et givet spilprodukt.
MonopolGevinstStamdataForældelseDato	Domain: Dato Data type: date	Sidste dag en spiller kan indløse en gevinst på det givne spilprodukt.
MonopolFysiskSkrabModulAntalTotal	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Det totale antal moduler af det givne skrabespil.
MonopolFysiskSkrabAntalBlokke	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Antal blokke pr. modul.

3.6.2 MonopolFysiskSkrabTransaktionStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		

SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
SpilFilIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFilIdentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
SpilFilErstatningIdentifikation Min=0	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFilIdentifikation på den fil, som indeholder fejl og dermed skal erstattes.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLotteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds

		<p>* Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden.</p> <p>MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes)</p> <p>Det er kun den markerede værdi, der er relevant for denne struktur.</p>
MonopolSpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx Lotto.
MonopolSpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	MonopolSpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan fx være draw-nummer. Elementet binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen for MonopolTalspil. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle".
BlokAktivering Min=0 Max=Ubegrænset Hver enkelt blok, skal have sin egen indberetning nedenfor – men gerne flere i samme fil		
MonopolFysiskSkrabBlokAktiveringDato	Domain: Dato Data type: date	Datoen for en forhandlers aktivering af en blok. Efter aktiveringen kan forhandleren sælge lodderne i blokken.
MonopolFysiskSkrabBlokIndskud	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Det totale indskud i en blok hvis alle lodder sælges.
MonopolFysiskSkrabBlokAntalLodder	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Det totale antal lodder i blokken
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
FysiskSkrabGevinstsøgning Min=0 Max=Ubegrænset Hver gevinst sin egen indberetning – gerne i samme fil, så længe fidskravet overholdes		

SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spilkøb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID. Vær opmærksom på at transaktioner kun kan erstattes og ikke annulleres.
SpilIndløsningDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Tidspunkt for indløsning af gevinsten (UTC)
SpilGevinst	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Spillerens gevinst uden gevinstafgift.
MonopolGevinstStamdataNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Præmie kategorien skal matche indberetning i startstruktur.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
Spilsted (er en del af "FysiskSkrabGevinstsøgning")		
SpilTerminalIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation på den landbaserede terminal, som spillet er præmiesøgt på. Identifikationen skal kunne henføres til den fysiske maskine, spillet er præmiesøgt på. Denne oplysning er kun påkrævet for landbaseret spil.
SpilHjemmeside	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Adresse (URL) på den hjemmeside, som spillet er købt på. Denne oplysning er kun påkrævet for online spil. Feltet skal ikke udfyldes for landbaseret terminal.

3.6.3 MonopolFysiskSkrabSlutStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
Fillinformation		

SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
SpilFilIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFilIdentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
SpilFilErstatningIdentifikation Min=0	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFilIdentifikation på den fil, som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLoteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds

		<p>* Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden.</p> <p>MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes)</p> <p>Det er kun den markerede værdi, der er relevant for denne struktur.</p>
MonopolSpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx Lotto.
MonopolSpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	MonopolSpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan fx være draw-nummer. Elementet binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen for MonopolTalspil. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle".
FysiskSkrabOpgørelse		
MonopolSpilProduktFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Faktisk sluttidspunkt for spillet. (UTC) Dette anvendes når der er lukket for gevinstudbetaling.
MonopolFysiskSkrabIndskud	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Det faktiske indskud som tilladelsesindehaver har modtaget for salg af lodder af det givne skrabespil ved forældelsesdatoen. Værdien af returnerede og stjålne lodder, der er blevet blokeret, fratrækkes.
MonopolFysiskSkrabGevinst	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Angiver den samlede sum af indløste gevinster inklusive gevinstafgift på det givne skrabespil ved forældelsesdatoen. Der er tale om de faktiske gevinster.
MonopolFysiskSkrabAntalLodder	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18	Antal solgte lodder i et skrabespil ved forældelsesdatoen. Kan beregnes som antal lodder i en blok gange antal aktiverede blokke.

	Data format: 999.999.999.999.999.999	Returnerede og stjålne lodder, der er blevet blokeret, fratrækkes.
MonopolFysiskSkrabAntalGevinster	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Antallet af indløste gevinster af det givne skrabespil ved forældelsesdatoen.
MonopolFysiskSkrabTilbagebetalingProcent	Domain: Procent Data type: decimal Data length: 6	Beregnete faktiske tilbagebetalingsprocent ved forældelsesdatoen. Gevinster anføres inklusive gevinstafgift.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
FysiskSkrabReturneretStjålet		
MonopolFysiskSkrabReturneretStjåletAntalBlokke	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Antal returnerede og stjålne blokke for skrabespillet ved forældelsesdatoen.
MonopolFysiskSkrabReturneretStjåletAntalLodder	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Antal returnerede og stjålne lodder for skrabespillet ved forældelsesdatoen.
MonopolFysiskSkrabReturneretStjåletIndskud	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Det totale indskuds beløb for returnerede og stjålne blokke for skrabespillet ved forældelsesdatoen.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.

3.7 Skemaer til Netskrab inkl. Find&Vind

Spillemyndigheden stiller krav om at tilladelsesindehaver rapporterer data fra Netskrab inkl. Find&Vind i to forskellige strukturer: en til rapportering ved starten af et spil (MonopolBingoNetskrabStartStruktur) og en til rapportering af transaktioner som køb, annulleringer og gevinster (MonopolBingoNetskrabTransaktionStruktur).

Derudover skal der indsendes End Of Day, jf. afsnit under "Rapporteringsfrekvens".

Det bemærkes, at der her er anvendt "Bingo" af hensyn til omkostningerne ved at ændre i XML-strukturen. Find&Vind rapporteres indtil videre uændret som Netskrab. Overgangsdato aftales nærmere med Spillemyndigheden.

Nøgler der binder strukturer for Netskrab (og Find&Vind) sammen:

1. MonopolSpilProduktIdentifikation forbinder startstruktur og transaktionstruktur.
2. SpilTransaktionIdentifikation forbinder en spillers spilkøb med en spilannultering, der begge rapporteres i transaktionsstrukturen.

Strukturnavn	Beskrivelse
MonopolBingoNetskrabStartStruktur	Strukturen anvendes umiddelbart efter en tilladelsesindehaver opretter et nyt Netskrab eller Find&Vind-spil.
MonopolBingoNetskrabTransaktionStruktur	Strukturen anvendes til at gemme transaktioner løbende for Netskrab eller Find&Vind. Indeholder både indskud og gevinst, hvilket betyder, at transaktionen først gemmes på SAFE, når gevinsten er kendt. Transaktionen skal gemmes senest 5 minutter efter gevinsten er kendt, hvilket er samtidig med købet for Netskrab, men senere for Find&Vind.

3.7.1 MonopolBingoNetskrabStartStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
SpilFilIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFilIdentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
SpilFilErstatningIdentifikation Min=0	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFilIdentifikation på den fil, som indeholdt fejl og dermed skal erstatte.
TilladelsesindehaverOgSpil		

SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLotteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds * Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden. MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes) Det er kun de markerede værdier, der er relevante for denne struktur.
MonopolSpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx Bogstavjagt.
MonopolSpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	MonopolSpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan fx være draw-nummer. Elementet binder start- og transaktionsstrukturer sammen for MonopolNetskrab og MonopolFindOgVind. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal

		være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle".
GevinstStruktur Max=Ubegrænset		
MonopolGevinstStamdataNummer	Domain: TalHel Data type: number Data length: 18 Data format: 999.999.999.999.999.999	Nummerering af præmiekategori. Den højeste gevinst angives som 1, næsthøjeste gevinst som 2, osv. Fraviges dette, skal det aftales specifikt med Spillemyndigheden.
MonopolGevinstStamdataBeskrivelse	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	Beskrivelse af præmiekategori, fx "1. præmie".
BeløbProcentValg (del af "GevinstStruktur")		
MonopolGevinstStamdataBeløb	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Gevinstbeløbet i denne præmiekategori. Der er tale om den faktiske gevinst, der udbetales uden gevinstafgift.
MonopolGevinstStamdataProcent	Domain: Procent Data type: decimal Data length: 6	Anvendes ikke.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
BingoNetskrabStamdata		
MonopolGevinstStamdataTeoretiskTilbagebetalingProcent	Domain: Procent Data type: decimal Data length: 6	Beregnete teoretiske tilbagebetalingsprocent for et givet spil produkt ved start på salg af produktet. Tallet angives inklusive gevinstafgift. Det skal angives med så mange cifre som XSD-skemaet tillader for at være mest præcist.
MonopolGevinstStamdataPuljespil	Domain: Boolean	Tilladte værdier: false true* * Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden.
TilfældighedGenerator max=ubegrænset		

TilfældighedGeneratorIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	RNG'ens unikke identifikation givet af certifikatgiver. Dette skal være samme navn som i certificeringsrapporterne.
TilfældighedGeneratorSoftwareId	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af (certificeret) software der oversætter tal genereret fra RNG.

3.7.2 MonopolBingoNetskrabTransaktionStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes <u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u>
SpilFillIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillIdentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker

		<p>MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLotteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds</p> <p>* Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden.</p> <p>MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes)</p> <p>Det er kun den markerede værdi, der er relevant for denne struktur.</p>
MonopolSpilProduktNavn	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx Bogstavjagt.
MonopolSpilProduktIdentifikation	<p>Domain: TekstKort</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 100</p>	<p>MonopolSpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan fx være draw-nummer. Elementet binder start- og transaktionsstrukturer sammen for MonopolNetskrab og MonopolFindOgVind. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning.</p> <p>Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle".</p>
SpillerOgKupon max=Ubegrænset		
SpillerInformationIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv dette, men det skal være unikt for hver af deres spillere.</p> <p>Kan f.eks. være kundenummer eller spillerennummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personhenførbart.</p>
SpilTransaktionIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Unik identifikation af en spillers spil- køb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID.</p> <p>Elementet binder et køb sammen med en annullering for MonopolNetskrab og</p>

		<p>MonopolFindOgVind. Både køb og annullering rapporteres i en transaktionsstruktur.</p> <p>Det samme ID må således kun anvendes igen i en transaktionsstruktur, hvis der er tale om en annullering af et tidligere køb.</p>
SpilKøbDatoTid	<p>Domain: DatoTid</p> <p>Data type: datetime</p>	Dato og tid hvor spillet er afgjort. (UTC)
SpilSalgskanal	<p>Domain: Salgskanal</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 13</p>	<p>Hvilket medie er spillet foretaget igennem.</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u></p> <p>Forhandler Selvbetjening Internet Mobil Andet</p> <p>“Forhandler” anvendes ved landbaseret spil fx til spil købt i en butik med personalebetjening – undtaget hvor ”Selvbetjening” er dækkende.</p> <p>“Selvbetjening” anvendes ved køb af spil på en selvbetjeningsterminal i en butik.</p> <p>”Internet” anvendes ved spil på internettet – undtaget hvor ”Mobil” er dækkende.</p> <p>”Mobil” anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser.</p> <p>”Andet” anvendes til kuponer fornyet ved abonnement. Inden det benyttes til andet, bedes Spillemyndigheden kontaktet.</p> <p>Kun de fremhævede forventes relevante i denne struktur.</p>
SpilIndskud	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Beløb det har kostet spilleren at købe spillet.</p> <p>Dette inkluderer evt. indskud til jackpotspil. Jackpot skal her forstås som gevinster der ligger udenfor det egentlige spil.</p>

SpilGevinstSpil	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Del af gevinst på spillet der er kommet fra spillet inkl. indskud.</p> <p>Der er tale om den faktiske gevinst, der udbetales uden gevinstafgift.</p>
SpilGevinstJackpot Min=0	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Del af gevinsten på spillet, der er kommet fra jackpot.</p> <p>Jackpot skal her forstås som gevinster, der ligger udenfor det egentlige spil.</p> <p>Spillemyndigheden bekendt bruges der pt. ingen egentlige jackpots i DLO-spil, og tilladelsesindehaver bedes orientere Spillemyndigheden inden feltet evt. tages i brug. Indfil da, skrives "0".</p>
ValutaOplysningKode	<p>Domain: Valuta</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 3</p>	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
SpilSted		
SpilTerminalIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Identifikation på den landbaserede terminal, som spillet er præmiesøgt på. Identifikationen skal kunne henføres til den fysiske maskine, spillet er præmiesøgt på.</p> <p>Denne oplysning er kun påkrævet for landbaseret spil.</p> <p>Feltet skal ikke udfyldes for online.</p>
SpilHjemmeside	<p>Domain: TekstKort</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 100</p>	<p>Adresse (URL) på den hjemmeside, som spillet er købt på.</p> <p>Denne oplysning er kun påkrævet for online spil.</p> <p>Feltet skal ikke udfyldes for landbaseret terminal.</p>
SpilAnnullering min=0 Denne blok anvendes kun ved annulleringer eller senere korrektioner		
SpilAnnullering	<p>Domain: Tal1</p> <p>Data type: integer</p> <p>Data length: 1</p>	Boolean til angivelse af om transaktionen er en annullering eller ej. Ved annullering angives "1", hvis det ikke er en annullering angives "0".
SpilAnnulleringDatoTid	<p>Domain: DatoTid</p> <p>Data type: datetime</p>	<p>Dato og tid for annullering af spillet. (UTC)</p> <p>Vejledning: For ikke-annulleringer, der sendes som korrektion, benyttes korrektionstidspunktet.</p>

3.8 Skemaer til Online Virtuel Betting

Spillemyndigheden stiller krav om at tilladelsesindehaver rapporterer data fra væddemål på elektronisk simulerede sportsbegivenheder i to forskellige standard records: én til rapportering af transaktioner bestående af køb og annulleringer (MonopolVirtuelFastOddsTransaktionStruktur) og en til rapportering af gevinster (MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur).

Derudover skal der indsendes End Of Day, jf. afsnit under "Rapporteringsfrekvens".

3.8.1 Eksempler på rapportering:

Eksempel 1: (virtuel) Liverpool mod (virtuel) Manchester United, hvor oddset på sejr til Liverpool er 2,00. En spiller placerer 100 kr. på en Liverpool sejr, hvilket også bliver kampens resultat. Spilleren får en udbetaling på 100 kr. x 2,00 = 200 kr. I dataelementet MonopolSpilKategoriNavn i både MonopolVirtuelFastOddsTransaktionStruktur og MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur rapporteres MonopolVirtuelFastOdds. I dataelementet SpilIndskud angives 100 kr. og i dataelementet SpilGevinst i MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur angives 200 kr. Der angives 0 kr., hvis kampen ender med et resultat, der ikke udløser gevinst til spilleren.

Nøgler der binder standard records for fastodds spil sammen:

1. MonopolSpilProduktIdentifikation forbinder Transaktion- og SlutStruktur.
2. SpilTransaktionIdentifikation forbinder en spillers spilkøb med en eventuel spilannullering, der begge rapporteres i en MonopolVirtuelFastOddsTransaktionStruktur.
3. SpiltransaktionsIdentifikation forbinder en spillers spilkøb med en spilgevinst. Spilkøb rapporteres i MonopolVirtuelFastOddsTransaktionStruktur og spilgevinst rapporteres i MonopolVirtuelFastOddsSlutstruktur.

Strukturnavn	Beskrivelse
MonopolVirtuelFastOddsTransaktionStruktur	Strukturen leveres når et virtuelt fastoddsvæddemål er placeret (eller annulleret) – senest 5 min. efter at det er sket.
MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur	Strukturen leveres når et virtuelt fastoddsvæddemål er afgjort – senest 5 min. efter at det er sket.

3.8.2 MonopolVirtuelFastOddsTransaktionStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format – krav	Beskrivelse
Fillinformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes Tilladte værdier fra Data Domain: v2

SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLotteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds * Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden. MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes) Det er kun den markerede værdi, der er relevant for denne struktur.

Transaktion max=ubegrænset		
SpillerInformationIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv dette, men det skal være unikt for hver af deres spillere. Kan f.eks. være kundenummer eller spillernummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personhenførbart.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spil- køb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID. Elementet binder MonopolVirtuelFastOddsTransaktionStruktur sammen med slutstrukturen for det pågældende MonopolVirtuelFastOdds-spil. Elementet binder desuden et køb sammen med en annullering af MonopolVirtuelFastOdds-spillet. Både selve købet og annullering af købet skal rapporteres i en transaktionsstruktur. Det samme ID må således kun anvendes igen i en transaktionsstruktur, hvis der er tale om en annullering af et tidligere køb.
SpilKøbDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Dato og tid hvor spiller har købt sit væddemål. (UTC)
SpilForventetSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Forventet dato og tid for afgørelse af væddemålet. (UTC)
SpilSalgskanal	Domain: Salgskanal Data type: character Data length: 13	Hvilket medie er spillet foretaget igennem. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> Forhandler Selvbetjening Internet Mobil Andet "Forhandler" anvendes ved landbaseret spil fx til spil købt i en butik med personalebetjening – undtaget hvor "Selvbetjening" er dækkende. "Selvbetjening" anvendes ved køb af spil på en selvbetjeningsterminal i en butik. "Internet" anvendes ved spil på internettet – undtaget hvor "Mobil" er dækkende. "Mobil" anvendes ved spil på mobil/tablet uanset om det er via en applikation eller browser.

		<p>"Andet" anvendes til kuponer fornyet ved abonnement. Inden det benyttes til andet, bedes Spillemyndigheden kontaktet.</p> <p>Kun de fremhævede forventes relevante i denne struktur.</p>
SpilIndskud	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Beløb det har kostet spilleren at købe væddemålet. Heraf indgår også værdien af en evt. bonus eller free bet.</p>
ValutaOplysningKode	<p>Domain: Valuta</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 3</p>	<p>Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.</p>
Spilsted		
SpilTerminalIdentifikation	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Identifikation på den landbaserede terminal, som spillet er købt på. Identifikationen skal kunne henføres til den fysiske maskine, spillet er købt på.</p> <p>Denne oplysning er kun påkrævet for landbaseret spil.</p> <p>Feltet skal ikke udfyldes for online.</p>
SpilHjemmeside	<p>Domain: TekstKort</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 100</p>	<p>Adresse (URL) på den hjemmeside, som spillet er købt på.</p> <p>Denne oplysning er kun påkrævet for online spil.</p> <p>Feltet skal ikke udfyldes for landbaseret terminal.</p>
SpilAnnullering min=0 Denne blok anvendes kun ved annulleringer eller senere korrektioner		
SpilAnnullering	<p>Domain: Tal1</p> <p>Data type: integer</p> <p>Data length: 1</p>	<p>Boolean til angivelse af om transaktionen er en annullering eller ej. Ved annullering angives "1", hvis det ikke er en annullering angives "0".</p>
SpilAnnulleringDatoTid	<p>Domain: DatoTid</p> <p>Data type: datetime</p>	<p>Dato og tid for annullering af spillet. (UTC)</p> <p>For ikke-annulleringer, der sendes som korrektion, benyttes korrektionstidspunktet.</p>
Produkt		
MonopolSpilProduktNavn	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. Fodbold.</p> <p>Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning.</p>

		Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
MonopolSpilProduktIdentifikation	<p>Domain: TekstKort</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 100</p>	<p>En tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal være yderligere opdelt i undergrupper. Dette kan f.eks. være angivelse af liga/type + dato og tid for det givne spil</p> <p>Elementet skal være unikt for hvert spil.</p> <p>Eksempelvis kan SpilProduktIdentifikation for en Premier League-kamp, der er startet den 1. januar 2020, kl. 12:45 være "PM-01012020-12:45"</p> <p>Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning.</p> <p>Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".</p>
Oddsangivelse min=0		
Odds	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet:</p> <p>-9.999.999.999 til 9.999.999.999 (uden punktummer)</p>	<p>Odds på væddemålet.</p> <p>Det forventes ikke at dette felt tages i brug til andet end positive tal. Inden det benyttes til andet, bedes Spillemyndigheden kontaktet.</p>

3.8.3 MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format – krav	Beskrivelse
Fillinformation		
SpilFilVersion	<p>Domain: SpilFilVersion</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 10</p>	<p>Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes</p> <p><u>Tilladte værdier fra Data Domain: v2</u></p>

SpilFillidentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFillidentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
TilladelsesindehaverOgSpil		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLotteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds * Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden. MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes) Det er kun den markerede værdi, der er relevant for denne struktur.

Transaktion		
SpillerInformationIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv dette, men det skal være unikt for hver af deres spillere. Kan f.eks. være kundenummer eller spillernummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personhenførbart.
SpilTransaktionIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Unik identifikation af en spillers spil- køb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID. Elementet binder MonopolVirtuelFastOddsTransaktionStruktur sammen med slutstrukturen for det pågældende MonopolVirtuelFastOdds-spil. Elementet binder desuden et køb sammen med en annullering af MonopolVirtuelFastOdds-spillet. Både selve købet og annullering af købet skal rapporteres i en transaktionsstruktur. Det samme ID må således kun anvendes igen i en transaktionsstruktur, hvis der er tale om en annullering af et tidligere køb.
SpilGevinst	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Beløbet spilleren har vundet på væddemålet inklusive indskud. Har spilleren tabt væddemålet, og dermed tabt sit indskud, vil dette beløb være nul. Der er tale om den faktiske gevinst, der udbetales uden gevinstafgift.
SpilKommission	Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Data type: decimal Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999	Tilladelsesindehavers kommission efter evt. rabatordninger i forbindelse med formidling af væddemålet. Denne oplysning skal kun indeholde kommission, og er ikke indskud minus gevinst. Kun hvis der indkræves en specifik kommission fra indskuddet, skal dette rapporteres. Værdien af denne attribut kan ikke være negativ. Det forventes ikke at dette felt tages i brug til andet end "0". Inden det benyttes til andet, bedes Spillemyndigheden kontaktet.
SpilFaktiskSlutDatoTid	Domain: DatoTid Data type: datetime	Den faktiske dato og tid for afslutning af spillet. (UTC)
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.

	Data length: 3	
Produkt		
MonopolSpilProduktNavn	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. Fodbold. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle".
MonopolSpilProduktIdentifikation	Domain: TekstKort Data type: character Data length: 100	En tilladelsesindehavers SpilProduktNavn skal være yderligere opdelt i undergrupper. Dette kan f.eks. være angivelse af liga/type + dato og tid for det givne spil. Elementet skal være unikt for hvert spil. Eksempelvis kan SpilProduktIdentifikation for en Premier League-kamp, der er startet den 1. januar 2020, kl. 12:45 være "PM-01012020-12:45" Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning. Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".
TilfældighedGenerator max=ubegrænset		
TilfældighedGeneratorIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	RNG'ens unikke identifikation givet af certifikatgiver. Dette skal være samme navn som i certificeringsrapporterne.
TilfældighedGeneratorSoftwareId	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Identifikation af (certificeret) software der oversætter tal genereret fra RNG

3.9 Skemaer til End of Day rapportering

Dette skema indeholder opsummerede spildata for tilladelsesindehaveren. Rapporten indeholder opsummerede tal for følgende MonopolSpilKategoriNavn:

- MonopolFysiskSkrab
- MonopolNetskrab
- MonopolFindOgVind
- MonopolVirtuelFastOdds

Tilladelsesindehaver skal levere End of Day data som adskilte xml-filer for hver spilkategori.

Der skal genereres én rapport pr. valuta spillet af danske spillere i løbet af dagen. Benyttes anden valuta end DKK, bedes Spillemyndigheden orienteres inden. Rapporten skal genereres fra tilladelsesindehaverens spil-kontrolsystem eller andet system hos tilladelsesindehaveren,

hvor de relevante oplysninger er tilgængelige. End Of Day rapporter må således ikke være en optælling og summering af antal og beløb, som er rapporteret i transaktioner i løbet af dagen til tilladelsesindehaverens SAFE.

3.9.1 Rapportering af Fysisk Skrab i End Of Day rapporten

Det fremgår ovenfor i afsnittet om Fysisk Skrab, at rapportering af henholdsvis indskud, i form af blokaktivering, og gevinst foretages i forskellige standard record (af samme type). For denne spilkategori vil indskud og dertilhørende gevinst som oftest blive rapporteret på forskellige dage. Indskud på fysisk skrab skal rapporteres i End Of Day på den dag, hvor indskuddet er foretaget, ligesom gevinster på fysisk skrab skal rapporteres i End Of Day på den dag, hvor gevinsten er præmiesøgt.

3.9.2 Rapportering af Netskrab og Find&Vind i End Of Day rapporten

Det fremgår ovenfor i afsnittet om Netskrab og Find&Vind, at rapportering af henholdsvis indskud og gevinst foretages i samme standard record. For denne spilkategori bliver indskud og dertilhørende gevinst således altid rapporteret samme dag. For Netskrab svarer afgørelses-tidspunktet til købstidspunktet og for Find&Vind indberettes på afgørelses-tidspunktet. Dette skal også være tilfældet i End Of Game rapportererne for denne spilkategori.

3.9.3 Rapportering af Online Virtuel Betting i End Of Day rapporten

Det fremgår ovenfor i afsnittet om rapporten af Online Virtuel Betting, at rapportering af henholdsvis indskud og gevinst foregår i to forskellige standard records. Der kan i enkelte tilfælde være tidsmæssig afstand mellem rapportering af indskuddet og en eventuel gevinst. Indskud på MonopolVirtuelFastOdds skal rapporteres i End Of Day på den dag, hvor indskuddet er foretaget, ligesom gevinster på fastodds skal rapporteres i End Of Day på den dag, hvor gevinsten er vundet.

Strukturnavn	Beskrivelse
MonopolEndOfDayRapportStruktur	Strukturen anvendes til at gemme opsummerede data pr dag. En dag defineres i UTC-tid og er fra 00:00 til 23:59. Filen skal senest gemmes kl. 04:00 for den foregående dag.

3.9.4 EndOfDayRapportStruktur

Denne standard record indeholder følgende oplysninger:

Attribut	Format - krav	Beskrivelse
FillInformation		
SpilFilVersion	Domain: SpilFilVersion Data type: character Data length: 10	Angivelse af hvilken version af standard records der anvendes Tilladte værdier fra Data Domain: v2

SpilFilIdentifikation	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Unik identifikation af xml-fil som tilladelsesindehaver lægger på SAFE. Tilladelsesindehaver skal sikre at identifikationen er unik f.eks. ved anvendelse af Universally Unique Identifier (UUID). Det er essentielt, at dette dataelement er unikt for hver fil, der rapporteres. Hvis tilladelsesindehaveren anvender det samme SpilFilIdentifikation mere end én gang vil tilladelsesindehaveren blive pålagt at foretage ny rapportering og korrigere fejl.
SpilFilErstatningIdentifikation Min=0	Domain: Tekst300 Data type: character varying Data length: 300	Anvendes hvis tilladelsesindehaver har lagt en fil med fejl på SAFE og skal lægge en ny fil på SAFE som erstatning. I feltet angives SpilFilIdentifikation på den fil, som indeholdt fejl og dermed skal erstattes.
Tilladelsesindehaver		
SpilCertifikatIdentifikation	Domain: Tekst45 Data type: character Data length: 45	Brugernavnet som anvendes til at hente og lukke tokens på TamperToken systemet. SpilCertifikatIdentifikation mapper til SafeID på et SAFE for en tilladelsesindehaver. Der kan således kun være én SAFE pr. TamperToken brugernavn, men det er muligt at have flere TamperToken brugernavne, der peger på samme SAFE.
EndOfDayRapportDato	Domain: Dato Data type: date	Hvilken dato rapporten omhandler.
ValutaOplysningKode	Domain: Valuta Data type: character Data length: 3	Den trecifrede ISO-kode for den pågældende valuta.
SpilTotalOmsætning		
EndOfDayRapportTotalOmsætning Min=0		Feltet anvendes ikke. Bedes udeladt.
SpilOpgørelse Max=Ubegrænset		
MonopolSpilKategoriNavn	Domain: MonopolSpilKategoriNavn Data type: character Data length: 25	Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden. <u>Tilladte værdier fra Data Domain:</u> MonopolLoerdagsLotto MonopolVikingLotto MonopolLoerdagsJoker

		<p>MonopolOnsdagsJoker MonopolEuroJackpot MonopolKeno MonopolLotteri* MonopolAltEllerIntet MonopolLodtraekning MonopolFysiskSkrab MonopolNetskrab MonopolFindOgVind MonopolVirtuelFastOdds</p> <p>* Pt ikke i brug. Må ikke anvendes uden forudgående aftale med Spillemyndigheden.</p> <p>MonopolOnsdagsLotto (ej i brug) MonopolBoxen (ej i brug) MonopolDantoto (må ikke benyttes) MonopolBingo (må ikke benyttes)</p> <p>Det er kun de markerede værdier, der er relevante for denne struktur.</p>
MonopolDantotoKategoriNavn Min=0		<p>Feltet anvendes ikke.</p> <p>Bedes udeladt.</p>
MonopolSpilProduktNavn Min=0	<p>Domain: Tekst45</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 45</p>	<p>Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, fx Lotto. Skal være identisk med tilsvarende felt i transaktionsstrukturer.</p>
MonopolSpilProduktIdentifikation	<p>Domain: TekstKort</p> <p>Data type: character</p> <p>Data length: 100</p>	<p>MonopolSpilProduktNavn kan yderligere være opdelt i undergrupper. Kan fx være draw-nummer. Elementet binder start-, transaktion- og slutstrukturer sammen for MonopolTalspil. Elementet skal være unikt for hver MonopolSpilProduktNavn. Det er op til tilladelsesindehaver at angive en logisk og unik navngivning.</p> <p>Navngivningen skal kunne genfindes i tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable" – i hvert fald med en kendt "nøgle".</p> <p>Skal være identisk med tilsvarende felt i transaktionsstrukturer.</p> <p>Undtaget herfor er MonopolVirtuelFastOdds, hvor optællingerne er på MonopolSpilProduktNavn, hvorfor MonopolSpilProduktNavn skal gentages i dette ID-felt, selvom det ikke stemmer overens med notationen i transaktioner.</p>
EndOfDayRapportAntalSpil	<p>Domain: Antal</p> <p>Data type: Integer</p> <p>Data length: 12</p>	<p>Antallet af spil af pågældende kategori der er spillet i løbet af dagen.</p> <p>Tallet er netto – dvs. skulle der forekomme annulleringer, trækkes disse fra.</p>

		Da transaktioner på Fysisk Skrab ikke kan annulleres, men kun erstattes, kræver erstatning af spildata også en erstatning af relevante EOD-filer, medmindre transaktionserstatninger sendes samme dag som originalen.
EndOfDayRapportIndskud	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Indskud til spil i løbet af dagen af pågældende spillkategori.</p> <p>Tallet er netto – dvs. skulle der forekomme annulleringer, trækkes disse fra.</p> <p>Da transaktioner på Fysisk Skrab ikke kan annulleres, men kun erstattes, kræver erstatning af spildata også en erstatning af relevante EOD-filer, medmindre transaktionserstatninger sendes samme dag som originalen.</p>
EndOfDayRapportGevinster	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Gevinster vundet (for FysiskSkrab: indløst) i den pågældende kategori for den pågældende dag – uden gevinstafgift.</p> <p>For VirtuelFastOdds er det slutstrukturer, der tælles sammen.</p> <p>Da transaktioner på Fysisk Skrab ikke kan annulleres, men kun erstattes, kræver erstatning af spildata også en erstatning af relevante EOD-filer, medmindre transaktionserstatninger sendes samme dag som originalen.</p>
EndOfDayRapportGevinsterFørAfgift	<p>Domain: BeløbPositivNegativ10Decimaler10</p> <p>Data type: decimal</p> <p>Et positivt eller negativt beløb med længden 10 samt 10 decimaler inden for intervallet: -9.999.999.999 til 9.999.999.999</p>	<p>Gevinster vundet (for FysiskSkrab: indløst) i den pågældende kategori for den pågældende dag – inklusive gevinstafgift.</p> <p>For VirtuelFastOdds er det slutstrukturer, der tælles sammen.</p> <p>Da transaktioner på FysiskSkrab ikke kan annulleres, men kun erstattes, kræver erstatning af spildata også en erstatning af relevante EOD-filer, medmindre transaktionserstatninger sendes samme dag som originalen.</p>

Fejlhåndtering

4

I dette afsnit beskrives hvordan fejl i data skal rettes. Spillemyndigheden specificerer fire typer af fejl: annullering, bet-resettlement, erstatningsdata og andre fejltyper. I dette afsnit beskrives det hvordan tilladelsesindehaver skal rette hver enkelt fejltype.

Al data skal placeres på SAFE og data på SAFE skal bevares som beskrevet i anden dokumentation vedr. tekniske krav til tilladelsesindehavere Denne dokumentation kan findes på Spillemyndighedens hjemmeside. Det vil sige, at data skal bevares på SAFE i den krævede periode også selvom der er fejl i data. Intet data må således slettes fra SAFE før den krævede opbevaringsperiode er overskredet.

I det følgende beskrives de forskellige måder hvor fejlretning skal foretages. Vær opmærksom på at nedenstående regler gælder stringent. Det vil eksempelvis ikke være muligt at anvende feltet med erstatningsdata til håndtering af annulleringer eller bet-resettlement.

Type	Beskrivelse	Vedrører følgende standard records
Annullering	Ændringer til transaktions- og sessions-strukturer håndteres som annullering. Ændringer skal foretages ved at sende en annullering efterfulgt af en ny transaktion (med et nyt TransaktionsID). Se yderligere i afsnit om annullering	<ul style="list-style-type: none"> • MonopolTalspilTransaktionStruktur • MonopolBingoTransaktionStruktur • MonopolFindOgVindTransaktionStruktur • MonopolVirtuelFastOddsTransaktionStruktur
Bet-resettlement	Ændringer til slutstrukturen for Online Virtuel Betting håndteres som "bet-resettlement". Det vil sige, at spiludbyder skal sende endnu en slutstruktur for spillet med differencen. Se yderligere i afsnit om bet-resettlement	<ul style="list-style-type: none"> • MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur
Erstatningsdata	Ændringer i start- og slutstrukturer, samt EOG håndteres med feltet erstatningsdata. Se yderligere i afsnit om erstatningsdata	<ul style="list-style-type: none"> • MonopolTalspilStartStruktur • MonopolTalspilEndOfGameStruktur • MonopolTalspilSlutStruktur • MonopolLandedataStruktur • MonopolLodtraekningStartStruktur • MonopolLodtraekningSlutStruktur • MonopolFysiskSkrabStartStruktur • MonopolFysiskSkrabTransaktionStruktur • MonopolFysiskSkrabSlutStruktur • MonopolBingoNetskrabStartStruktur
Andre typer af fejl	Andre typer af fejl håndteres ad hoc ved dialog med Spillemyndigheden. Disse typer af fejl kan f.eks. være korrupte filer, skema-fejl eller lignende. Se yderligere i afsnit om andre fejl	<ul style="list-style-type: none"> • alle strukturer

4.1 Annulleringer

Fejlrettelse af en købstransaktion, skal altid håndteres som en annullering, eventuelt efterfulgt af en ny korrekt købstransaktion. Hvis der sendes en ny korrekt købstransaktion, skal denne også have et nyt transaktionsID i feltet SpilTransaktionIdentifikation. Tilladelsesindehaver kan altså ikke overskrive en købstransaktion men kun annullere denne.

Annullering udføres ved at udfylde den relevante transaktionsstruktur med præcist de samme informationer som i den oprindelige transaktion, men i feltet `SpilAnnullering` rapporteres 1 og der angives en værdi for `SpilAnnulleringDatoTid`. Spillemyndigheden vil anvende feltet `SpilTransaktionIdentifikation` som nøgle til at koble købs- transaktionen til annullerings- transaktionen. Det er derfor vigtigt, at der anvendes samme `SpilTransaktionIdentifikation` i annulleringen som i den oprindelige transaktion.

Annulleringer kan anvendes ved følgende strukturer:

- `MonopolTalspilTransaktionStruktur`
- `MonopolBingoNetskrabTransaktionStruktur`
- `MonopolVirtuelFastOddsTransaktionStruktur`

4.2 Annulleringer og End of Day rapporten

End of Day rapporten skal ikke gendannes såfremt tilladelsesindehaver anvender annulleringer. Rapporteres en købstransaktion på dag 1 og en annullering af købstransaktionen på dag 2, skal købstransaktionen være en del af End of Day rapporten for dag 1 og annulleringen være en del af End of Day rapporten for dag 2. Dette er også beskrevet i afsnittet "Beregning af beløb i End Of Day", hvor det nævnes, efter hvilke regler dato udvælges.

4.3 Bet-resettlement

I en situation hvor et resultat af fx en fodboldkamp er registreret forkert, og der sker omgørelse af et eller flere væddemål, skal tilladelsesindehaver rapportere differencen på gevinsten i en ny `FastOddsSlutStruktur`.

Hvis en spiller eksempelvis i første omgang har vundet 100 DKK på et væddemål, og dette er rapporteret i en `MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur`, men efter omgørelsen af spillet skulle spilleren ikke have haft en gevinst, skal der rapporteres -100 DKK for den givne spiller i en ny `MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur`.

Spillemyndigheden anvender `SpilTransaktionIdentifikation` til at forbinde de to gevinstrapporteringer og summerer gevinsterne for den givne spiller for at få den totale gevinst for spilleren på det konkrete væddemål. Det er derfor vigtigt, at der anvendes samme `SpilTransaktionIdentifikation` i den nye `MonopolVirtuelFast-OddsSlutStruktur` som i den oprindelige `MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur`.

Bet-resettlement skal anvendes ved følgende strukturer:

- `MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur`

Ved anvendelse af bet-resettlement, skal der angives en ny `SpilFaktiskSlutDatoTid`, som passer til den dag og tid, hvor der blev indgået bet-resettlement.

Da denne struktur kun bruges til `MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur`, og da det forekommer usandsynligt at der laves fejl i opgørelsen af Online Virtuel Betting end på egentlig sport (fx en fodboldkamp), bedes Spillemyndigheden kontaktes, inden denne mulighed tages i brug.

4.4 Bet-resettlement og End of Day rapporten

End of Day rapporten skal ikke gendannes såfremt tilladelsesindehaver anvender bet-resettlement. Rapporteres en `FastOddsSlutStruktur` på dag 1 og en anden `FastOddsSlutStruktur` som bet-resettlement på dag 2, skal den første `FastOddsSlutStruktur` være en del af End of Day rapporten fra dag 1, og den anden `FastOddsSlutStruktur` være en del af End of Day rapporten fra dag 2. Dette er også beskrevet i afsnittet "Beregning af beløb i End Of Day", hvor det nævnes, efter hvilke regler dato udvælges.

4.5 Erstatningsdata

Meddelelse om at tilladelsesindehaver ønsker at ændre på spildatagrundlaget ved brug af feltet om erstatningsdata (SpilFilErstatningIdentifikation), skal altid sendes til Spillemyndigheden, når det konstateres at erstatningsdata er nødvendigt. Samtidig skal det oplyses, hvorfor tilladelsesindehaver ønsker at erstatte spildata.

Meddelelsen til Spillemyndigheden skal foretages inden selve erstatningsdata rapporteres.

Erstatningsdata må kun anvendes i den situation, hvor det opdages, at tilladelsesindehaver ved en fejl har fremsendt forkerte data. Erstatningsdata må kun anvendes i særlige tilfælde, da det involverer en manuel godkendelsesproces på både Spillemyndighedens og tilladelsesindehaverens side.

Feltet for erstatningsdata gælder for følgende strukturer:

- MonopolTalspilStartStruktur
- MonopolTalspilEndOfGameStruktur
- MonopolTalspilSlutStruktur
- MonopolLandedataStruktur
- MonopolLodtraekningStartStruktur
- MonopolLodtraekningSlutStruktur
- MonopolFysiskSkrabStartStruktur
- MonopolFysiskSkrabTransaktionStruktur
- MonopolFysiskSkrabSlutStruktur
- MonopolBingoNetskrabStartStruktur
- MonopolVirtuelFastOddsSlutStruktur
- MonopolEndOfDayRapportStruktur

Der er følgende regel for anvendelse af erstatningsdata:

1. Den oprindelige struktur og den nye struktur skal være af samme type. Det vil sige at MonopolTalspilStartStruktur kun kan erstattes af en MonopolTalspilStartStruktur. Det vil således ikke være muligt at erstatte en MonopolTalspilStartStruktur med en MonopolBingoNetskrabStartStruktur.
2. Der skal anføres et nyt "SpilFillidentifikation" i erstatningsfilen. I dataelementet "SpilFilErstatningIdentifikation" anfører tilladelsesindehaver det "SpilFillidentifikation" fra filen, som skal erstattes. I resten af erstatningsfilen anføres de nye og korrekte oplysninger, som skal erstatte tidligere rapporterede oplysninger.

4.6 Erstatningsdata og End of Day rapporten

End of Day rapporten skal ikke gendannes såfremt tilladelsesindehaver anvender erstatningsdata.

Da transaktioner på Fysisk Skrab ikke kan annulleres, men kun erstattes, kræver erstatning af spildata også en erstatning af relevante EOD-filer, medmindre transaktionserstatninger sendes samme dag som originalen.

Dog kan erstatningsdata anvendes til at erstatte End of Day rapporten i andre sammenhænge. Det kan således være nødvendigt at genfremsende End Of Day rapporter som erstatningsdata, såfremt der er fejl i datagrundlaget, som End Of Day rapporten vedrører. Genfremsendelse af End of Day rapporten skal aftales ad hoc mellem Spillemyndigheden og tilladelsesindehaver.

4.7 Andre typer af fejl

Hvis enten Spillemyndigheden eller tilladelsesindehaver opdager andre fejl i data, aftales en proces for, hvordan tilladelsesindehaver korrigerer fejlen og genfremsender eller erstatter data.

Hvis tilladelsesindehaveren opdager andre fejl i rapportering af data (herunder fx fremsendelse af samme data flere gange), skal dette derfor meddeles til Spillemyndigheden inden rettelse af data foretages.

Tilladelsesindehaveren må ikke slette fejlbehæftet data på SAFE.

