

De conformidad con el apartado 3 del artículo 3 *bis* de la Ley de juegos de azar (Boletín Oficial de la República de Eslovenia n.º 14/11 – texto consolidado oficial, n.º 108/12, n.º 11/14 – corrección de errores y n.º 40/14), el Ministro de Finanzas emite las siguientes:

N O R M A S

por las que se modifican las Normas relativas a la explotación de juegos de azar a través de internet u otros medios de telecomunicación

1. Artículo

En las Normas sobre la explotación de juegos de azar a través de internet u otros medios de telecomunicación (Boletín Oficial de la República de Eslovenia n.º 42/08, n.º 103/08, n.º 109/12 y n.º 113/23), se añade un nuevo artículo 3 *bis* después del artículo 3 con la siguiente redacción:

«Artículo 3 *bis*

(1) El concesionario presentará datos sobre eventos y transacciones que registren la ejecución de actividades de un juego de azar en línea determinado dentro de un sistema de juego en línea al sistema de información de la autoridad de supervisión a través del servicio en línea unificado establecido, a más tardar, dos horas después del final del siguiente día contable. El contenido de los datos a que se refiere la frase anterior se especifica en las presentes Normas y en los acuerdos de concesión, y el método de transmisión de estos datos se especifica en los anexos 1 y 2 de las presentes Normas.

(2) Los datos a que se refiere el apartado anterior deberán ser correctos y verdaderos y reflejar el curso real del proceso de juego en el juego de azar en línea, así como estar protegidos contra el acceso no autorizado, la interferencia posterior con los datos y su modificación, supresión o adición».

2. Artículo

En el artículo 6, después de las palabras del artículo, que se convierte en el apartado 1, se añade un nuevo apartado 2 con la siguiente redacción:

«2. En caso de que el equipo o parte del equipo a que se refiere el apartado anterior esté situado fuera de la República de Eslovenia, el concesionario deberá proporcionar a la autoridad de supervisión el mismo nivel de acceso, inspección y supervisión que si este equipo estuviera situado en la República de Eslovenia».

3. Artículo

Se añaden los anexos 1 y 2 a las Normas, que forman parte integrante de las presentes Normas.

DISPOSICIÓN FINAL

4. Artículo

Las presentes Normas entrarán en vigor el trigésimo día tras su publicación en el Boletín Oficial de la República de Eslovenia.

En Liubliana, a [...] _____

EVA: 2025-1611-0023

Klemen Boštjančič
El Ministro de Finanzas

Anexo 1

INSTRUCCIÓN TÉCNICA – OGS – JUEGOS DE AZAR CLÁSICOS

1 INTRODUCCIÓN

Los concesionarios que ofrecen juegos de azar clásicos en el territorio de la República de Eslovenia (en adelante, «concesionarios») comunicarán la información de acuerdo con el esquema XML válido. En cuanto a los datos obligatorios y opcionales que debe comunicar el concesionario, se tendrán en cuenta las normas, descripciones y valores de los elementos definidos en el esquema XML.

Para la comunicación de información se utilizarán los siguientes tipos de mensajes:

- Mensajes de datos, que pueden contener datos de un día contable individual, los registros del concesionario o datos solicitados por la autoridad supervisora.
- Mensajes de estado, que se transmiten en respuesta a un mensaje de datos. Con un mensaje de estado, el destinatario del mensaje de datos acepta o rechaza el mensaje del remitente del mensaje de datos. Si el mensaje es rechazado, significa que el concesionario no informó de los datos.
- Mensajes con la solicitud, que el concesionario recibe de la autoridad de supervisión y que contienen una solicitud de datos.

Los concesionarios tendrán las siguientes opciones a la hora de informar a la autoridad de supervisión en relación con la obligación de notificar elementos individuales:

- Por «obligatorio» se entenderá que el elemento debe ser introducido. La autoridad de supervisión controlará dicho elemento de conformidad con las normas empresariales que figuran a continuación en las instrucciones del cuadro correspondiente (columna Obligación).
- El espacio en blanco significa que el concesionario debe introducir el elemento en caso de que tenga lugar un evento.

2 FORMATO Y CONTENIDO DEL MENSAJE

2.1 Posiljatelj

Datos del remitente del mensaje.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
PIREDITELJ_NO_ID	STRING	Número de identificación fiscal del operador	Obligatorio
KONCESIJA_NO_ID	STRING	Código único de concesión del operador	
TIP_SPOROCILA	STRING	Tipo de mensaje descrito en la instrucción especial	Obligatorio
DOCREFID	STRING	Código de mensaje único	Obligatorio
CORRDOCREFID	STRING	Código de mensaje único que es corregido por el presente mensaje	
REQREFID	STRING	Código de solicitud único	
KONTAKTNA_OSEBA_IME	STRING	Nombre y apellido de la persona de contacto	Obligatorio
KONTAKTNA_OSEBA_TEL	STRING	Número de teléfono de la persona de contacto	Obligatorio
KONTAKTNA_OSEBA_EMAIL	STRING	Correo electrónico de la persona de contacto	Obligatorio
DATUM_PRENOSA	DATETIME	El elemento contiene información sobre el momento en que se generó el mensaje.	Obligatorio
DATUM_OD	DATETIME	Fecha y hora de inicio del período de datos	Obligatorio
DATUM_DO	DATETIME	Fecha y hora de finalización del período de datos	Obligatorio

Nota: Es posible introducir varias personas de contacto.

2.1.1 Statusno_Sporocilo

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
ORIGINALMESSA GEREFID	STRING	Código de mensaje único original	Obligatorio
STATUS	STRING	Estado de aceptación del mensaje	
NAPAKA	-	Véase más abajo	

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
KODA	STRING	Código de mensaje único original	
OPIS	STRING	Estado de aceptación del mensaje	

2.2 NISBody

2.2.1 Porocilo_SIS_Kla

Elementos comunes

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
IGRA_NO_ID	STRING	Código de juego	Obligatorio
PODIGRA_NO_ID	STRING	Código de subjuego	
PROD_MESTO	INTEGER	Tipo de punto de venta (1 = internet, 2 = otro)	
TIP_DOBITKA_NO_ID	STRING	Tipo de ganancia	

2.2.1.1 Krog

Información general de la serie de juegos.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Código único de tipo de datos	Obligatorio
KROG_ST	STRING	Número de serie / ronda	Obligatorio
KROG_LETO	INTEGER	Año de la serie / ronda	
DATUM_ZAC	DATETIME	Fecha y hora de inicio de las ventas de la serie	Obligatorio
DATUM_ZAK	DATETIME	Fecha y hora de finalización de las ventas de la serie	
DATUM_LIK	DATE	Fecha de liquidación de la serie	
CENA	DECIMAL	Precio de un billete en la serie	
SRECKA_ST	INTEGER	Número de billetes emitidos en la serie	
SRECKA_VR	DECIMAL	Valor de los billetes emitidos en la serie	
SKLAD_VR	DECIMAL	Importe del fondo de ganancias de la serie	
DATUM_SPR	DATE	Fecha y hora de modificación de los datos de la serie	

2.2.1.2 Promet_Dan

Datos de apuestas y pronósticos basados en la fecha de los depósitos y retiradas, datos de depósitos y retiradas diarios en el concesionario y datos de ganancias, cuando el resultado se determine por sorteo en función de la fecha de las retiradas.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Código único de tipo de datos	Obligatorio
DATUM	DATE	Fecha	
DATUM_VNOS	DATE	Fecha de inscripción	
DATUM_SPR	DATE	Fecha de modificación	
ZREBANJE_ST	INTEGER	Número de sorteo	
KROG_LETO	INTEGER	Año de la ronda	
KROG_ST	STRING	Número de ronda	
VPL_ST	INTEGER	Número de depósitos	
VPL_VR	DECIMAL	Valor de los depósitos	
DOBITEKIZ_ST	INTEGER	Número de ganancias pagadas	
DOBITEKIZ_VR	DECIMAL	Valor de las ganancias pagadas	
IZPL_VR_NETO	DECIMAL	Valor de los pagos, minorado por el impuesto sobre las ganancias de los juegos de azar	
IZPL_VR_DAVKA	DECIMAL	Valor del impuesto pagado sobre las ganancias de los juegos de azar	
DOBITEK	-	Véase más abajo	

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
TIP_DOBITKA_NO_ID	STRING	Tipo de ganancia especial o ganancia por encima de una determinada cantidad	
DOBITEKPOS_ST	INTEGER	Número de ganancias especiales	
DOBITEKPOS_VR	DECIMAL	Valor de las ganancias especiales	

2.2.1.3 Promet_Krog

Datos de las apuestas y pronósticos o sorteos por rondas o series, datos de los billetes relativos a los pronósticos pagados y las apuestas para los que haya expirado el plazo para el pago de ganancias, datos por rondas relativos a las ganancias cuando el resultado se determine mediante sorteo, datos por plazos para el pago de ganancias cuando el resultado se determine mediante sorteo, datos sobre la liquidación del juego por parte del concesionario por rondas y datos totales por rondas.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Código único de tipo de datos	Obligatorio
DATUM	DATETIME	Fecha de la ronda	
DATUM_VNOS	DATETIME	Fecha de inscripción	
DATUM_SPR	DATETIME	Fecha de modificación	
DATUM_ROK	DATETIME	Fecha límite para el pago de la ganancia	
DATUM_OD	DATETIME	Fecha desde	
DATUM_DO	DATETIME	Fecha hasta	
ZREBANJE_CAS	DATETIME	Fecha y hora del sorteo	
ZREBANJE_ST	INTEGER	Número de sorteo	
KROG_LETO	INTEGER	Año de la ronda	
KROG_ST	STRING	Número de rondas, series	
VPL_ST	INTEGER	Número de depósitos	
VPL_VR	DECIMAL	Valor de los depósitos	
VPL_VR_NETO	DECIMAL	Valor de los pagos sin incluir el impuesto sobre la lotería	
SKLADR1_VR	DECIMAL	Valor del fondo de reserva para las ganancias de categoría 1	
SKLADR2_VR	DECIMAL	Valor del fondo de reserva para las ganancias de categoría 2	
SKLADR_VR	DECIMAL	Valor del fondo de reserva para las ganancias	
SKLAD_VR	DECIMAL	Valor del fondo de ganancias	
SKLAD_POV	DECIMAL	Aumento del fondo de ganancias procedentes de ganancias no pagadas	
SKLAD_POV_REZ	DECIMAL	Aumento del fondo de ganancias procedentes del fondo de reserva	
SKLAD_VR_SKUPAJ	DECIMAL	Valor del fondo de ganancias en total	
SKLAD_DEL	DECIMAL	Cuota del fondo de ganancias	
SKLAD_PRENOS	DECIMAL	Transferencia del fondo de ganancias	
SKLAD_POV_VR	DECIMAL	Valor del fondo de ganancias incrementado	
SKLAD_POV_VR_SKUPAJ	DECIMAL	Valor del fondo de ganancias incrementado en total	
DOBITEK_ST	INTEGER	Número de ganancias	
DOBITEK_VR	DECIMAL	Valor de las ganancias	
DOBITEKNIZ_ST	INTEGER	Número de ganancias no pagadas	
DOBITEKNIZ_VR	DECIMAL	Valor de las ganancias no pagadas	
DOBITEKIZ_ST	INTEGER	Número de ganancias pagadas	
DOBITEKIZ_VR	DECIMAL	Valor de las ganancias pagadas	
IZPL_VR_NETO	DECIMAL	Valor de los pagos, minorado por el impuesto sobre las ganancias de los juegos de azar	
IZPL_VR_DAVKA	DECIMAL	Valor del impuesto pagado sobre las ganancias de los juegos de azar	
IZZR_STEVILKE	STRING	Números extraídos	
DOBITEK	-	Véase más abajo	

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
TIP_DOBITKA_NO_ID	STRING	Tipo de ganancia especial o ganancia por encima de una determinada cantidad	
DOBITEKPOS_ST	INTEGER	Número de ganancias especiales	
DOBITEKPOS_VR	DECIMAL	Valor de las ganancias especiales	

2.2.1.4 Dogodki

Datos sobre los eventos publicados.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Código único de tipo de datos	Obligatorio
DATUM_DOGODKA	DATETIME	Fecha y hora del evento	
DATUM_OBJAVE	DATETIME	Fecha y hora de publicación	
DATUM_SPR	DATETIME	Fecha y hora de modificación	
ST_DOGODKA	INTEGER	Número de evento único	
NAZIV_DOGODKA	STRING	Código de evento diario, por ejemplo: «Eslovenia-Serbia»	
VRSTA_SPR	INTEGER	Tipo de modificación (1 = evento añadido, 2 = cambio de cuota, 3 = cambio de fecha, 4 = evento cerrado / abierto, 5 = evento terminado)	

2.2.1.5 Sklad Dobitek

Datos del fondo de ganancias.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Código único de tipo de datos	Obligatorio
MESEC	INTEGER	Mes (en formato AAAAMM)	
VPL_VR	DECIMAL	Valor de los depósitos	
IZPL_VR	DECIMAL	Valor de los pagos	
SKLAD_DEL	DECIMAL	Cuota del fondo de ganancias	
SKLAD_VR	DECIMAL	Valor del fondo de ganancias	
SKLAD_POV	DECIMAL	Aumento del fondo de ganancias procedentes de ganancias no pagadas	
DATUM_VNOS	DATE	Fecha de inscripción	
DATUM_SPR	DATE	Fecha de la última modificación	

2.3 Zahteve NO

2.3.1 Zahteva_NO

Solicitud de datos.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
IGRA_NO_ID	STRING	Código de juego	
PODIGRA_NO_ID	STRING	Código de subjuego	
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Código único de tipo de datos	
DATUM_OD	DATETIME	Fecha y hora de inicio del período de los datos solicitados	Obligatorio
DATUM_DO	DATETIME	Fecha y hora de fin del período de los datos solicitados. Espacio vacío = hasta el momento en que se genera el XML	
TABELA_NO_ID	STRING	Tablas de transferencia.	
IGRALEC_ID	STRING	Número de identificación personal del jugador	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	Cantidad ganada por el jugador (sobre un valor determinado)	
IN_ID	STRING	Código del dispositivo de juego	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 3 = torneo, 4 = bingo, 5 = en línea, 9 = otro	
DOGODEK_NO_ID	STRING	Código de evento único determinado y publicado por la autoridad de supervisión	
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo CIS/OGS en concesionario	

2.3.2 Spletna_Igra

Datos sobre los juegos en línea jugados.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
IGRALEC_ID	STRING	Número de identificación personal del jugador	Obligatorio
CAS_ZACETNI	DATETIME	Hora de inicio del juego en línea	Obligatorio
CAS_ZAKLJUCNI	DATETIME	Hora de finalización del juego en línea	
VPLACILO	DECIMAL	Valor de los depósitos para un juego en línea determinado	Obligatorio
CAS_VPL	DATETIME	Hora de depósito en el juego en línea	Obligatorio
STATUS	INTEGER	Estado del juego en línea (1 = en curso, 2 = incompleto, 3 = completado)	Obligatorio
IZID	STRING	Resultado del juego en línea	
CAS_IZIDA	DATETIME	Hora de registro del resultado del juego en línea	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	Cantidad ganada por el jugador	
ZNESEK_ZAC	DECIMAL	Saldo en la cuenta del jugador al inicio del juego en línea	Obligatorio
ZNESEK_ZAK	DECIMAL	Saldo en la cuenta del jugador al final del juego en línea	
IGRA_NO_ID	STRING	Código de identificación del juego en línea jugado	Obligatorio
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo CIS/OGS en concesionario	

3 MÉTODO DE ENTREGA DE LOS DATOS

Para el día contable anterior o para el período transcurrido desde la transmisión anterior de datos, el concesionario deberá comunicar la información a la Administración Financiera de la República de Eslovenia, a más tardar, dos horas después del final del día contable y, en el caso de solicitudes adicionales por parte de la autoridad de supervisión, a más tardar una hora después del envío de la solicitud.

El concesionario deberá comprobar cada 15 minutos si hay alguna solicitud de datos adicionales en el sistema de servidores de la autoridad de supervisión.

El concesionario enviará el mensaje en formato electrónico a través del portal eDavki.

Los datos deberán escribirse en el esquema XML prescrito, que se publica en el sitio web de la Administración Financiera de la República de Eslovenia.

Para la preparación de los mensajes para el esquema prescrito anteriormente y para la verificación por parte del concesionario de las solicitudes adicionales de la autoridad de supervisión, la Administración Financiera de la República de Eslovenia preparará un protocolo técnico y lo publicará en su sitio web.

INSTRUCCIÓN TÉCNICA – OGS – JUEGOS DE AZAR ESPECIALES

1 INTRODUCCIÓN

Los concesionarios que ofrecen juegos de azar especiales en el territorio de la República de Eslovenia (en adelante, «concesionarios») comunicarán la información de acuerdo con el esquema XML válido. En cuanto a los datos obligatorios y opcionales que debe comunicar el concesionario, se tendrán en cuenta las normas, descripciones y valores de los elementos definidos en el esquema XML.

Para la comunicación de información se utilizarán los siguientes tipos de mensajes:

- Mensajes de datos, que pueden contener datos de un día contable individual, los registros del concesionario o datos solicitados por la autoridad supervisora.
- Mensajes de estado, que se transmiten en respuesta a un mensaje de datos. Con un mensaje de estado, el destinatario del mensaje de datos acepta o rechaza el mensaje del remitente del mensaje de datos. Si el mensaje es rechazado, significa que el concesionario no informó de los datos.
- Mensajes con la solicitud, que el concesionario recibe de la autoridad de supervisión y que contienen una solicitud de datos.

Los concesionarios tendrán las siguientes opciones a la hora de informar a la autoridad de supervisión en relación con la obligación de notificar elementos individuales:

- Por «obligatorio» se entenderá que el elemento debe ser introducido. La autoridad de supervisión controlará dicho elemento de conformidad con las normas empresariales que figuran a continuación en las instrucciones del cuadro correspondiente (columna Obligación).
- El espacio en blanco significa que el concesionario debe introducir el elemento en caso de que tenga lugar un evento.

2 FORMATO Y CONTENIDO DEL MENSAJE

2.1 Generalidades

2.1.1 POSILJATELJ

Datos del operador.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
PIREDITELJ_NO_ID	STRING	Número de identificación fiscal del operador	Obligatorio
KONCESIJA_NO_ID	STRING	Código único de concesión del operador	
TIP_SPOROCILA	STRING	Tipo de mensaje descrito en la instrucción especial	Obligatorio
DOCREFID	STRING	Código de mensaje único	Obligatorio
CORRDOCREFID	STRING	Código de mensaje único que es corregido por el presente mensaje	
REQREFID	STRING	Código de solicitud único	
KONTAKTNA_OSEBA_IME	STRING	Nombre y apellido de la persona de contacto	Obligatorio
KONTAKTNA_OSEBA_TEL	STRING	Número de teléfono de la persona de contacto	Obligatorio
KONTAKTNA_OSEBA_EMAIL	STRING	Correo electrónico de la persona de contacto	Obligatorio
DATUM_PRENOSA	DATETIME	El elemento contiene información sobre el momento en que se generó el mensaje.	Obligatorio
DATUM_OD	DATETIME	Fecha y hora de inicio del período de datos	Obligatorio
DATUM_DO	DATETIME	Fecha y hora de finalización del período de datos	Obligatorio

Nota: Es posible introducir varias personas de contacto.

2.1.2 Statusno_Sporocilo

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
ORIGINALMESSA GEREFID	STRING	Código de mensaje único original	Obligatorio
STATUS	STRING	Estado de aceptación del mensaje	
NAPAKA	-	Véase más abajo	

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
KODA	STRING	Código de mensaje único original	
OPIS	STRING	Estado de aceptación del mensaje	

2.2 Registros comunicados por el concesionario

2.2.1 JUEGO / DISPOSITIVO DE JUEGO

Registro de dispositivos de juego (artículos 48, 49 y 75) y juegos OGS – aplicación de las normas CIS *mutatis mutandis*. El registro contiene todos los dispositivos de juego / juegos en línea con datos sobre identificación, configuración e instalaciones desde su inclusión en el sistema de información de control (CIS) / sistema de juego en línea (OGS), con todos los cambios realizados en la configuración.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
IN_ID	STRING	Código interno único del dispositivo de juego en el CIS / Código interno único del juego en línea en el OGS	Obligatorio
DENOMINACIJA	DECIMAL	Denominación contable	Obligatorio
OBR_MODEL_NO_ID	STRING	Código del modelo contable del registro de modelos contables	Obligatorio
SER_ST	STRING	Número de serie del dispositivo de juego / carcasa del sistema de juego	
PROIZVAJALEC_NO_ID	STRING	Código del fabricante del registro de fabricantes	Obligatorio
IGRA_NO_ID	STRING	Código del juego en línea del registro	Obligatorio
LETO_PROIZVODNJE	INTEGER	Año de fabricación / Año de inclusión en el OGS	Obligatorio
MIN_VLOZEK	DECIMAL	Apuesta mínima en el juego en créditos contables	Obligatorio
MAX_VLOZEK	DECIMAL	Apuesta máxima en el juego en créditos contables	Obligatorio
ODST_VR_MIN	DECIMAL	Porcentaje de retorno mínimo	Obligatorio
ODST_VR_MAX	DECIMAL	Porcentaje de retorno máximo	Obligatorio
STANJE	INTEGER	0 = no está en uso, 1 = en uso, 2 = en pruebas	Obligatorio
ODST_PROV	DECIMAL	Porcentaje de comisión en una partida jugada por los jugadores entre sí	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 3 = torneo, 4 = bingo, 5 = en línea, 9 = otro	Obligatorio
VELJA_OD	DATETIME	Fecha y hora de validez del dispositivo de juego / juego en línea	Obligatorio
VELJA_DO	DATETIME	Fecha y hora de fin de la validez del dispositivo de juego / juego en línea	
DATA1	STRING	Campo de datos	
DATUM_SPREME_MBE	DATETIME	Fecha de modificación	
OBRDAN	DATE	Día contable	Obligatorio
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo CIS/OGS en concesionario	Obligatorio

2.2.2 EVENTO

Registro de eventos en los dispositivos de juego (artículos 51, 60 y 76), en línea y en las cajas registradoras. Incluye eventos en IA, IM, cajas registradoras (BL), sistemas en línea, eventos de sistema y otros. Al código de evento interno único del concesionario se le debe asignar el código de evento apropiado determinado por la autoridad de supervisión en el registro de eventos DOGODEK_NO.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
DOGODEK_NO_ID	STRING	Código de evento único determinado y publicado por la autoridad de supervisión	Obligatorio
VRSTA	INTEGER	Tipo de evento (1 = IA, 2 = IM, 3 = BL, 4 = CIS, 5 = en línea, 9 = otro)	Obligatorio
DOGODEK_ID	STRING	Código de evento único interno en CIS/OGS	Obligatorio
OPIS_KR	STRING	Descripción corta del evento	
OPIS	STRING	Descripción del evento	
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo CIS/OGS en concesionario	Obligatorio

2.2.3 UPORABNIK

En el registro de usuarios figuran todos los usuarios con acceso al OGS y su método de acceso o perfil de acceso (artículo 15).

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
UPORABNIK_ID	STRING	Código único de usuario	Obligatorio
UPORABNIK	STRING	Nombre de usuario en CIS/OGS	Obligatorio
IME_PRIIMEK	STRING	Nombre y apellidos del usuario	Obligatorio
DATUM_OD	DATETIME	Fecha y hora de concesión de la autorización de acceso en CIS/OGS	Obligatorio
DATUM_DO	DATETIME	Fecha y hora de revocación de la autorización en CIS/OGS	
OBRDAN	DATE	Día contable	Obligatorio
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo CIS/OGS en concesionario	Obligatorio
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 4 = bingo, 5 = en línea, 9 = otros	Obligatorio

2.3 Registros comunicados por el concesionario

2.3.1 STEVEC_URNI

Registro de los valores absolutos de los inventarios por hora y por día de los contadores de máquinas recreativas (artículo 51 de las Normas CIS) y de los contadores de juegos en línea a que se refiere el apartado 1 del artículo 14 de las Normas OGS.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
ZAPST	INTEGER	Número secuencial del registro del contador	Obligatorio
PERIODA	INTEGER	0 – 23 = por hora, 99 = por día	Obligatorio
DATUM	DATETIME	Fecha y hora del inventario	Obligatorio
OBRDAN	DATE	Día contable	Obligatorio
IN_ID	STRING	Código interno único del dispositivo de juego en CIS/ Código interno único del juego en línea en OGS	Obligatorio
STEVEC_NO_ID	STRING	Código del contador del registro de contadores	Obligatorio
STEVEC_ID	STRING	Código interno del tipo de contador en CIS/OGS	Obligatorio
VREDNOST	DECIMAL	Valor absoluto del contador	Obligatorio
DENOMINACIJA	DECIMAL	Denominación contable	Obligatorio
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 4 = bingo, 5 = en línea, 9 = otros	Obligatorio
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo CIS/OGS en concesionario	Obligatorio

2.3.2 DOGODEK_PROMET

Registro de todos los eventos prescritos en CIS y OGS.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
ZAPST	INTEGER	Número secuencial del registro de eventos	Obligatorio
DATUM	DATETIME	Fecha y hora del evento	Obligatorio
OBRDAN	DATE	Día contable del evento	Obligatorio
IN_ID	STRING	Código interno único del dispositivo de juego en CIS/ Código interno único del juego en línea en OGS	
DOGODEK_NO_ID	STRING	Código de evento único	Obligatorio
DOGODEK_ID	STRING	Código de evento único interno en CIS/OGS	Obligatorio
VREDNOST	DECIMAL	Valor en EUR	
RBP_ID	STRING	Código RTSE / Código de cuenta de jugador	
UPORABNIK_ID	STRING	Código de usuario	
VREDNOST_UNOVCLJIV	DECIMAL	Valor de los créditos canjeables en EUR	
VREDNOST_PROM O NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Valor de los créditos promocionales no canjeables en EUR	
POSEBNA_IGRA_TURNIR	STRING	Nombre del juego especial / torneo	
VSTOPNA_TOCKA	STRING	Punto / programa de entrada	
NAPAKA	STRING	Código de error	
OPIS	STRING	Descripción / razón / saldo / evento	
OPIS_NIS	STRING	Texto del evento de CIS/OGS	Obligatorio
KOMENTAR	STRING	Descripción adicional opcional del evento de CIS/OGS	
STARA_VREDNOST	DECIMAL	Valor antiguo del campo «Valor»	
STARA_VREDNOST_UNOVCLJIV	DECIMAL	Valor antiguo de los créditos canjeables en EUR	
STARA_VREDNOST_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Valor antiguo de los créditos promocionales no canjeables en EUR	
STARA_ZAPST	INTEGER	Número secuencial del registro del evento al que se refiere la corrección	
POPRAVEK	INTEGER	0 = sin corrección, 1 = corrección (cancelación)	Obligatorio
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 3 = torneo, 4 = bingo, 5 = en línea, 9 = otros	Obligatorio
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo CIS/OGS en concesionario	Obligatorio

2.3.3 BLAGAJNA_PROMET

Registro de transacciones de la caja registradora.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
ZAPST	INTEGER	Número secuencial del registro de transacciones de la caja registradora	Obligatorio
DATUM	DATETIME	Fecha y hora de la transacción de la caja registradora	Obligatorio
OBRDAN	DATE	Día contable al que se refiere el registro	Obligatorio
DOGODEK_NO_ID	STRING	Código de evento único	Obligatorio
DOGODEK_ID	STRING	Código de evento único interno en CIS/OGS	Obligatorio
OPIS_NIS	STRING	Texto del evento de CIS/OGS	Obligatorio
IN_ID	STRING	Código interno único del dispositivo de juego en CIS/ Código interno único del juego en línea en OGS	
BLAGAJNA_ID	STRING	Código de la caja registradora del registro de cajas registradoras	Obligatorio
UPORABNIK_ID	STRING	Código de usuario (cajero) del registro de usuarios	Obligatorio
VREDNOST	DECIMAL	Valor en EUR	Obligatorio
RBP_ID	STRING	Código RTSE / código de la cuenta de juego	
STARA_VREDNOST	DECIMAL	Valor antiguo en EUR	
VRSTA_KREDITA	INTEGER	Tipo de crédito (1 = canjeable, 2 = promocional no canjeable, 3 = pagadero no canjeable)	
STARA_ZAPST	INTEGER	El número secuencial del registro de transacciones de la caja registradora al que se refiere la corrección	
POPRAVEK	INTEGER	0 = sin corrección, 1 = corrección (cancelación)	Obligatorio
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 3 = torneo, 4 = bingo, 5 = en línea, 9 = otros	Obligatorio
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo CIS/OGS en concesionario	Obligatorio

2.3.4 RTSE

Registro de transacciones sin efectivo y cuentas de juego de OGS.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
RBP_ID	STRING	Código RTSE único / Código único de cuenta de jugador	Obligatorio
RBP_STEVILKA	INTEGER	Número RTSE / número de cuenta de juego	Obligatorio
DATUM_OD	DATETIME	Fecha y hora de apertura del RTSE / Fecha y hora de apertura de la cuenta de juego	Obligatorio
DATUM_DO	DATETIME	Fecha y hora de expiración del RTSE / Fecha y hora de cierre de la cuenta de juego	
RAZLOG	STRING	Motivo del cierre del RTSE	
SALDO	DECIMAL	Saldo en el RTSE / saldo en la cuenta de juego	Obligatorio
SALDO_UNOVCLJIV	DECIMAL	Saldo de créditos canjeables en el RTSE	Obligatorio
SALDO_PROMO_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Saldo de créditos promocionales no canjeables en el RTSE	
SALDO_PLACLJIV_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Saldo de créditos promocionales pagaderos no canjeables en el RTSE	
IGRALEC_ID	STRING	ID del titular de la cuenta – número de identificación personal del jugador OGS	Obligatorio
STATUS	INTEGER	Estado de la cuenta de juego (1 = activa, 2 = inactiva, 3 = bloqueada)	Obligatorio
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 3 = torneo, 4 = bingo, 5 = en línea, 9 = otros	Obligatorio
OBRDAN	DATE	Día contable	Obligatorio
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo CIS/OGS en concesionario	Obligatorio

2.4 Zahtev_NO

2.4.1 Zahteva_NO

Solicitud de datos.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
IGRA_NO_ID	STRING	Código de juego	
PODIGRA_NO_ID	STRING	Código de subjuego	
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Código de tipo de datos	
DATUM_OD	DATETIME	Fecha y hora de inicio del período de los datos solicitados	Obligatorio
DATUM_DO	DATETIME	Fecha y hora de fin del período de los datos solicitados. Espacio vacío = hasta el momento en que se genera el XML	
TABELA_NO_ID	STRING	Tablas de transferencia	
IGRALEC_ID	STRING	Número de identificación personal del jugador	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	Cantidad ganada por el jugador	
IN_ID	STRING	Código interno único del dispositivo de juego en el CIS / Código interno único del juego en línea en el OGS	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 3 = torneo, 4 = bingo, 5 = en línea, 9 = otro	
DOGODEK_NO_ID	STRING	Código de evento único determinado y publicado por la autoridad de supervisión	
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo CIS/OGS en concesionario	

2.4.2 JUEGOS EN LÍNEA

Registro de los juegos en línea jugados que se transfiere previa solicitud.

Elemento	Tipo de dato	Descripción	Obligación
IGRALEC_ID	STRING	Número de identificación personal del jugador	Obligatorio
CAS_ZACETNI	DATETIME	Hora de inicio del juego en línea	Obligatorio
CAS_ZAKLJUCNI	DATETIME	Hora de finalización del juego en línea	
VPLACILO	DECIMAL	Depósito en el juego en línea	Obligatorio
CAS_VPL	DATETIME	Hora de registro del depósito en el juego en línea	Obligatorio
STATUS	INTEGER	Estado del juego en línea (1 = en curso, 2 = incompleto, 3 = completado)	Obligatorio
IZID	STRING	Resultado del juego en línea	
CAS_IZIDA	DATETIME	Hora de registro del resultado del juego en línea	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	Cantidad ganada por el jugador	
ZNESEK_ZAC	DECIMAL	Saldo en la cuenta del jugador al inicio del juego en línea	Obligatorio
ZNESEK_ZAK	DECIMAL	Saldo en la cuenta del jugador al final del juego en línea	
IGRA_NO_ID	STRING	Código de identificación del juego en línea jugado	Obligatorio
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Tipo CIS/OGS en concesionario	

3 MÉTODO DE ENTREGA DE LOS DATOS

Para el día contable anterior o para el período transcurrido desde la transmisión anterior de datos, el concesionario deberá comunicar la información a la Administración Financiera de la República de Eslovenia, a más tardar, dos horas después del final del día contable y, en el caso de solicitudes adicionales por parte de la autoridad de supervisión, a más tardar una hora después del envío de la solicitud.

El concesionario deberá comprobar cada 15 minutos si hay alguna solicitud de datos adicionales en el sistema de servidores de la autoridad de supervisión.

El concesionario enviará el mensaje en formato electrónico a través del portal eDavki.

Los datos deberán escribirse en el esquema XML prescrito, que se publica en el sitio web de la Administración Financiera de la República de Eslovenia.

Para la preparación de los mensajes para el esquema prescrito anteriormente y para la verificación por parte del concesionario de las solicitudes adicionales de la autoridad de supervisión, la Administración Financiera de la República de Eslovenia preparará un protocolo técnico y lo publicará en su sitio web.