

A szerencsejátékokról szóló törvény (a Szlovén Köztársaság Hivatalos Közlönye, 14/11. sz. – egységes szerkezetbe foglalt hivatalos szöveg, 108/12., 11/14. – helyesbítés és 40/14.) 3.a. cikkének (3) bekezdése alapján a pénzügyminiszter a következő szabályzatot bocsátja ki:

SZABÁLYZAT

a szerencsejátékok interneten vagy más távközlési eszközön keresztül történő lebonyolítására vonatkozó szabályok módosításáról

1. Jogcímcsoport

A szerencsejátékok interneten vagy más távközlési eszközön keresztül történő lebonyolításáról szóló szabályzat (a Szlovén Köztársaság Hivatalos Közlönye, 42/08., 103/08., 109/12. és 113/23. sz.) a 3. cikk után egy új 3a. cikkel egészül ki, amelynek szövege a következő:

„3a. cikk

(1) Az online szerencsejáték-rendszerekben lebonyolított egyes online szerencsejáték-tevékenységek adott elszámolási napra vonatkozó esemény- és tranzakcióadatait legkésőbb a számviteli nap végétől számított két órán belül a koncessziós jogosult az e célra létrehozott egységes online szolgáltatáson keresztül továbbítja a felügyeleti hatóság információs rendszerébe. Az előző mondatban említett adatok tartalmát a jelen szabályzat és a koncessziós szerződések, ezen adatok továbbításának módját pedig a jelen szabályzat 1. és 2. melléklete határozza meg.

(2) Az előző bekezdésben említett adatoknak helytállónak és valósnak kell lenniük, tükrözniük kell az online szerencsejáték folyamatának aktuális helyzetét, biztosítani kell a jogosulatlan hozzáféréssel, későbbi manipulációval, módosítással, törléssel vagy kiegészítéssel szembeni védelmüket.”.

2. Jogcímcsoport

A 6. cikk, amelynek jelenlegi szövege (1) bekezdéssé válik, egy új, (2) bekezdéssel egészül ki, amelynek szövege a következő:

„(2) Abban az esetben, ha az előző bekezdésben említett berendezés vagy annak egy része a Szlovén Köztársaságon kívül található, a koncessziós jogosult a felügyelő hatóság számára ugyanolyan szintű hozzáférést, ellenőrzést és felügyeletet biztosít, mintha a berendezés a Szlovén Köztársaságban lenne.”.

3. Jogcímcsoport

A szabályzat az 1. és a 2. melléklettel egészül ki, amelyek a szabályzat szerves részét képezik.

ZÁRÓ RENDELKEZÉS

4. Jogcímcsoport

E szabályzat a Szlovén Köztársaság Hivatalos Közlönyében való kihirdetését követő harmincadik napon lép hatályba.

Ljubljana, [...] _____

EVA: 2025-1611- 0023.

Klemen Boštjančič
Pénzügyminiszter

1.

melléklet

TECHNIKAI ELŐÍRÁSOK – ONLINE SZERENCSEJÁTÉK RENDSZER – KLASSZIKUS SZERENCSEJÁTÉKOK

1 BEVEZETÉS

A Szlovén Köztársaság területén klasszikus szerencsejátékokat szervező koncessziós jogosultaknak (a továbbiakban: koncessziós jogosultak) a mindenkor érvényes XML sablon alapján kell adatokat szolgáltatniuk. A koncessziós jogosult által bejelentendő kötelező és választható adatok tekintetében az XML-sémában meghatározott elemekre vonatkozó szabályokat, leírásokat és értékeket kell figyelembe venni.

Az adatszolgáltatáshoz a következő üzenettípusokat kell használni:

- Adatüzenet, amely egy adott elszámolási napra vonatkozó, a koncessziós jogosult által nyilvántartott vagy a felügyelő hatóság által igényelt adatokat tartalmazhat.
- Állapotüzenet, amely egy adatüzenetre válaszul kerül továbbításra. Állapotüzenet esetén az adatüzenet címzettje elfogadja vagy elutasítja az adatüzenet küldőjének üzenetét. Az üzenet elutasítása azt jelenti, hogy a koncessziós jogosult nem jelentette be az adatokat.
- Kérést tartalmazó üzenet, amelyet a koncessziós jogosult átvesz a felügyeleti hatóságtól, és amely adatkérést tartalmaz.

A koncessziós jogosultaknak a felügyeleti hatóságnak történő jelentéstétel során az egyes elemek bejelentésére vonatkozó kötelezettséggel kapcsolatban a következő lehetőségeik vannak:

- „Kötelező”, ami azt jelenti, hogy elemeket kötelező bejelenteni. Az ilyen elemeket a felügyelő hatóság a vonatkozó táblázatban szereplő alábbi üzleti szabályoknak megfelelően ellenőrzi (Kötelezettség oszlop).
- Az üres mezők esetében a koncessziós jogosultnak akkor kell kitöltenie az elemeket, ha történt esemény.

2 AZ ÜZENET FORMÁJA ÉS TARTALMA

2.1 Kibocsátó

Az üzenet küldőjének adatai.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
PIREDITELJ_NO_ID	STRING	A szerencsejáték-szervező adóazonosító száma	Kötelező
KONCESIJA_NO_ID	STRING	A szerencsejáték-szervező koncessziójának egyedi kódja	
TIP_SPOROCILA	STRING	A speciális utasítás szerinti üzenettípus	Kötelező
DOCREFID	STRING	Egyedi üzenetazonosító	Kötelező
CORRDOCREFID	STRING	Az az egyedi üzenetazonosító, amelyet a jelen üzenet felülír	
REQREFID	STRING	Egyedi kérelemazonosító	
KONTAKTNA_OSEBA_IME	STRING	A kapcsolattartó személy vezeték- és keresztnéve	Kötelező
KONTAKTNA_OSEBA_TEL	STRING	A kapcsolattartó személy telefonszáma	Kötelező
KONTAKTNA_OSEBA_EMAIL	STRING	A kapcsolattartó személy e-mail címe	Kötelező
DATUM_PRENOSA	DATETIME	Az adott elem információt tartalmaz az üzenet generálásának időpontjáról.	Kötelező
DATUM_OD	DATETIME	Az adatszolgáltatási időszak kezdődátuma és kezdőidőpontja	Kötelező
DATUM_DO	DATETIME	Az adatszolgáltatási időszak záródátuma és záróidőpontja	Kötelező

Megjegyzés: több kapcsolattartó személy is megadható.

2.1.1 Statusno_Sporocilo

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
ORIGINALMESSA GEREFID	STRING	Egyedi eredeti üzenetazonosító	Kötelező
STATUS	STRING	Üzenet elfogadásának állapota	
NAPAKA	-	Lásd alább	

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
KODA	STRING	Egyedi eredeti üzenetazonosító	
OPIS	STRING	Üzenet elfogadásának állapota	

2.2 NISBody

2.2.1 Porocilo_SIS_KLA

Közös elemek

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
IGRA_NO_ID	STRING	Játékkód	Kötelező
PODIGRA_NO_ID	STRING	Aljátékkód	
PROD_MESTO	INTEGER	Az értékesítési hely típusa (1 = internet, 2 = egyéb)	
TIP_DOBITKA_NO_ID	STRING	A díj típusa	

2.2.1.1 Krog

A játéksorozatra vonatkozó általános információk.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Egyedi adattípus kód	Kötelező
KROG_ST	STRING	Sorozat/forduló száma	Kötelező
KROG_LETO	INTEGER	Sorozat/forduló éve	
DATUM_ZAC	DATETIME	A sorozat értékesítésének kezdődátuma és kezdőideje	Kötelező
DATUM_ZAK	DATETIME	A sorozat értékesítésének záródátuma és záróideje	
DATUM_LIK	DATE	A sorozat lezárásának időpontja	
CENA	DECIMAL	A sorozat egy szelvényének ára	
SRECKA_ST	INTEGER	A sorozatban kibocsátott szelvények száma	
SRECKA_VR	DECIMAL	A sorozatban kibocsátott szelvények értéke	
SKLAD_VR	DECIMAL	A sorozat nyereményalapjának összege	
DATUM_SPR	DATE	A sorozatadat módosításának dátuma és ideje	

2.2.1.2 Promet_Dan

A fogadásokra és a tippekre vonatkozó adatok a be- és kifizetések időpontja alapján, a koncessziós jogosultnál végezhajtott napi be- és kifizetésekre vonatkozó adatok, valamint – amennyiben az eredményt sorsolással határozzák meg – a nyereményekre vonatkozó adatok a kifizetések időpontja alapján.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Egyedi adattípus kód	Kötelező
DATUM	DATE	Dátum	
DATUM_VNOS	DATE	Adatbevétel dátuma	
DATUM_SPR	DATE	Adatmódosítás dátuma	
ZREBANJE_ST	INTEGER	A sorsolás száma	
KROG_LETO	INTEGER	A forduló éve	
KROG_ST	STRING	A forduló száma	
VPL_ST	INTEGER	A befizetések száma	
VPL_VR	DECIMAL	A befizetések értéke	
DOBITEKIZ_ST	INTEGER	A kifizetett nyeremények száma	
DOBITEKIZ_VR	DECIMAL	A kifizetett nyeremények értéke	
IZPL_VR_NETO	DECIMAL	A kifizetések értéke a szerencsejátékokból származó nyereményekre kivetett adóval csökkentve	
IZPL_VR_DAVKA	DECIMAL	A szerencsejátékokból származó nyeremények után kifizetett adó értéke	
DOBITEK	-	Lásd alább	

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
TIP_DOBITKA_NO_ID	STRING	A különleges nyeremény vagy egy bizonyos összeg feletti nyeremény típusa	
DOBITEKPOS_ST	INTEGER	A különleges nyeremények száma	
DOBITEKPOS_VR	DECIMAL	A különleges nyeremények értéke	

2.2.1.3 Promet_Krog

A fordulónkénti vagy sorozatonkénti fogadásokra és tippekre, illetve sorsolásokra vonatkozó adatok, olyan tippekhez és fogadásokhoz kapcsolódóan vásárolt szelvényekre vonatkozó adatok, amelyek esetében a nyeremények kifizetésének határideje lejárt, sorsolással megállapított nyeremények adatai fordulónként, sorsolással megállapított nyeremények kifizetésének határidejére vonatkozó adatok, a játék koncessziós jogosult általi lezárására vonatkozó adatok fordulónként és az összes adat fordulónként.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Egyedi adattípus kód	Kötelező
DATUM	DATETIME	A forduló dátuma	
DATUM_VNOS	DATETIME	Adatbevétel dátuma	
DATUM_SPR	DATETIME	Adatmódosítás dátuma	
DATUM_ROK	DATETIME	A nyeremény kifizetésének határideje	
DATUM_OD	DATETIME	Kezdődátum	
DATUM_DO	DATETIME	Záródátum	
ZREBANJE_CAS	DATETIME	A sorsolás dátuma és időpontja	
ZREBANJE_ST	INTEGER	A sorsolás száma	
KROG_LETO	INTEGER	A forduló éve	
KROG_ST	STRING	A fordulók sorozatok száma	
VPL_ST	INTEGER	A befizetések száma	
VPL_VR	DECIMAL	A befizetések értéke	
VPL_VR_NETO	DECIMAL	A kifizetések értéke a lottóadó nélkül	
SKLADR1_VR	DECIMAL	Az 1. kategóriába tartozó nyeremények tartalékalapjának értéke	
SKLADR2_VR	DECIMAL	A 2. kategóriába tartozó nyeremények tartalékalapjának értéke	
SKLADR_VR	DECIMAL	A nyereményekre képzett tartalékalap értéke	
SKLAD_VR	DECIMAL	A nyereményalap értéke	
SKLAD_POV	DECIMAL	A kifizetetlen nyereményekből származó nyereményalap növelése	
SKLAD_POV_REZ	DECIMAL	A nyereményalap növelése a tartalékalapból	
SKLAD_VR_SKUPAJ	DECIMAL	A nyereményalap értéke összesen	
SKLAD_DEL	DECIMAL	A nyereményalap részaránya	
SKLAD_PRENOS	DECIMAL	A nyereményalap átvitele	
SKLAD_POV_VR	DECIMAL	A megnövelt nyereményalap értéke	
SKLAD_POV_VR_SKUPAJ	DECIMAL	A megnövelt nyereményalap értéke összesen	
DOBITEK_ST	INTEGER	A nyeremények száma	
DOBITEK_VR	DECIMAL	A nyeremények értéke	
DOBITEKNIZ_ST	INTEGER	A kifizetetlen nyeremények száma	
DOBITEKNIZ_VR	DECIMAL	A kifizetetlen nyeremények értéke	
DOBITEKIZ_ST	INTEGER	A kifizetett nyeremények száma	
DOBITEKIZ_VR	DECIMAL	A kifizetett nyeremények értéke	
IZPL_VR_NETO	DECIMAL	A kifizetések értéke a szerencsejátékokból származó nyereményekre kivetett adóval csökkentve	
IZPL_VR_DAVKA	DECIMAL	A szerencsejátékokból származó nyeremények után kifizetett adó értéke	
IZZR_STEVLKE	STRING	Kisorsolt számok	
DOBITEK	-	Lásd alább	

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
TIP_DOBITKA_NO_ID	STRING	A különleges nyeremény vagy egy bizonyos összeg feletti nyeremény típusa	
DOBITEKPOS_ST	INTEGER	A különleges nyeremények száma	
DOBITEKPOS_VR	DECIMAL	A különleges nyeremények értéke	

2.2.1.4 Dogodki

A közzétett eseményekre vonatkozó adatok.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Egyedi adattípus kód	Kötelező
DATUM_DOGODKA	DATETIME	Az esemény dátuma és időpontja	
DATUM_OBJAVE	DATETIME	A közzététel dátuma és időpontja	
DATUM_SPR	DATETIME	A módosítás napja és időpontja	
ST_DOGODKA	INTEGER	Az esemény egyedi száma	
NAZIV_DOGODKA	STRING	Napi eseménykód, pl.: „Szlovénia – Szerbia”	
VRSTA_SPR	INTEGER	A módosítás típusa (1 = hozzáadott esemény, 2 = kvótaváltozás, 3 = dátumváltozás, 4 = lezárt/nyitott esemény, 5 = befejezett esemény)	

2.2.1.5 Sklad_Dobitek

A nyereményalap adatai.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Egyedi adattípus kód	Kötelező
MESEC	INTEGER	Hónap (ÉÉÉÉHH formátumban)	
VPL_VR	DECIMAL	A befizetések értéke	
IZPL_VR	DECIMAL	A kifizetések értéke	
SKLAD_DEL	DECIMAL	A nyereményalap részaránya	
SKLAD_VR	DECIMAL	A nyereményalap értéke	
SKLAD_POV	DECIMAL	A kifizetetlen nyereményekből származó nyereményalap növelése	
DATUM_VNOS	DATE	Adatbevitel dátuma	
DATUM_SPR	DATE	A legutóbbi módosítás időpontja	

2.3 Zahteva NO

2.3.1 Zahteva_NO

Adatkérés.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
IGRA_NO_ID	STRING	Játékkód	
PODIGRA_NO_ID	STRING	Aljátékkód	
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Egyedi adattípus kód	
DATUM_OD	DATETIME	Annak az időszaknak a kezdődátuma, amely időszakra a kért adatok vonatkoznak	Kötelező
DATUM_DO	DATETIME	Annak az időszaknak a záródátuma, amely időszakra a kért adatok vonatkoznak. Az üres azt jelenti, hogy az XML generálásáig	
TABELA_NO_ID	STRING	Továbbítandó táblázatok.	
IGRALEC_ID	STRING	A játékos személyi azonosító száma	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	A játékos által megnyert összeg (egy bizonyos értékből)	
IN_ID	STRING	A játékgép kódja	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 3 = verseny, 4 = bingo, 5 = online, 9 = egyéb	
DOGODEK_NO_ID	STRING	Egyedi eseménykód, amelyet a felügyelő hatóság határoz meg és tesz közzé	
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Ellenőrző információs rendszer/Online szerencsejáték rendszer típusa a koncessziós jogosultnál	

2.3.2 Spletna Igra

A lejátszott online játékokra vonatkozó adatok.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
IGRALEC_ID	STRING	A játékos személyi azonosító száma	Kötelező
CAS_ZACETNI	DATETIME	Az online játék kezdetének időpontja	Kötelező
CAS_ZAKLJUCNI	DATETIME	Az online játék befejezésének időpontja	
VPLACILO	DECIMAL	Az egyedi online játékokra vonatkozó befizetések értéke	Kötelező
CAS_VPL	DATETIME	Az online játékokra való befizetés időpontja	Kötelező
STATUS	INTEGER	Online játék állapota (1 = folyamatban, 2 = befejezetlen, 3 = befejezett)	Kötelező
IZID	STRING	Az online játék eredménye	
CAS_IZIDA	DATETIME	Az online játék eredménye rögzítésének időpontja	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	A játékos által nyert összeg	
ZNESEK_ZAC	DECIMAL	A játékos számlájának egyenlege az online játék kezdetekor	Kötelező
ZNESEK_ZAK	DECIMAL	A játékos számlájának egyenlege az online játék befejezésekor	
IGRA_NO_ID	STRING	A lejátszott online játék azonosító kódja	Kötelező
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Ellenőrző információs rendszer/Online szerencsejáték rendszer típusa a koncessziós jogosultnál	

3 AZ ADATTOVÁBBÍTÁS MÓDJA

Az előző elszámolási napra vagy az előző adattovábbítástól számított időszakra vonatkozóan a koncessziós jogosultnak – legkésőbb az elszámolási nap vége után két órával, illetve a felügyelő hatóság további adatkéréme esetén legkésőbb a kérelem továbbítását követő egy órán belül – továbbítania kell az adatot a FURS-nek.

A koncessziós jogosultnak 15 percenként ellenőriznie kell, hogy érkezett-e további adatkérés a felügyelő hatóság szerveréről.

A koncessziós jogosult az üzenetet elektronikusan küldi be az eDavki portálon keresztül.

Az adatokat a FURS weboldalon előzetesen közzétett XML sablonnak megfelelően kell benyújtani.

A fent előírt rendszerről szóló üzenetek előkészítése és a felügyelő hatóság további kéréseinek koncessziós jogosult általi ellenőrzése érdekében a FURS technikai protokollt fog kidolgozni, és közzéteszi azt a FURS weboldalán.

TECHNIKAI ELŐÍRÁSOK – ONLINE SZERENCSEJÁTÉK RENDSZER – SPECIÁLIS SZERENCSEJÁTÉKOK

1 BEVEZETÉS

A Szlovén Köztársaság területén speciális szerencsejátékokat szervező koncessziós jogosultaknak (a továbbiakban: koncessziós jogosultak) a mindenkor érvényes XML sablon alapján kell adatokat szolgáltatniuk. A koncessziós jogosult által bejelentendő kötelező és választható adatok tekintetében az XML-sémában meghatározott elemekre vonatkozó szabályokat, leírásokat és értékeket kell figyelembe venni.

Az adatszolgáltatáshoz a következő üzenettípusokat kell használni:

- Adatüzenet, amely egy adott elszámolási napra vonatkozó, a koncessziós jogosult által nyilvántartott vagy a felügyelő hatóság által igényelt adatokat tartalmazhat.
- Állapotüzenet, amely egy adatüzenetre válaszul kerül továbbításra. Állapotüzenet esetén az adatüzenet címzettje elfogadja vagy elutasítja az adatüzenet küldőjének üzenetét. Az üzenet elutasítása azt jelenti, hogy a koncessziós jogosult nem jelentette be az adatokat.
- Kérést tartalmazó üzenet, amelyet a koncessziós jogosult átvesz a felügyeleti hatóságtól, és amely adatkérést tartalmaz.

A koncessziós jogosultaknak a felügyeleti hatóságnak történő jelentéstétel során az egyes elemek bejelentésére vonatkozó kötelezettséggel kapcsolatban a következő lehetőségeik vannak:

- „Kötelező”, ami azt jelenti, hogy elemeket kötelező bejelenteni. Az ilyen elemeket a felügyelő hatóság a vonatkozó táblázatban szereplő alábbi üzleti szabályoknak megfelelően ellenőrzi (Kötelezettség oszlop).
- Az üres mezők esetében a koncessziós jogosultnak akkor kell kitöltenie az elemeket, ha történt esemény.

2 AZ ÜZENET FORMÁJA ÉS TARTALMA

2.1 Általános rész

2.1.1 KIBOCSÁTÓ

A szerencsejáték-szervező adatai.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
PIREDITELJ_NO_ID	STRING	A szerencsejáték-szervező adóazonosító száma	Kötelező
KONCESIJA_NO_ID	STRING	A szerencsejáték-szervező koncessziójának egyedi kódja	
TIP_SPOROCILA	STRING	A speciális utasítás szerinti üzenettípus	Kötelező
DOCREFID	STRING	Egyedi üzenetazonosító	Kötelező
CORRDOCREFID	STRING	Az az egyedi üzenetazonosító, amelyet a jelen üzenet felülír	
REQREFID	STRING	Egyedi kérelemazonosító	
KONTAKTNA_OSEBA_IME	STRING	A kapcsolattartó személy vezeték- és keresztnéve	Kötelező
KONTAKTNA_OSEBA_TEL	STRING	A kapcsolattartó személy telefonszáma	Kötelező
KONTAKTNA_OSEBA_EMAIL	STRING	A kapcsolattartó személy e-mail címe	Kötelező
DATUM_PRENOSA	DATETIME	Az adott elem információt tartalmaz az üzenet generálásának időpontjáról.	Kötelező
DATUM_OD	DATETIME	Az adatszolgáltatási időszak kezdődátuma és kezdőidőpontja	Kötelező
DATUM_DO	DATETIME	Az adatszolgáltatási időszak záródátuma és záróidőpontja	Kötelező

Megjegyzés: több kapcsolattartó személy is megadható.

2.1.2 Statusno_Sporocilo

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
ORIGINALMESSA GEREFID	STRING	Egyedi eredeti üzenetazonosító	Kötelező
STATUS	STRING	Üzenet elfogadásának állapota	
NAPAKA	-	Lásd alább	

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
KODA	STRING	Egyedi eredeti üzenetazonosító	
OPIS	STRING	Üzenet elfogadásának állapota	

2.2 A koncessziós jogosult által benyújtott nyilvántartások

2.2.1 JÁTÉKGÉP/JÁTÉK

Szerencsejátékgépek (48., 49. és 75. cikk) és online szerencsejátékok nyilvántartása – az ellenőrző információs rendszer szabályainak értelemszerű alkalmazása. A nyilvántartás tartalmazza összes játékgép/online játék azonosítására, beállításaira és telepítésére vonatkozó adatot az ellenőrző információs rendszerbe/online szerencsejáték-rendszerbe való felvételük óta, továbbá a beállítások valamennyi módosítását.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
IN_ID	STRING	Játékkészülék-típus egyedi azonosítója az ellenőrző információs rendszerben/ Az online játék egyedi azonosítója az online szerencsejáték rendszerben	Kötelező
DENOMINACIJA	DECIMAL	Elszámolás megnevezése	Kötelező
OBR_MODEL_NO_ID	STRING	Az elszámolási modell kódja az elszámolási modellek nyilvántartásából	Kötelező
SER_ST	STRING	A szerencsejátékgép/ szerencsejáték-rendszer burkolatának sorozatszáma	
PROIZVAJALEC_NO_ID	STRING	A gyártó azonosítója a gyártóazonosítók nyilvántartásából	Kötelező
IGRA_NO_ID	STRING	Az online játék nyilvántartási kódja	Kötelező
LETO_PROIZVODNJE	INTEGER	A gyártás éve/ Az online szerencsejáték rendszerbe való felvétel éve	Kötelező
MIN_VLOZEK	DECIMAL	A játék minimális tétje elszámolási kreditekben kifejezve	Kötelező
MAX_VLOZEK	DECIMAL	A játék maximális tétje elszámolási kreditekben kifejezve	Kötelező
ODST_VR_MIN	DECIMAL	Minimális visszatérülési százalékarány	Kötelező
ODST_VR_MAX	DECIMAL	Maximális visszatérülési százalékarány	Kötelező
STANJE	INTEGER	0 = használaton kívül, 1 = használatban, 2 = tesztelés alatt	Kötelező
ODST_PROV	DECIMAL	A játékosok egymás ellen játszott játzmáira számított jutalék százaléka	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 3 = verseny, 4 = bingo, 5 = online, 9 = egyéb	Kötelező
VELJA_OD	DATETIME	A játékgép/ online játék érvényességének kezdődátuma és kezdőidőpontja	Kötelező
VELJA_DO	DATETIME	A játékgép/ online játék érvényességének záródátuma és záróidőpontja	
DATA1	STRING	Adatmező	
DATUM_SPREME_MBE	DATETIME	Adatmódosítás dátuma	
OBRDAN	DATE	Elszámolási nap	Kötelező
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Ellenőrző információs rendszer/Online szerencsejáték rendszer típusa a koncessziós jogosultnál	Kötelező

2.2.2 ESEMÉNY

Játékgépeken (51., 60. és 76. cikk), online és pénztárgépeken történt események nyilvántartása. A nyilvántartás lefedi az IA, IM, pénztárgép (CR) és online vonatkozású rendszer- és egyéb eseményeket. A koncessziós jogosult egyedi belső eseménykódjához hozzá kell rendelni a felügyelő hatóság által a DOGODEK_NO eseménynyilvántartásban meghatározott megfelelő eseménykódot.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
DOGODEK_NO_ID	STRING	Egyedi eseménykód, amelyet a felügyelő hatóság határoz meg és tesz közzé	Kötelező
VRSTA	INTEGER	Eseménytípus (1 = IA, 2 = IM, 3 = CR, 4 = ellenőrző információs rendszer, 5 = online, 9 = egyéb)	Kötelező
DOGODEK_ID	STRING	Belső egyedi eseménykód az ellenőrző információs rendszerben/online szerencsejáték rendszerben	Kötelező
OPIS_KR	STRING	Az esemény rövid leírása	
OPIS	STRING	Esemény leírása	
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Ellenőrző információs rendszer/Online szerencsejáték rendszer típusa a koncessziós jogosultnál	Kötelező

2.2.3 UPORABNIK

A felhasználók nyilvántartásában megtalálható az online szerencsejáték rendszerhez hozzáféréssel rendelkező minden felhasználó, valamint a hozzáférésük módja vagy a hozzáférési profiljuk (15. cikk).

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
UPORABNIK_ID	STRING	Egyedi felhasználói kód	Kötelező
UPORABNIK	STRING	Felhasználónév az ellenőrző információs rendszerben/online szerencsejáték rendszerben	Kötelező
IME_PRIIMEK	STRING	A felhasználó családi- és utóneve	Kötelező
DATUM_OD	DATETIME	Az ellenőrző információs rendszerhez/online szerencsejáték rendszerhez való hozzáférés engedélyezésének dátuma és időpontja	Kötelező
DATUM_DO	DATETIME	Az ellenőrző információs rendszerhez/online szerencsejáték rendszerhez való hozzáférés visszavonásának dátuma és időpontja	
OBRDAN	DATE	Elszámolási nap	Kötelező
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Ellenőrző információs rendszer/Online szerencsejáték rendszer típusa a koncessziós jogosultnál	Kötelező
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 4 = bingo, 5 = online, 9 = egyéb	Kötelező

2.3 A koncessziós jogosult által benyújtott nyilvántartások

2.3.1 STEVEC_URNI

A játékgépszámlálók (az ellenőrző információs rendszer szabályainak 51. cikke) és az online szerencsejáték rendszerekről szóló szabályzat 14. cikkének (1) bekezdésében említett online szerencsejáték-számlálók óránként és naponta leolvasott abszolút értékeinek jegyzéke.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
ZAPST	INTEGER	A számláló leolvasott értékének sorozatszáma	Kötelező
PERIODA	INTEGER	0 – 23 = óránkénti, 99 = napi	Kötelező
DATUM	DATETIME	A leolvasás dátuma és időpontja	Kötelező
OBRDAN	DATE	Elszámolási nap	Kötelező
IN_ID	STRING	A játékgép egyedi belső kódja az ellenőrző információs rendszerben/ Az online játék egyedi belső kódja az online szerencsejáték rendszerben	Kötelező
STEVEC_NO_ID	STRING	A számláló kódja a számláló-nyilvántartásból	Kötelező
STEVEC_ID	STRING	A számláló típusának belső kódja az ellenőrző információs rendszerben/online szerencsejáték rendszerben	Kötelező
VREDNOST	DECIMAL	A számláló abszolút értéke	Kötelező
DENOMINACIJA	DECIMAL	Elszámolás megnevezése	Kötelező
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 4 = bingo, 5 = online, 9 = egyéb	Kötelező
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Ellenőrző információs rendszer/Online szerencsejáték rendszer típusa a koncessziós jogosultnál	Kötelező

2.3.2 DOGODEK_PROMET

Minden előírt esemény naplózása az ellenőrző információs rendszerben és az online szerencsejáték rendszerben.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
ZAPST	INTEGER	Az eseményrekord sorozatszáma	Kötelező
DATUM	DATETIME	Az esemény dátuma és időpontja	Kötelező
OBRDAN	DATE	Az esemény elszámolásának napja	Kötelező
IN_ID	STRING	A játékgép egyedi belső kódja az ellenőrző információs rendszerben/ Az online játék egyedi belső kódja az online szerencsejáték rendszerben	
DOGODEK_NO_ID	STRING	Egyedi eseménykód	Kötelező
DOGODEK_ID	STRING	Belső egyedi eseménykód az ellenőrző információs rendszerben/online szerencsejáték rendszerben	Kötelező
VREDNOST	DECIMAL	Érték EUR-ban	
RBP_ID	STRING	RCT-kód/A játékos számlájának kódja	
UPORABNIK_ID	STRING	Felhasználókód	
VREDNOST_UNOVCLJIV	DECIMAL	A visszaváltható kreditérték EUR-ban	
VREDNOST_PROM O_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	A promóciós, nem visszaváltható kreditérték EUR-ban	
POSEBNA_IGRA_TURNIR	STRING	Az egyedi játék/verseny neve	
VSTOPNA_TOCKA	STRING	Belépési pont/program	
NAPAKA	STRING	Hibakód	
OPIS	STRING	Leírás/ok/helyzet/esemény	
OPIS_NIS	STRING	Esemény szövege az ellenőrző információs rendszerből/online szerencsejáték rendszerből	Kötelező
KOMENTAR	STRING	Választható további leírás az eseményről az ellenőrző információs rendszerből/online szerencsejáték rendszerből	
STARA_VREDNOST	DECIMAL	Az értékmező régi értéke	
STARA_VREDNOST_UNOVCLJIV	DECIMAL	A visszaváltható régi kreditérték EUR-ban	
STARA_VREDNOST_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	A promóciós, nem visszaváltható régi kreditérték EUR-ban	
STARA_ZAPST	INTEGER	Az eseményrekord sorozatszáma, amelyre a javítás vonatkozik	
POPRAVEK	INTEGER	0 = nincs javítás, 1 = javítás (törlés)	Kötelező
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 3 = verseny, 4 = bingo, 5 = online, 9 = egyéb	Kötelező
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Ellenőrző információs rendszer/Online szerencsejáték rendszer típusa a koncessziós jogosultnál	Kötelező

2.3.3 BLAGAJNA_PROMET

Pénztárgép tranzakciós napló.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
ZAPST	INTEGER	A pénztárgép-tranzakciórekord sorozatszáma	Kötelező
DATUM	DATETIME	A pénztárgép-tranzakció dátuma és időpontja	Kötelező
OBRDAN	DATE	Az az elszámolási nap, amelyre a rekord vonatkozik	Kötelező
DOGODEK_NO_ID	STRING	Egyedi eseménykód	Kötelező
DOGODEK_ID	STRING	Belső egyedi eseménykód az ellenőrző információs rendszerben/online szerencsejáték rendszerben	Kötelező
OPIS_NIS	STRING	Esemény szövege az ellenőrző információs rendszerből/online szerencsejáték rendszerből	Kötelező
IN_ID	STRING	A játékgép egyedi belső kódja az ellenőrző információs rendszerben/ Az online játék egyedi belső kódja az online szerencsejáték rendszerben	
BLAGAJNA_ID	STRING	Pénztárgépkód a pénztárgép-nyilvántartásból	Kötelező
UPORABNIK_ID	STRING	Felhasználó (pénztáros) kódja a felhasználó-nyilvántartásból	Kötelező
VREDNOST	DECIMAL	Érték EUR-ban	Kötelező
RBP_ID	STRING	RCT-kód/ a játékszámra kódja	
STARA_VREDNOST	DECIMAL	Régi érték EUR-ban	
VRSTA_KREDITA	INTEGER	Kredit típusa (1 = visszaváltható, 2 = promóciós, nem visszaváltható, 3 = kifizethető, nem visszaváltható)	
STARA_ZAPST	INTEGER	Annak a pénztárgép-tranzakciórekordnak a sorozatszáma, amelyre a javítás vonatkozik	
POPRAVEK	INTEGER	0 = nincs javítás, 1 = javítás (törlés)	Kötelező
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 3 = verseny, 4 = bingo, 5 = online, 9 = egyéb	Kötelező
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Ellenőrző információs rendszer/Online szerencsejáték rendszer típusa a koncessziós jogosultnál	Kötelező

2.3.4 RCT

A készpénzmentes tranzakciók és az online szerencsejáték rendszer szerencsejáték-számláinak nyilvántartása.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
RBP_ID	STRING	Egyedi RCT-kód/ Egyedi játékoszámla-kód	Kötelező
RBP_STEVILKA	INTEGER	RCT-szám/ a játékoszámla száma	Kötelező
DATUM_OD	DATETIME	Az RCT megnyitásának dátuma és időpontja A játékoszámla megnyitásának dátuma és ideje	Kötelező
DATUM_DO	DATETIME	Az RCT lejáratának dátuma és időpontja/A játékoszámla lezárásának dátuma és időpontja	
RAZLOG	STRING	Az RCT lezárásának oka	
SALDO	DECIMAL	RCT egyenleg/ A játékoszámla egyenlege	Kötelező
SALDO_UNOVCLJIV	DECIMAL	Az RCT-n lévő visszaváltható kreditek egyenlege	Kötelező
SALDO_PROMO_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Az RCT-n levő promóciós, nem visszaváltható kreditegyenleg	
SALDO_PLACLJIV_NEUNOVCLJIV	DECIMAL	Az RCT-n levő promóciós, kifizethető, nem visszaváltható kreditegyenleg	
IGRALEC_ID	STRING	A számlatulajdonos azonosítója – az online szerencsejáték rendszerben lévő játékos személyi azonosító száma	Kötelező
STATUS	INTEGER	A játékoszámla állapota (1 = aktív, 2 = inaktív, 3 = blokkolt)	Kötelező
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 3 = verseny, 4 = bingo, 5 = online, 9 = egyéb	Kötelező
OBRDAN	DATE	Elszámolási nap	Kötelező
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Ellenőrző információs rendszer/Online szerencsejáték rendszer típusa a koncessziós jogosultnál	Kötelező

2.4 Zahteva_NO

2.4.1 Zahteva_NO

Adatkérés.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
IGRA_NO_ID	STRING	Játékkód	
PODIGRA_NO_ID	STRING	Aljátékkód	
VRSTA_PODATKA_NO_ID	STRING	Adattípuskód	
DATUM_OD	DATETIME	Annak az időszaknak a kezdődátuma, amely időszakra a kért adatok vonatkoznak	Kötelező
DATUM_DO	DATETIME	Annak az időszaknak a záródátuma, amely időszakra a kért adatok vonatkoznak Az üres azt jelenti, hogy az XML generálásáig	
TABELA_NO_ID	STRING	Továbbítandó táblázatok	
IGRALEC_ID	STRING	A játékos személyi azonosító száma	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	A játékos által nyert összeg	
IN_ID	STRING	Játékkészülék-típus egyedi azonosítója az ellenőrző információs rendszerben/ Az online játék egyedi azonosítója az online szerencsejáték rendszerben	
VRSTA_IN	INTEGER	1 = IA, 2 = IM, 3 = verseny, 4 = bingo, 5 = online, 9 = egyéb	
DOGODEK_NO_ID	STRING	Egyedi eseménykód, amelyet a felügyelő hatóság határoz meg és tesz közzé	
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Ellenőrző információs rendszer/Online szerencsejáték rendszer típusa a koncessziós jogosultnál	

2.4.2 ONLINE JÁTÉK

A lejátszott online játékok naplója, amelyet kérésre továbbítani kell.

Elem	Adattípus	Leírás	Kötelezettség
IGRALEC_ID	STRING	A játékos személyi azonosító száma	Kötelező
CAS_ZACETNI	DATETIME	Az online játék kezdetének időpontja	Kötelező
CAS_ZAKLJUCNI	DATETIME	Az online játék befejezésének időpontja	
VPLACILO	DECIMAL	Befizetés az online játékra	Kötelező
CAS_VPL	DATETIME	Az online játékra való befizetés rögzítésének időpontja	Kötelező
STATUS	INTEGER	Online játék állapota (1 = folyamatban, 2 = befejezetlen, 3 = befejezett)	Kötelező
IZID	STRING	Az online játék eredménye	
CAS_IZIDA	DATETIME	Az online játék eredménye rögzítésének időpontja	
ZNESEK_PRIIGRANI	DECIMAL	A játékos által nyert összeg	
ZNESEK_ZAC	DECIMAL	A játékos számlájának egyenlege az online játék kezdetekor	Kötelező
ZNESEK_ZAK	DECIMAL	A játékos számlájának egyenlege az online játék befejezésekor	
IGRA_NO_ID	STRING	A lejátszott online játék azonosító kódja	Kötelező
TIP_NIS_NO_ID	STRING	Ellenőrző információs rendszer/Online szerencsejáték rendszer típusa a koncessziós jogosultnál	

3 AZ ADATTOVÁBBÍTÁS MÓDJA

Az előző elszámolási napra vagy az előző adattovábbítástól számított időszakra vonatkozóan a koncessziós jogosultnak – legkésőbb az elszámolási nap vége után két órával, illetve a felügyelő hatóság további adatkéréme esetén legkésőbb a kérelem továbbítását követő egy órán belül – továbbítania kell az adatot a FURS-nek.

A koncessziós jogosultnak 15 percenként ellenőriznie kell, hogy érkezett-e további adatkérés a felügyelő hatóság szerveréről.

A koncessziós jogosult az üzenetet elektronikusan küldi be az eDavki portálon keresztül.

Az adatokat a FURS weboldalon előzetesen közzétett XML sablonnak megfelelően kell benyújtani.

A fent előírt rendszerről szóló üzenetek előkészítése és a felügyelő hatóság további kéréseinek koncessziós jogosult általi ellenőrzése érdekében a FURS technikai protokollt fog kidolgozni, és közzéteszi azt a FURS weboldalán.