

Muudatused Taani hasartmänguameti nõuetele mänguandmete esitamiseks

Version 2.1, 10.03.2025

- Ettevõtte Spilproduktnavn teksti parandamine internetikasiino jaoks
- Süsteemipanuste mitmikteatamise kehtestamine (nõudlus üle 256 kombinatsiooni, vähema arvu puhul vabatahtlik)
- WIN (Antillid) lisatud riigikoodina

Määratud võidukoefitsiendiga kihlveod, sealhulgas kihlveovahendus- ja hinnavahekihlveod

Süsteemipanuste puhul leitakse laiemas mõttes, et panuseid saab jaotada laiali ja teatada igast kombinatsioonist eraldi, kui kombinatsioone on vähem kui 256.

Suuremate süsteemide puhul on mitmikteatamine kohustuslik. Vt jaotist „Süsteemipanuste mitmikteatamine“.

Süsteemipanuste mitmikteatamine

sealhulgas põhjalikumad süsteemipanused ja kokkuvõtlikumad versioonid

Süsteemipanuste puhul leitakse laiemas mõttes, et panuseid saab jaotada laiali ja teatada igast kombinatsioonist eraldi, kui kombinatsioone on vähem kui 256 (teisisõnu, see on lubatud nn Koljati, sh vastavate üksikpanuste puhul). Suuremate süsteemide puhul on mitmikteatamine kohustuslik.

Seda kokkuvõtvat tabelit saab näha, kui „Produkt“ kasutatakse kindlatel juhtudel ja välja „Võiduvõimalused“ muudatused tähendavad, sest süsteemipanust ei saa määratleda summeeritud võiduvõimalustega. Kokkuvõtval tabelil on oluliselt vähem andmeid, mis võivad olla eeliseks ka juhul, kui tuleb parandada või kui panustatud on osaliselt. Käesoleva jaotise ülejäänud osas kirjeldatakse mitmikteatamist, kuna laiali jaotatud versioon käsitleb iga kombinatsiooni eraldi ja seetõttu ei ole vaja edasist täpsustust.

Lihtsad süsteemipanused

Lihtne süsteemipanuse on see, kui mängitakse kõiki Y tulemuse X variante ($1 \leq X \leq Y$). See on koondatud üheks panuseks.

Jaotises „Produkt“ on märgitud järgmine:

SpilProduktnavn: SYSTEMSPIL SpilProduktIdentifikation:

XAFY [Näide: „3AF5“]

Panuse ja hilisemate võitude kohta esitatakse see koondandmetena kogu süsteemipanuse kohta.

„Võiduvõimalused“: kui võiduvõimalused on suuremad kui lihtsa võiduvõimaluste korrutis, kasutatakse kordajat. Kui kasutatakse erinevaid kordajaid, näidatakse väikseimat kordajat („1“, kui vähemalt üks kombinatsioon on ilma kordajata). [Näide: Kui lisatakse 5%, võrreldes kolmekordse kordaja korrutisega, märgitakse „1.05“.

Seega, võrreldakse kokkuvõtivate süsteemipanustega, kuna üksiktehingute mitmikteatamine vähendab tehingute arvu ja sündmuste teabeploki kasutamise kordade arvu. [Näide: „3AF5“ on vähendatud kümnetelt tehingult ühele. Sündmuse teabeploki kasutamist vähendatakse 30-lt 5-le.]

Põhjalikumad süsteemipanused

Kui pakutakse põhjalikumaid süsteemipanuseid, on lubatud veelgi pisendada. Nii juhul, kui samade Y tulemuste puhul mängite mitut süsteemipanust, mis vastavad mitmele X väärtusele – kõigil on sama panus kombinatsiooni kohta. [Näide: täiskattepanused, kus „2AF5“, „3AF5“, „4AF5“ ja „5AF5“ mängitakse samade panustega kõigile 26 panusele (10 paarismängu, 10 kolmekordset, 5 neljakordset ja 1 viiekordne)]

Jaotises „Produkt“ on märgitud järgmine:

SpilProduktnavn: SYSTEMSPIL

SpilProduktIdentifikation: **X1, X2 ..., Xn AFY** [Näide: „2,3,4,5AF5“]

Seda saab kasutada kõigi X võimalike väärtuste, nt ka „2,4AF5“ puhul, kui mängija on valinud kahe- ja neljakordsed sama panusega.

Panuse ja hilisemate võitude kohta esitatakse see koondandmetena kogu põhjalikuma süsteemipanuse kohta. „Võiduvõimalused“ puhul kohaldatakse sama põhimõtet kui (lihtsate) süsteemipanuste puhul.

Süsteemipanused, mille mõned kombinatsioonid on eemaldatud

Juhul kui mõningaid kombinatsioone ei saa mängida, nt seetõttu, et need on üksteist välistavad või on põhjuslikud tulemused mõnel muul viisil omavahel seotud, võib seda kokkuvõtet kasutada ka muudetud kujul. [Näide: süsteemipanuse 5 valikuga, millest 2 on üksteist välistavad, sest need valikud on näiteks mõlemad meeskonnad, kes võivad sama jalgpallikohtumise. Selles näites on ainult 7 võimalikku kolmikut, sest sama jalgpallikohtumise võitmiseks ei saa panustada mõlemale meeskonnale.]

Jaotises „Produkt“ on märgitud järgmine:

SpilProduktnavn: REDUCERETSYSTEMSPIL

SpilProduktIdentifikation: REDXAFY [Näide: „RED3AF5“]

Panuse ja hilisemate võitude kohta esitatakse see koondandmetena kogu süsteemipanuse kohta. „Võiduvõimalused“ puhul kohaldatakse sama põhimõtet kui (lihtsate) süsteemipanuste puhul.

Kui mängija valib mängu ajal, et mõned mängud peavad sisalduma kõigis kombinatsioonides, kasutatakse ka REDUCERETSYSYSTEMSPIL. [Näide: kui mängija nõuab, et 5 tulemusest 2 peab olema kõigis kombinatsioonides, on 5 valikut ainult 3 kolmekordset, mitte 10]. „REDUCERETSYSYSTEMSPIL“ ja „RED“ lahtris „RED3AF5“ teavitavad organisatsioonilise arengu ja teenuste peadirektoraati, et kõik kombinatsioonid ei kuulu süsteemi.

„REDUCERETSYSYSTEMSPIL“ võib kasutada ka põhjalikumate süsteemipanuste puhul. [Näide: „RED2AF5“ ja „RED3AF5“ võib koondada sõnadeks „RED2,3AF5“.]

FastOddsTransaktionStruktur

SpillIndskud	Valdkond: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Andmetüüp: kümnendarv maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10	Summa, mille mängija maksab panustamiseks. See hõlmab ka boonuse või tasuta panuse väärtust. Betexchange'i puhul tuleb mõlema mängija panused saata eraldi tehingutena ja neid ei tohi lisada ühte tehingusse. Teatada tuleb ainult kattuvatest panustest. Spreadbetting suurim panus ehk mängija riskib selle kaotusega, tuleb teatada kui SpillIndskud. Süsteemipanuste mitmikteatamise puhul: teatatakse koondpanus.
--------------	--	--

Produkt, MinOcc=0 (kasutatakse ainult VirtuelFastOdds ja süsteemipanuste mitmikteatamise puhul)		
SpilProduktNavn	Valdkond: Tekst45 Andmetüüp: tähemärk Andme pikkus: 45	VirtuelFastOdds: hasartmängutoote, näiteks jalgpalli või veepalli, loa omaniku nimi. Loa omanik valib ise loogilise süsteemi, võib-olla teadaoleva koodiga. Süsteem peab olema tegevusloa omaniku hasartmängusüsteemis jälgitav. Süsteemipanuste kokkuvõtvaks aruandluseks: „SYSTEMSPIL“ lihtsate ja põhjalikumate süsteemipanuste puhul, kuid „REDUCERETSYSYSTEMSPIL“, kui mõned kombinatsioonid on eemaldatud.

SpilProduktIdentifikation	Valdkond: TekstKort Andmetüüp: tähemärk Andme pikkus: 100	VirtualFastOdds: Loa omaniku SpilProduktNavn tuleb veel korra jaotada. Element peab olema iga sündmuse puhul kordumatu. Näiteks SpilProduktNavn = „HorseRacing“ ja SpilProduktIdentifikation = „HorseRacingHundested2202271816“ (Hundestedis toimuva võidusõidu puhul, „toimub“, 27. veebruar 2022 kell 18.16). Süsteem peab olema tegevusloa omaniku hasartmängusüsteemis jälgitav. Süsteemipanuste kokkuvõtva aruandluseks: Lihtsate süsteemipanuste kohta esitage järgmine teave: „XAFY“. Põhjalikumate süsteemipanuste puhul teatage: „X1, X2 ,..., Xn AFY“ Versioonide puhul, mille kombinatsioonid on eemaldatud, esitage palun järgmine teave: „REDXAFY“ ja „REDX1, X2 ,..., Xn AFY“. [Näited: „3AF5“, „2,3,4AF5“, „RED3AF5“, „RED2,3,4AF5“ Rohkem teavet leiate jaotisest: „Süsteemipanuste mitmikteatamine“
---------------------------	--	--

Võiduvõimalused	Valdkond: BeløbPositivNegativ10Deci- maler10 Andmetüüp: kümnendarv maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20	Panuse võiduvõimalused. Kui loaomanik kasutab väärtust alla 1, tuleb organisatsioonilise arengu ja teenuste peadirektoraadile esitada selgitus.
-----------------	---	---

	fractionDigits: 10	<p>Võiduvõimalused esitatakse kümnendkoefitsientidena, st nende kordade arv, mil mängija saab panuse tagasi, sealhulgas panus ise.</p> <p>Kui mängur panustab 100 Taani krooni ja saab võidu korral 500 Taani krooni, sh panuseks olnud 100 Taani krooni, märgitakse koefitsiendiks 5 (inglisekeelne mõiste „4 for 1“ ja vastupidi „1 for 4“ esitatakse koefitsiendina 1,25). Kombinatsioonide puhul tuleb esitada tegelikud võiduvõimalused.</p> <p>Konkreetselt hinnavahepanuse puhul: Hinnavahe osa, mis on panuse puhul asjakohane, st alampiir, kui panus on „alla“, ja hinnavahede kõrgem piir, kui panus on „üle“.</p> <p>Kui võiduvõimalused ei ole panustamise ajal teada (nt „lähtehinna“ kasutamise tõttu), jäetakse see element välja.</p> <p>Süsteemipanuste mitmikteatamiseks: Kui kõigi kombinatsioonide kõik võiduvõimalused on suuremad kui toote „Begivenhedsodds“ lihtne korrutis, esitatakse väikseim tegur, mille võrra toodet suurendatakse. Muul juhul märgitakse „1“.</p> <p>Näide: Kui kõigil kombinatsioonidel on lisatud 5%, on märgitud „1.05“.</p>
--	--------------------	---

panuseid kasutatakse korra iga tulemuse kohta kombinatsioonis – ja seega korra „ühe“ kohta – süsteemipanuste kompaktses aruandluses esitatakse iga süsteemi osaks olev tulemus üks kord)		
Begivenhedsnavn	Valdkond: TekstKort Andmetüüp: tähemärk Andmete pikkus: 100	Sündmust kõnetav nimi, näiteks jalgpallivõistlus või turniir.
Landekode	Valdkond: Landekode Andmetüüp: tähemärk Andmete pikkus: 3	<p>Selle riigi kood, kus sündmus toimub.</p> <p>Turniiril toimuvate mängude puhul kasutatakse turniiri riiki, nii et (Euroopa) Meistrite Liiga on EUR, olenemata sellest, kus mäng toimub. Golfi Euroopa tuuri puhul kasutatakse EUR ja nii edasi. Tennis on tavaliselt -WOR, välja arvatud juhul, kui panus tehakse näiteks kodumaisele klubivõistlusele teatud riigis.</p> <p>Lubatud väärtused: Vt 2. lisa.</p> <p>Riigikoodid on ROKi riigikoodid, mida täiendavad Ühendkuningriigi „jalgpalliklubide“ koodid, „kriketiklubi“ Antillide koodid, ISO-koodid ja maailmajaod ning maailm.</p>

SpilGevinst	<p>Valdkond: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Andmetüüp: kümnendarv</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Summa, mille mängija on panustamisega võitnud (sealhulgas mängija panus). Kui mängija on panustamise kaotanud ja seega oma panuse kaotanud, on see summa null. Kui mäng on toimunud ja panuse tulemus on see, et hasartmängur võidab oma panuse tagasi (näiteks Aasia händikâp), tuleb teatada panusele vastava summaga võidust.</p> <p>Hinnavahekihlveo SpilGevinst puhul hõlmab see osa panusest, mida mängija ei kaota. (Osalus on määratletud SpilIndskudis)</p> <p>Kui mängija on panustamise kaotanud ja seega oma panuse kaotanud, on see summa null.</p> <p>Süsteemipanuste mitmikteatamise puhul: teatatakse koondvõidust.</p>
-------------	--	--

SpilKommission	<p>Valdkond: BeløbPositivNegativ10Decimaler10 Andmetüüp: kümnendarv</p> <p>maxInclusive: 9999999999 minInclusive: -9999999999 totalDigits: 20 fractionDigits: 10</p>	<p>Loa omaniku vahendustasu pärast võimalikku allahindluskokkulepet seoses kihlvedudele juurdepääsu võimaldamisega. Seda teavet kasutatakse näiteks panuste vahetamiseks.</p> <p>See atribuut peab sisaldama ainult komisjonitasu ja see ei ole panused, millelt lahutatud võidud. See tuleb esitada ainult juhul, kui nõutakse kindlat komisjonitasu panuste või võitude eest.</p> <p>Taani hasartmänguamet ei eelda, et see väärtus oleks negatiivne – seepärast võtke enne negatiivsete väärtuste esitamist ühendust organisatsioonilise arengu ja teenuste peadirektoraadiga.</p> <p>Süsteemipanuste mitmikteatamise puhul: teatatakse koondkomisjonitasust teatatakse.</p>
----------------	--	---

KasinospilPrSessionStruktur

SpilProduktNavn	Valdkond: Tekst45 Andmetüüp: tähemärk Andme pikkus: 45	<p>Mängu loa omaniku nimi. See peab olema äratuntav näiteks mänguautomaadi nime järgi, mida mängija näeb.</p> <p>SpilProduktNavn on Taani hasartmänguameti kõrgema taseme rühmituste alamrühm, mis on loetletud SpilKategoriNavnis.</p> <p>Bingomängude kohta: Bingomängudest teatamisel peab SpilProduktNavn olema iga mängu puhul kordumatu. See kehtib ka sama tüüpi bingomängude puhul, mida mängitakse kahel erineval ajal – neid peab olema võimalik eraldi tuvastada. Sarnaselt muudele kasiinomängudele peab see nimi olema arusaadav ja seda peab olema võimalik leida litsentsiomaniku hasartmängusüsteemist. Näiteks kui bingomängus on kuus mängijat, tuleb SpilProduktnavni korrata kuues „KasinospilPrSessionStruktur“, mis on osa täpsest bingomängust.</p>
-----------------	--	--

Lisa 2 – Riigikoodide loend

Antillid

WIN